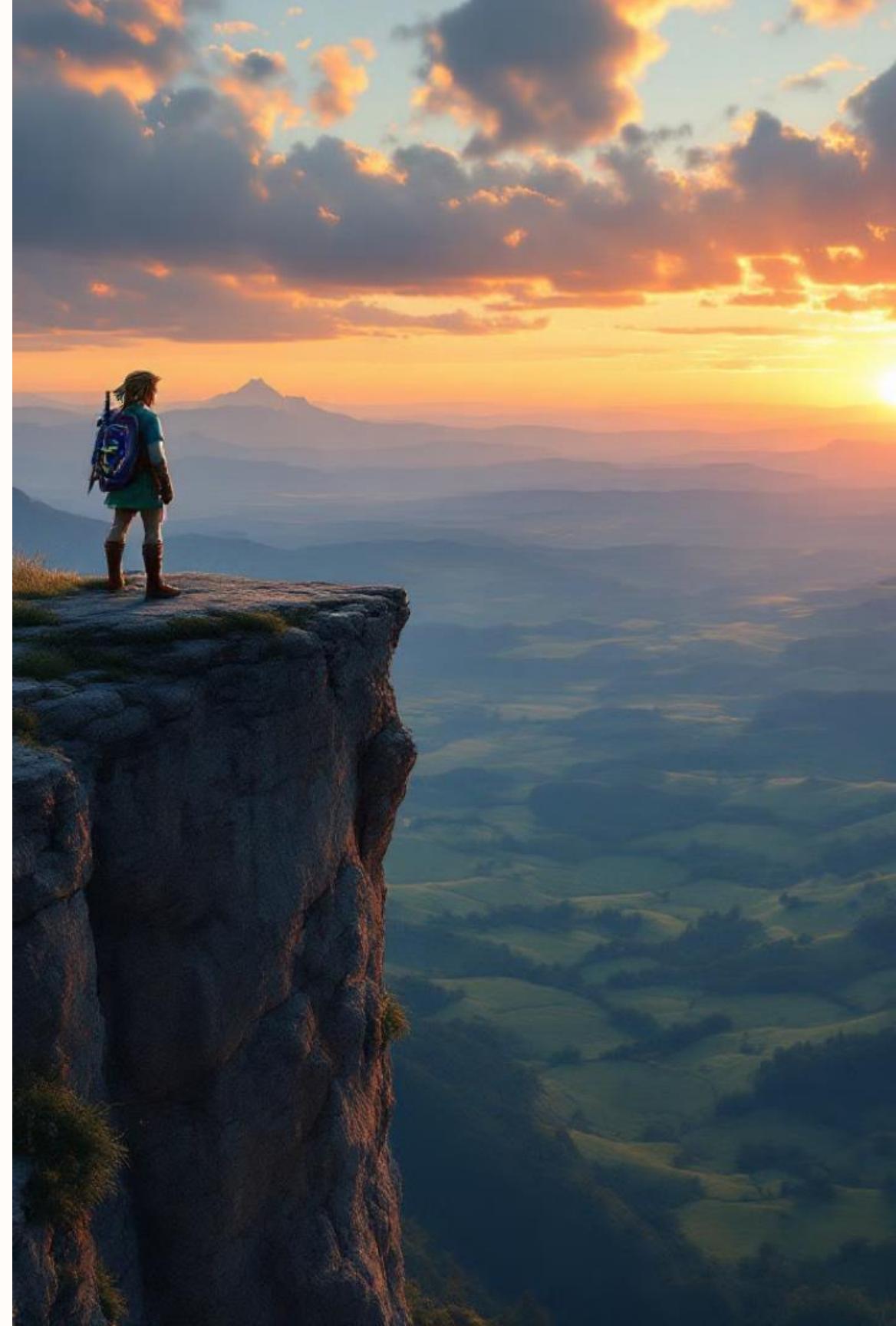


젤다의 전설: 브레스 오브 더 와일드 역기획



목차

- 게임 개요
- 디자인 철학
 - 인력과 매력
- Ex. 영결들의 노래 분석



BOTW의 디자인 철학

1 오픈월드

오픈월드 형식으로 플레이어에게 완전한 자유를 제공하여 하이랄 왕국을 자유롭게 탐험하고 자신만의 경험을 만들도록 장려.

