

2인 3D 협동게임 Dream Pals

협업 / UI 기획 / 레벨 디자인

게임 시작

연결 끊기

Player 1

psm030810

박민지 포트폴리오

parmji2111@gmail.com

3D 3인칭 2인 협동 슈팅 게임 Dream Pals

매일 밤 반복되는 어린 아이의 악몽을 멈추기 위해,
아이의 애착 오리 인형과 반려동물 고양이가 아이의 꿈 속으로 뛰어든다!

게임명	Dream Pals (약칭 DP)
장르	3D 2인 협동 어드벤처 게임
개발기간	2024/03 ~ 개발 진행 중
개발 엔진	Unreal 5.1
개발 인원	11명 (기획 3, 프로그래밍 3, 아트 4, 사운드 1)
담당 업무	레벨디자인 / UXUI 기획

사용 프로그램



* 핵심 게임 요소

2인 협동



- 오리 + 고양이 2인 협동 게임
- 각자 다른 캐릭터성 보유
- 오리-무력, 고양이-기동성
- 음성채팅 가능

기믹



- 버튼, 레버, 점화손잡이, 밀기, 원통 굴리기 등
기믹을 작동시켜 지형을 이동하는 특색 있는 기믹 다수

전투



- 그림자 몬스터와의 전투
- 그림자 A, B, C 등 다양한 AI 패턴
- 맵에 놓인 아이템을 획득해 공격

프로젝트 협업 과정

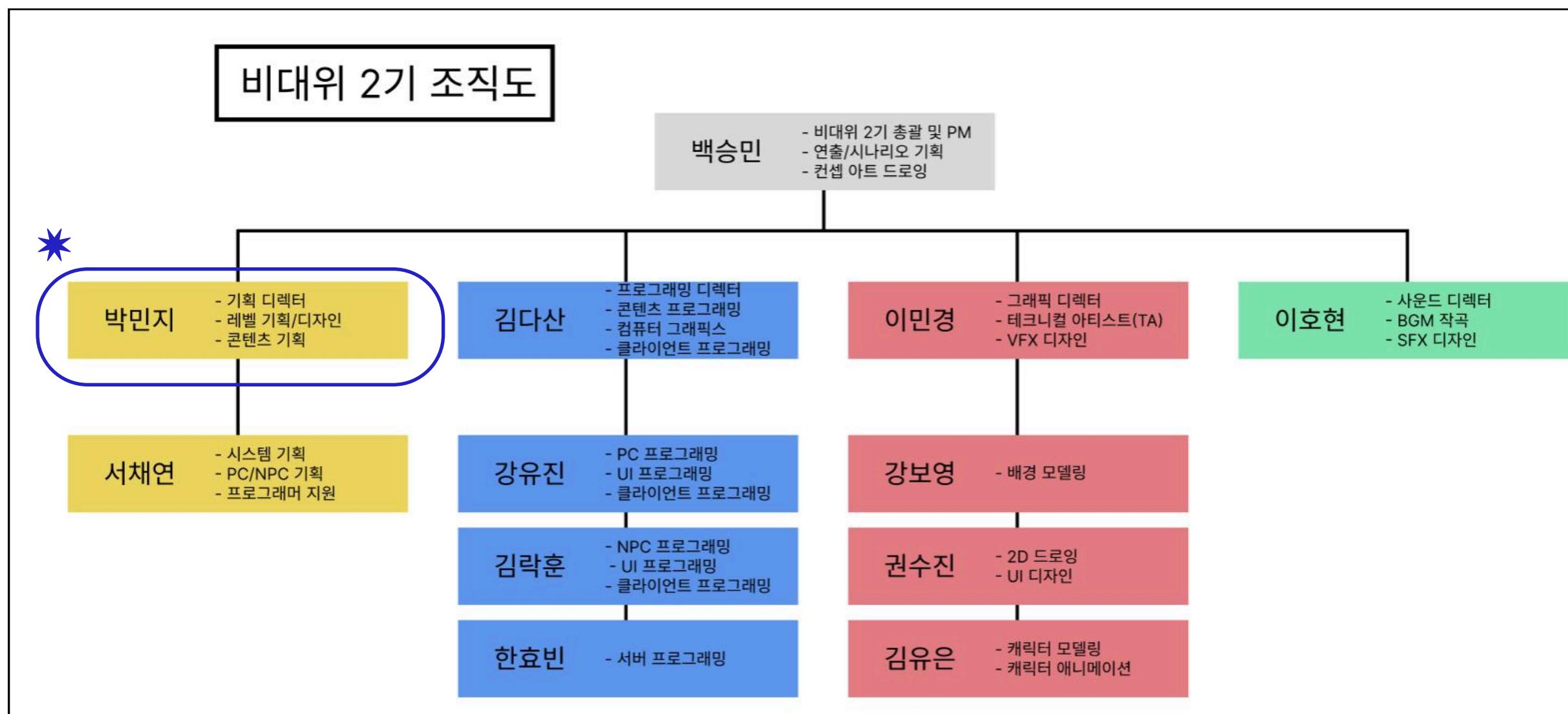
프로젝트 소개 협업 과정 UI 기획 레벨 기획

* 담당 업무

기획 A	컨셉, 연출, 시나리오 등 콘텐츠 기획
기획 B	PC/NPC 및 시스템 기획
박민지(본인)	레벨 디자인, UI 기획

* 타 기획 팀원들의 콘텐츠/시스템 기획에 맞춰 **UI와 레벨을 기획했습니다.**

* 문서화된 기획에 더해, **Figma와 Unreal**을 활용해 직접 UI 프로토타입과 더미 레벨을 제작하여 실제 게임에 적용되었을 때의 상황까지 파악하고자 했습니다.



