

FINAL BLOW [파이널 블로]

레벨디자인 기획서

- Level Design Document

작성자 : 김민주

최초 작성일 : YYYY.DD.DD

Contents

텍스트 링크를 클릭하면, 해당 페이지로 바로 이동할 수 있습니다. (문서 작업 마지막에 링크 추가 예정)

1. 개요	2. 레벨 디자인
1.1. 개요 및 기획의도	2.1. 레벨 레이아웃
1.2. 레벨 컨셉	2.2. 블록아웃
	2.3. 레벨패스와 밸런스

1. 개요

개요 및 기획의도

이 문서는 하이퍼 FPS 게임 **FINAL BLOW**의 레벨 디자인 문서이고, Unreal Engine version 5.0.3 기준으로 설계하여 작성했다.

개요




- FINAL BLOW는 고대 마법과 미래적인 기술이 결합된 고유한 판타지 세계관을 기반으로 하며, 신비롭고 SF적인 요소가 돋보이는 레벨로 구성했다.
- 신비로운 자연 요소(고대 나무, 마법의 샘)와 첨단 기술 요소(하이테크 건물, 홀로그램 광고판)의 융합으로 플레이어는 이 게임만의 독특한 환경에서 게임을 플레이할 수 있다.
- 단순한 점령뿐 아니라 레벨에서의 다양한 임무 수행을 통해 전략적인 플레이가 가능하다.

기획 의도

- 이 게임에서는 메인 쟁탈 전장 '혼돈의 유산 지역', 일리온 국가의 '루미너스 시티', 아리엠 국가의 '이터널 아크' 크게 3가지 형태의 레벨을 설계하여 각 레벨마다의 고유한 분위기와 다양한 게임 플레이 요소를 제공한다.
- 다양한 으페물과 랜드마크 배치, 조명의 방향성 등의 Breadcrumb을 맵에 배치하여 플레이어들이 길을 잃지 않도록 목표 방향성을 제시하여 유저 경험을 고려하여 설계했다.

레벨 컨셉 - 혼돈의 유산 (Legacy of Chaos)

스토리 : 수천 년 동안, 혼돈의 유산 지역의 퓨라너스 원석은 마법 에너지의 기초로서 두 국가, 일리온과 아리엠의 발전을 이끌었다. 그러나 원석의 고갈로 인해 두 국가는 에너지 부족 문제로 인해 갈등을 겪게 된다. 자원 경쟁과 영토 분쟁이 이어지면서, 두 국가는 전쟁의 불씨를 키우게 된다. 이제 혼돈의 유산을 지키기 위한 대규모 전쟁이 시작되며 일리온과 아리엠의 특수부대는 혼돈의 유산 지역에서 각자의 목표를 달성하고자 한다.

A 거점		B 거점	C 거점
			
레벨 목표	맵에 있는 3개의 목표 지점을 점령하는 것.		
플레이 요소 및 전략	<ul style="list-style-type: none">- 혼돈의 유산 지역에서 2개 이상의 거점을 먼저 점령하는 팀이 승리한다.- 양 팀은 점령 목표 지점을 두고 싸우며, 목표 지점을 차지한 후 일정 시간 동안 유지해야 한다.- 한 팀이 먼저 100% 점령률에 도달하면 해당 라운드에서 승리하며, 2개의 라운드를 먼저 승리한 팀이 최종 승리한다.		
맵 사이즈	200m x 250m		
BGM	○○○○		

레벨 컨셉 - 루미너스 시티 (Luminous City)

스토리 : 루미너스 시티는 일리온의 과학과 기술의 최첨단을 보여주는 미래적인 도시이다. 이곳은 퓨라너스 원석을 통해 생성된 강력한 에너지를 이용하여 도시 전체가 번영하고 있으며, 첨단 기술의 집약체로 불리는 **중앙 에너지 코어가 위치**해 있다. 이 터미널은 도시 전체의 에너지 공급을 관리하며, 일리온의 기술적 우위를 상징하는 핵심 시설이다. 하지만, 혼돈의 유산 지역에서의 전쟁 이후 아리옴의 마법군대가 이 도시에 침투해 **에너지 코어를 해킹하려 하고 있는 상황**이다. 이에 일리온의 군대는 **코어를 방어하기 위해 총력**을 기울이고 있다.

