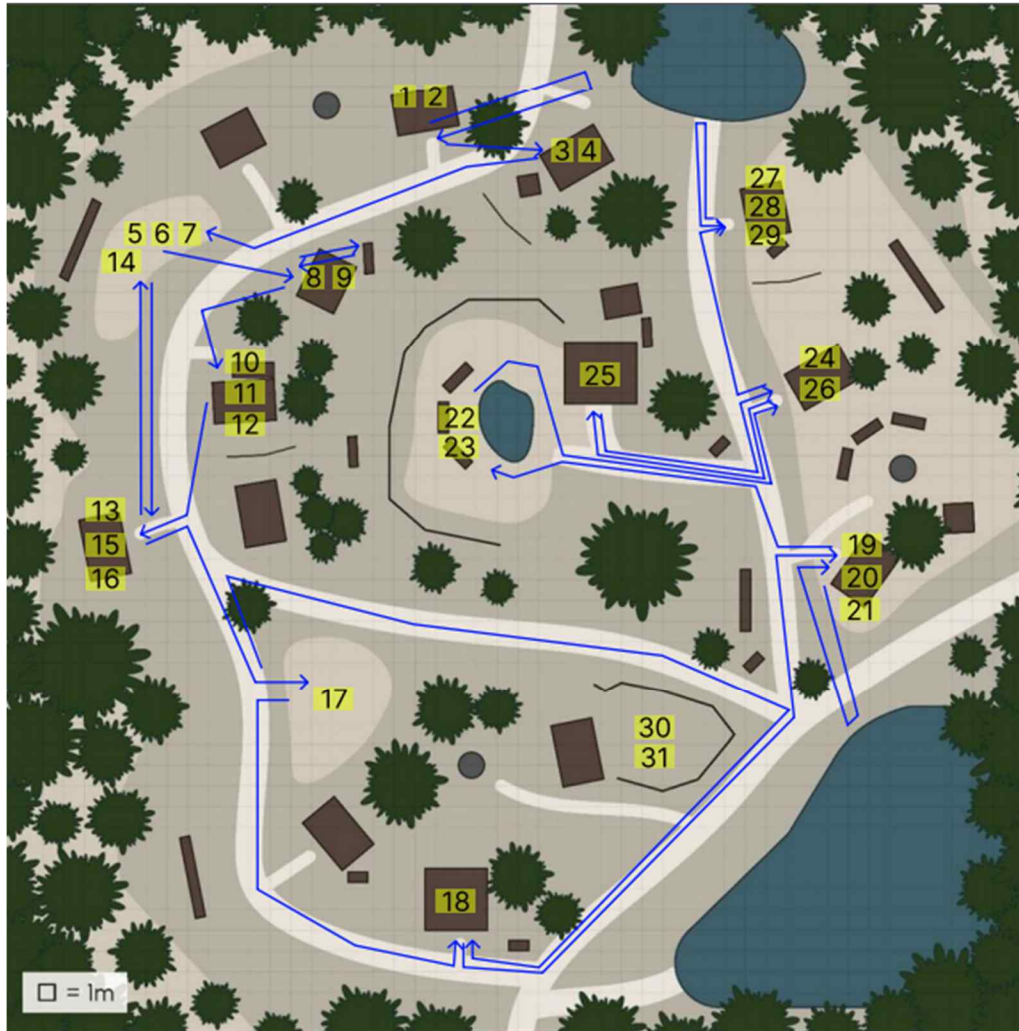


시즐리니언 DLC 레벨 컨셉

작성자 : 양 시 혁

01. 원주민마을 퀘스트 및 진행(패스)



1	집 옆에 있는 호수에서 물을 길어오자.
2	가족사진을 확인해보자.
3	쉬로노가 일어났는지 확인해보자.
4	쉬로노와 함께 재배지에 가보자.
5	재배지에 있는 풀을 수확하자.
6	재배지주인의 이야기를 들어주자. (촌장집에 모여야한다는 내용)
7	오냥코풍을 찾으러 가자.
8	오냥코풍 집 뒷간에서 추억의 물건을 찾아오자.
9	한지를 찾으러 가자.
10	한지의 기분을 풀어줄 수 있는 방법을 찾아보자.
11	한지의 이야기를 들어주자.
12	라크로스도 찾으러 가자.
13	라크로스와 풀을 얻으러 재배지로 이동하자.
14	재배지에 있는 풀을 수확해 라크로스 집 벽난로 옆에 쌓아두자.
15	라크로스의 이야기를 들어주자.
16	마음을 달래기 위해 어려서부터 놀았던 공터로 가서 생각정리를 하자.
17	줄곧 의지해왔던 그락손이 살던 집으로 가보자.
18	그락손이 친하게 지냈던 고로놀로리아 삼촌을 찾으러 가자.
19	고로놀로리아 삼촌을 위해 물을 길어오자.
20	고로놀로리아의 이야기를 들어주자.
21	마을 회의에 참석하러 가자.
22	마을 사람들과의 대화
23	슬픈 마음을 추스르고, 고로노프를 찾아가보자.
24	농장에 있는 사슴에게 먹이를 주고 오자.
25	고로노프에게 돌아가서 먹이를 다 줬다고 알려드리자.
26	이그롤로리아를 찾으러 가자.
27	이그롤로리아를 위해 물을 길어오자.
28	이그롤로리아의 이야기를 듣자.
29	이그롤로리아의 이야기를 듣자.
30	계승의식을 받도록 하자.
31	마을사람들에게 나의 포부를 말하자.

