

신탐크루_레벨디자인 개요 문서

Chapter 1. 정신 세계 플랫포머

Chapter 1: 정신방

성취에 대한 강박, 그리고 자아와의 대화

챕터 개요

성취에 대한 강박이라는 컨셉을 통해 플랫포머 맵을 통과하며, 그 끝에서 공허함과 마침내 자신의 내면과 대화하는 과정을 그립니다. 이 챕터는 단순한 도전 과제(스트레스)가 아닌, 성취를 향한 여정과 그 이면의 강박에 대한 스토리텔링에 집중합니다.

#성취

#강박

#점프맵

#공허감

#자아

#나와의_대화

플레이어의 여정: 4개의 Zone

Zone 1

내면 세계의 첫 경험, 튜토리얼 및 규칙 이해

Zone 2

사회적 자아로 인한 강박적 성취 과정

Zone 3

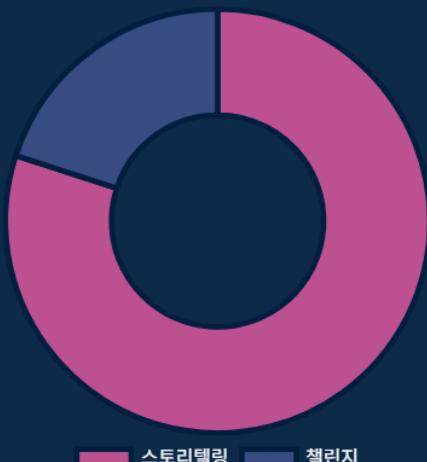
성취 후 밀려오는 공허감

Zone 4

자신과의 만남, 질문과 자답

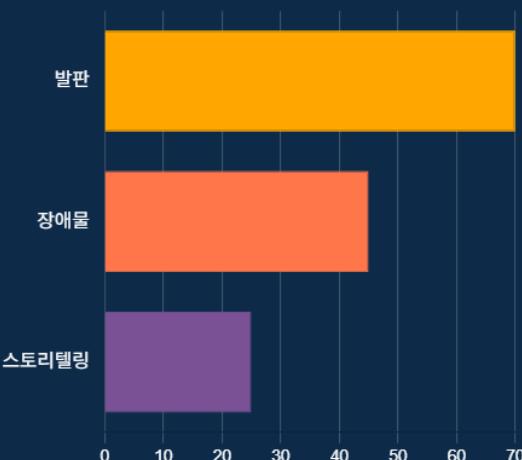
이 흐름은 플레이어가 점진적으로 챕터의 주제에 몰입하도록 설계되었습니다. 각 Zone은 뚜렷한 시나리오 컨셉을 가지며, 플레이어의 감정선을 이끌어갑니다.

핵심 디자인 방향성



이 차트는 '정신방' 챕터의 핵심 디자인 철학을 보여줍니다. 플레이어에게 스트레스를 주는 어려운 챌린지보다는, '성취'와 '강박'에 대한 깊이 있는 스토리텔링을 전달하는 데 약 80%의 비중을 둡니다.

월드 구성 요소의 역할



레벨에 배치되는 오브젝트들은 명확한 역할을 가집니다. '발판'이 게임 진행의 핵심을 이루고, '장애물'이 적절한 긴장감을 부여하며, '스토리텔링' 오브젝트가 챕터의 주제 의식을 강화합니다.

플레이 핵심 기능 (시스템)

시스템 방향성

WHY: 구상 배경

- 길의 진행 경로를 파악하기 쉽도록 하는 안내자 역할 필요
- 하나의 액션(점프)만으로는 플레이가 반복으로 인해 쉽게 지루해질 수 있음
- 플레이 스타일에 변화를 주는 요소 필요

HOW: 구상 결과

- 모얼 점핑 아이템을 통해 다음 길의 경로를 명확하게 인지 ('안내자 역할')
- 다양한 형태의 점프 액션으로 점진적으로 확장되는 시스템에 재미를 느끼는 ('플레이 변화 및 지루함 완화')

주요 시스템 항목

플랫포머의 재미를 더하고 플레이 흐름에 변화를 주는 시스템 요소들입니다.