루미너스 시티		
		
레벨 목표	중앙 에너지 코어를 점령하여 해킹하는 것. (A팀 : 해킹, B팀 : 방어)	
플레이 요소 및 전략	<ul style="list-style-type: none">- 루미너스 시티 곳곳에는 적의 무기를 일시적으로 무력화할 수 있는 '기술 단말기'가 있다. 이 단말기를 해킹하여 적군의 무기 시스템을 마비시킬 수 있다. 해킹 후 제한된 시간 동안만 무기 무력화가 가능하므로, 이 시간을 잘 활용하여 플레이할 수 있는 팀 전략을 짜야한다.- 고층 빌딩, 좁은 골목 등 다양한 전술적 위치가 맵에 존재한다.	
맵 사이즈	150m x 200m	
BGM	○○○○○	

레벨 컨셉 - 이터널 아크 (Eternal Ark)

스토리 : 이터널 아크는 아리엠의 신비로운 고대 유적지로, 수천 년 동안 강력한 마법이 잠들어 있던 장소이다. 이 유적지 중심에는 강력한 마법진이 자리하고 있고, 이 마법진을 활성화하면 주변의 마법 에너지를 흡수하여 막대한 힘을 얻을 수 있다고 전해지며, 이는 아리엠의 미래에 결정적인 역할을 할 것이다. 하지만, 일리온은 이 마법진의 힘을 두려워하고 있는 상황이다. 이로 인해 두 세력 간에 치열한 전투가 벌어지게 되었고, 이터널 아크의 운명은 이제 아리엠 특수부대 소속 플레이어의 손에 달려 있다.

