



Contents

00. 22 / 05 / 16 회의 안건

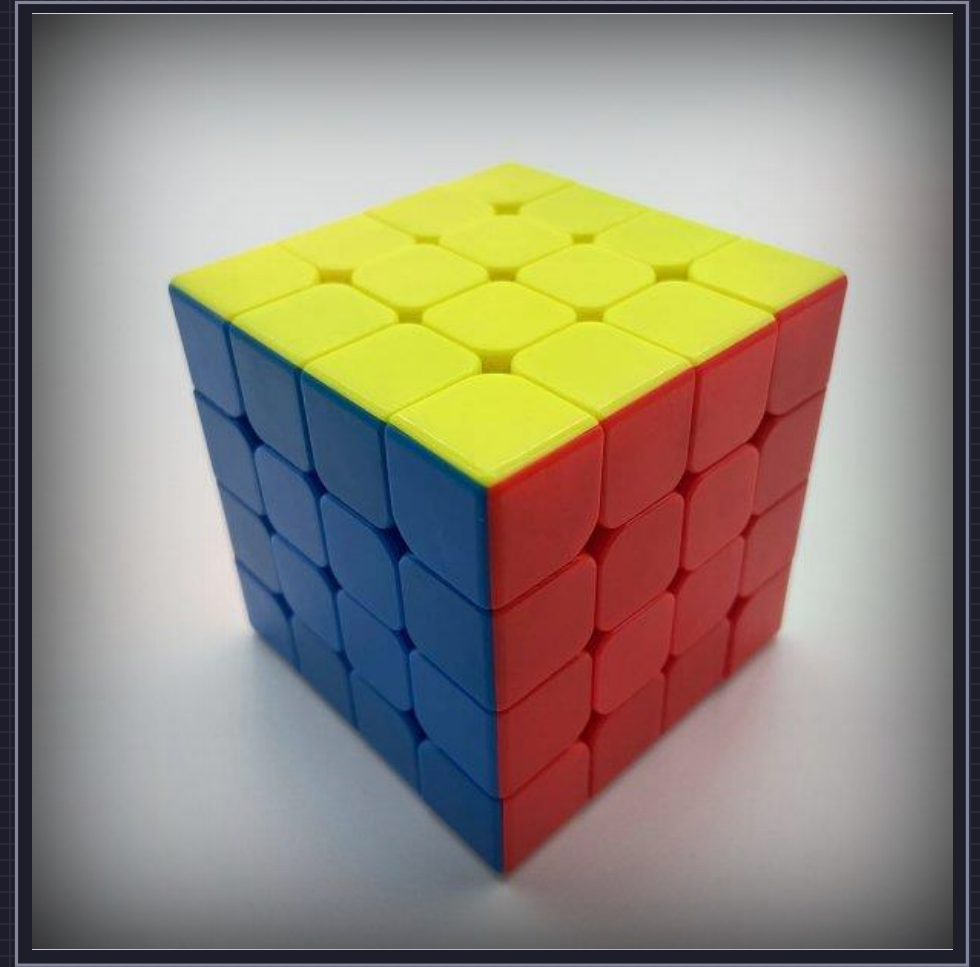
- 금주의 회의 안건 정리

01. 맵 배경 구상하기 – 조류 업그레이드

- 배경 참고 자료
- 배경 & 오브젝트
- 생체 오브젝트

02. 맵 배경 구상하기 – 인간 업그레이드

- 배경 참고 자료
- 배경 & 오브젝트
- 생체 오브젝트



00. 22 / 05 / 16 회의 안건

01. 맵 배경 구상하기 (조류 / 인간 업그레이드)

1. 원하는 맵 배경 구상
2. 생각하는 맵에 참고할만한 이미지 탐색
3. 맵에 등장할만한 생체&사체 오브젝트 종류 탐색
4. 맵에 등장할만한 상호작용 오브젝트 탐색

02. 주인공 모습 구상

1. 게임에 어울리는 주인공 모습 구상
2. 생각하는 주인공의 모습에 참고할만한 이미지 탐색



01

맵 배경 구상하기

조류 업그레이드

01. 맵 배경 구상하기 - 조류 업그레이드

선택한 배경은?

열대 우림(정글)

왜 이 배경을 선택하였는가?

1. 열대 우림에 존재하는 유명 조류가 많음
(ex. 앵무새, 랩터, 잉꼬 등등)
2. 나무들을 이용한 오브젝트들 배치 및
조류의 적극적인 이용 권장 가능



