

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

개요 및 기획의도

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

- 레벨 시연 영상 : [%영상링크 걸기%](#)

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	○○○○		

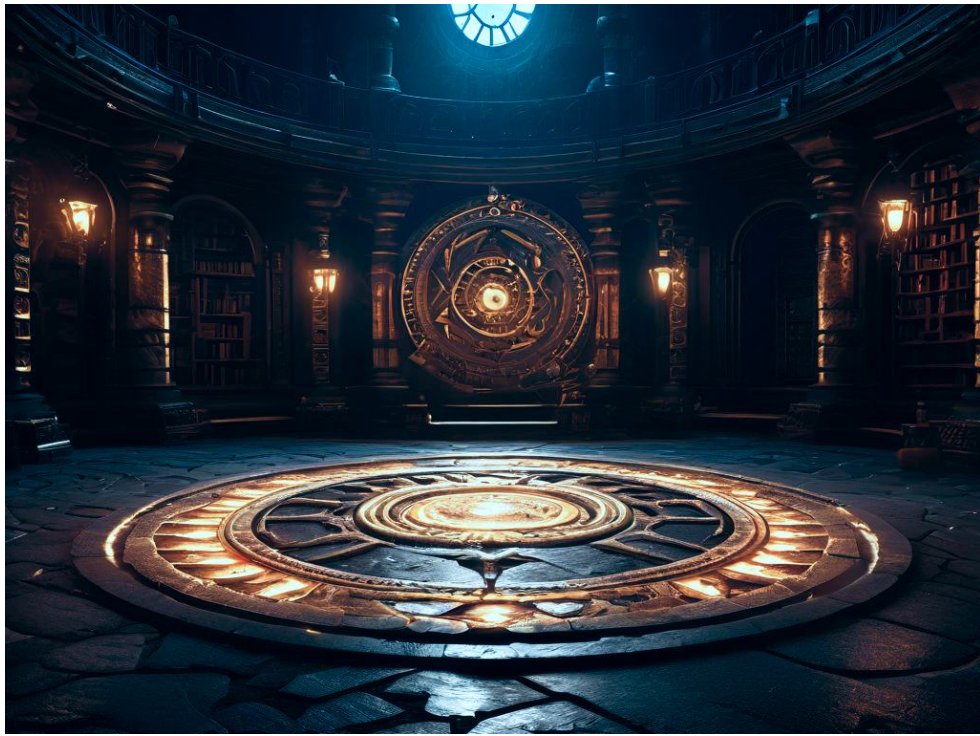
레벨 컨셉 - 루미너스 시티 (Luminous City)

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 아리엠의 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.