02. 원주민마을 지역구분



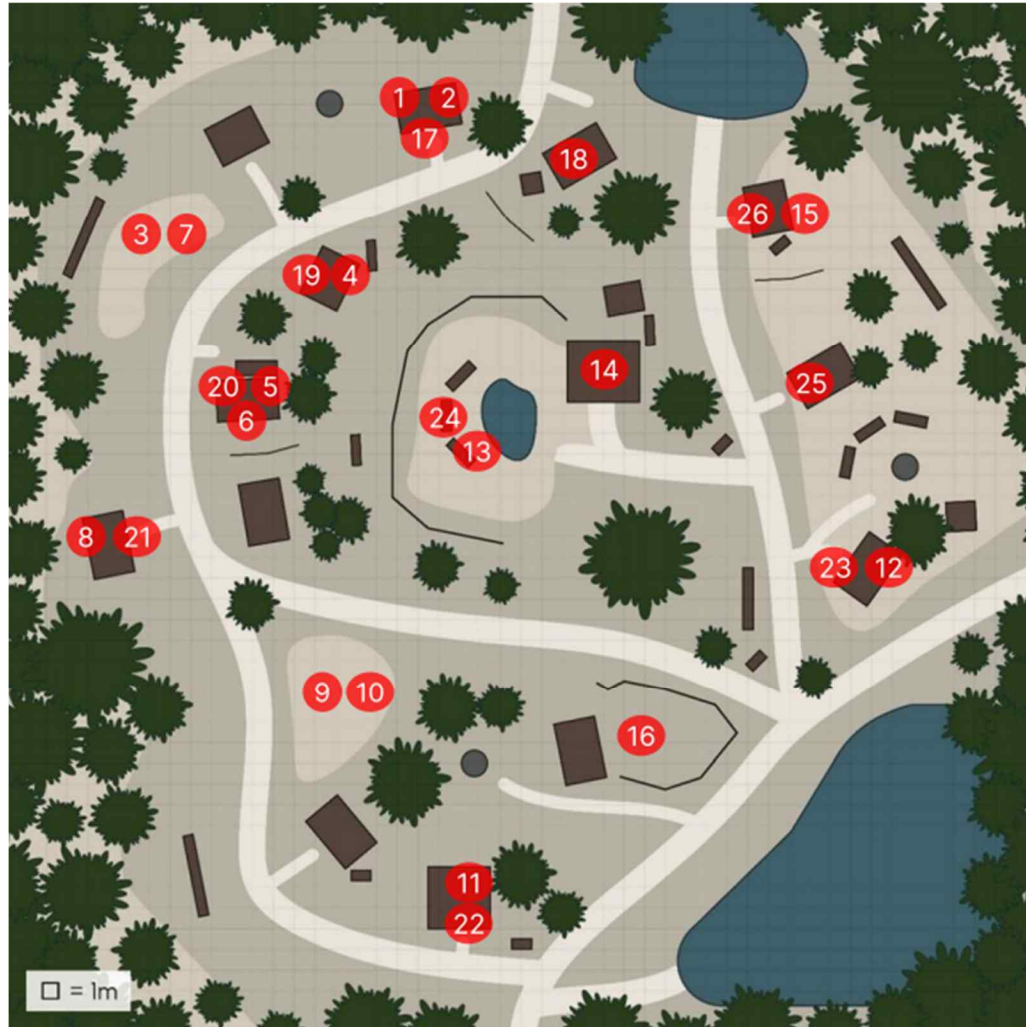
1	원주민 촌장의 집
2	신성한 호수
3	신성한 호수2
4	이그롤로리아의 집
5	제사장
6	공터1
7	고로노프의 집
8	고로놀로리아의 집
9	고로놀로리아의 창고
10	농장
11	주인공(12살) 드미트리의 집
12	재배지
13	쉬로노의 집
14	오냥코풍의 집
15	라크로스의 집
16	한지의 집
17	우물1
18	그락손이 살던 집