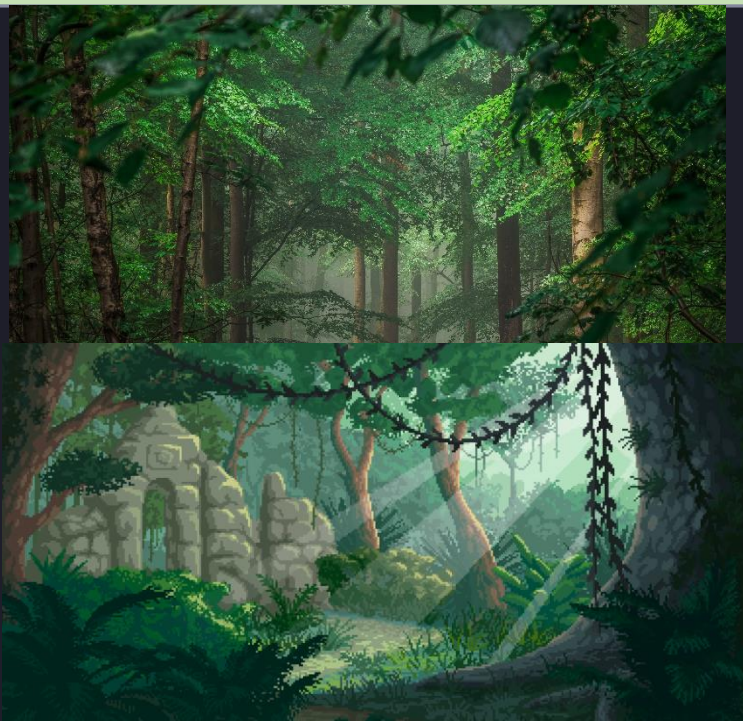
스테이지 등장 시기

중 후반 스테이지 (7 ~ 9 사이)

이유 :

1. 조류의 사용은 최소화 하기로 결정 했었음
2. 그렇기에 조류의 업그레이드는 뒤로 미루는 것이 좋다 판단

배경 참고 자료

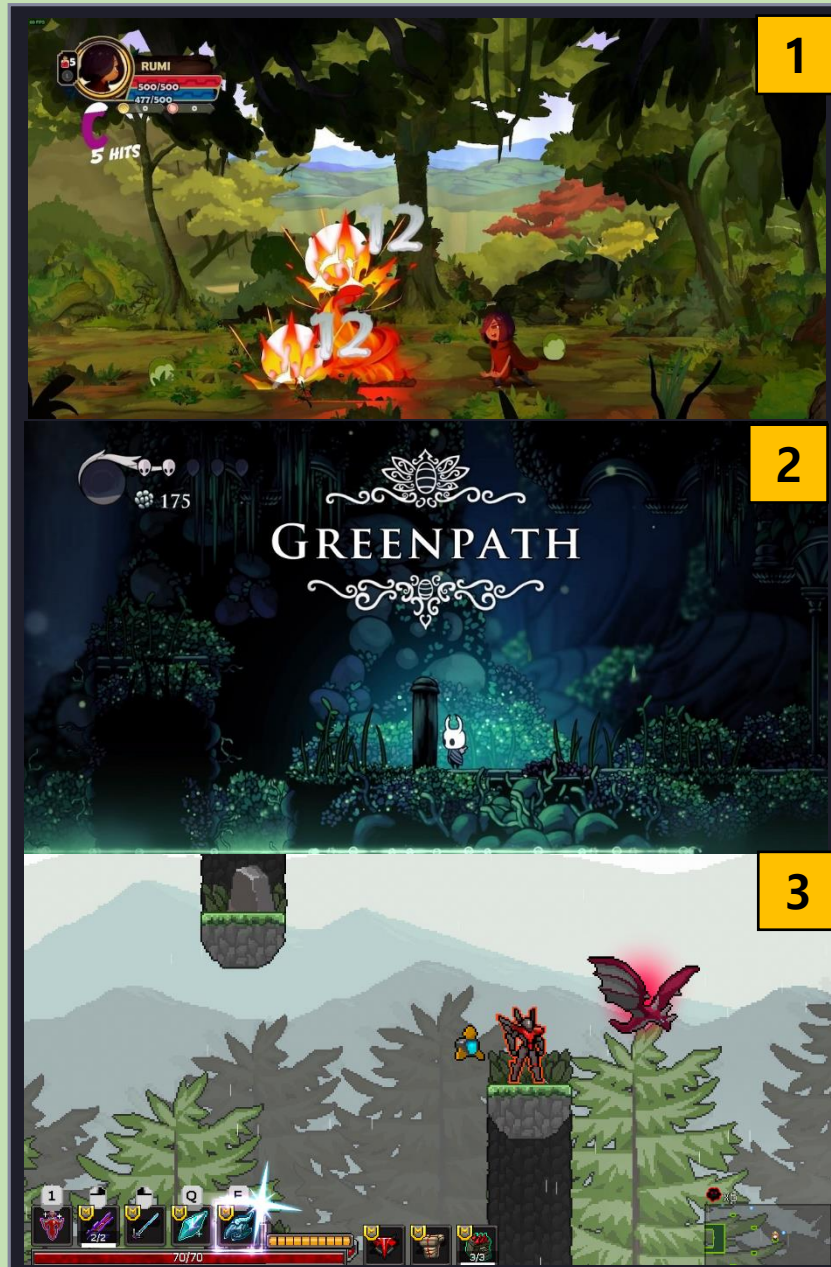


01. 이미지 참고 자료

- 전반적으로 나무가 다수 있는 배경
- 길 가는 중간 사원 등의 오브젝트 배치
→ 아이템 획득을 위한 장소 설정
- 중간 중간 위치한 기다란 넝쿨들
→ 상호작용 오브젝트들 곳곳에 배치