팀원별 담당 업무

기획 리스트			*작업 후 B열에 v(체크)표시 남기기		
분류	체크	세부항목	백승민	박민지	서채연
플레이어	v	플레이어 세부 기획1	상호작용, 사망 조건, 고유 액션 등		
	v	플레이어 세부 기획2	조작키, 부활 및 재시작, HP, 이속 등		
몬스터	v	몬스터 세부기획1	종류, 이동 AI, 공격 방식, 리젠, 상호작용, 처치 조건, HP	4월 1주차	3월 5주차-4월 1주차
	v	스테이지 1 맵 기획	*튜토리얼 포함됨		
	v	스테이지 2 맵 기획	*스테이지 2 기믹 구체화 선결		
	v	스테이지 1 맵 프로토타이핑			
	v	스테이지 2 맵 프로토타이핑			
	v	스테이지 1 맵 프롬 배치			
	v	스테이지 2 프롬 배치			
맵	v	밸런싱			
	v	기믹 러프 기획			
	v	소형 기믹1 구체화			
	v	소형 기믹2 구체화			
	v	소형 기믹3 구체화	열쇠 이미 구현함		
	v	대형 기믹1 구체화			
	v	대형 기믹2 구체화			
스테이지 1 기믹	v	필요시 기믹 추가/삭제			
	v	보스 기믹 러프 기획			
	v	보스 기믹 구체화			
	v	보스 페이즈1 디자인			
	v	보스 페이즈2 디자인			
	v	보스 페이즈3 디자인			
	v	자동 저장	언제 어디서 자동저장, 슬롯 유무 및 개수, 자동저장 알림방식 등		5월 3주차

실제 사용한 기획팀 작업 리스트

프로젝트 협업 과정

프로젝트 소개 협업 과정 UI 기획 레벨 기획

* 협업 방식

팀의 개발 일정에 맞춰, 디스코드에서 **매주 작업보고를 진행**하며 프로젝트에 참여하였습니다.

레벨 디자인 작업의 경우 **Unreal 엔진 5.1.1과 Github**를 통해, UI 작업의 경우 **Figma**를 통해 협업하였고, 문서화된 기획서는 Notion을 통해 공유하였습니다.

박민지 2024.06.01. 오후 8:00
1) 이번주(5월 5주차) 작업

- 피드백 바탕으로 스테이지1 더미맵 수정하여 완성

세부 수정사항은 다음과 같습니다.

- (1) 원통 굴리기 원통/길 크기 조정
- (2) 원통 올라가는 경사로 추가
- (3) 낙사 높이 6m 반영하여 맵 전반 조정
- (4) 배치 가능한 버튼/레버/문 기믹 적용 완료
- (5) 이외 현재 배치 불가한 기믹은 빨간색으로 일괄 표시. 열쇠는 노란 원뿔로 표시

- 깃허브 develop 브랜치에도 머지 완료, MinjiTestMap 레벨에서 해당 더미맵 확인 가능

2) 일정상 특이사항 - X

앞으로의 일정은 다음과 같습니다.

- 다음주(6월 1번째주) - 스테이지1 프롭배치
- 6월 2번째주 - 스테이지2 평면도 완성
- 6월 3번째주 - 스테이지2 더미맵 완성
- 6월 4번째주 이후 - 스테이지2 프롭/기믹 제작 후 지속적인 맵 배치 조정

3) 전달사항 -

문 규격이 소수점 단위인데, 다른 여타 블록 등의 구조물은 규격이 정수 단위여서 배치 시 사진처럼 위/옆 부분에 빈틈이 발생할 것으로 예상됩니다. 어떤 식으로 배치하는 걸 의도한 규격인지 궁금합니다(주위에 따로 끼우는 프롭이 있다거나) (수정됨)

▲ 작업 보고 및 프롭 규격화 담당 팀원에게 규격 문의

박민지 2024.06.14. 오후 5:50
6월 2주차

- 완료 작업
- 스테이지1 추가프롭 업로드된 것들 배치
- 스테이지 2 더미맵 제작 & 플레이 영역 프롭배치
- 평면도 제작, 기획 모음 노션에 최신화 완료
- 미완료 작업 : X
- 이번주 작업 성취도 자가진단 : 10/10
- 앞으로의 일정 : 기믹/프롭 추가될 경우 맵 수정
- 특이사항/전달사항 : 내일 회의 끝나고 저번에 했던 것처럼 화공하면서 맵 설명+피드백 가능할까요?

(수정됨)

▲ 작업 보고 및 팀장에게 작업한 더미맵 피드백 요청

공지사항
pm
github

2024.06.03. 오전 12:36 [Merge]
커밋 시간 : 06.01 19:59
커밋 내용 : 피드백 바탕으로 수정한 더미맵 업로드 (현재 배치 가능한 버튼/레버/문 기믹 추가)
이슈 : X

2024년 6월 3일

2024.06.06. 오후 11:13 [Merge]
커밋 시간 : 06.06. 22:12
커밋 내용 : 스테이지1 플레이 영역 프롭 배치
이슈 : X

2024년 6월 6일

▲ 깃허브 사용 시 디스코드를 통해 팀원들에게 공유

UI 기획

* 텍스트 클릭 시 해당 파일로 연결됩니다.

프로젝트 소개

기획 의도

UI 기획

레벨 기획

Figma를 사용해 UI 시안, 프로토타입, 기획서를 작성해 팀원들에게 공유했습니다.

문서화된 기획서를 작성하되, 회의 시간에 **프로토타입을 직접 보여주며 구두로도 설명**을 진행해 소통 과정에서 헷갈리는 부분이 최소화되도록 유의했습니다.

또한 필요한 요소들을 스프레드시트에 리스트업해 그래픽 팀원에게 전달했습니다.

* UI 기획서 완성본

4.2. 친구목록 팝업창 (2) : 온라인 접속 중인 스팀 친구가 있는 경우

1. 팝업배경
2. 친구창
3. X
4. 스크롤
5. 초대하기

예시1 : 특정 친구창 위에 마우스 올린 경우
→ 친구창 배경이미지 변화

예시2 : 특정 친구창 클릭한 경우
→ 1 친구창 배경이미지 2차 변화
2 아래 '초대하기'버튼 배경이미지 변화 + 활성화

예시3 : 친구수가 10명 이하인 경우
→ 스크롤 사라짐
이하동일 ...

7.7. 인게임(7): 게임오버 시 팝업창
스테이지 플레이 도중 게임 오버가 되었을 경우

1. 팝업창
2. 재시작
3. 게임 종료
4-1. 고양이 선택
4-2. 오리 선택

1. 게임오버 당시 기본 팝업창
2. 상대 플레이어만 해당 버튼 클릭한 경우
3. 본인만 해당 버튼 클릭한 경우
4. 2명의 플레이어 모두 재시작 선택한 경우

7.5. 인게임(5): 상호작용 키

1. 오리 시점
2. 고양이 시점

1. 오리 상호작용 키
2. 고양이 상호작용 키

오리/고양이 캐릭터가 오리와 상호작용 가능한 사물 근처에 다가갔을 때 나타나는 키 아이콘
1) 오리 플레이어의 시점에서는 기본 이미지 그대로 출력
2) 고양이 플레이어의 시점에서는 기본 이미지*오피시티50% 이미지 출력