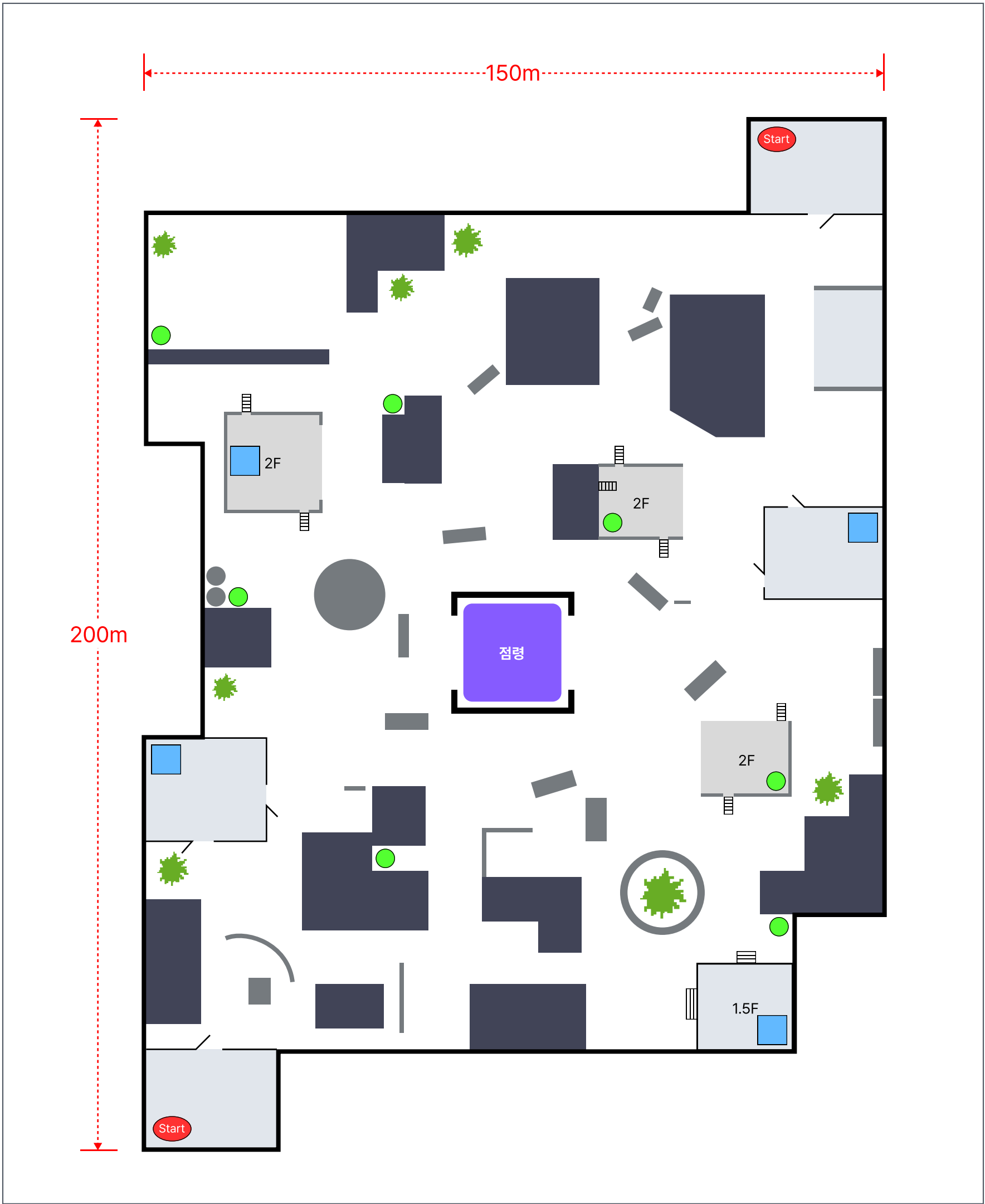
이터널 아크		
		
레벨 목표	중앙의 마법진을 활성화 시키는 것. (A팀 : 방어, B팀 : 활성화)	
플레이 요소 및 전략	<div>- 이터널 아크 곳곳에 있는 '마법의 샘'은 플레이어가 스킬 에너지를 충전하거나 무기를 강화할 수 있는 중요한 장소이다. 각 팀은 이 장소를 전략적으로 사용하여 전투에서 우위를 점할 수 있다.</div> <div>- 마법진 활성화는 시간이 걸리므로, 그동안 방어팀은 공격팀을 막아내야 한다. 공격팀은 마법진 활성화 의식을 중단시키고, 방어팀은 의식이 완료될 때까지 방어선을 유지하는 것이 중요하다.</div>	
맵 사이즈	150m x 150m	
BGM	○○○○	