02. 참고할만한 게임들

1. **Tunche** - 게임 자체가 정글 속에서 진행.
배경 부분은 참고할 사항이 다분
2. **Hollow Knight - 녹색거리(GreenPath)**
플랫폼 게임의 참고서와 같은 게임
오브젝트 트릭 등의 기묘한 설계 참고 필수
3. **Metal Unit - 포레스티아(1스테이지)**
픽셀 그래픽의 게임이기에 참고 사항 많음
또한, 점프대 등의 참고 사항도 존재



배경 참고 자료 - Hollow Knight

할로우 나이트 트릭 예시

1. 밧줄에 묶여 있는 돌
2. 플레이어가 위치할 시 공격하는 식물
3. 가시밭길
4. 어두운 사원 내부

(이외에도 트릭 다수 존재 및 참고 사항 다분)

• 녹색 거리 지도

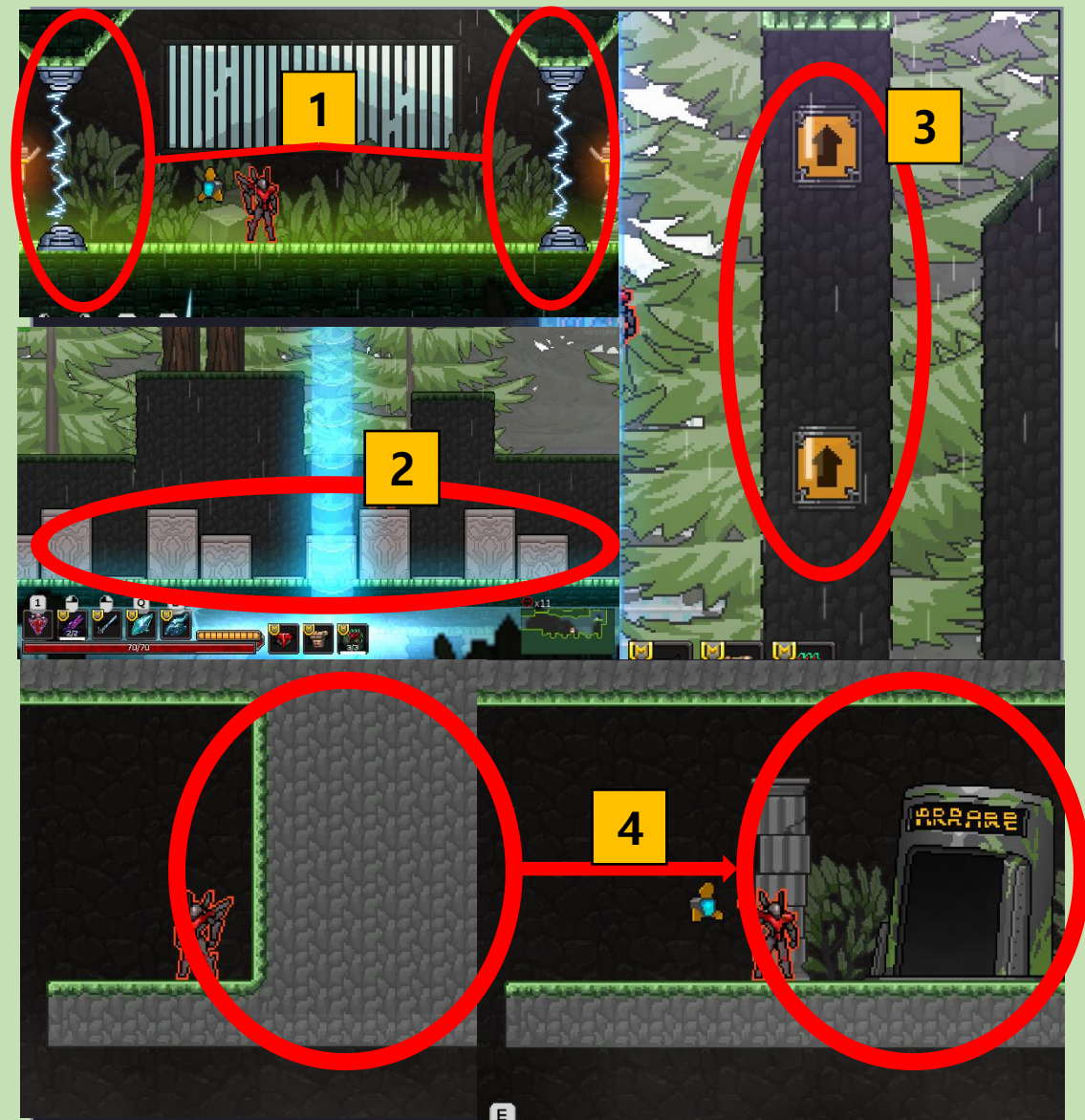


배경 참고 자료 - Metal Unit

메탈 유닛 트릭 예시

1. 대쉬를 사용해야 지나갈 수 있는 트릭
2. 랜덤으로 올라오는 발판들
3. 점프 발판
4. 보이지 않는 벽에 위치한 히든 장소

