

DOUGLAS : THE REVENANT

더글라스 : 죽지않는 소년

PROJECT_DT 카빌가도 레벨 컨셉

안창신

개인 프로젝트



목차

1. 배경 스토리
2. 기획 의도
3. 컨셉 이미지
4. 트리거 오브젝트 설정
5. 비 트리거 오브젝트 설정
6. 몬스터 설정

배경 스토리

카빌 가도는 던전인 '공백 : 모리아산'에 가기위한 길로서, 스토리 초반부의 스테이지이다.

여행을 시작하고 얼마 지나지 않은 시점.

페르시와 합류하게 된 더글라스는 루베차 마을에서 죽기위한 방법을 찾아 나서게된다.

정보를 수집하기 위해 마을의 의뢰소를 방문한 더글라스는 그곳에서 '마왕의 흔적'을 조사해 달라는 의뢰서를 보게된다.

마왕에 의해 자신이 살던 마을이 파괴되고, 사랑하는 사람을 잃은 더글라스는 마왕에 대해 복수심과 동시에 궁금증이 생겼고 이 의뢰를 받기로 한다.

루베차 마을을 벗어자나 카빌 가도에 도착한 더글라스와 페르시.

더글라스는 페르시에게 마왕이 죽은지 물어보게 되고, 페르시는 마지막 마왕이 죽은 이후 100년의 시간이 지났다는 것을 알려준다.

더글라스는 '마지막 마왕'이라는 것과 '100년' 이후 라는 말에서 마왕이 한명이 아니었다는 것과 마왕이 죽은지 오랜 시간이 지났다는 것을 알게 된다.

이후에도 페르시와 대화를 나누며 '공백 : 모리아산'으로 향하게 된다.

자세한 스토리 사항은 스토리 문서 참고.

기획 의도

- 카빌 가도는 플레이어가 가게될 첫 던전인 '공백 : 모리아산'의 전에 배치된 스테이지 중 한곳이다.
- 이곳에서는 플레이어에게 던전을 입장하기 전에 준비할 수 있는 요소들을 배치한다.
- 경험치가 될 몬스터, 착용해야할 새로운 장비, 강화의 재료 등을 제공하여 플레이어가 던전에 입장할 수 있는 조건을 갖추 수 있는 여지를 제공 한다.
- 단, 이는 강제되지 않으며 플레이어가 선택할 수 있다.

컨셉 이미지



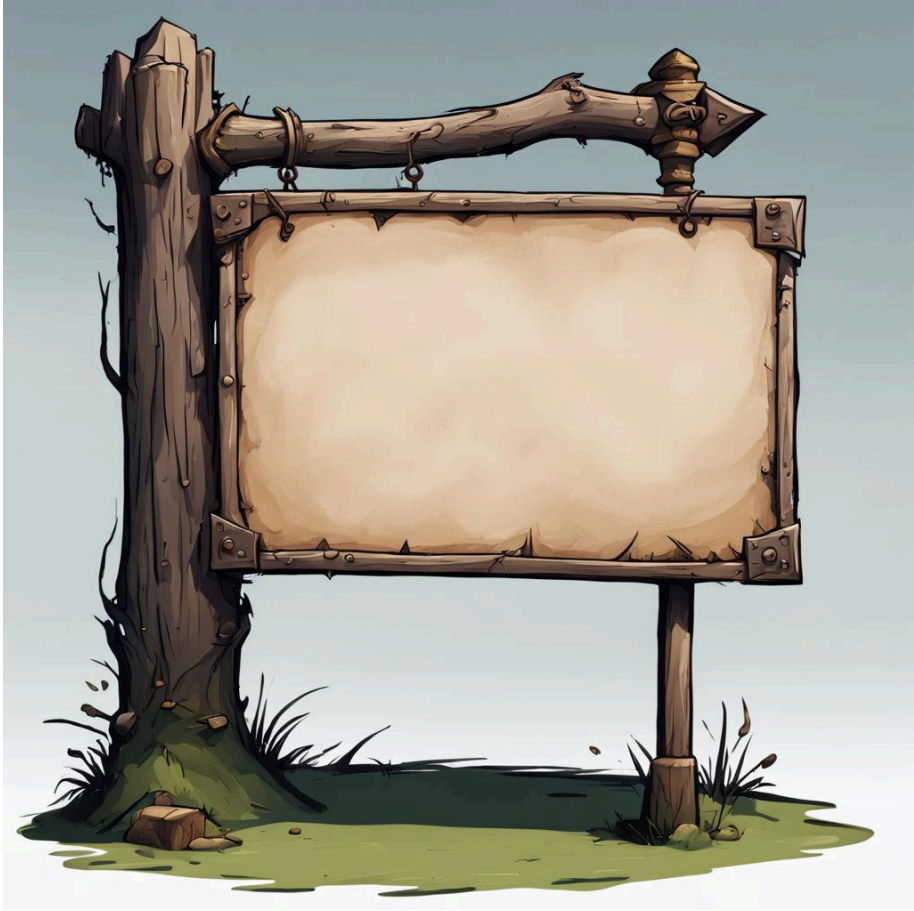
저 멀리 광산이 보이며, 나무가 우거진 숲에 둘러싸인 평지로 이루어져 있다.
플레이어가 육안으로 확인하기 쉬운 '광산' 랜드마크를 맵 밖에 배치하도록 한다.
오래전 전쟁이 있었다는 것을 암시할 수 있는 오브젝트들을 배치해둔다.