모얼점핑

아이템 획득 후, 땅에 닿기 전 점프 키를 누르면 **1회 추가 점프**가 가능 한 기능 (기본값).

(분류: 아이템, 비고: 인터랙션 객체)



모얼모얼점핑

아이템 획득 후, 땅에 닿기 전 점프 키를 누르면 **아주 높게 1회 점프**할 수 있는 기능.

(분류: 아이템)



슬라이드

슬라이드 플랫폼에 닿으면 **미끄러지듯이 정해진 레일의 도착지점**에 도달하는 플랫폼.

(분류: 플랫폼)

모얼 점핑 & 모얼모얼 점핑 상세 프로세스

플레이어가 '모얼 점핑' 아이템을 획득하고 사용하는 과정을 시각화합니다.

1. 기본 상태

PC는 일반적인 점프만 가능합니다.



모얼 점핑 기본 상태 예시



2. 아이템 획득 상태

PC가 아이템 획득. **땅에 닿기 전 1회 추가 점프 가능.**

모얼 점핑 아이템 획득 상태 예시

3. 점프 후 복귀

PC가 추가 점프를 사용하거나 땅에 닿으면, **기본 상태로 복귀.**



모얼 점핑 점프 후 복귀 상태 예시

조절 가능한 항목

점프의 높이(힘): `float` 타입

* '모얼모얼 점핑'은 이 값을 높이는 것으로 제작됩니다.

슬라이드 상세 프로세스

슬라이드 플랫폼을 활용하는 플레이 과정을 시각화합니다.

1. 기본 상태

PC는 일반적인 상태로 이동합니다.

 슬라이드 기본 상태 예시

2. 슬라이드 탑승 및 가속

PC가 슬라이드에 닿으면 **자동으로 탑승**하고 **가속됩니다**.

 슬라이드 탑승 및 가속 상태 예시

3. 이동 완료 및 복귀

도착지점에 도달하거나 점프하면 **기본 상태로 복귀합니다**.

 슬라이드 이동 완료 및 복귀 상태 예시

플레이 시점 예시

슬라이드 플레이 예상 시점 (참고 이미지)

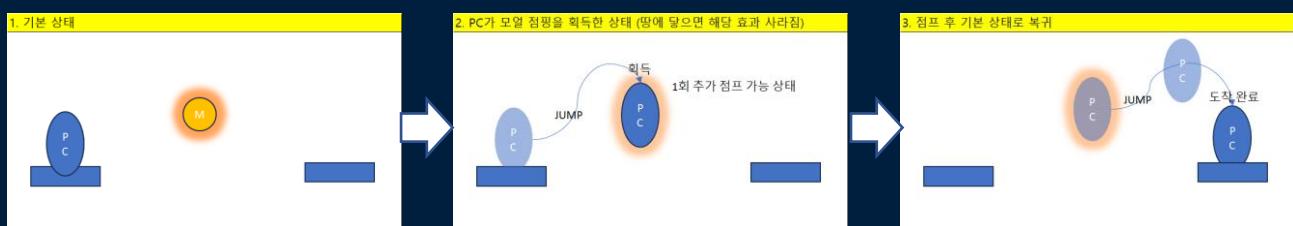


PC 애니메이션 컨셉 (참고 이미지)