- 보스전 또는 사원 내부 디자인 시 참고 가능



배경 & 오브젝트

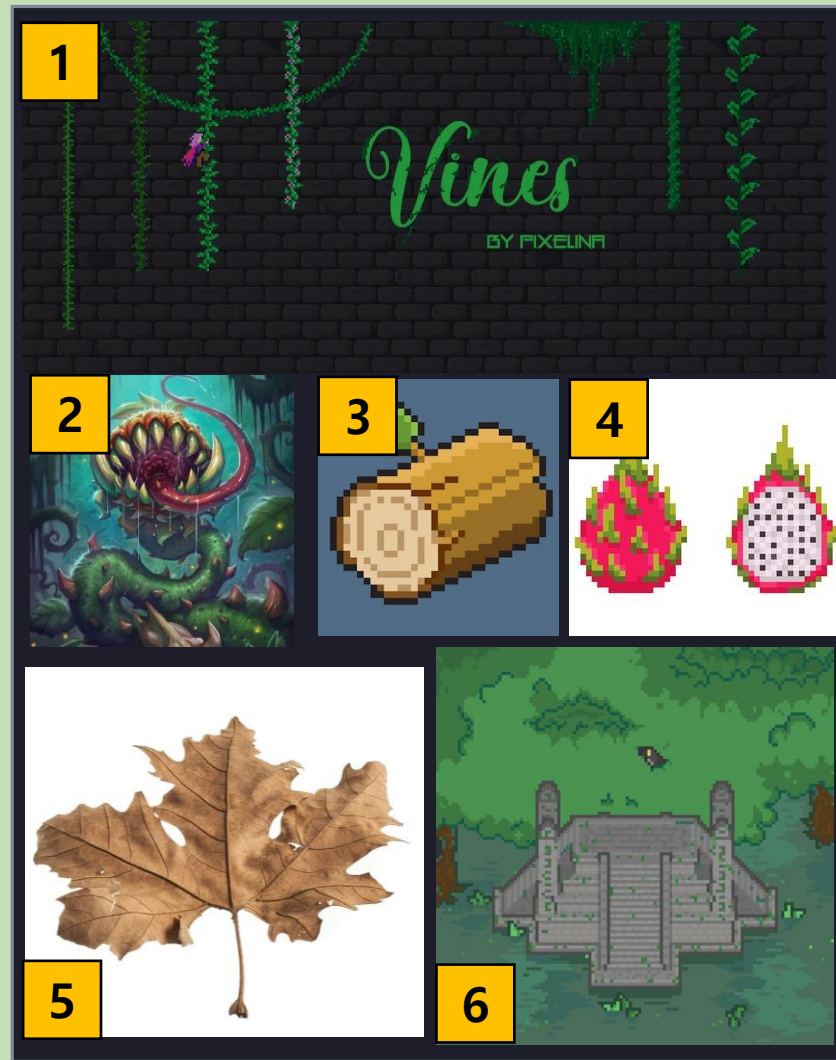


01. 높이 솟은 나무들

- 나무의 높이를 높게 설정
- 나무의 높은 곳에 오브젝트 배치
- 조류들을 이용해 높은 곳 이동 가능
- 적극적인 조류 활용 권장
- [참고 에셋 Pixel_Art_Forest](#)
- [참고 에셋 Mystery Forest](#)

02. 정글 특유의 오브젝트들

1. **넙쿨** - 높이 위치한 오브젝트 배치
or 쥐가 갇아 먹을 수 있는 줄로 배치 가능
2. **식인꽃** - 플레이어를 막는 장애물
3. **통나무(또는 나이트)** - 길을 막는 장애물
4. **과일** - 퍼즐 클리어를 위한 아이템
(ex. 거대 동물 유인용 아이템, 퀘스트 아이템)
5. **시든 잎사귀** - 1회용 발판으로 사용 가능
6. **파괴된 사원** - 아이템 획득을 위한 장소
(ex. 업그레이드용 부두 아이템)



오브젝트 - 생체 오브젝트 : Main

조류 (생체 + 사체)

