



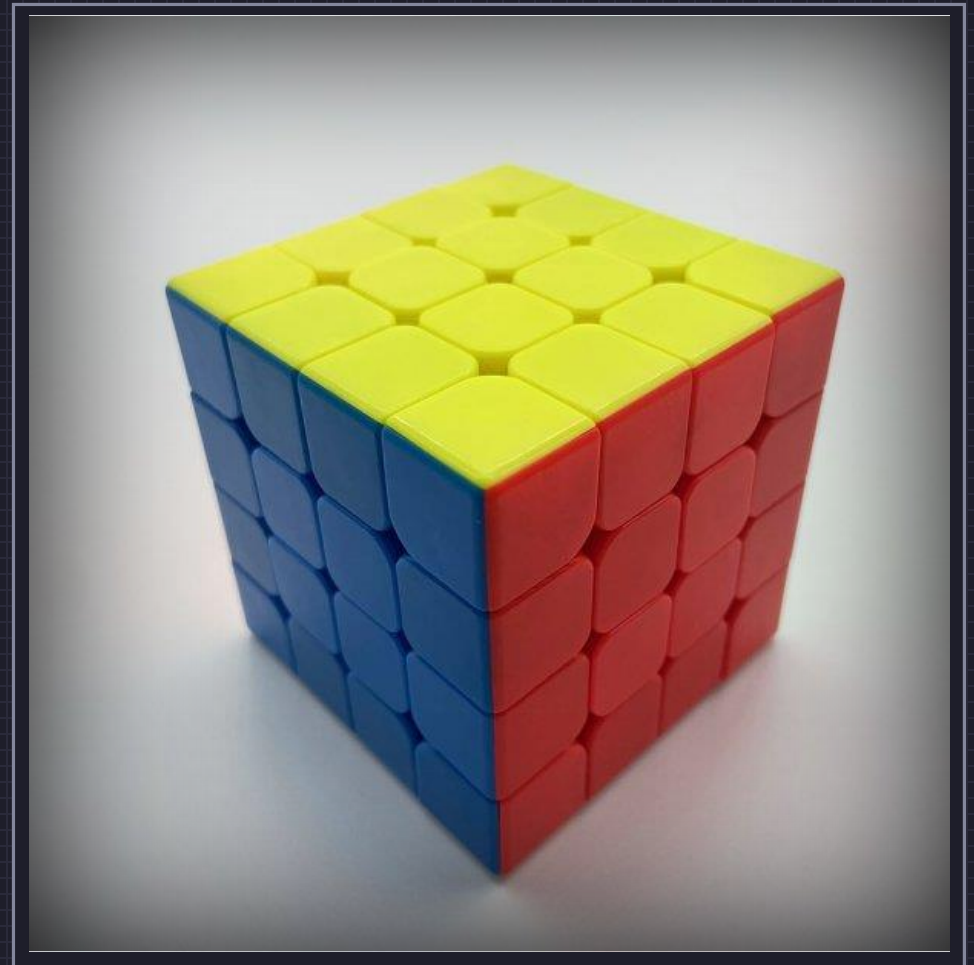
# Contents

## 00. 22 / 05 / 18 회의 안건

- 금주의 회의 안건 정리

## 01. 설원 배경 설정- 개과 업그레이드

- 배경 참고 자료
- 배경 & 오브젝트
- 생체 오브젝트



## 00. 22 / 05 / 18 회의 안건

### 01. 설원 배경 설정

1. 생각하는 맵에 참고할만한 이미지 탐색
2. 맵에 등장할만한 생체&사체 오브젝트 종류 탐색
3. 맵에 등장할만한 상호작용 오브젝트 탐색



01

# 설원 배경 설정

개과 업그레이드

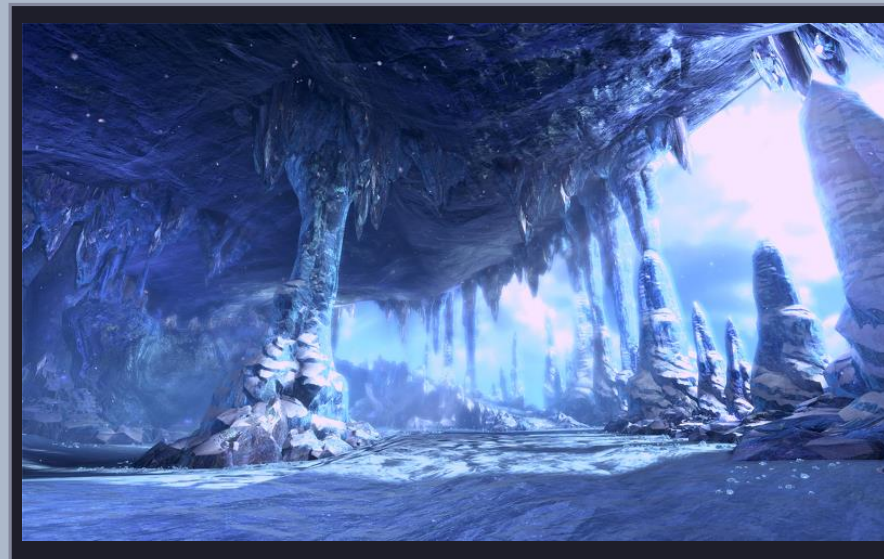
## 01. 맵 배경 구상하기 - 인간 업그레이드

선택한 배경은?