03. 원주민마을 NPC배치



1	촌장
2	이그롤로리아
3	고로노프
4	쉬로노
5	고로놀로리아
6	오냥코퐁
7	라크로스
8	한지
9	농장주인
10	재배지주인
11	제사도우미

04. 원주민마을 트리거 요소



1	양동이	들기, 물뜨기, 내려놓기
2	가족사진	쳐다보기
3	풀	캐기
4	벽돌	들기, 끼우기
5	화구	음식 만들기
6	추억의 음식	들기, 전달하기
7	풀2	캐기
8	벽난로	풀 내려놓기
9	벤치	앉기, 일어서기
10	그락손 집 힌트	상상하기
11	편지	읽기
12	양동이2	들기, 물뜨기, 내려놓기
13	원주민 촌장 집 마당	앉기, 일어서기
14	먹이	챙기기, 주기
15	양동이3	들기, 물뜨기, 내려놓기
16	제사장 단상	연설하기
17	주인공 집 문	열기, 닫기
18	쉬로노 집 문	열기, 닫기
19	오냥코풍 집 문	열기, 닫기
20	한지 집 문	열기, 닫기
21	라크로스 집 문	열기, 닫기
22	그락손이 살던 집 문	열기, 닫기
23	고로놀로리아 집 문	열기, 닫기
24	원주민 촌장 집 문	열기, 닫기
25	고로노프 집 문	열기, 닫기
26	이그롤로리아 집 문	열기, 닫기

05. 원주민마을 레벨 컨셉

▣ 메인 오브제

원주민 집	장승	나무	신성한 호수
			

- 마을에 배치된 집의 경우 목재로 골격을 세운 오두막 형식의 집을 사용한다.
- 설산이라는 오지에서 살고 있던 원주민 부족이기에 부족만의 계승 의식이 존재, 이러한 분위기를 살리는 구조물로 장승이 마을에 3개 배치한다.
- 지형에 주로 나무를 배치하여 공간을 구성. 나무의 종류의 경우 어느 환경에서도 잘 자라는 소나무로 설정한다. 원주민 부족은 이 나무 목재로 뿔감을 만들거나 건물을 세우는 용도로 사용한다.
- 시즐리니언 설정 상의 내용인 신성한 나무의 수액이 흐르는 호수를 마을에 2군데 배치한다. 원주민 부족은 이 호수의 물을 떠서 식수로 쓰거나 생활에 사용한다.

05. 원주민마을 레벨 컨셉

▣ NPC

촌장	플레이어 (10대 캐릭터)	노인(60세 이상)	성인 (20-30)	성인2 (20-30)
				

- 촌장 캐릭터는 머리에 나뭇가지를 통해 만든 관을 착용해 촌장임을 나타낸다.
- 부족민들은 사슴이나 여우와 같은 동물의 털을 이용해 만든 갈색 계열의 옷과 모자를 착용한다.
- 부족민들은 사슴이나 여우와 같은 동물의 가죽을 이용해 만든 어두운 계열의 신발을 착용한다.
- 부족민들은 동물의 털을 염색해 만든 깃털로 제작한 귀걸이를 착용한다.
- 부족민들은 동물의 이빨이나 돌을 깎아 만든 펜던트나 팔찌 등을 착용한다.

05. 원주민마을 레벨 컨셉

▣ 지역

농장	재배지	창고	제사장	공터
				

- 농장은 사슴을 기르는 농장으로, 사슴은 울타리에 갇혀있으며 위로는 천장이 있는 박스 형식의 구조물로 표현한다.
- 재배지의 경우 약간의 경사를 표현하며, 샤홀산에서만 자라는 특수한 풀을 기르고 재배한다. 주로 불쏘시개나 식량으로 사용한다.
- 창고는 목재로 지어진 건축물로 허름한 모습으로 구현한다. 내부에는 목재 선반이 들어가 있다.
- 제사장은 원형 울타리 내에 천장이 없는 필드로 표현하며, 제사장이 설 수 있는 목재 선반이 1개 배치되어있다.
- 공터 공간 내에 벤치만 1개 배치함으로써 황량함을 표현한다.

05. 원주민마을 레벨 컨셉

▣ 기타 오브제

양동이	화구	추억의 음식	벽난로	벤치
				
편지	먹이	단상	문	풀 (환각초)
				

- 추억의 음식은 사슴고기로 만든 스투 음식이다.
- 다수의 오브제는 촌락 주변에서 나는 소나무를 가공하여 제작한 물품이다.
- 화구나 단상의 경우 스토리 설정 상 군부대로부터 지원받은 물자에 속한다.
- 화구를 통해 추억의 음식을 제조하는 상호작용 때에는, 화구 위에 철판을 올리고 그 위에 냄비를 올리는 형식으로 표현한다.