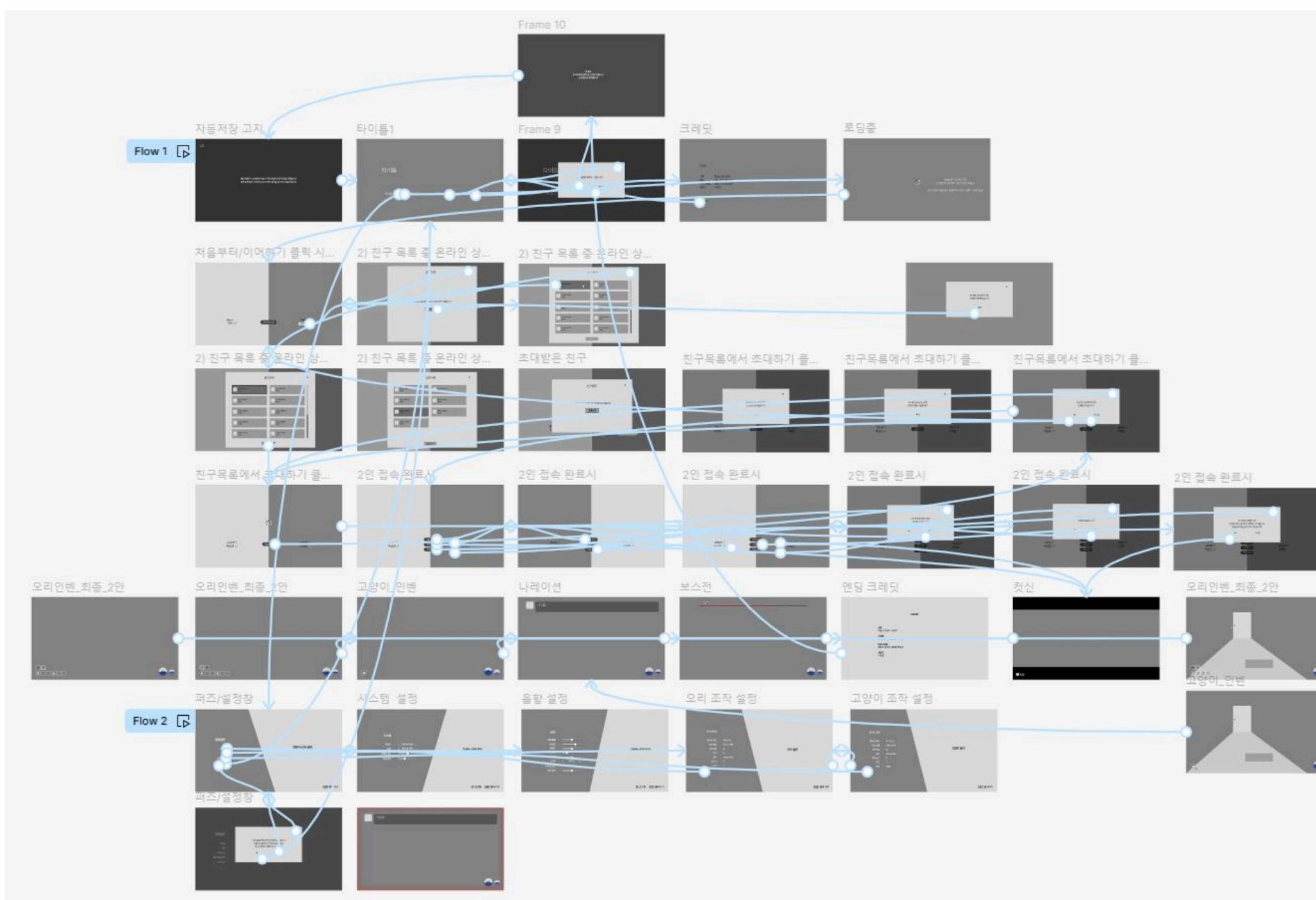
오리/고양이 캐릭터가 고양이와 상호작용 가능한 사물 근처에 다가갔을 때 나타나는 키 아이콘
1) 오리 플레이어의 시점에서는 기본 이미지*오피시티50% 이미지 출력
2) 고양이 플레이어의 시점에서는 기본 이미지 그대로 출력

Figma를 사용해 UI 시안, 프로토타입, 기획서를 작성해 팀원들에게 공유했습니다.

문서화된 기획서를 작성하되, 회의 시간에 **프로토타입을 직접 보여주며 구두로도 설명**을 진행해 소통 과정에서 헷갈리는 부분이 최소화되도록 유의했습니다.

또한 필요한 요소들을 스프레드시트에 리스트업해 그래픽 팀원에게 전달했습니다.