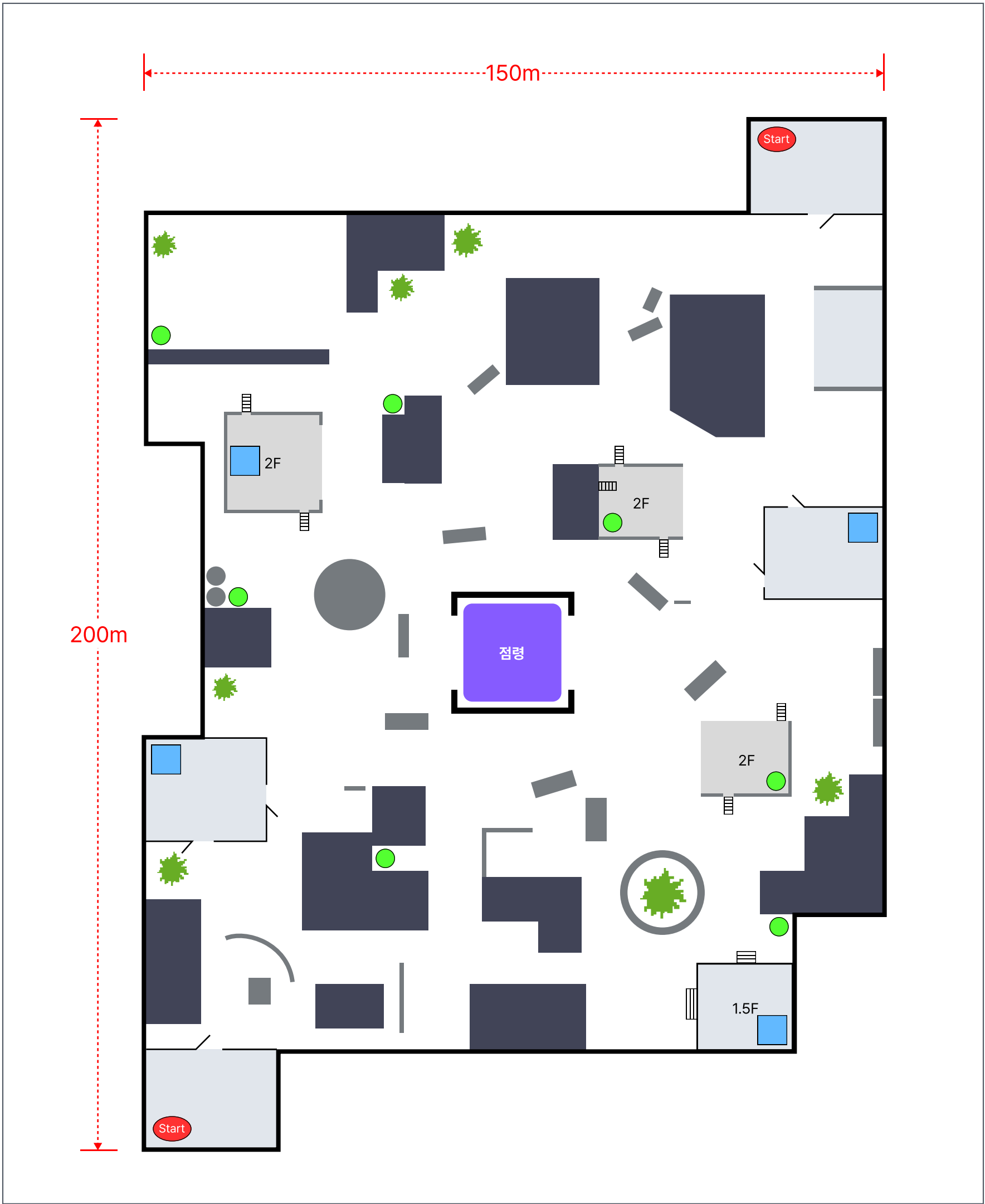
이터널 아크		
		
레벨 목표	중양의 마법진을 활성화 시키는 것. (A팀 : 방어, B팀 : 활성화)	
플레이 요소 및 전략	<ul style="list-style-type: none">- 이터널 아크 곳곳에 있는 '마법의 샘'은 플레이어가 스킬 에너지를 충전하거나 무기를 강화할 수 있는 중요한 장소이다. 각 팀은 이 장소를 전략적으로 사용하여 전투에서 우위를 점할 수 있다.- 마법진 활성화는 시간이 걸리므로, 그동안 방어팀은 공격팀을 막아내야 한다. 공격팀은 마법진 활성화 의식을 중단시키고, 방어팀은 의식이 완료될 때까지 방어선을 유지하는 것이 중요하다.	
맵 사이즈	150m x 150m	
BGM	○○○○	

2. 레벨 디자인

레벨 레이아웃

FINAL BLOW의 3가지 맵 중, '루미너스 시티'를 기준으로 작업했고, '루미너스 시티' 레벨의 레이아웃이다.