1. 레벨 디자인

레벨 레이아웃

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

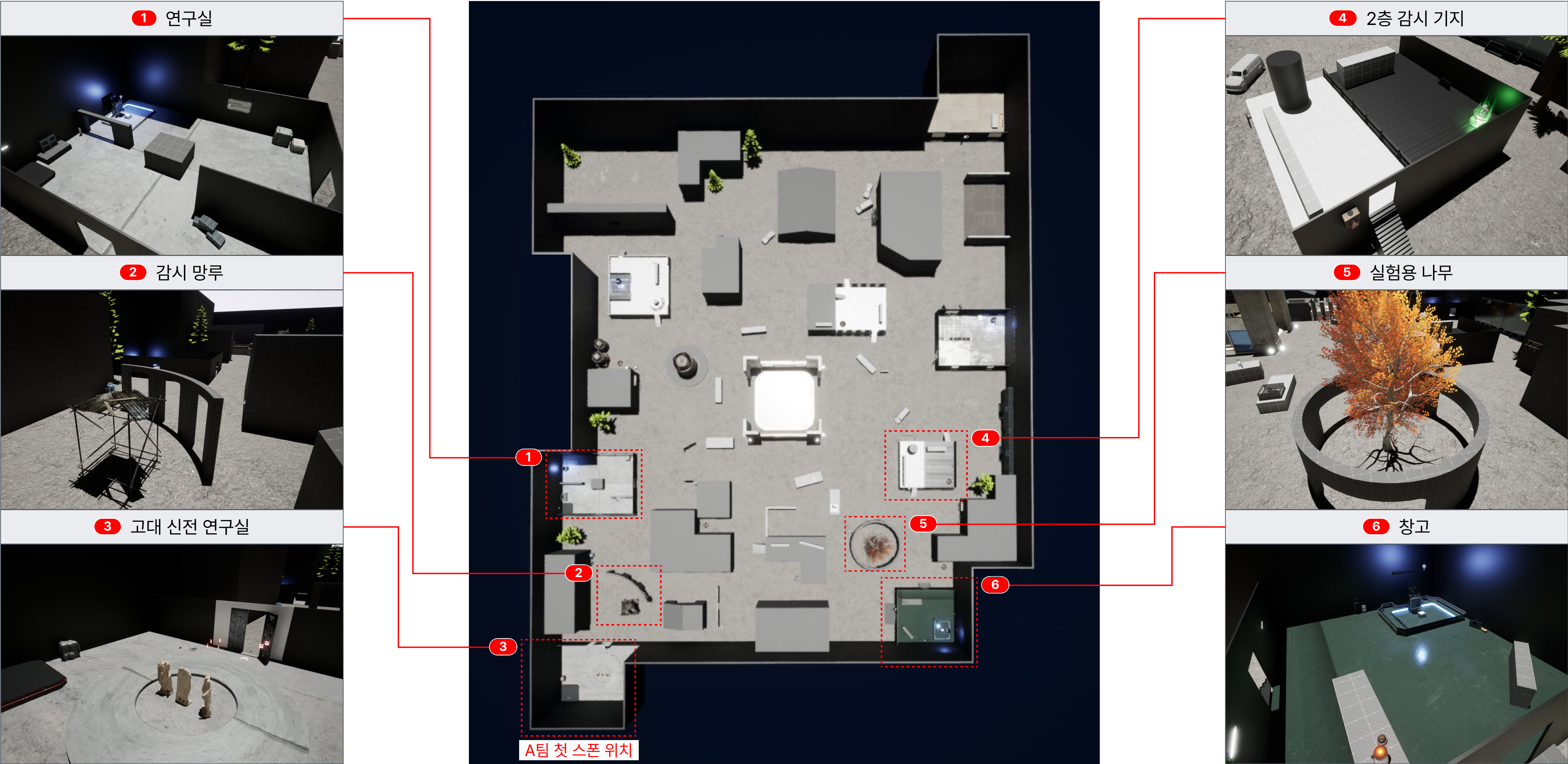
*루미너스 시티의 레벨 컨셉 5page 참조.