* 피그마 프로토타입 링크

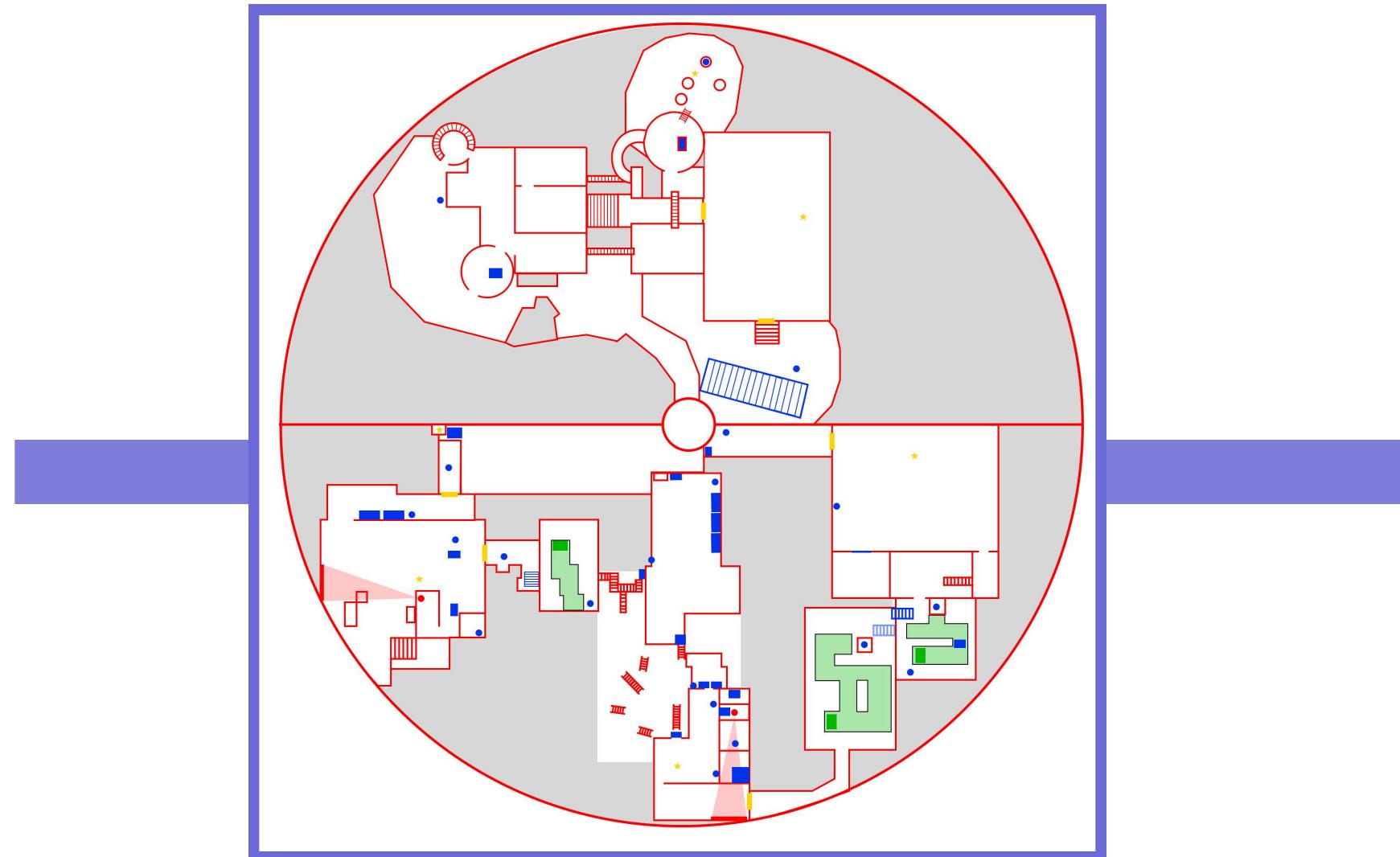


* 피그마 전체 링크

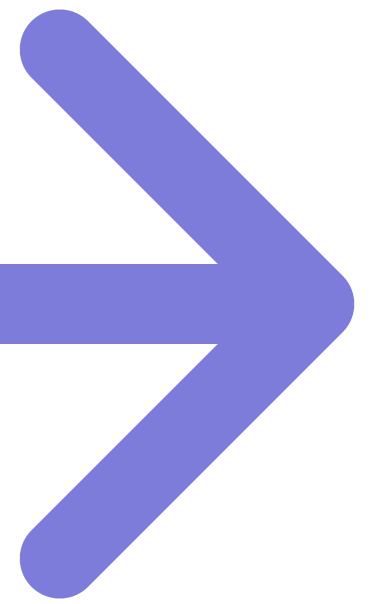
* 그래픽 팀원 전달용 리스트업

그룹	세부 그룹	항목	비고	조안 완료	작업 완료	업로드 완료	언리얼 내 배치 완료	파일명
팝업창 배경 박스	기본 팝업창 배경 박스	유기적 형태	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	box_basic
	친구목록 팝업창 배경 박스	-	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	box_friendlist
	초대 팝업창 배경 박스	d2와 같음	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	box_basic (위와 같은 파일)
배경 이미지	팝업창 뒷 배경	오피시티 들어간 검은색 이미지 (필요한 경우에만 제작)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	popup_background
	설정창 뒷 배경	-	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	setting_background
	로딩화면 배경	UI 전환 시 로딩이 필요할 경우 *원 바탕에 로딩 애니만 있으면 어색할 것 같아서... 간단한 무드나 단색 생각했습 니다 자유롭게 해주세요	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	loading_background_1~3
애니메이션	로딩 애니메이션	로딩 애니메이션(1) - 자동 저장 중인 경우 로딩 애니메이션 (2) - 씬 전환 시 로딩이 필요한 경우 로딩 애니메이션 (3) - 플레이어 접속 중인 경우	원 안의 점이 돌아가는 모습 고양이와 오리가 걸어가는 애니메이션	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	loading_circle
	서버 연결 화면 버튼	메인 화면으로 초대하기	-	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	btn_main_(상태)
	팝업창 버튼	예 아니오 확인	-	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	btn_yes_(상태) btn_no_(상태) btn_check_(상태)
친구목록 팝업 버튼	x	-	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	btn_x_(상태)
	초대하기 (기본)	D12과 다른 버튼임	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	btn_invite_unactivated
	초대하기 (활성화)	-	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	btn_invite_(상태)
버튼 (클릭O)	초대 수락	-	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	btn_accept_(상태)
	새로고침	-	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	btn_refresh_(상태)
	친구목록 - 플레이어 표기 배경 박스 (기본)	ID 온라인 상태 표시되는 박스(친구목록에)	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	box_friend_normal
키 입력 안내 버튼	친구목록 - 플레이어 표기 배경 박스 (커서 옮긴 경우)	색이 조금 진해짐	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	box_friend_hover
	친구목록 - 플레이어 표기 배경 박스 (선택된 경우)	색이 조금 진해지고 테두리가 생김	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	box_friend_checked
	바깥 스크롤 내부 스크롤	-	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	scroll_background scroll_stick
시스템	skip	-	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	btn_skip_(상태)
	esc 돌아가기	-	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	btn_esc_(상태)
	R 초기화	-	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	btn_r_(상태)
시스템	E (인게임 상호작용 키)	-	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	btn_e
	시스템	-	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	btn_set_system

'장난감 블록 세계에 들어가 제한 시간 내에 악몽을 무찌르는 게임'이라는 컨셉 하에, 타 기획 팀원들의 콘텐츠/시스템 기획에 맞춰 플레이 레벨을 설계했습니다.
평면도 제작 후 팀원의 피드백을 바탕으로 더미맵을 제작했고, 이후 만들어진 기본 프롭들을 배치하며 팀원들과 의견을 주고받으며 레벨을 제작했습니다.



피드백
게임 플레이의 시작과 끝을 시계탑으로 고정
기믹 다양화 제안
전장1의 그림자 영사기가 쏘는 빛이 플레이어에게 가려지지 않도록 조정
전장3에서 그림자C와의 전투 전, 그림자C의 위험성을 인지할 수 있도록 조정



01 레퍼런스 선정 및 평면도 제작

장난감 사각 블럭 컨셉, 반원으로 분리되는 원형 맵 구조,
3-4개의 전장과 기믹 등 선결된 기획사항을 바탕으로
적합한 레퍼런스 지형을 선정하고 평면도를 만들었습니다.

