

Project_NoA

레벨 컨셉 (챕터 2-1)

노치영과 아이들

팀 프로젝트

목차

목차.....	2
개요.....	3
1. 기획 의도.....	3
2. 스테이지 컨셉	3
3. 오브젝트 & 몬스터 컨셉	3
레벨 컨셉.....	4
1. 스테이지	4
2. 레이아웃.....	5
3. Prop	6
4. 몬스터.....	8
5. NPC	10

개요

1. 기획 의도

- 속성이 '물(水)'인 스테이지 레벨의 컨셉을 기획합니다.
- 도시에서 산으로 이동하는 느낌을 주도록 오브젝트를 배치합니다.
- Prop 들은 눈에 덮여 있고 파괴된/오래된 느낌을 줍니다.
- 몬스터는 속성에 따라 다른 외형을 가지고 있는 악마의 느낌을 줍니다.
(속성별로 다른 외형을 보이기 위해 몬스터의 모델은 베이스 모델에 파츠를 추가합니다.)

2. 스테이지 컨셉



<눈에 뒤덮여 파괴된 도시>



<설산>

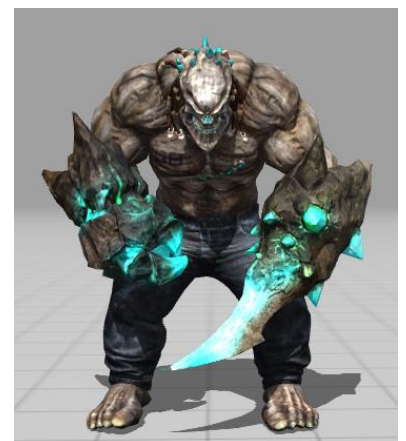
3. 오브젝트 & 몬스터 컨셉



<눈에 파묻힌 폐차>



<물속성 일반 몬스터 예시>



<물속성 네임드 몬스터 예시>

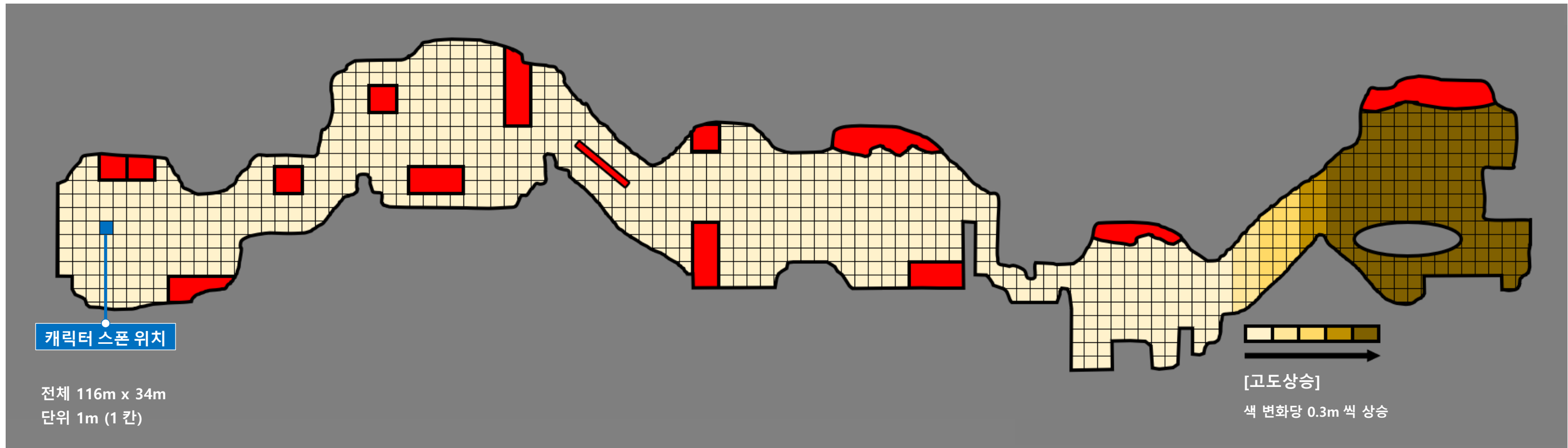
레벨 컨셉

1. 스테이지

- 해당 스테이지는 눈에 뒤덮여 파괴된 도시에서 설산으로 이동하는 스테이지입니다.



