

Esteria

레벨디자인

Team 더블 나인 식스(996)

작성자 : 김 명 섭

1. 튜토리얼 레벨 디자인

1.1. 튜토리얼 레벨 컨셉

1.1.1. 지면 표현

게임 내에 등장하는 모든 스테이지의 지면은 매우 사실적이고 현실적인 표현을 통해 현실감 있는 게임 내 세계관을 플레이어에게 전달해야 하기 때문에 지면에 사용되는 텍스처는 Photo Based Texture를 통해 표현하도록 한다.



〈이미지 : 사진을 기반으로 사실적으로 표현된 지면 예시〉

게임의 특성상 뒤에서 앞을 찍는 Back View형식을 사용하기 때문에 화면 영역의 대부분은 지면과 풍경이 차지하게 되며, 게임 플레이 내내 스테이지의 지면을 자세히 바라보게 되는 경우가 굉장히 많기 때문에 지면의 퀄리티는 다른 배경 요소에 비해 비교적 높은 퀄리티를 선보일 수 있도록 한다.

또한 지면을 표현하기 위해 단순히 텍스처만 사용할 경우 특정 상황, 특정 카메라 각도각이 평면인 것이 노출될 수 있는 것을 대비하여 지면을 표현할 때에 다양한 지면 오브젝트를 배치하여 해당 지역의 풍경을 제대로 표현하도록 한다.

지면 오브젝트를 한두개 배치하는 것으로는 그 효과를 기대할 수 없기 때문에 다수의 지면 오브젝트가 빼곡하게 배치되어 숲이나, 산과 같은 지역을 현장감 있게 연출할 수 있을 것이다.

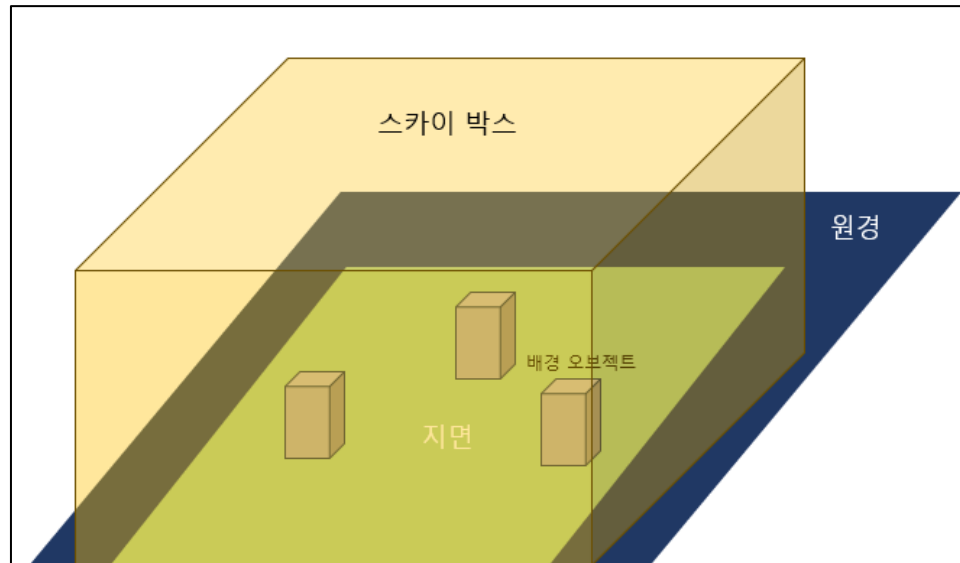


〈이미지 : 지면 오브젝트를 활용함으로써 풍경을 자연스럽게 표현한 예시〉

지면 오브젝트의 경우 다수의 오브젝트가 밀집하여도 하드웨어의 부담을 증가시키지 않게 하기 위해서 최소한의 자원을 활용하여 묘사하도록 하며, 플레이어가 이동하여 확인할 수 있는 부분은 어쩔 수 없지만 이동의 제약으로 지면 오브젝트에 도달할 수 없는 오브젝트들은 최소한의 자원을 활용하여 묘사하도록 한다.