트리거 오브젝트 설정

- 트리거 오브젝트는 플레이어가 트리거 범위 내에 들어왔을 시에 상호 작용을 통해 정보나 아이템 획득, 혹은 기타 시스템을 이용할 수 있다.


1.NPC 오브젝트

| | |
|----------|---|
| 이름 | 알베르트 |
| 용도 | 플레이어에게 스테이지에 대한 설명 제공. |
| 레퍼런스 이미지 |  |
| NPC idx | 30001(미완) |
| 파일명 | M_NCLGMG_Human_adalberto.fbx |
| 설명 | 루베차 마을의 주민으로 ‘공백 : 모리아산’으로 향하는 주인공에게 앞길이 위험하다며 경고를 주는 인물. |


| | |
|----------|---|
| 이름 | 공백 경고 팻말 |
| 용도 | 던전 입구에 대한 경고. 플레이어에게 다음 스테이지에 대한 정보 제공. |
| 레퍼런스 이미지 |  |
| NPC idx | 30002(미완) |
| 파일명 | T_ALCAVNONO_Common_sign001.fbx |
| 설명 | ‘공백 : 모리아산’ 입구에 세워진 팻말. ‘공백 : 모리아산’이라 쓰여있다. |

| | |
|----------|---|
| 이름 | 상인 |
| 용도 | 스테이지 진입 직전, 플레이어에게 아이템 구입 및 판매 제공 |
| 레퍼런스 이미지 |  |
| NPC idx | 30003(미완) |
| 파일명 | M_NCLGMG_Human_merchant001.fbx |
| 설명 | 플레이어가 아이템을 사거나 판매하는 인물. 게임 곳곳에 배치되어 있다. |


2. 아이템 획득 오브젝트

| | |
|------------|---|
| 이름 | 나무 상자 |
| 용도 | 장비 아이템 획득 |
| 제공 아이템 idx | 50001(미완), 50002(미완), 50003(미완) |
| 레퍼런스 이미지 |  |
| object idx | 40002(미완) |
| 파일명 | T_FLNENO_all_ItemBox001.fbx |
| 설명 | 장비가 들어있는 상자. 게임 곳곳에 배치되어 있다. |

| | |
|------------|---|
| 이름 | 열매 나무 |
| 용도 | 재료 아이템 획득 |
| 제공 아이템 idx | 60501(미완), 60502(미완) |
| 레퍼런스 이미지 |  |
| object idx | 40003(미완) |
| 파일명 | T_FLNENO_all_FruitTree001.fbx |
| 설명 | 열매를 얻을 수 있는 나무 게임 곳곳에 배치되어 있다. |