2 플레이어 자율성

모험과 전투 및 퍼즐의 해결에 정해진 방식이 없어, 플레이어가 자유의지를 갖고 있다고 생각하게끔 설계.

3 인력과 매력

자율성은 보장하면서 게임의 시나리오를 플레이어가 잘 따라갈 수 있도록 환경을 구성.

인력과 매력



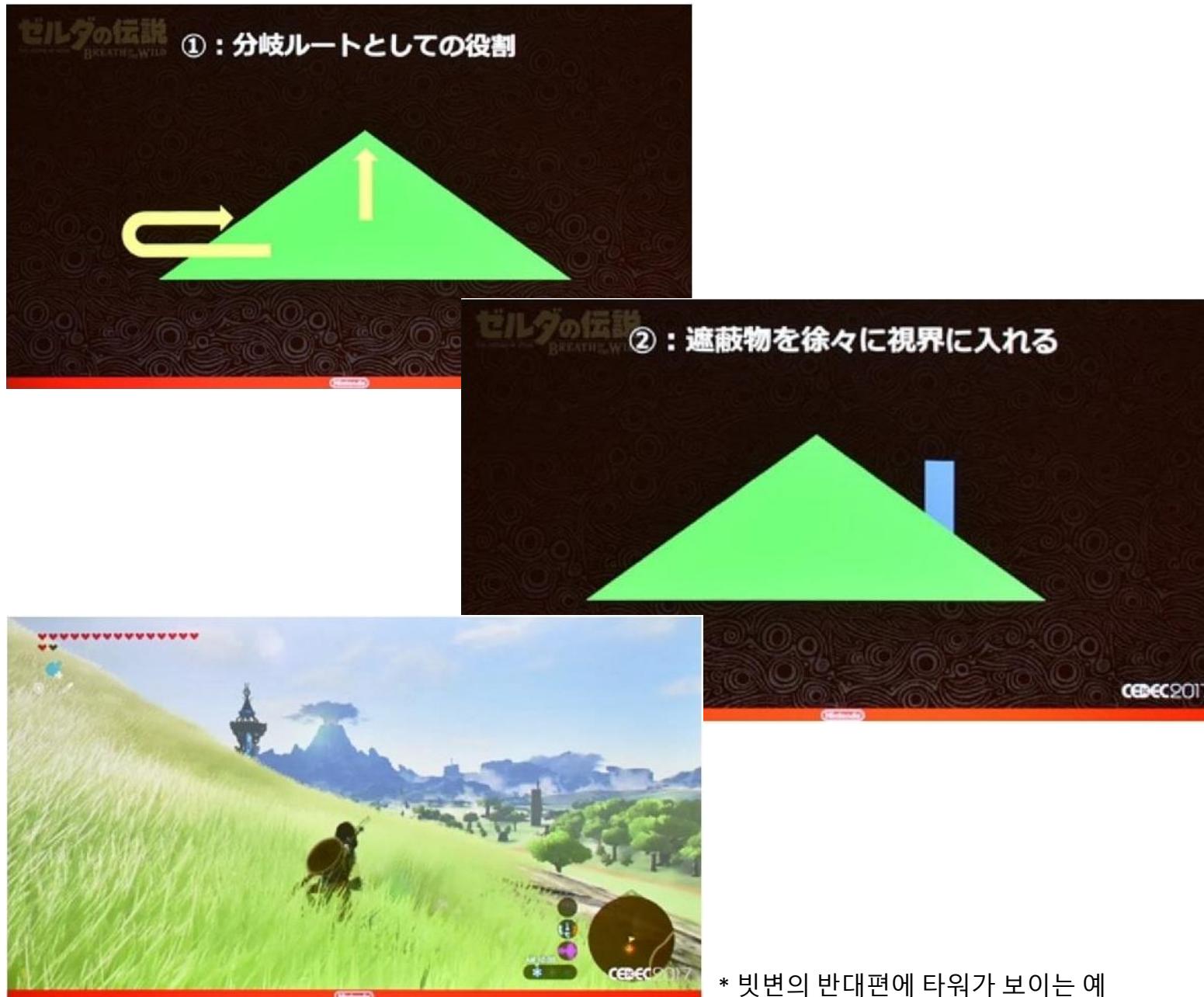
* 플레이어의 이동 경로를 통계 내어 나타낸 히트맵.