**설원** (시베리아 or 북극)

왜 이 배경을 선택하였는가?

1. **시베리아** : 다양한 종류의 동물 종이 나올 수 있고, 설정 상 시베리아에 존재하는 마을을 점거했다고 할 수 있음. 또한 시베리아 트랩 화산도 쓰기 좋다고 생각
2. **북극** : 극지방을 대표하는 지역  
동물의 종은 많지 않지만, 설정을 쓰기에는 훨씬 용이



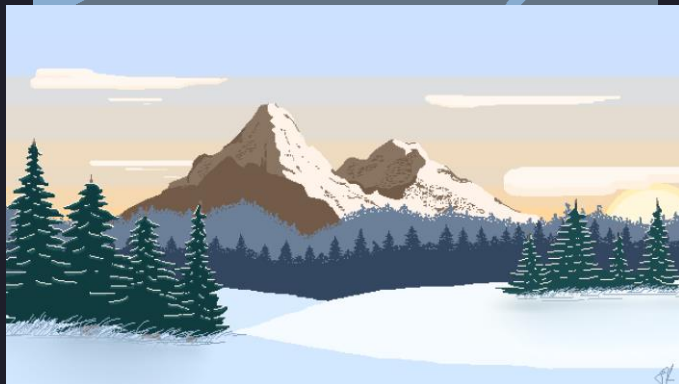
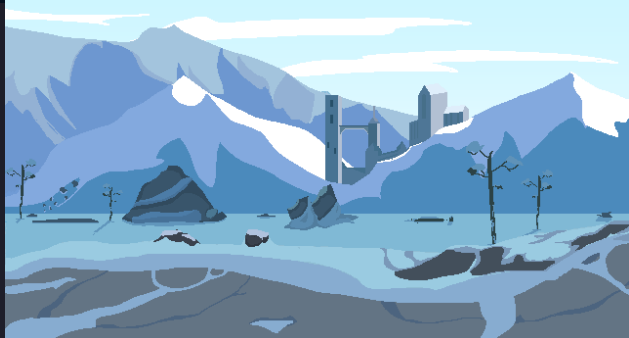
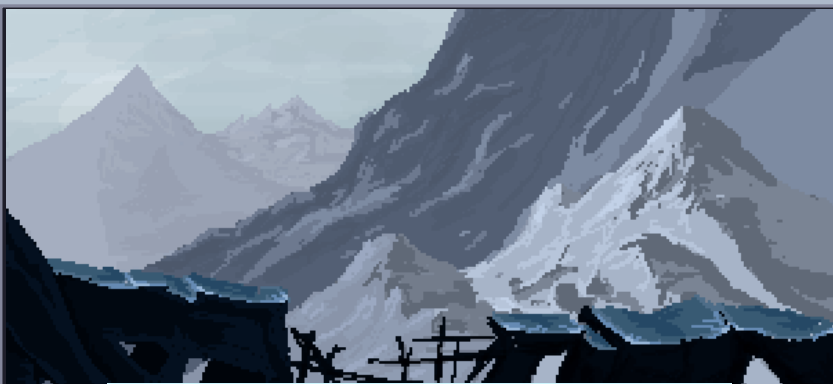
스테이지 등장 시기

**초반 스테이지 ( 3 ~ 4 )**

이유 :

1. 쥐, 개, 고양이의 경우 최대한 일찍 업그레이드를 주기로 정했기 때문  
(가장 많이 쓰일 예정이고, 가장 친숙한 동물들이기 때문에)

# 배경 참고 자료



1

## 01. 이미지 참고 자료

- 전반적으로는 어두운 분위기
- 사람들이 존재하는 마을만 밝은 분위기의 배경  
↳ 사람들은 햇빛이 드는 곳에 살때니까
- 가면 갈수록 동굴로 가기에 점점 어두워짐

## 02. 참고할만한 게임들

### 1. Dungreed - 얼음동굴

우리가 지향하는 픽셀 플랫폼어 장르이자  
똑같은 설원맵을 가지고 있어 참고할 점 다분

### 2. Metal Unit - 스노우랜드

던그리드와 동일.

트릭들 또한 참고할만 하다고 생각함.