1.1.2. 배경 구조 소개

[에스테리아]의 배경은 총 4개의 요소로 구성되어 있으며, Back View 카메라를 채택하고 있기 때문에 일반적인 게임과는 다른 형태의 배경 구조를 갖게 된다.

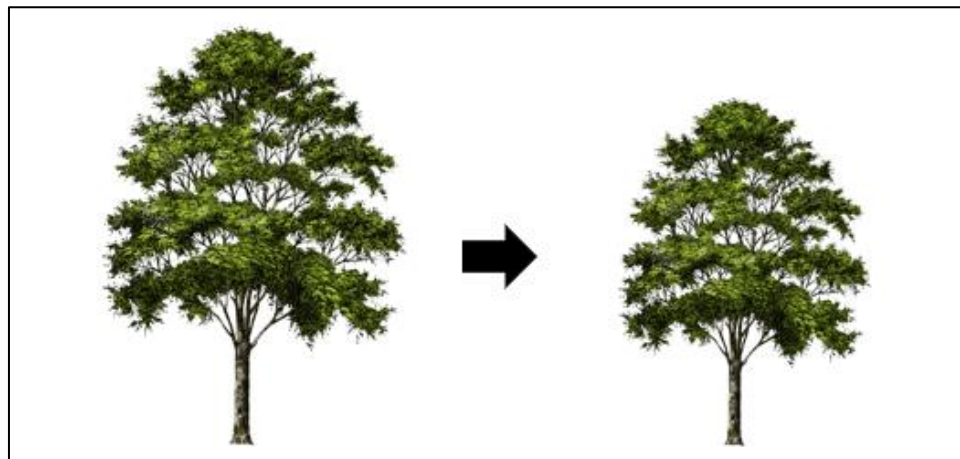


〈이미지 : 에스테리아 예상 배경 구조〉

[에스테리아]는 Back View를 채택하고 있기 때문에 하늘을 비추는 경우가 상당부분을 차지하고 있다. 그렇기 때문에 스카이박스를 별도로 구비하여 플레이어에게 더더욱 생동감 있는 배경과 웅장함을 동시에 줄 수 있다.

1.1.3. 배경 오브젝트 비율 조절

자연물 오브젝트의 경우에도 나무, 거대한 돌 등의 오브젝트는 실제 크기와 거의 유사한 비율과 크기로 게임에 배치하게 된다. 유사한 크기의 오브젝트 배치를 통해 게임 속 세상과 현실 세계를 동일하게 여기는 경험을 주려고 한다. 단, 게임 플레이에 지장을 주는 오브젝트는 비율 조절을 통해 원활한 게임플레이가 되는 것을 목표로 한다.



〈이미지 : 일정 비율 축소된 오브젝트〉

또한 게임플레이 과정에서 축소 과정을 거치게 되어도 캐릭터가 해당 오브젝트와 겹침 처리될 경우를 대비하여, 오브젝트와 캐릭터가 겹치게 될 경우 캐릭터를 인식하기 쉽도록 해당 오브젝트를 반투명화 시켜 게임 플레이에 배경 오브젝트가 방해되지 않도록 처리한다.