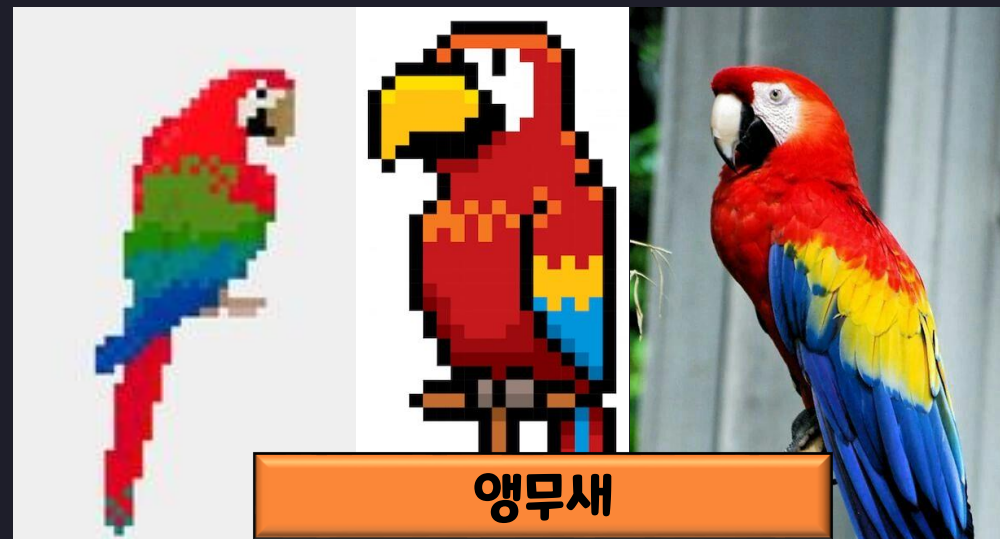
종류 : 앵무새

이유 : 스테이지에서 주가 되는 오브젝트 이기에
대부분의 사람들에게 친숙한 앵무새 선택
또한 앵무새는 공격의 상징은 아니기에,
우리가 지향하는 컨셉에 더 잘 어울린다고 생각

스테이지 보스 (하피 독수리)

종류 : 하피독수리 (= 부채머리수리)

이유 : 보스이기에 거대한 덩치가 주 포인트라 생각,
그렇기에 세계에서 가장 큰 독수리인 하피 독수리를 채용.
부적을 몸에 지니게 되며 거대해지고 공격적으로 된 컨셉



앵무새



하피독수리
(= 부채머리수리)

오브젝트 – 생체 오브젝트 : Sub

개과

종류 : 검은등 자칼

이유 : 일반적인 개와 유사한 디자인을 뽑을 수 있음

그렇기에 도심의 개에서 색칠놀이만 해도 괜찮다고 생각

열대우림에 서식하고 있기에 등장하기 무난한 오브젝트



검은등 자칼

고양이과

종류 : 오셀롯

이유 : 귀엽보짝하며...

아주 크지 않은 몸 크기, 고양이와 매우 유사한 생김새로

일반 고양이 디자인에 무늬만 박아서 표현 가능



오셀롯

오브젝트 - 생체 오브젝트 : Sub

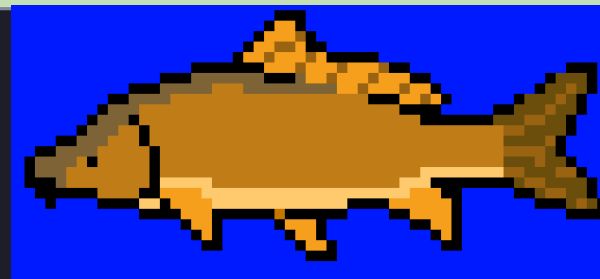
어류

종류 : 잉어

이유 : 일반적인 잉어와 유사한 디자인을 뽑을 수 있음

타 스테이지에 등장해도 무난하게 사용 가능하다고 생각

게임 내에서는 조금 작은 크기의 잉어로 사용



잉어

설치류(쥐과)

종류 : 시궁쥐

이유 : 어느 스테이지에서도 무난하게 이용 가능

쥐는 어디에나 있으니까...



시궁쥐

오브젝트 – 생체 오브젝트 : Sub

인간

종류 : 인디언

이유 : 주로 죽어있는 사체로 등장하는게 맞다고 생각

인간의 흔적이 있는 사원을 배치하기에, 소수의 인간 배치
이미지는 위의 픽셀 이미지와 비슷한 흑인 인디언

장애물(가시 오브젝트)

종류 : 가시 덩굴

이유 : 정글의 특색이 가장 잘 드러나는 가시 오브젝트

맵 아래 구멍이나 옆면에 배치 가능



인디언



가시 덩굴

02

맵 배경 구상하기

인간 업그레이드

01. 맵 배경 구상하기 - 인간 업그레이드

선택한 배경은?

폐허(Ruins)

-제단에 의해 폐허가 되고, 주인공의 시험장이 된 도시-

왜 이 배경을 선택하였는가?

1. 폐허 = 사람에 의해 건축되고, 사람에 의해 파괴된 곳
마치 주인공을 연상하는 지역으로 사용 가능
(주인공 또한 사람에 의해 만들어지고 파괴될 예정이니)
2. 다양한 사람들의 등장으로 인한 트릭들과
도심지였다는 것을 이용한 기계적인 트릭들을 합쳐
높은 난이도의 맵 제작이 용이함