아이콘	항목	항목
	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

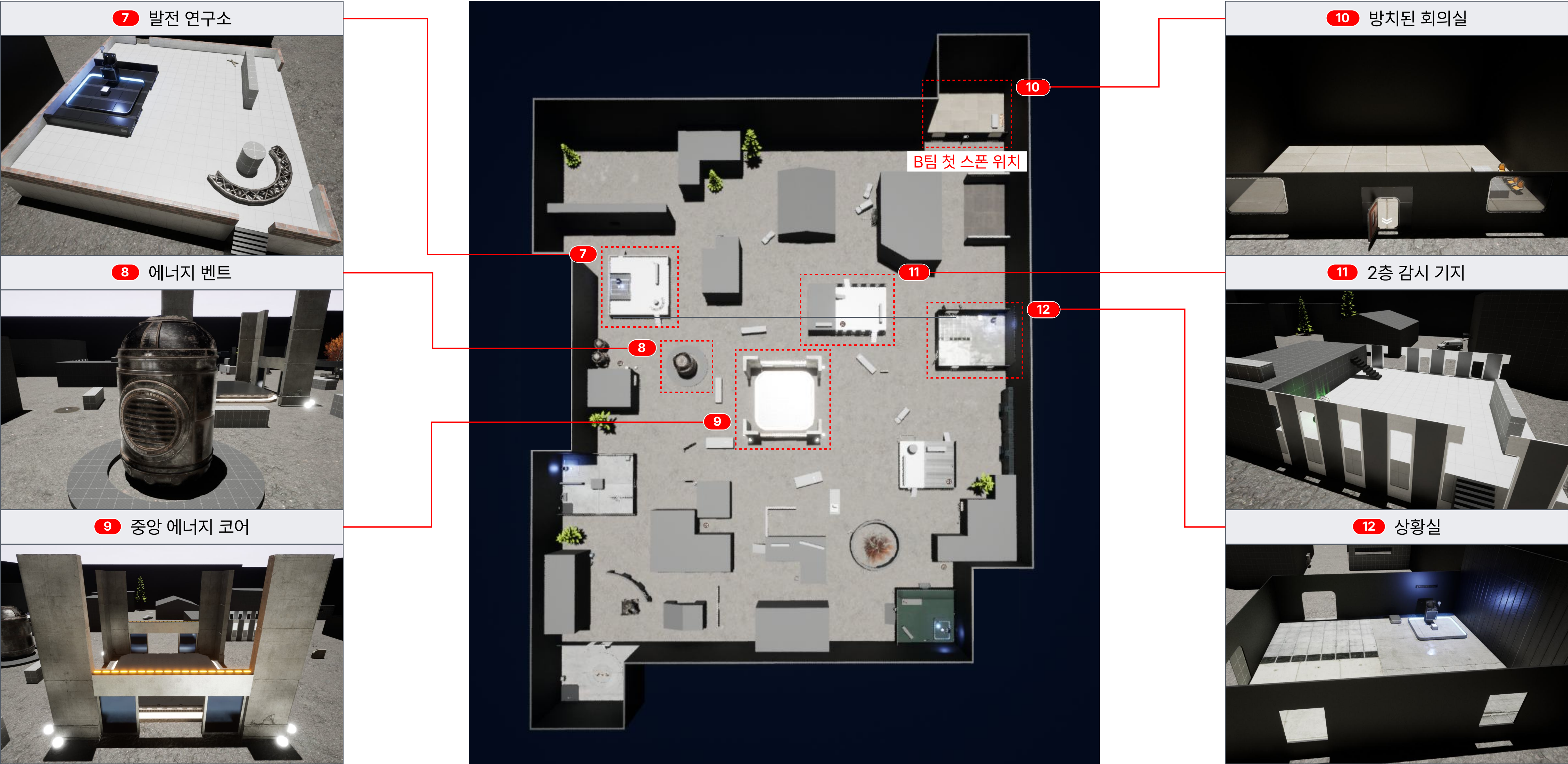
블록아웃

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



블록아웃

‘루미너스 시티’ 레벨 블록아웃을 Unreal Engine 5.0.3 으로 구현했다.



레벨패스

플레이어의 예상 이동경로 예상 교전 위치

세부 레벨

맵 디테일

랜드마크와 주요 위치 등 소개