02 피드백 및 수정

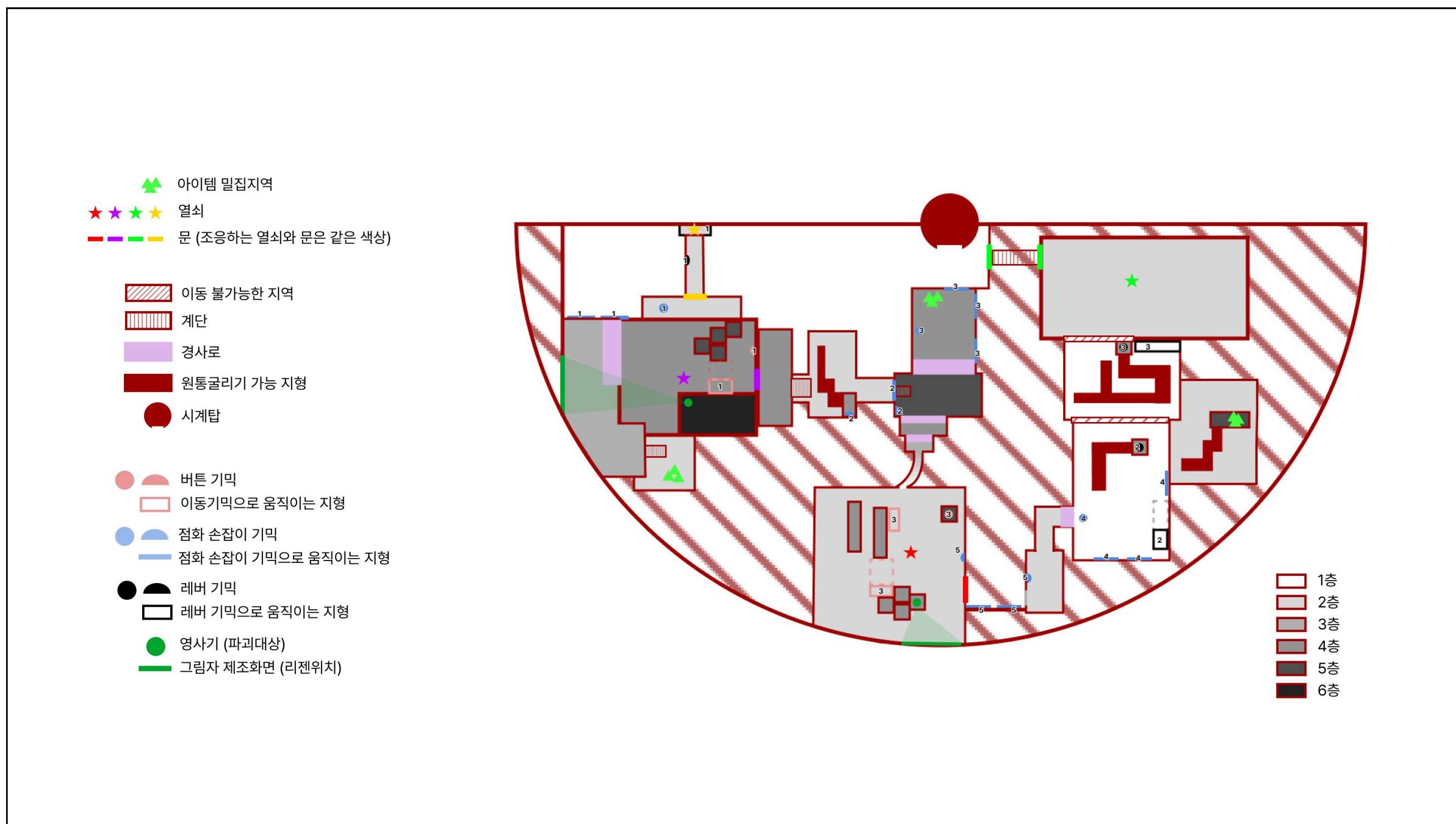
제작된 평면도와 설명서를 바탕으로
타 팀원과 의견을 주고받으며 레벨 조정

03 더미맵 제작 후 수정을 거쳐 완성

언리얼 엔진 5.1.1을 이용해 더미맵을 제작,
프로그래밍 팀에서 제작한 기믹 블루프린트와
아트 팀에서 제작한 기본 프롭을 배치하여 레벨 완성

⇒ 이후 프로그래밍/아트 팀원의 후속 작업을 대기하던 도중, 타 팀원 여럿의 사정상 프로젝트 무산

01 레퍼런스 선정 및 평면도 제작



스테이지 1 평면도 초안

6. 평면도 세부 (1) - 튜토리얼

1) 튜토리얼

- 기본 조작 & 기초 기믹 안내

① 시작지점 (시계탑)

② 레버 기믹1

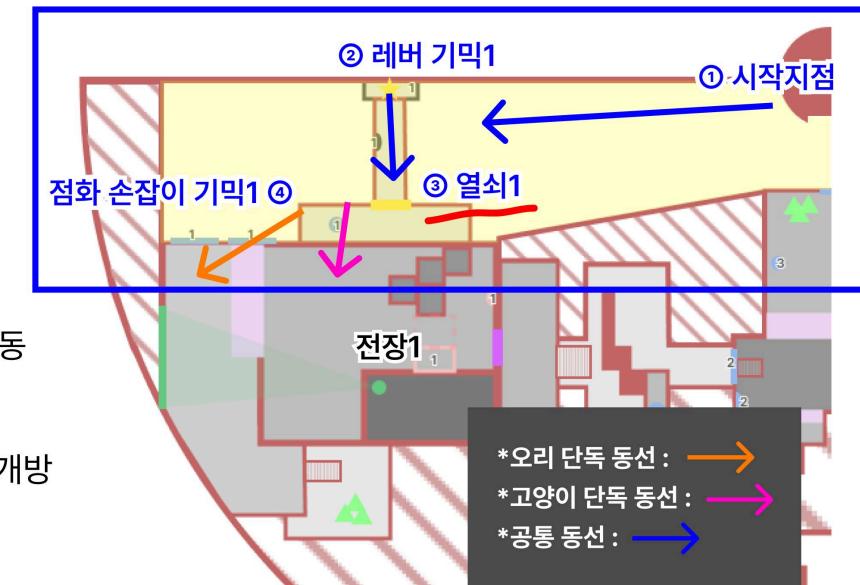
: 고양이는 점프하여 ②로 바로 이동,
②에 도달한 고양이가 기믹 작동하여 오리 이동

③ 열쇠-문 기믹1

: ③에 도달한 오리가 열쇠 획득하여 닫힌 문 개방

④ 점화 손잡이 기믹1

: 고양이는 점프하여 전장1로 바로 이동,
전장1에 도달한 고양이가 기믹 작동하여 오리 이동



6. 평면도 초안 세부 (2) - 전장1

2) 전장1

- 그림자A와 전투, 낮은 난이도

⑤ 그림자 제조기 1 (몬스터 리젠 위치)