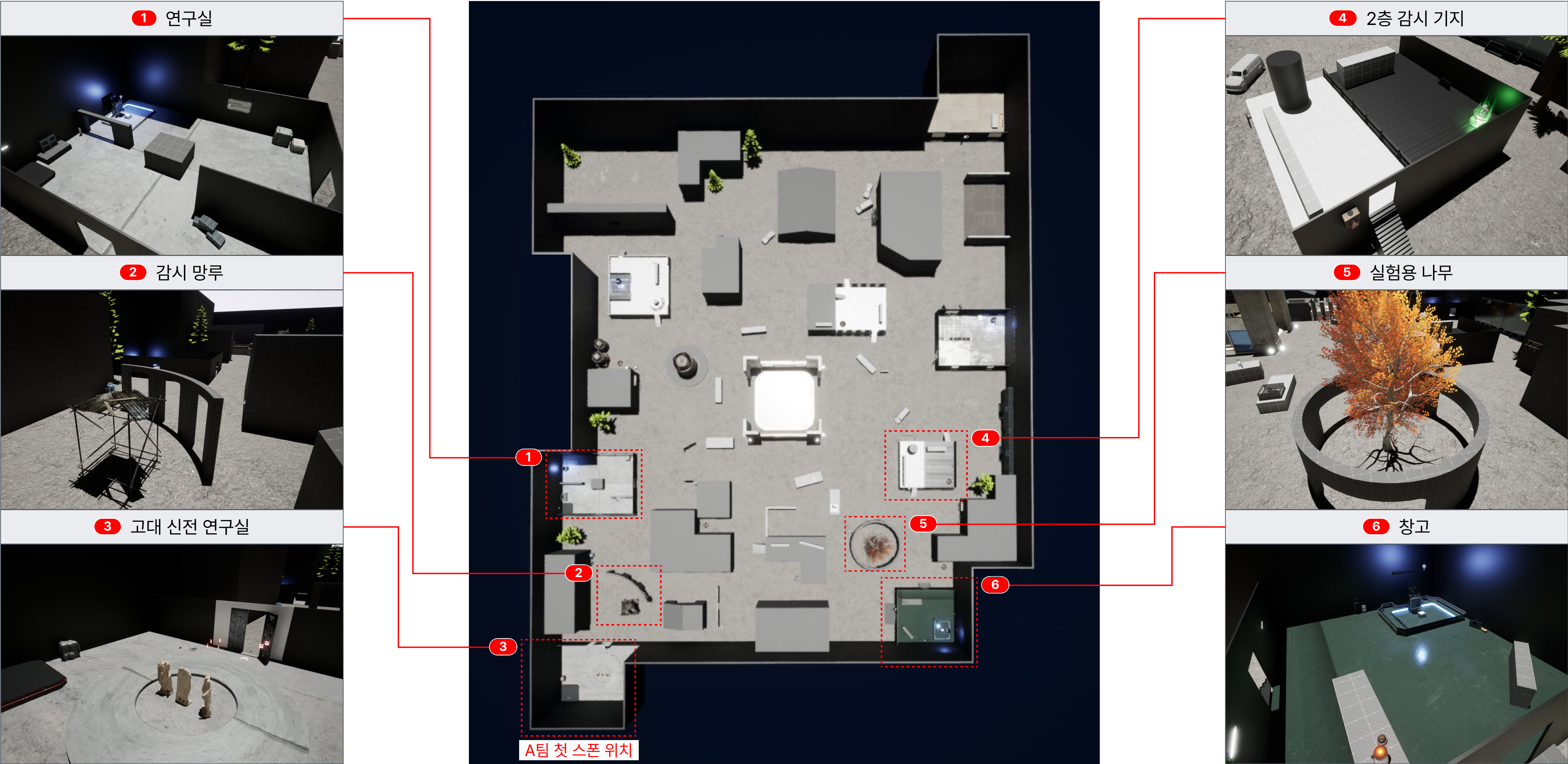
*루미너스 시티의 레벨 컨셉 5page 참조.



아이콘	항목	세부 설명
	플레이어 스폰 지점	A/B팀 각각 플레이어의 첫 스폰 지점
	기술 단말기	적의 무기를 일시적으로 무력화할 수 있는 기술 단말기
	힐팩	HP를 회복할 수 있는 힐팩
	문	방 안에 들어갈 수 있는 출입문
	엄폐물	다양한 엄폐물
	계단	2층 이상의 건물에 올라갈 수 있는 계단
	나무	나무
	고층 건물	플레이어가 올라갈 수 없는 고층 건물
	점령지	중앙 에너지 코어로 플레이어가 점령해야 하는 장소