플레이어의 동선

게임 세계의 전반적인 정보를 획득할 수 있는 요소인 '탭'을 '점'으로 세계에 흘뿌려서 '동기'를 만들고, 점과 점 사이에 이벤트를 발생하는 디자인.

이렇게 탑과 탑 사이를 정직하게 걷는 플레이어는 '오솔길'을 걷는 느낌을 받게 된다.

인력과 매력



필드 삼각형의 법칙

BOTW는 지형 및 필드 레벨 디자인에 오브젝트를 배치할 때, 기본적으로 삼각형으로 보이게 설계하였다.

삼각형은 분기점을 만들고, 건너편의 풍경으로 동기 부여를 제공하기도 한다.

이는 플레이어의 자율성을 보장하되, 탐색에 대한 플레이어의 결정을 유도 할 수도 있다.

인력과 매력



* 대중소 3개의 삼각형의 역할.

필드 삼각형의 법칙

큰 삼각형은 산이나 산맥 등으로, '랜드마크'의 역할을 한다.

중간 삼각형은 특정 지점에서 다른 풍경이나 오브젝트를 숨기는 '차폐'의 역할을 한다.

작은 삼각형은 국소적인 탐색을 격려 하며, 게임의 '템포'를 조절한다. 이는 플레이어가 '놀이'라고 느끼는 것에 귀결된다.



Ex. 영걸들의 노래

서사의 추가

기존 주인공과 활동하던 네 영웅의 이야기를 소재로
챌린지를 설계.

엔드 컨텐츠

여러 번 시도 해야지만 클리어할 수 있는 난이도 설계와
그에 상응하는 보상.

Ex. 영걸들의 노래: 서사의 추가



몰입감을 높이는 추가 설정

본편에선 사망하여 영혼의 형태로 '스킬'이 되어 도움만 주던 4인의 영걸들의 설정을 추가 컨텐츠에 담아 플레이어의 몰입감을 한 층 높여준다.

본편의 세계를 탐험하는 것이 마무리 되어 갈 때, 플레이어는 본 컨텐츠를 통해 깊은 여운을 남기게 된다.

* 영걸들의 노래에서 새롭게 주목받는 등장인물들.