⑥ 버튼 기믹1

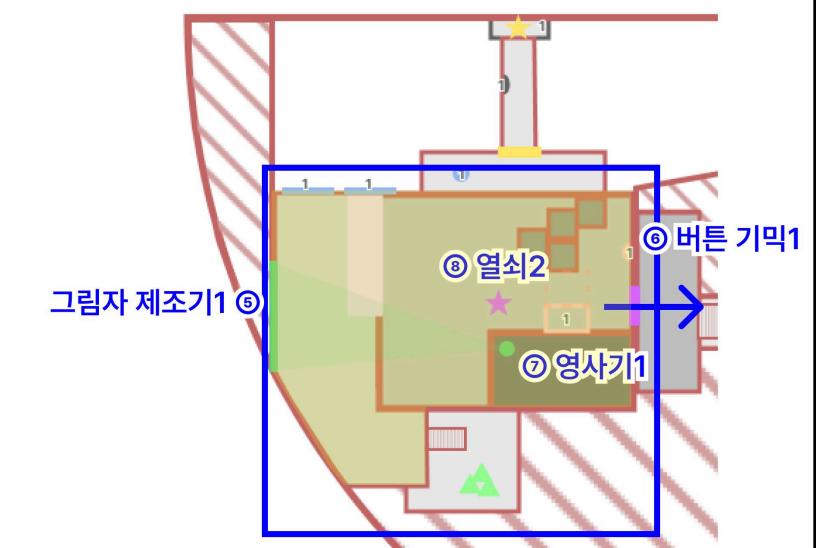
: 오리가 해당 기믹을 작동,
고양이가 해당 기믹을 사용해 ⑦로 접근 가능

⑦ 그림자 제조 영사기 1 (파괴 시 몬스터 리젠 중단)

: ⑦를 이용해 도달한 고양이가 영사기 파괴 가능

⑧ 열쇠-문 기믹2

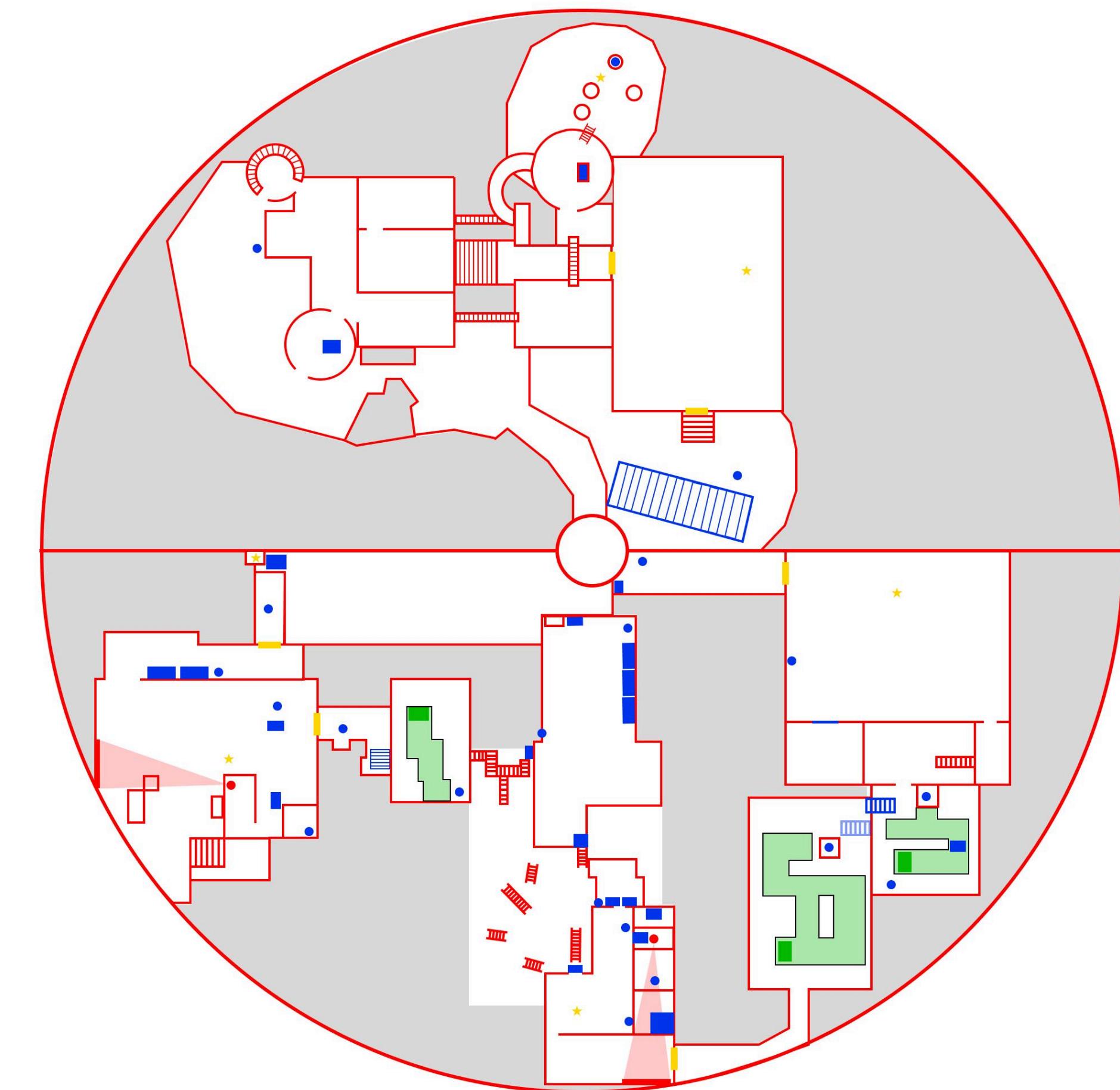
: 몬스터 전부 처치+그림자 제조기 파괴 시 해당 위치에 열쇠 리젠



팀원들에게 전달할 용도로 제작한 평면도 설명서 일부

[전문 링크](#)

02 최종 평면도



02 추가 프롬 제안

맵을 제작하며, 컨셉 혹은 기획에 맞게 새로운 프롬 추가를 제안하기도 하였습니다.