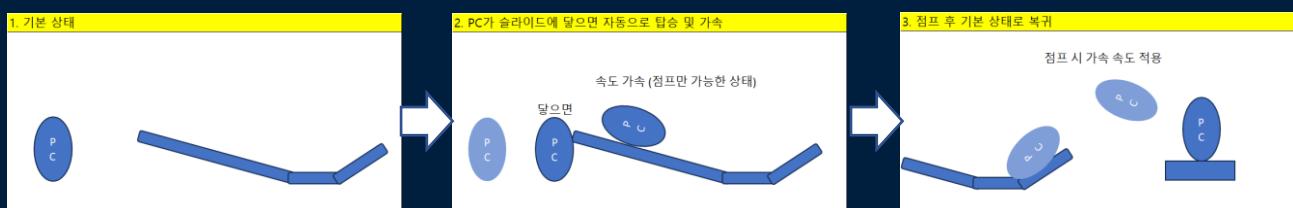


시스템 프로세스 추가 그림

모얼 점핑 시스템 프로세스 예시



슬라이드 시스템 프로세스 예시



월드 구성 요소: 배치 오브젝트

배치 오브젝트 방향성

WHY: 구상 배경

- 정신방 내 스토리텔링 이벤트 진행 시간 조절 필요 (기존 일자 맵으로 플레이타임 부족)
- 게임 재미 요소를 첨가하여 게이미피케이션의 재미 부여
- '의식 룩스' 게이지 획득에 대한 즉각적 보상으로 '만족감' 제공

HOW: 구상 결과

- 점프하며 올라가는 "3D 플랫포머" 형태의 레벨 오브젝트 배치 디자인으로 진행 흐름 조절 및 장르적 재미 첨가
- 소모성 추가 점프, 대점프 시스템으로 '의식 룩스' 보상과 게이미피케이션의 재미 제공

오브젝트 타입 및 역할

Zone에 배치되는 사물 요소의 성질과 역할 분류 의도를 명확히 합니다.

분류	항목	내용
성질	동적 객체	움직이는 사물
	정적 객체	움직이지 않는 사물
	인터랙션 객체	PC에 특수한 영향을 줄 수 있는 사물
역할	발판	진행을 위한 다음 스텝용 객체
	장애물	진행을 방해하여 난이도를 높여주는 객체
	스토리텔링	용도가 오로지 의미만을 부여하기 위한 객체

* 분류 의도: 해당 사물을 왜 배치해야 하는지 이해를 돋기 위함.

공간 컨셉: 몽환적인 정신의 세계

몽환적인 정신의 세계 속에서 성취에 대한 강박을 표현한 공간입니다. 배치되는 오브젝트들은 이 컨셉을 강화하고 플레이어의 감각을 자극하도록 설계됩니다.

* 예시이며, 변경 가능합니다

오브젝트 상세 목록

컨셉과 타입을 고려하여 선별된 각 오브젝트의 특징과 선정 이유입니다.

성질	이름	역할	선정 이유
동적 객체			
동적 객체	부유하는 나뭇잎 플랫폼	발판	움직이는 발판 경험 및 동적인 이동 제공
동적 객체	진자 형태의 발판	발판/장애물	타이밍 맞춘 이동 요구로 긴장감과 컨트롤 강조
동적 객체	회전하는 디스크 플랫폼	발판/장애물	움직임을 통해 이동 타이밍 조절 요구
동적 객체	공중 오르내리는 플랫폼	발판/장애물	높낮이 변화로 플레이어의 정밀한 점프 유도
동적 객체	부드럽게 흔들리는 구름 발판	발판	초보자에게 적합한 쉬운 난이도 제공
동적 객체	천천히 떨어지고 올라가는 석판 발판	발판	정확한 조작과 강박적 컨트롤 유발
동적 객체	회전하는 수정 가시	장애물	플레이어가 이동 시 정밀한 조작 요구
동적 객체	부유하는 안개 덩어리	장애물	플레이어의 시야를 방해하여 공허감 및 난이도 연출
동적 객체	부유하는 빈 서류 더미	장애물	움직이는 시각적 방해로 정밀한 점프를 유도
동적 객체	부유하는 빛의 다리	발판	이동 가능한 길을 시각적으로 안내하며 점진적 이동 연출
정적 객체			
정적 객체	날카로운 수정 기둥	장애물	정확한 이동 요구, 긴장감과 난이도 상승
정적 객체	밝게 빛나는 버섯	발판	낮은 플랫폼으로 플레이어가 쉬운 이동을 경험
정적 객체	깨진 트로피 조각	장애물	플레이어 이동 경로 제한 및 정확한 점프를 요구
정적 객체	색이 희미한 시계	장애물	이동을 방해하며 주의력 요구 및 난이도 증가
정적 객체	수정화석 발판	발판	동환적 분위기를 유지하면서 안정적인 이동 제공
정적 객체	금이 간 도자기 벽	장애물	이동 경로 제한 및 정밀한 컨트롤 유도
정적 객체	어두운 나무 뿌리	장애물	플랫폼 사이의 공간을 막아 이동 난이도 상승
정적 객체	얼어붙은 빛의 계단	발판	상승을 위한 시각적이고 테마적인 이동 경로 제공
정적 객체	어둠의 바위 군집	장애물	정밀한 점프 컨트롤과 경로 선택 유도
정적 객체	부서진 석상 조각	장애물	이동 가능한 경로를 제한하고 플레이어의 주의력 요구
정적 객체	빛나는 바닥 타일	발판	플레이어가 길을 쉽게 식별하고 따라갈 수 있도록 안내
정적 객체	부서진 빛의 다리	장애물	이동을 방해하여 정확한 점프를 요구
정적 객체	수정 오벨리스크	장애물	이동 경로를 제한하거나 좁혀 긴장감 조성