〈이미지 : 자연물과 캐릭터가 겹칠 경우 해당 오브젝트를 반투명 처리한 예시〉

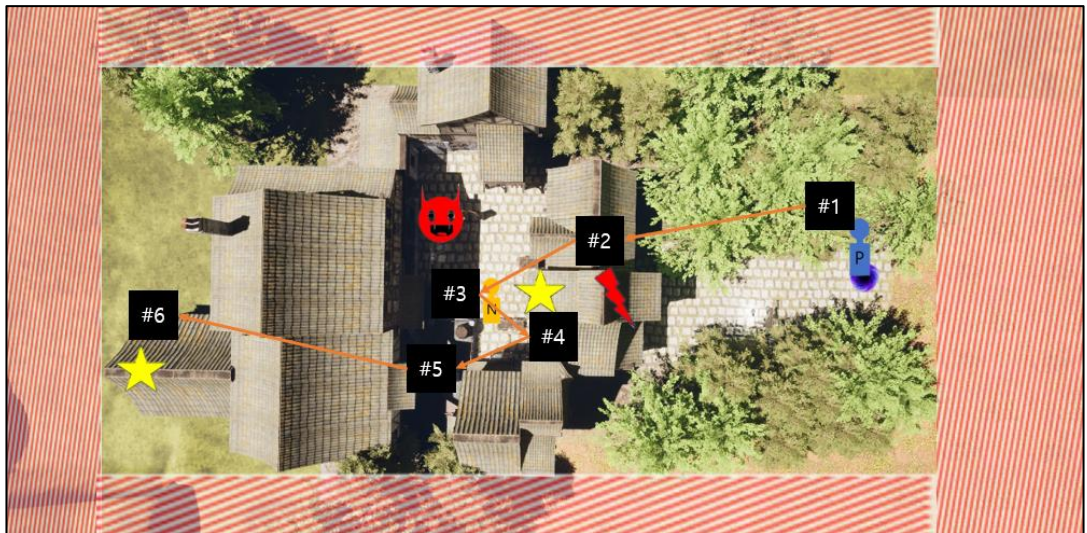
1.2. 튜토리얼 레벨 레이아웃

1.2.1. 대체 이미지 개요

종류	이미지	크기(W x D x H) (단위 : mm)
시작위치		500 X 500 X 150
보스		800 X 410 X 2900
NPC		290 x 130 X 175
플레이어		310 x 150 X 180
이동 불가 지역		-