### 3. Jotun

설원 배경 게임 중 대표적인 게임 중 하나  
설인도 나오기 때문에 디자인 적으로도 볼 것 많음

1



2



3

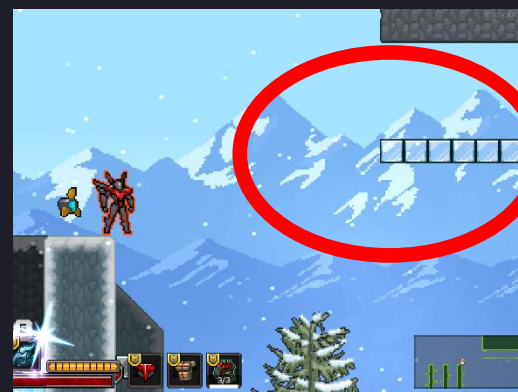
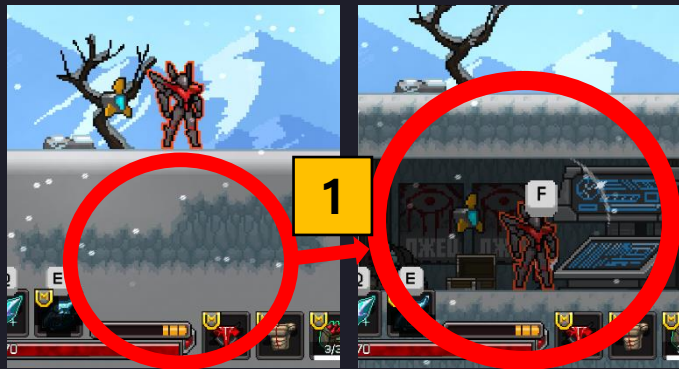




## 배경 참고 자료 - Metal Unit

### 메탈 유닛 트릭 예시

1. 평소에는 보이지 않지만, 아래로 내려가면  
비밀 기지 등장  
(메탈 유닛은 알려주는 NPC가 존재)
2. 고드름에 닿을 시 빙결
3. 지나가는 길목에 눈에 잘 띄지 않는 길 존재  
↳ 히든 루트로 가는 길



# 배경 & 오브젝트



## 01. 무너지고, 보수 중인 건물들

- 건물들의 대부분이 무너져 있는 상태
- 몇몇 건물들은 왼쪽의 사진처럼 공사중
- 높낮이가 다른 건물들은 이동의 수단
- [참고 에셋 pixel-art-snowy-forest](#)
- [참고 에셋 snow-tileset-pixel-art](#)

## 02. 설원 특유의 오브젝트들

1. **곰** - 설원 맵 한정 특수 오브젝트  
쫓아오는 설인에게 어그로를 붙일 수 있음  
(사진의 곰 종류는 시베리아 갈색 곰 & 북극곰)
2. **곰덫** - 눈길 중간중간 숨어 플레이어 움직임 제한
3. **고드름** - 동굴에서 진동 시 떨어지며 데미지를 줌
4. **크레바스** - 숨겨진 장소에 연결되거나,  
함정이 숨겨진 장소로 떨어지게 하는 트릭
5. **썰매** - 또는 나무 판자로서 존재.  
플레이어가 빠르게 지나가야 하는 구간에서 사용





## 오브젝트 - 생체 오브젝트 : Main [시베리아]

### 개과

종류 : 시베리안 허스키

이유 : 설원에서 가장 보기 좋은 개의 종류

인간들이 살고 있는 마을에 살면 제일 좋은 개의 종류.

특수하게 썰매를 미는 개의 설정 등도 가능함



시베리안 허스키

### 스테이지 보스

종류 : 설인(예티)

이유 : 시작부터 플레이어를 쫓는 강력한 존재

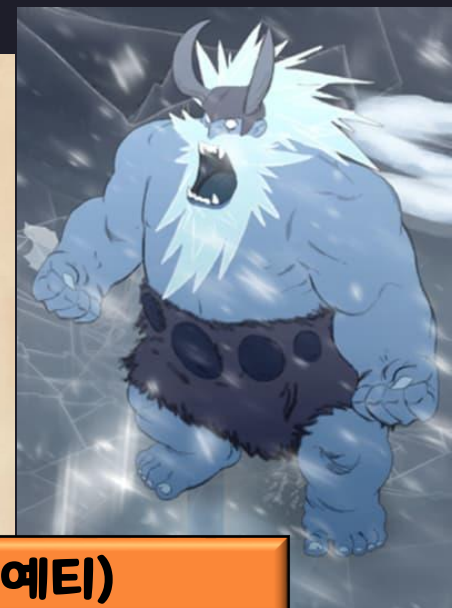
설원 맵 한정으로 보스가 쫓아오는 컨셉을 가짐

쫓아오는 적이면 크고 강력한 적이 좋기에, 설인 채택



367 x 367

설인(예티)