Ex. 영걸들의 노래: 엔드 컨텐츠



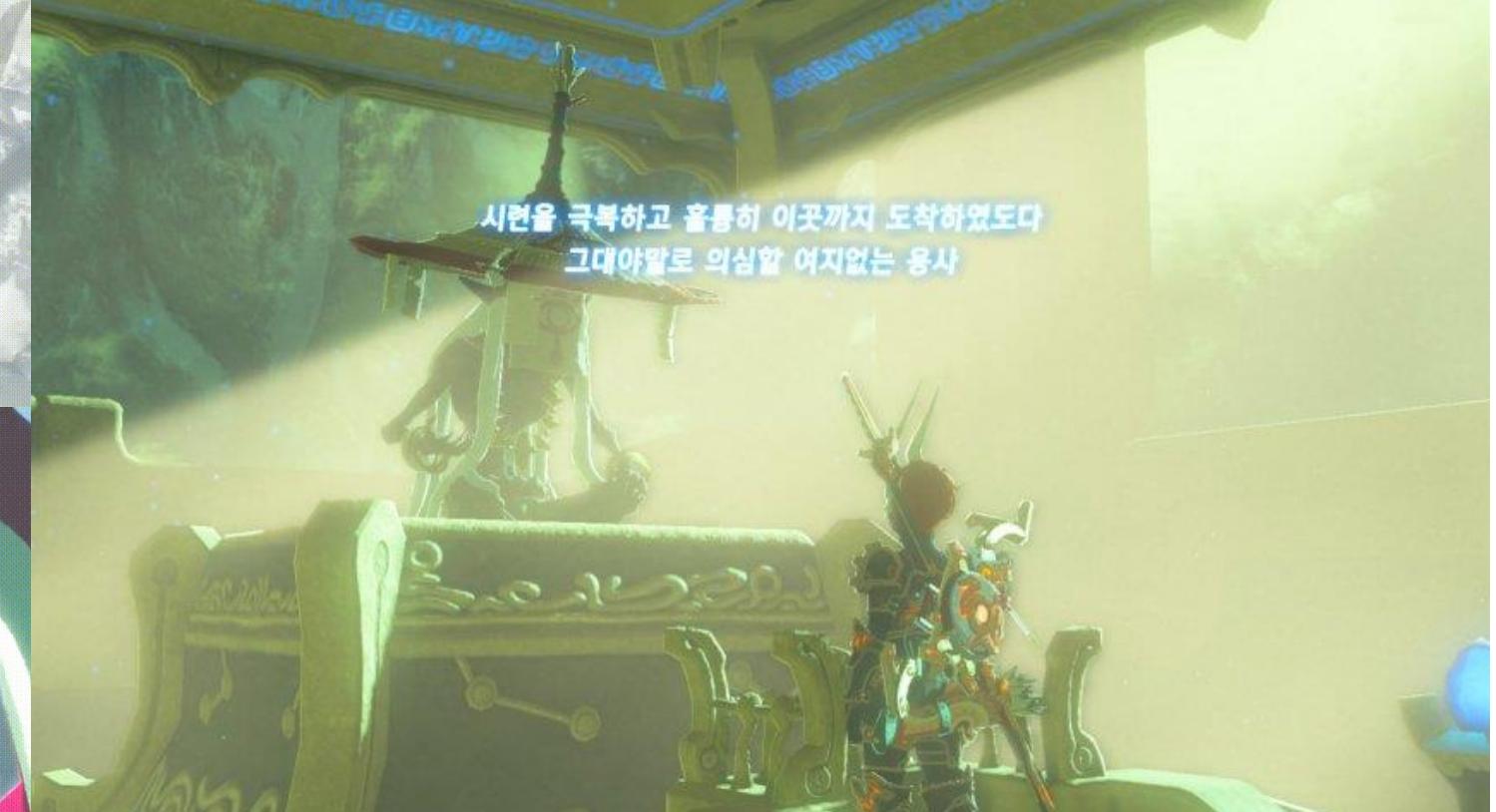
레벨 디자인

본편에서 모험을 마무리하고 본 컨텐츠를 시작할 때, 플레이어는 캐릭터의 성장으로 인한 강력함에 지루함을 느끼게 된다.

이에 일명 '노히트 플레이'를 강요하여 플레이어에게 긴장감과 위기감을 선사한다.

* 컨텐츠가 시작되면 주인공의 체력이 1로 고정된다.

Ex. 영걸들의 노래: 엔드 컨텐츠



* 플레이어는 영걸들의 서사를 더 깊게 이해하며 매력을 느낄 수 있게 된다.

* ‘조력자 npc가 최종보스’라는 기믹으로 플레이어는 엔드 컨텐츠로서의 긴장감과 재미를 느낀다.

Ex. 영걸들의 노래: 엔드 컨텐츠



* 컨텐츠의 보상인 마스터 바이크 제로.

최종 보상

말을 타고 다니며 마물을 무찌르는 세계관의 게임을 조금 흐트러트릴 지 몰라도, 엔드 콘텐츠인만큼 파격적인 보상을 제공한다.

오토바이라는 멋진 보상은 플레이어로 하여금 본편에서는 느끼지 못했을 낭만과 시원함을 전달해준다.