

귀 마을 레벨 디자인

목차

1.레벨 개요 ..... 2

2.귀 마을 레벨 컨셉 ..... 3

3.귀 마을 레이아웃 ..... 4

3-1 레이아웃보며 퀘스트 동선 .....5

3-2 언리얼로 만들어본 귀 마을 블록아웃 레이아웃 자료  
들 .....6

## 1. 개요

### 1- 1. 문서의 목적

- ▶ 해당문서는 AFB(After- School Band) 의 레벨컨셉과 스토리 디자인에 관한 문서입니다
- ▶ ASB의 귀마음을 평면도를 이용하여 기획자 의도가 쉽게 전해지도록 표시한다.
- ▶ 그리고 언리얼로 만들어진 귀마음을 직접 보며 동선을 체험한다.


### 1- 2 플레이어가 체험했으면 하는점.

- ▶ 억지스럽지않은 스토리와 퀘스트로인한 부드러운 동선유도
- ▶ 스토리에 힘을 주어 플레이어로 하여금 몰입하여 게임에 동화하여 감동.
- ▶ 중간중간 플레이어의 감정의 굴곡 파동을 여러번 자극하여 지루하지 않게 하는점.
- ▶ 그리고 다 끝나고난뒤 한편의 영화를 봤다라고 생각하게끔 만드는것.

# after-school band

정준희

## 2. 귀마을 레벨 컨셉

귀마을	
레퍼런스 이미지	
묘사	자연과 어울리는 동양풍 마을 중앙 랜드마크 거목을 중심으로 마을을 형성하고 있음.
스토리	조용히 살아가는 땅속에 숲이 형성되어 숨겨져있는 마을로 중앙의 5천년된 고목을 중심으로 마을을 형성하고 있습니다. 그들은 귀가길고 소리에 민감하여 조용히 임무를 수행하는 닌자의 마을이었으나 전쟁이 끝나고 평화의 시대가 찾아오고난뒤 전쟁의 어두운면을 음악으로 극복하고자 하였고 그 결과 발라드와 잔잔한음악이 발달하였습니다.
입장 조건	사막속 판잣집 퀘스트 수락.
테마곡	부드럽고 어쿠스틱한 노래들.(플레이어가 바꿀수있음)
클리어조건	5천년 고목의가장높은곳에 확성기를 배치하여 천사들을 몰아내기

# after-school band

정준희


귀마을 레이아웃		
지역 명칭	귀	
	AFB_map에서 index 10001	
NPC	마을경비병, 수리점주인, 잡화상주인, 주민1, 주민2, 주민3, 제단, 마른노인, 마을회관일보는주민, 떨어져있는기타, 보물상자1.2.3, 마을회관 안내인, 제사장, 아빠, 죽은아빠, 악동, 채연, 쓰러져있는 주민1.2.3, 정체불명의 투명한구체, 각성채연,	
	AFB_Charcter에서 index 1020~1044	
오브젝트	집1.2, 마을회관, 판자집1.2 오래된거목, 토리아1.2,	
	AFB_Object에서 index 100~107	
등장 몬스터	중형천사, 소형천사, 소형천사무리, 대형천사,	
	AFB_Charcter index 1001, 1002, 1003, 1004	



# after-school band

정준희

## 3. 귀마을 퀘스트동선.

귀마을 퀘스트로본 동선	
	<div>퀘스트</div> <div><div>[1. Quest] 빼앗긴 악기 [1-1][빵부스러기 악동이 흘린 악기 [1-2]악동이흘린악기</div><div>[2. Quest] 용사밴드부의 증명 (전투 한번)</div><div>[3. Quest]조용한마을의단하나의미꾸라지 [3-1]악동수소문(주민들과대화를통해정보를얻자) [3-2]악동수소문(마을회관으로유도)</div><div>[4. Quest]찾았다이녀석! [4-1.] 악동의집 사춘기소녀와 아버지의 갈등장면(전투한번)</div><div>[5. Quest] 정해진운명 스킬습득 소닉붐 보상/채연 카 드/악기돌려받음</div><div>[6. Quest] 급습 (짧은전투 소닉붐 활용해야지 토벌가 능 천사) [6-1.] 천사토벌(전투한번)</div><div>[7. Quest]불타는고목 [7-1]제단을지켜라(전투한번)</div><div>[8. Quest] 소녀 (보스곡전투) [8-1]탈출 [8-2]신녀의운명</div></div>

# after-school band

정준희

## 4. 언리얼로 만들어본 귀마을블록아웃 링크 클릭

[https://youtu.be/xx4NOd\\_3Gjo?si=TBm2N5JbSRGvLtGX](https://youtu.be/xx4NOd_3Gjo?si=TBm2N5JbSRGvLtGX) 녹화해봤습니다..

이제 아직 배운게없어서 표현하고자 하는걸 대부분 이제 말로 해봤습니다..