종류	이미지	작동 방식
특정 위치		플레이어가 해당 위치를 통과할 시 이벤트 발생
상호작용		플레이어가 특정 키를 입력하면 이벤트 발생

1.2.2. 튜토리얼 레벨 디자인



〈이미지 : 탐부로 바라본 튜토리얼 레벨〉

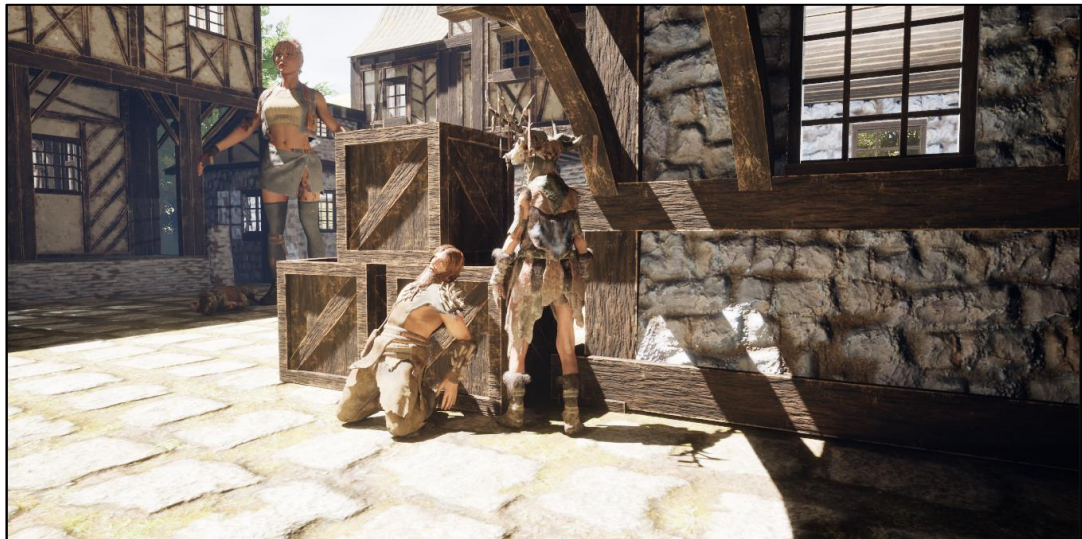
1.3. 이동 동선 및 이벤트 발생

#1



〈이미지 : 첫 시작 위치의 모습〉

#2



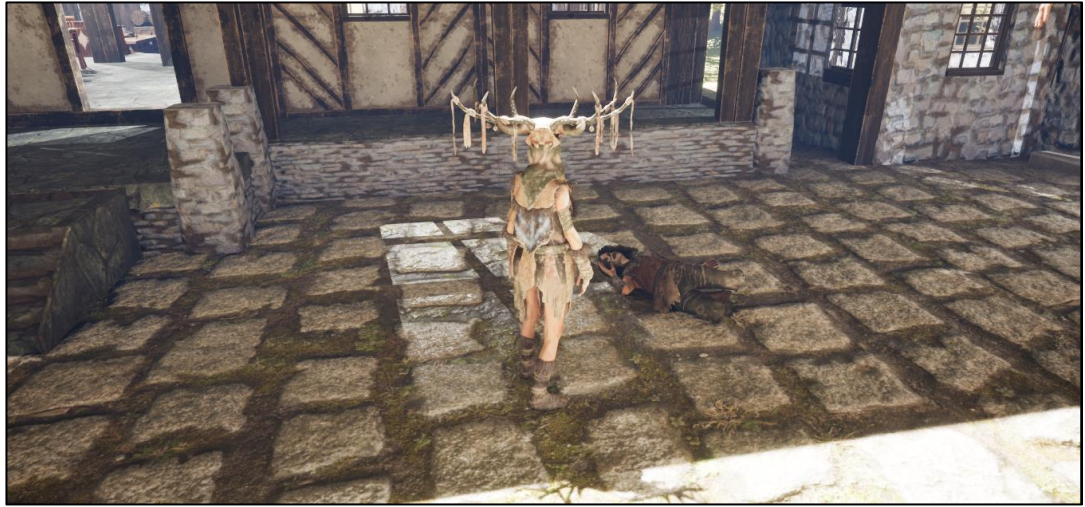
〈이미지 : 저택안의 거대한 인간형 보스가 저택의 주민들을 헤치는 장면을 숨어서 지켜보는 모습〉



〈이미지 : 해당 지점에 도착하여 트리거가 작동하여 문이 닫힌 모습〉

해당 지점에 도착하면 통과하였던 문이 닫히는 트리거가 작동하여 문이 굳게 닫히게 된다.

#3



〈이미지 : 베르디올과 상호작용하여 스토리를 진행하는 모습〉

#4



〈이미지 : 굳게 닫힌 문 쪽에 어둠의 결계를 푸는 램프와 상호작용하는 모습〉

빛의 목걸이를 착용하지 않은 상태로 상호작용을 한다면 결계를 해제할 수 없고, 베르디올에게 받은 빛의 목걸이를 착용한 상태로 결계 해제를 시도하면, 미니게임과 함께 결계를 해제할 수 있게 된다.

#5



〈이미지 : 결계를 해제 후 바닥에 의문의 빛이 기을 인도하는 모습〉

#6



〈이미지 : 빛을 따라가면 상호작용 할 수 있는 뒷문이 나타나는 모습〉

튜토리얼 레벨을 진행하면서 플레이어는 이동불가지역을 제외하고는 건물내부 및 나무 지형을 갈 수 있으며, 건물 내부 다양한 상호작용을 통해 알데비온 가문의 과거 역사, 선대 빛의 기사 정보, 베르디올의 과거를 알 수 있는 문헌을 확인할 수 있으며, 간단한 소비 아이템도 획득할 수 있다.