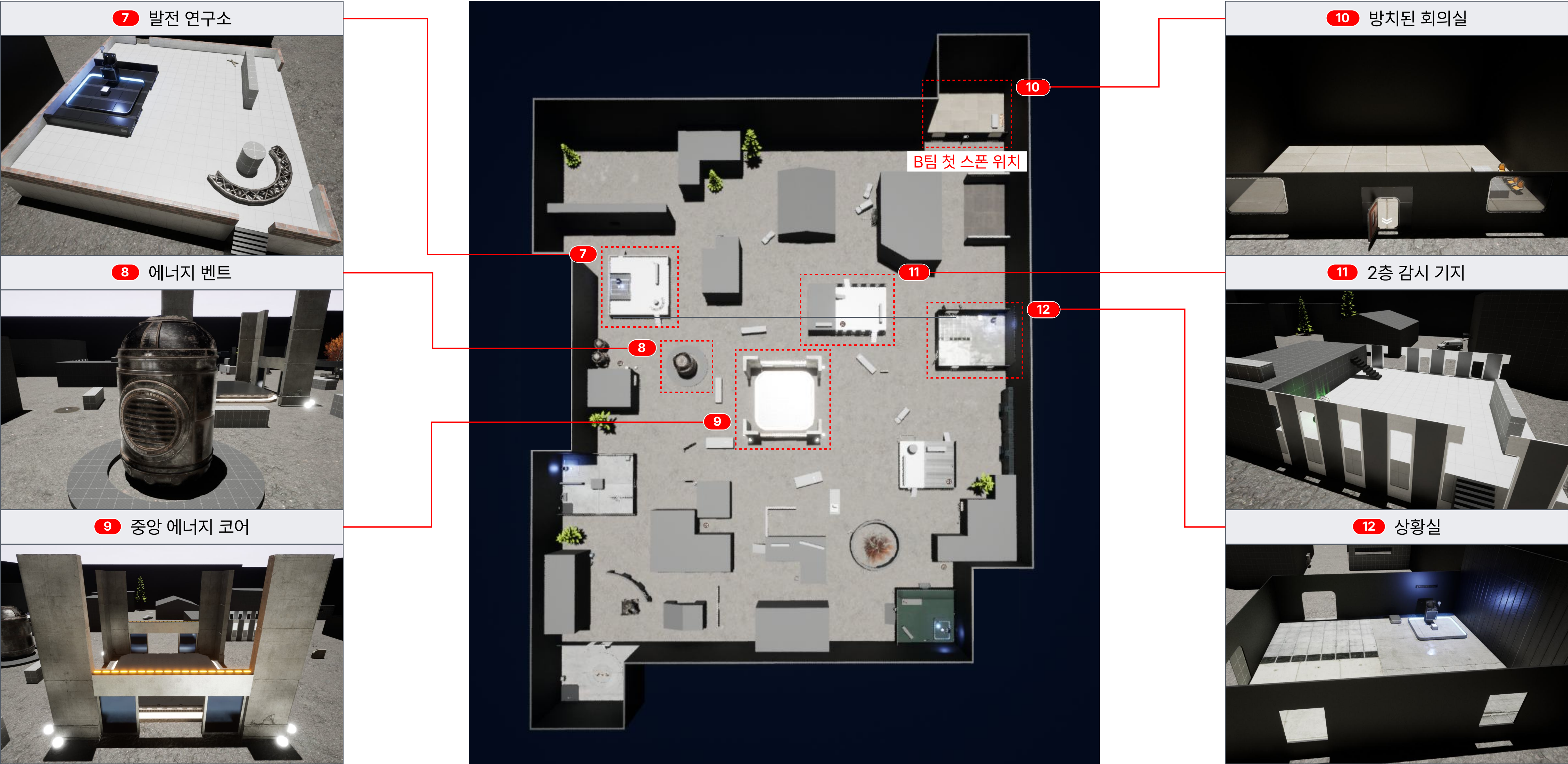
블록아웃

'루미너스 시티' 레벨 블록아웃을 Unreal Engine 5.0.3 으로 구현했다.