정적 객체			
정적 객체	날카로운 수정 기둥	장애물	정확한 이동 요구, 긴장감과 난이도 상승
정적 객체	밝게 빛나는 버섯	발판	낮은 플랫폼으로 플레이어가 쉬운 이동을 경험
정적 객체	깨진 트로피 조각	장애물	플레이어 이동 경로 제한 및 정확한 점프를 요구
정적 객체	색이 희미한 시계	장애물	이동을 방해하며 주의력 요구 및 난이도 증가
정적 객체	수정화석 발판	발판	동환적 분위기를 유지하면서 안정적인 이동 제공
정적 객체	금이 간 도자기 벽	장애물	이동 경로 제한 및 정밀한 컨트롤 유도
정적 객체	어두운 나무 뿌리	장애물	플랫폼 사이의 공간을 막아 이동 난이도 상승
정적 객체	얼어붙은 빛의 계단	발판	상승을 위한 시각적이고 테마적인 이동 경로 제공
정적 객체	어둠의 바위 군집	장애물	정밀한 점프 컨트롤과 경로 선택 유도
정적 객체	부서진 석상 조각	장애물	이동 가능한 경로를 제한하고 플레이어의 주의력 요구
정적 객체	빛나는 바닥 타일	발판	플레이어가 길을 쉽게 식별하고 따라갈 수 있도록 안내
정적 객체	부서진 빛의 다리	장애물	이동을 방해하여 정확한 점프를 요구
정적 객체	수정 오벨리스크	장애물	이동 경로를 제한하거나 좁혀 긴장감 조성
정적 객체	물결 문양의 돌 발판	발판	심리적 편안함과 안정적인 점프 및 이동 제공
인터랙션 객체			
인터랙션 객체	(룩스볼)모얼 점핑 아이템	아이템	점프 확장과 즉각적 보상 제공 (바닥에 닿을 시 아이템 효과 삭제)
인터랙션 객체	(룩스볼)모얼모얼 점핑 아이템	아이템	대점프 기능 제공으로 난이도 높은 구간 돌파 (바닥에 닿을 시 아이템 효과 삭제)



이야기의 절정: NPC '자아'

모든 여정의 끝에서 플레이어는 LLM 기반의 NPC '자아'를 마주합니다. 이 NPC와의 상호작용은 정해진 스크립트가 아닌, 플레이어의 입력에 따라 달라지는 자유로운 대화로 이루어집니다. 이는 챕터 스토리텔링의 정점이며, 플레이어가 스스로에게 질문을 던지는 경험을 제공합니다.