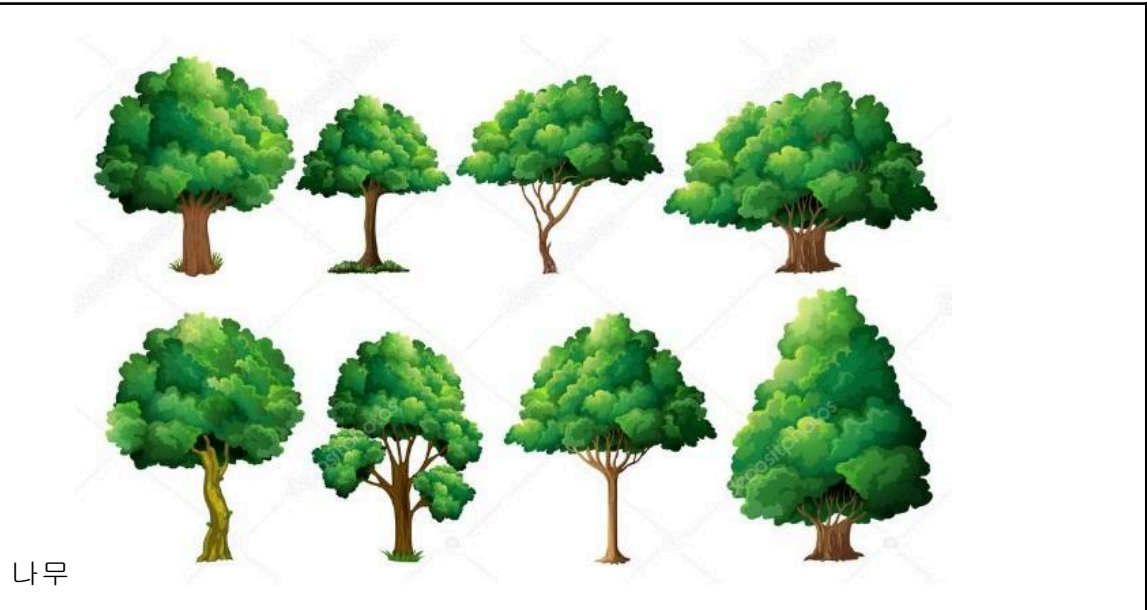
| | |
|------------|---|
| 이름 | 광석 |
| 용도 | 강화 재료 아이템 획득 |
| 제공 아이템 idx | 60002(미완) |
| 레퍼런스 이미지 |  |
| object idx | 40004(미완) |
| 파일명 | T_FLNENO_all_Mineral001.fbx |
| 설명 | 강화의 재료를 얻을 수 있는 광석. 게임 곳곳에 배치되어 있다. |


3. 기타 오브젝트


| | |
|------------|---|
| 이름 | 캠프 파이어 |
| 용도 | 게임 저장 및 상태 회복. 인연 대화등의 콘텐츠 제공. |
| 레퍼런스 이미지 |  |
| object idx | 40001(미완) |
| 파일명 | T_FLNEAO_all_Camp001.fbx |
| 설명 | <p>플레이어가 쉴 수 있는 공간.</p> <p>HP 및 MP, SP 등이 회복되며 인연 대화 콘텐츠를 진행할 수 있다.</p> <p>게임 곳곳에 배치되어 있다.</p> <p>플레이어가 캠프 파이어 이용시 자동 저장이 되도록 한다.</p> |

비 트리거 오브젝트 설정


- 비 트리거 오브젝트는 스테이지에 배치, 배경에 맞는 오브젝트들을 배치하여 자연스러운 연출을 할 수 있도록 하거나 플레이어의 이동을 돕는 역할을 하도록 한다.
- 블록아웃 및 빌드 작업중 레이아웃에 배치된 오브젝트 외에도 자연스러운 연출을 위해 추가적인 배치가 가능하다.
- 단, 추가적인 배치시 플레이어의 이동경로에 방해가 되지 않도록 한다.
- 배치된 오브젝트를 플레이어는 통과할 수 없다.
- 각 오브젝트들은 주어지는 idx내에서 임의로 배치하여 자연스러움을 유도한다.

| | |
|------------|---|
| 이름 |  나무 |
| 레퍼런스 이미지 | |
| object idx | 70001(미완), 70002(미완), 70003(미완) |
| 파일명 | T_FLNEAO_all_Tree001.fbx T_FLNEAO_all_Tree002.fbx T_FLNEAO_all_Tree003.fbx |
| 설명 | 일반적으로 사용되는 나무 오브젝트처럼 제작. |


| | |
|------------|---|
| 이름 | 바위 |
| 레퍼런스 이미지 |  |
| object idx | 70011(미완), 70012(미완), 70013(미완) |
| 파일명 | T_FLNEAO_all_Stone001.fbx T_FLNEAO_all_Stone002.fbx T_FLNEAO_all_Stone003.fbx |
| 설명 | 일반적으로 사용되는 바위 오브젝트처럼 제작. |