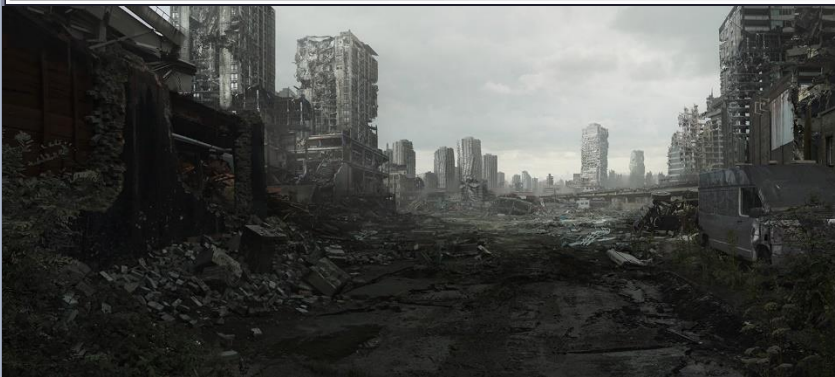
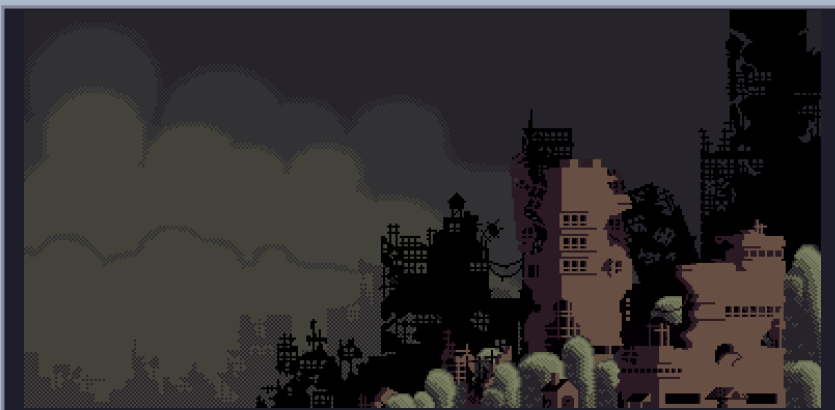
스테이지 등장 시기

극 후반 스테이지 (9 이상, 부두술사 은거지 바로 전)

이유 :

1. 사람, 즉 인간의 생명과 관련된 주제를 던지기에,
가장 최후방에 배치함으로서 이어지는 스테이지에서 메시지를
극적인 상태로 전달할 수 있음
2. 인간의 업그레이드가 일찍이 될 시, 게임 설계에 영향을 줄 수 있음

배경 참고 자료



01. 이미지 참고 자료

- 전반적으로 어두운 느낌을 주는 컨셉
- 저, 중, 고층의 높이의 빌딩들 존재
- 파괴된 구멍을 통해 오갈 수 있는 건물들
- 주위에 널브러진 시체들과 쓰레기들

02. 참고할만한 게임들

1. This War of Mine

등장하는 모든 지역이 폐허로서 참고하기 좋은
지역들의 배경 묘사를 참고할 부분이 정말 많음

2. BIOHAZARD RE : 2

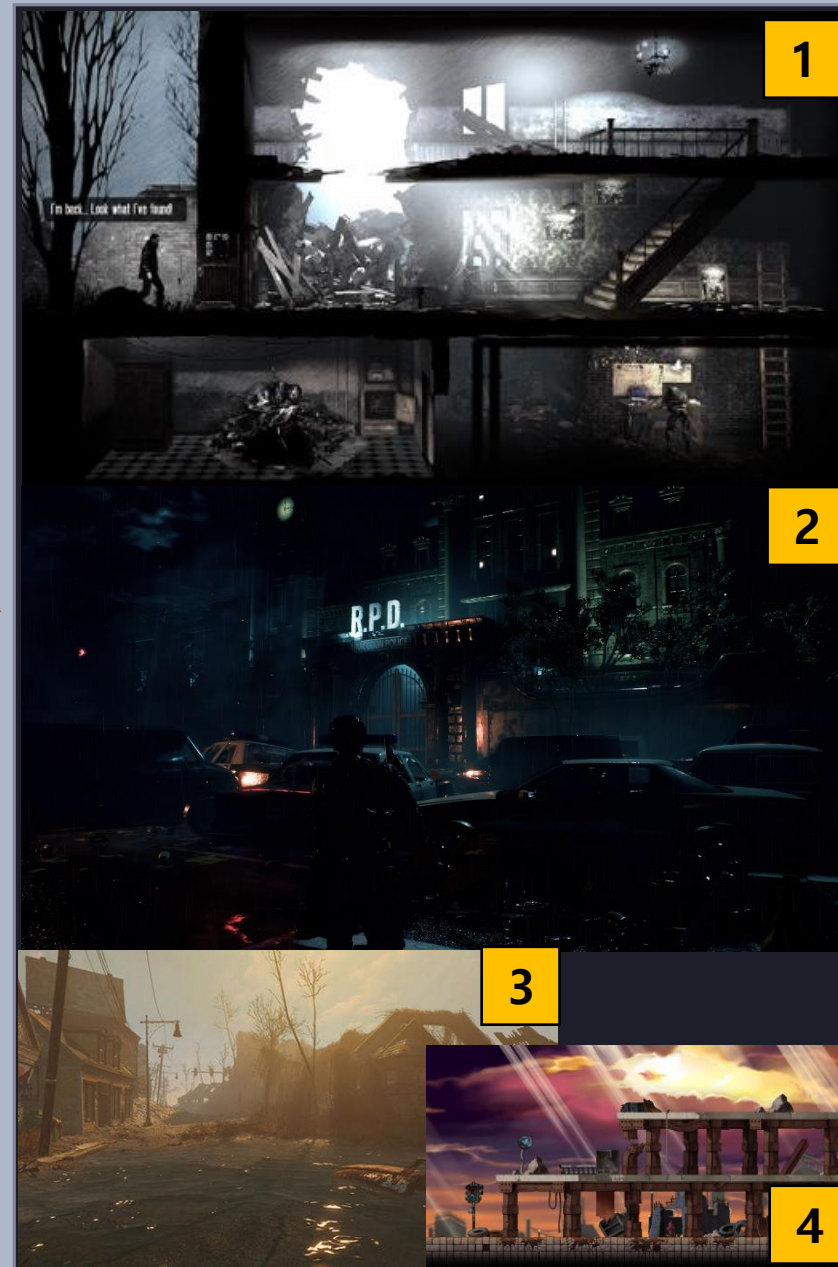
경찰서 내부의 경우 건물 내부 트릭 설계로,
외부의 경우 배경 묘사 및 디자인 참고용 가능