## 오브젝트 – 생체 오브젝트 : Sub [시베리아]

### 조류

종류 : 시베리아 블루 로빈

이유 : 시베리아 배경에 등장하는 조류

그렇게 크지 않은 크기이기에, 조류의 활동 제한 가능  
또한 많은 색을 쓰지 않아 디자인도 용이하다고 생각



시베리아 블루 로빈

### 고양이과

종류 : 시베리안 포레스트

이유 : 시베리아에 서식하는 고양이

마을 근처에서만 등장하게 하며 역할 최소화

주 오브젝트는 개이기에 가급적이면등장이 적게 할 예정



시베리안 포레스트

laumenko`13

## 오브젝트 – 생체 오브젝트 : Sub [시베리아]

### 어류

종류 : муксу́н(묵순)

이유 : 시베리아에서 발견되는 대표적인 생선

생긴 모습이 잉어랑 큰 차이는 없기에 쓰기 좋을 것 같음



Муксу́н(묵순)

### 설치류(쥐과)

종류 : 나그네쥐(레밍)

이유 : 극지방에서 서식하는 쥐

극지방에서 발견되는 쥐는 대부분 나그네쥐라고 한다.



나그네쥐(레밍)



## 오브젝트 – 생체 오브젝트 : Sub [시베리아]

### 인간

종류 : 한티인

이유 : 시베리아에 거주하는 원주민들

플레이어에게는 비 적대적이며,  
시베리아 마을을 조성했을 시 거주하는 인물들로 쓰기 좋음

이누이트족과의 차별 점은?

이들은 이글루가 아닌 나무로 된 집에서 거주함  
그렇기에 한티인 설정 사용 시 집은 나무집으로 변경됨



한티인

## 오브젝트 - 생체 오브젝트 : Main [북극]

### 개과

종류 : 북극 늑대

이유 : 북극의 개 하면 가장 먼저 떠오르는 종류

디자인도 새하얗게 디자인하면 되기에 매우 편리

대신 썰매 트릭은 사용 불가



북극 늑대

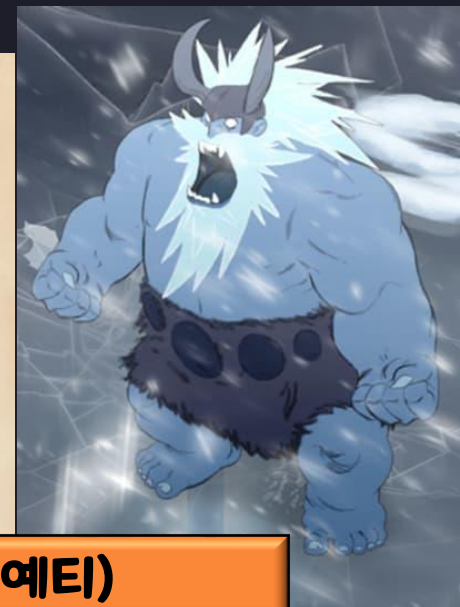
### 스테이지 보스

종류 : 설인(예티)

이유 : 시작부터 플레이어를 쫓는 강력한 존재

설원 맵 한정으로 보스가 쫓아오는 컨셉을 가짐

쫓아오는 적이면 크고 강력한 적이 좋기에, 설인 채택



설인(예티)



## 오브젝트 - 생체 오브젝트 : Sub [북극]

### 조류

종류 : 북극제비갈매기

이유 : 북극에 서식하는 조류

북극에 서식하는 가장 유명한 조류 중 하나이기에,  
무난하게 쓰기 좋다고 생각

### 고양이과

종류 : X

이유 : **북극은 고양이과 금지되어 있음**

아예 고양이를 등장시키지 않는 방법 외에는 딱히 쓸 요소 없음  
여우의 경우는 개과이기에, 불가능



북극제비갈매기

X

## 오브젝트 - 생체 오브젝트 : Sub [북극]

### 어류

종류 : 대서양 고등어

이유 : 북극 지역에 서식하는 물고기

무난하게 사용하기 좋음

잉어 크기를 줄이고, 광택을 넣어주면 될듯

### 설치류(쥐과)

종류 : 나그네쥐(레밍)

이유 : 극지방에서 서식하는 쥐

극지방에서 발견되는 쥐는 대부분 나그네쥐라고 한다.



대서양 고등어



나그네쥐(레밍)

## 오브젝트 – 생체 오브젝트 : Sub [북극]

### 인간

종류 : 이누이트

이유 : 북극에 거주하는 원주민들

플레이어에게는 비 적대적이며,

북극 마을을 조성했을 시 거주하는 인물들로 쓰기 좋음

또한 극지방의 대표 건물 **이글루**에 거주



한티인

**Q&A**