스테이지 2 추가 프롬 제안

1. 필수 오브젝트

a. 보스전으로 향하는 문 / 열쇠
- 일반 문과 확실히 구분되는 디자인



▲ 현재 임의로 배치해둔 이미지, 해당 빈 공간에 문 배치 필요
* 위 이미지처럼 프레이밍이 가능한 디자인이면 좋을 것 같아요

예시 레퍼런스 (디자인X 용도O)



▲ 왼쪽이 일반 문, 오른쪽이 보스의 방 문



▲ 보스의 방 문 열쇠도 한 눈에 '아 저거 엄청 중요한 열쇠구나'하고 눈에 들어오면 좋을 것 같아요

스테이지 2 추가 프롬 제안

1. 필수 오브젝트

b. 보스전 클리어 후 시계탑으로 향하는 길의 문 / 열쇠



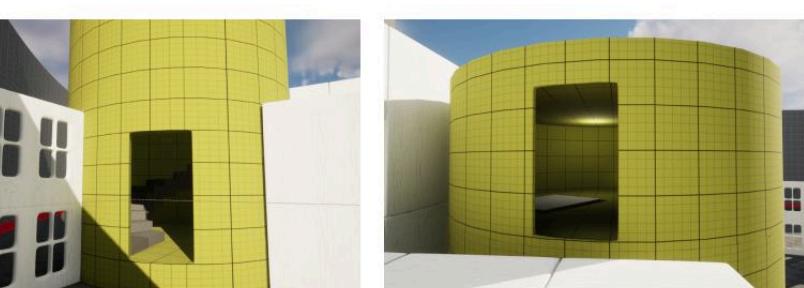
← 현재 임의로 배치해둔 이미지
해당 빈 공간에 문 배치 필요

스테이지1처럼 스테이지2 보스전 클리어 후, 시계탑으로 향하는 문이 열리는 구조를 생각했습니다