3. 폴아웃4 - 커먼웰스

아포칼립스 세계관이자 폐허가 된 도시의 표본
디자인적으로 참고할 사항 다분

4. 메이플스토리 - 커닝시티

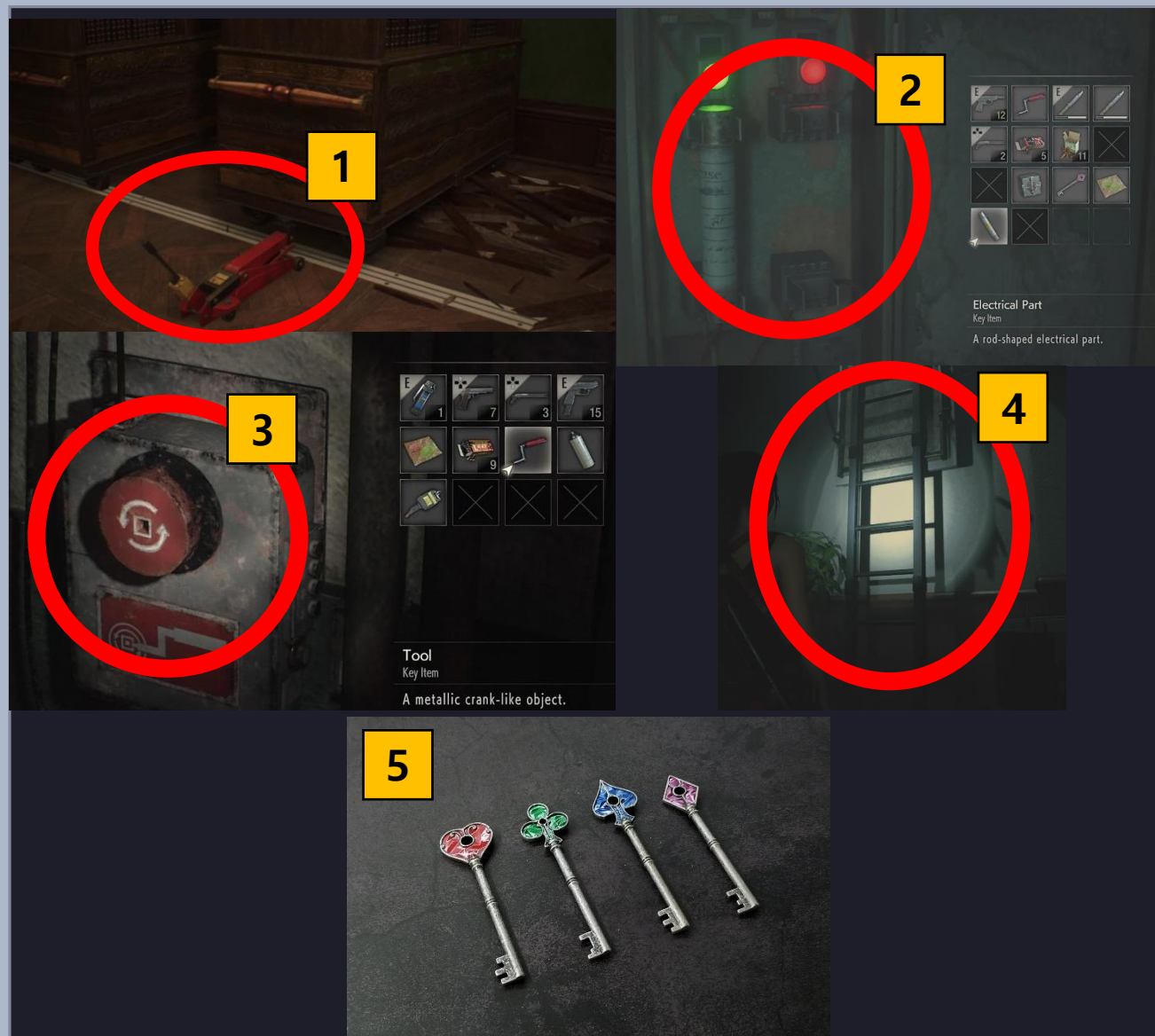
근 본



배경 참고 자료 - Biohazard 2 RE:

바이오헬저드 트릭 예시

1. 낮은 위치의 물건을 들어올리는 지렛대
2. 전기 연결이 안된 구간에 연결하는 퓨즈
3. 회전문을 돌리기 위한 손잡이와 구멍
4. 위에서 내려줘야 아래까지 열리는 사다리
5. 다양한 문을 가기 위한 열쇠들



배경 & 오브젝트



01. 무너지고, 보수 중인 건물들

- 건물들의 대부분이 무너져 있는 상태
- 몇몇 건물들은 왼쪽의 사진처럼 공사중
- 높낮이가 다른 건물들은 이동의 수단
- [참고 에셋 2D Retro Urban City](#)

02. 도시 특유의 오브젝트들

1. 레버 - 문을 열거나 특정 장치를 사용할 때 사용
2. 퓨즈 - 어두운 지역을 밝히기 위한 사용 아이템
3. 열쇠 - 잠긴 문을 열기 위한 사용 아이템
4. 전류가 흐르는 전선 - 장애물 오브젝트
물과 연결되거나 문과 연결, 퓨즈와 연관한 퍼즐
5. 부비트랩 - 덩불로 덮여놓은 장소의 함정
6. 종 - 플레이어가 부비트랩에 빠지거나,
특정 장소에 도달했을 시, 종이 울려 어그로가 끌림



오브젝트 - 생체 오브젝트 : Main

인간_01

종류 : 민간인

이유 : 플레이어에게 비적대적인 오브젝트가 필요

가장 기본이 되는 인간 오브젝트

사체 오브젝트로도 다수 배치



민간인

인간_02

종류 : 도둑(양아치)

이유 : 플레이어에게 적대적인 오브젝트가 필요

플레이어를 발견 시 죽일 기세로 쫓아오며 피해 다녀야 함

단체로 몰려다니는 일종의 그룹 컨셉 또한 존재



도둑(양아치)

오브젝트 - 생체 오브젝트 : Main

인간_03

종류 : 요원(에이전트)

이유 : 제단(연구소)의 개입을 알리는 오브젝트

모든 장소가 제단이 만들어낸 장소라는 것을 알리는 복선
사체로 첫 발견 시 플레이어가 의문을 가지며,
곳곳에 사체로 발견

스테이지 보스

종류 : 특수요원(에이전트)

이유 : 마지막으로 플레이어를 테스트하는 인물

맵의 다양한 함정들을 이용해 플레이어를 위험에 빠뜨림
직접적인 공격보다 간접적인 공격으로 플레이어를 공격
(ex. 부비트랩, 포격, 저격 지원 등등)



요원(에이전트)



특수요원(에이전트)

오브젝트 - 생체 오브젝트 : Sub

개과

종류 : 셰퍼드

이유 : 무난하게 등장할 수 있는 맹견

폐허가 된 도시에서 돌아다니는 개로 나와도 이상 없음

또한 정글 맵의 검은 등자칼 모델링 그대로 사용 가능



셰퍼드

고양이과

종류 : 샤르트르

이유 : 무난한 고양이 디자인

개와 색 차별을 둬으로써 역할 분별 확실화



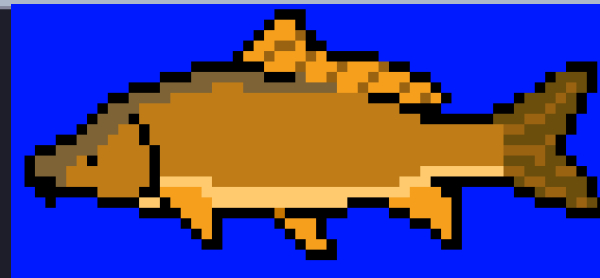
샤르트르

오브젝트 - 생체 오브젝트 : Sub

어류

종류 : 잉어

이유 : 일반적으로 등장하기 가장 좋은 물고기
타 스테이지에 등장해도 무난하게 사용 가능
게임 내에서는 조금 작은 크기의 잉어로 사용



잉어

설치류(쥐과)

종류 : 시궁쥐

이유 : 어느 스테이지에서도 무난하게 이용 가능
쥐는 어디에나 있으니까...



시궁쥐

오브젝트 - 생체 오브젝트 : Sub

조류

종류 : 까마귀

이유 : 사체가 많은 곳에 자주 등장하는 까마귀

그렇기에 조류 오브젝트 배치 시 가장 유용하다 생각
그리고 생각보다 비둘기, 참새는 디자인이 까다로움

오히려 까마귀는 기틀만 잡고 색칠하면 그만이니 선택



Q&A