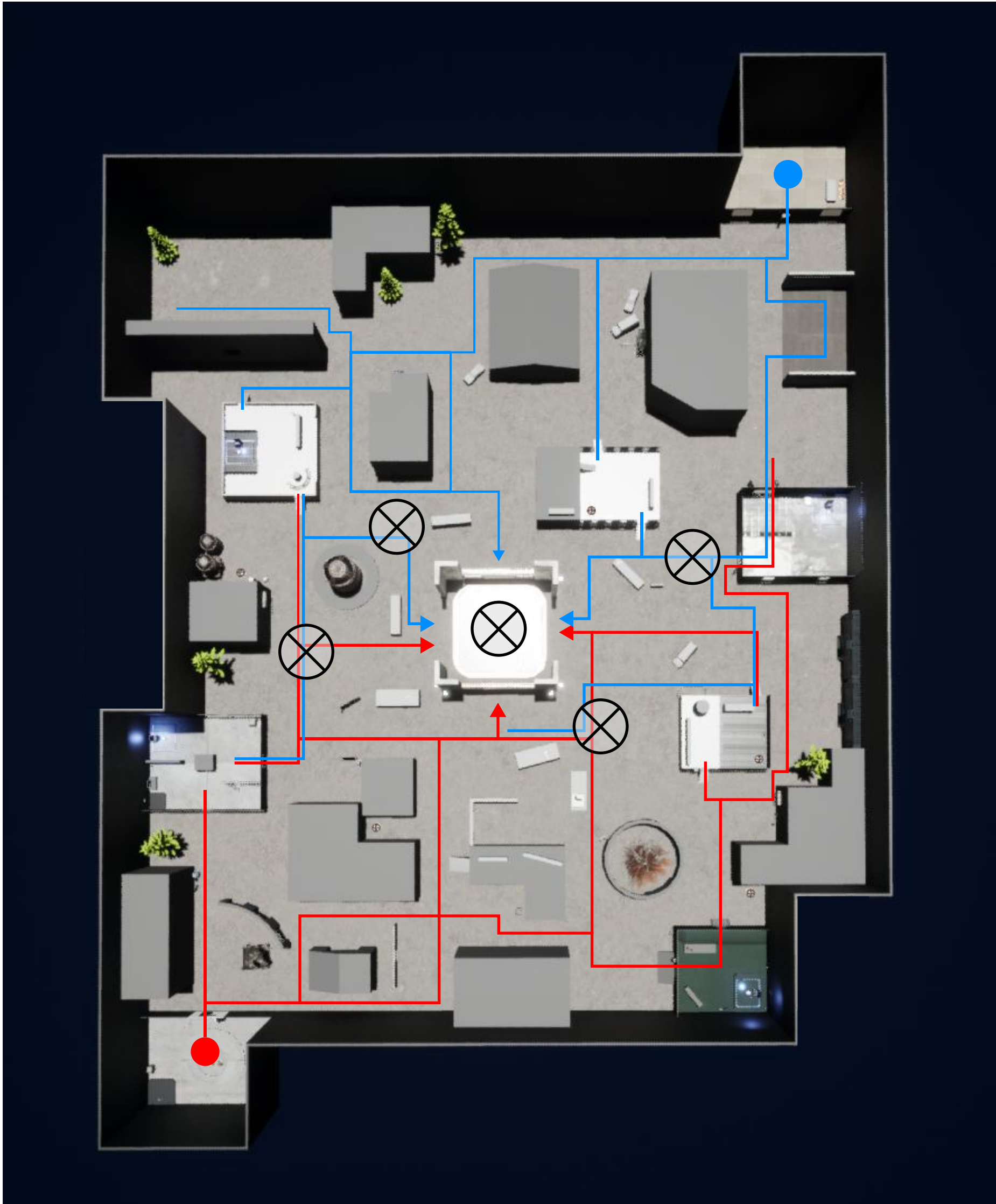
블록아웃

'루미너스 시티' 레벨 블록아웃을 Unreal Engine 5.0.3 으로 구현했다.



레벨패스와 밸런스

맵 내에서의 플레이어 예상 이동경로와 주요 교전위치를 표시했다.



• 레벨패스

아이콘	항목
	A팀 예상 이동경로
	B팀 예상 이동경로
	주요 교전위치

• TTK(Time To Kill)

타입	평균 TTK
공격형,지원형	2~3초
돌격·방어형	4~6초

• 리스폰 시간

타입	시간
일반 리스폰	12초
궁극기 사용 후 사망 시 리스폰	15초

*리스폰 후 점령지까지 최단거리 20초 소요

맵 디테일

건물과 엄폐물 등의 주요 장소와 맵 곳곳에 배치한 Breadcrumb을 소개한다.