스테이지 2 추가 프롬 제안

2. 필수적이지 않은 오브젝트

a. 원기둥형 건물과 나선계단




필수적인 건 아닌데, 지금 건물이 대부분 육면체라 이런 것도 있으면 어떨까.. 해서 만들어봤습니다
기존 사각 블록으로 대체해서 제작 가능합니다



스테이지 2 추가 프롬 제안

2. 필수적이지 않은 오브젝트

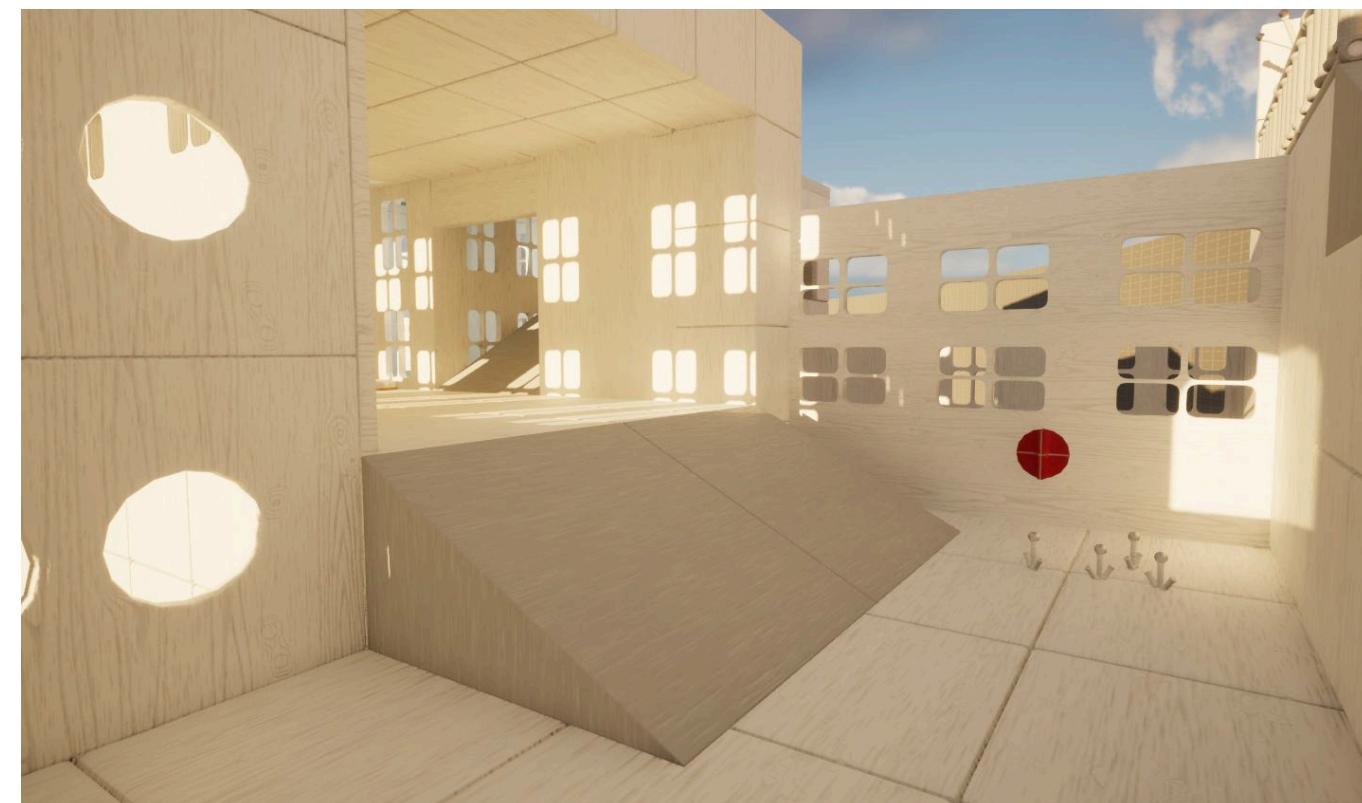
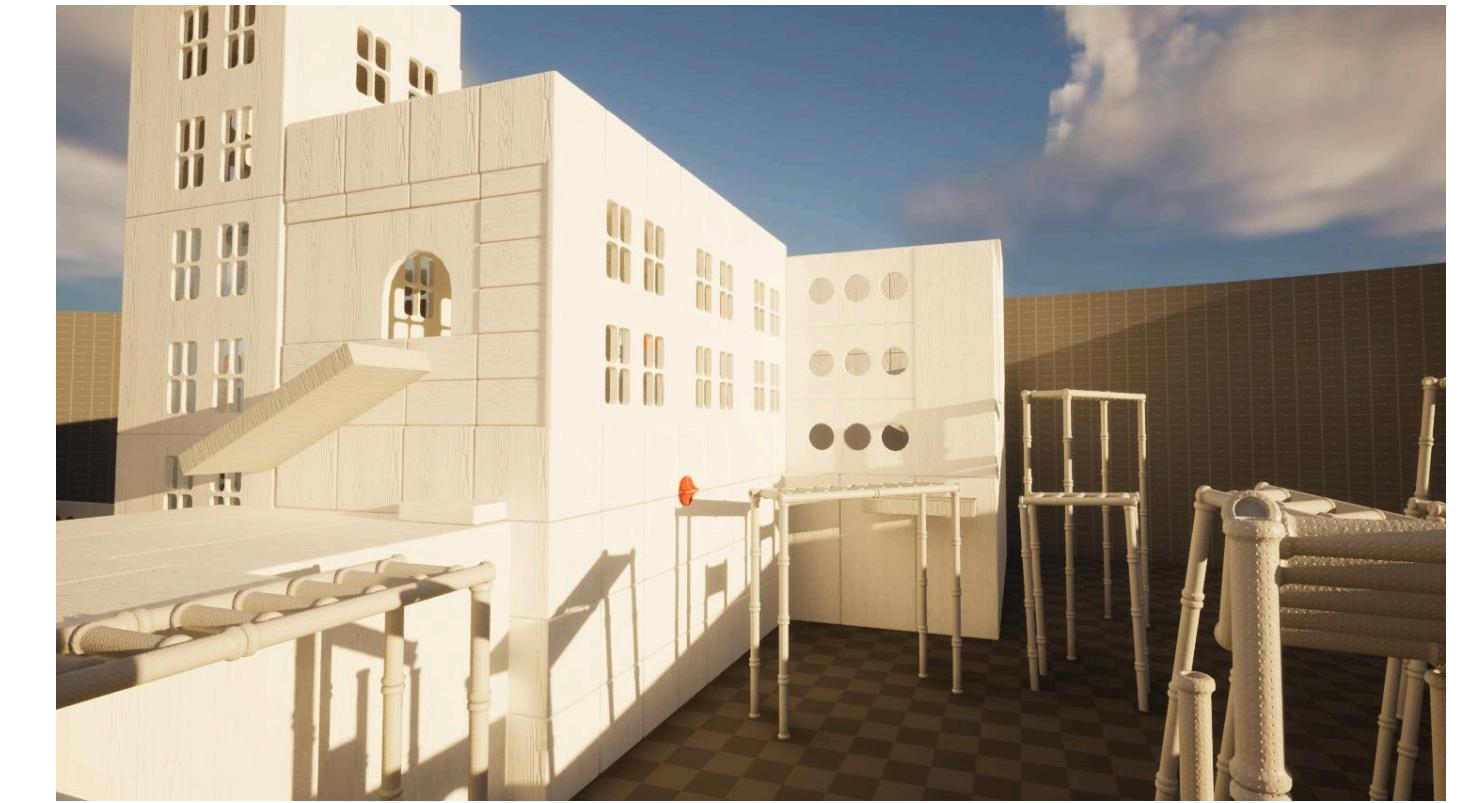
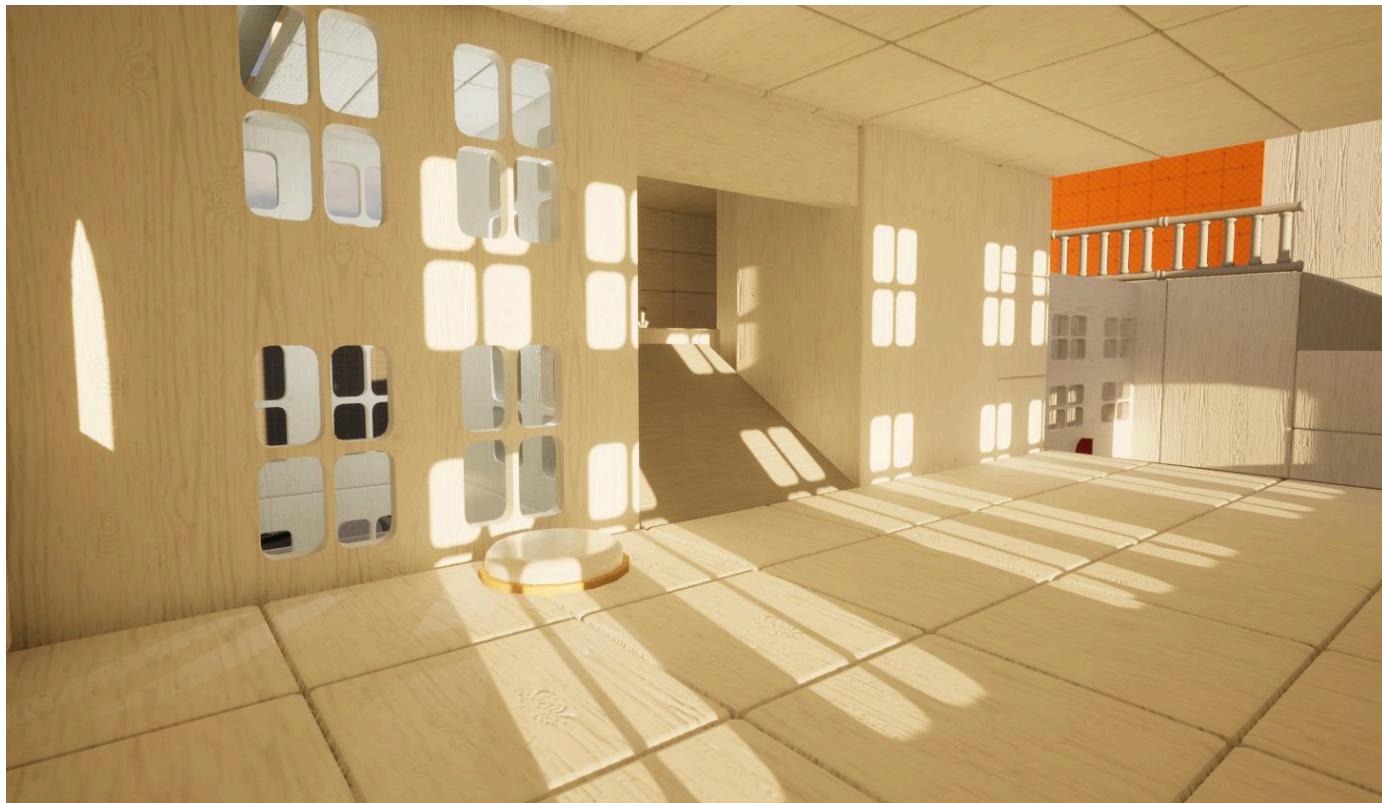
b. 큰 몽당 연필 (?) 등의 긴 오브젝트



고양이가 점프해서 이동할 수 있는 긴 원형 기둥
(기울인 채 땅에 박힐 수 있는) 길다란 무언가가 꽂혀있으면 좋을 것 같아 제안해봅니다

레벨 기획

프로젝트 소개 기획 의도 UI 기획 레벨 기획



실제 제작한 맵 캡쳐 이미지