| | |
|------------|---|
| 이름 | 상자 |
| 레퍼런스 이미지 |  |
| object idx | 70031(미완), 70032(미완), 70033(미완) |
| 파일명 | T_FLNEAO_all_Box001.fbx T_FLNEAO_all_Box002.fbx T_FLNEAO_all_Box003.fbx |
| 설명 | 일반적으로 사용되는 상자 오브젝트처럼 제작. |

| | |
|------------|---|
| 이름 | 통나무 |
| 레퍼런스 이미지 |  |
| object idx | 70041(미완), 70042(미완), 70043(미완) |
| 파일명 | T_FLNEAO_all_Log001.fbx T_FLNEAO_all_Log002.fbx T_FLNEAO_all_Log003.fbx |
| 설명 | 일반적으로 사용되는 통나무 오브젝트처럼 제작. |


| | |
|------------|--|
| 이름 | 전쟁의 흔적 |
| 레퍼런스 이미지 |  |
| object idx | 70051(미완), 70052(미완), 70053(미완), 70054(미완), 70055(미완). |
| 파일명 | T_FLNEAO_all_WarTrace001.fbx T_FLNEAO_all_WarTrace002.fbx T_FLNEAO_all_WarTrace003.fbx T_FLNEAO_all_WarTrace004.fbx T_FLNEAO_all_WarTrace005.fbx |
| 설명 | <p>전쟁의 흔적이 묻어나도록 해골 주변에 갑옷과 무기 등을 배치한다.</p> <p>오랜 시간이 지났다는 점에서 오브젝트에 풀과 같은 요소들을 덧씌운다.</p> <p>(기타 전쟁의 흔적이 나타날 수 있는 오브젝트들을 포함한다.)</p> |

몬스터 설정

| | |
|-------------|---|
| 이름 | 골드 울프 |
| LV | 5 |
| 레퍼런스 이미지 |  |
| Monster idx | 20001(미완) |
| 파일명 | M_MCMDGL_Wolf_GoldWolf.fbx |
| 설명 | 일반적인 늑대보다는 큰, 황금색 털이 온몸을 덮은 늑대. 지상 몬스터. |

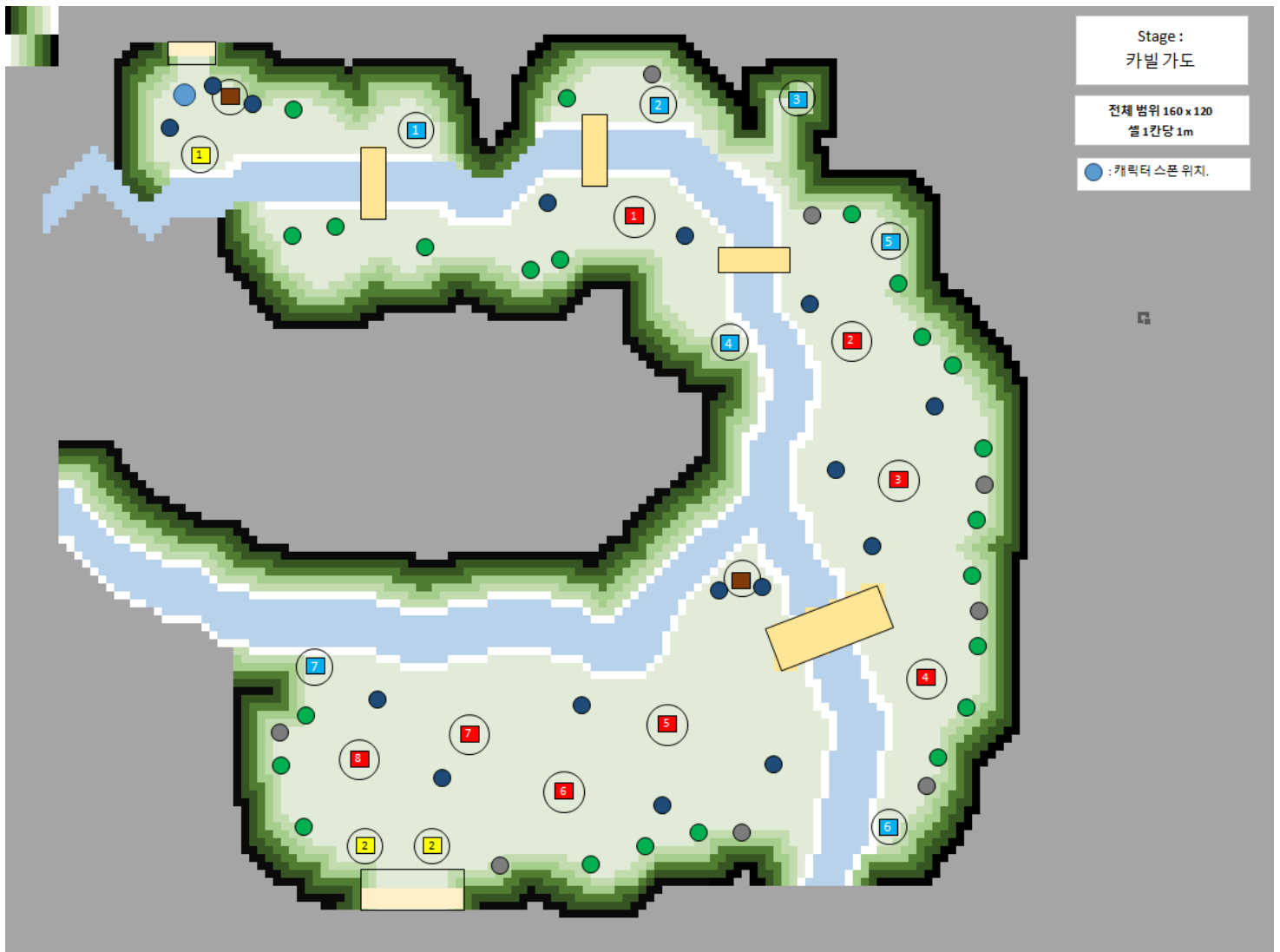
| | |
|-------------|---|
| 이름 | 블레이드 호크 |
| LV | 5 |
| 레퍼런스 이미지 |  |
| Monster idx | 20004(미완) |
| 파일명 | M_MCMDGL_Eagle_BladeHawk.fbx |
| 설명. | <p>사람보다는 살짝 작은 검은 든 매의 모습.</p> <p>공중 몬스터.</p> |

| | |
|-------------|---|
| 이름 | 킬러 자이언트 |
| LV | 6 |
| 레퍼런스 이미지 |  |
| Monster idx | 20009(미완) |
| 파일명 | M_MCMDGL_Giant_KillerGiant.fbx |
| 설명 | 2.5m정도의 자이언트. 검을 들고 있으며 피가 묻어있는 느낌. 지상 몬스터. |

| | |
|-------------|---|
| 이름 | 데빌 스네이크 |
| LV | 6 |
| 레퍼런스 이미지 |  |
| Monster idx | 20010(미완) |
| 파일명 | M_MCMDGL_Snake_DevilSnake.fbx |
| 설명 | <p>일반적인 뱀 보다는 거대하다.</p> <p>검붉은 색과 해골 무늬가 들어가있다.</p> <p>지상 몬스터.</p> |

| | |
|-------------|---|
| 이름 | 스톤 골렘 |
| LV | 8 |
| 레퍼런스 이미지 |  |
| Monster idx | 20005(미완) |
| 파일명 | M_MCLGGL_Golem_StoneGolem.fbx |
| 설명 | <p>4m에서 5m정도 되는 거대한 스톤 골렘.</p> <p>바위 곳곳에 풀이 자라나 있는 느낌을 추가한다.</p> <p>지상 몬스터</p> |

레벨 레이아웃 설정



레벨 컨셉

카빌 가도는 '던전 : 모리아 산'으로 향하는 길이다.

광산으로 향하는 길이며, 전쟁이후 오랜시간 방치되어 있었기 때문에 식물들이 자라나 있다.

전체적인 풍광은 산에 둘러싸여 있는 숲 내의 평지이다.

단, 루베차 마을과 가깝기 때문에 인간의 손길이 느껴지는 오브젝트들이 배치되어있다.

평지 내에는 오래 전 전쟁이 있었다는 것을 암시할 수 있는 오브젝트들을 배치한다.