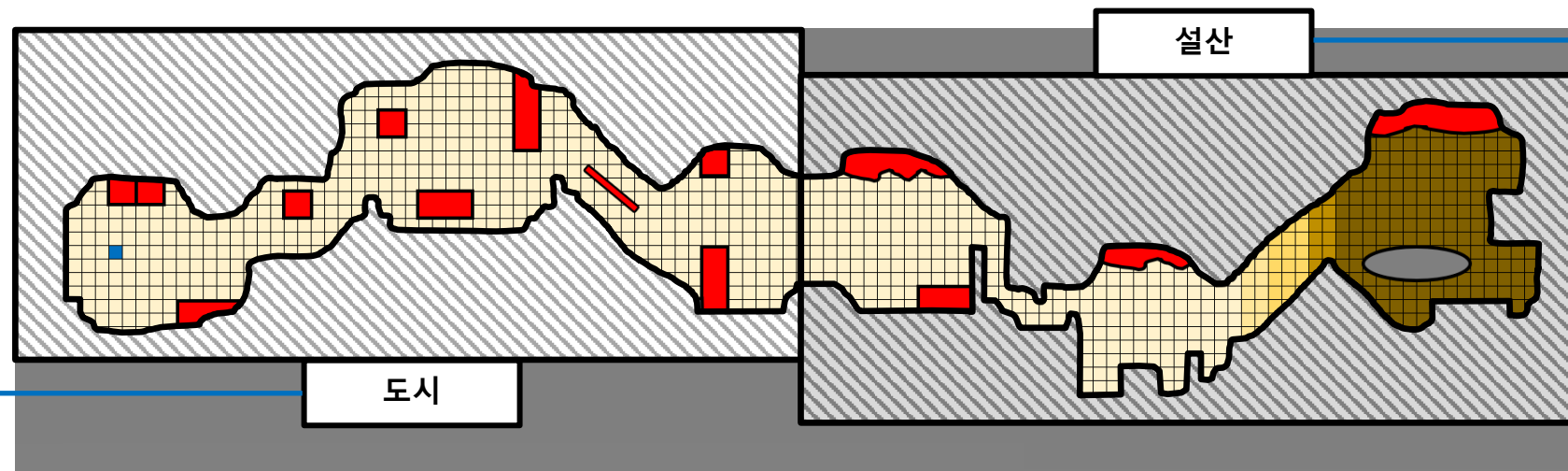
2. 레이아웃



<도시 지역 예시>





<설산 지역 예시>





3. Prop

No.	이름	총 사용 개수	레퍼런스 이미지	컨셉	파일명
1	파괴된 자동차 00	3 개	<div><Destroyed_Car00 예시></div> 	<div>1. 눈에 파묻힌 폐차</div> <div>2. 창문과 앞유리가 깨져 있는 자동차</div>	M_ETCOGL_Destroyed_Car00.fbx
2	파괴된 자동차 01	2 개	<div><Destroyed_Car01 예시></div> 	<div>1. 눈에 파묻힌 폐차</div> <div>2. 운전석 쪽 문이 찌그러진 자동차</div>	M_ETCOGL_Destroyed_Car01.fbx
3	파괴된 건물	3 개	<div><Destroyed_Building00 예시></div> 	<div>1. 눈이 쌓여 있는 건물</div> <div>2. 아래 부분이 파괴되어 기울어진 건물</div>	M_ETCOGL_Destroyed_Building00.fbx

4	찌그러진 컨테이너	2 개	<div><Crushed_Container00 예시></div> 	<div>1. 눈에 띄어 있는 컨테이너</div> <div>2. 한쪽이 찌그러져 있는 오래된 빨간색 컨테이너</div>	M_ETCOGL_Crushed_Container00.fbx
5	중앙 식수대	1 개	<div><Plantingstrip00 예시></div> 	<div>1. 눈에 띄인 나무</div> <div>2. 1 의 나무가 3 그루 있는 중앙 식수대</div>	M_ETCOGL_Plantingstrip00.fbx

4. 몬스터

No.	이름	속성	타입	레퍼런스 이미지	컨셉	파일명
1	거인형 : 물의 악마	물(水)	일반		몸이 얼음로 구성된 거인형 악마	<p>[몬스터 베이스 모델] 베이스 : M_MCGIMG_base001.fbx</p> <p>[파츠] 스킨 : M_MCGIMG_Skin_water001.fbx 머리: M_MCGIMG_Head_water001.fbx 팔 : M_MCGIMG_Arm_water001.fbx 다리 : M_MCGIMG_Leg_water001.fbx 등 : M_MCGIMG_Back_water001.fbx 꼬리 : M_MCGIMG_Tail_water001.fbx</p>
2	이계형 : 물의 악마	물(水)	일반		몸이 얼음로 구성된 이계형 악마	<p>[몬스터 베이스 모델] 베이스 : M_MCDEMG_base001.fbx</p> <p>[파츠] 스킨 : M_MCDEMG_Skin_water001.fbx 머리: M_MCDEMG_Head_water001.fbx 팔 : M_MCDEMG_Arm_water001.fbx 다리 : M_MCDEMG_Leg_water001.fbx 등 : M_MCDEMG_Back_water001.fbx 꼬리 : M_MCDEMG_Tail_water001.fbx</p>
3	조류형 : 어둠의 악마	어둠(暗)	일반		사람의 얼굴에 조류의 몸통을 가진 어둠의 악마	<p>[몬스터 베이스 모델] 베이스 : M_MCBIGL_base001.fbx</p> <p>[파츠] 스킨 : M_MCBIGL_Skin_dark001.fbx 머리: M_MCBIGL_Head_dark001.fbx 팔 : M_MCBIGL_Arm_dark001.fbx 다리 : M_MCBIGL_Leg_dark001.fbx 등 : M_MCBIGL_Back_dark001.fbx 꼬리 : M_MCBIGL_Tail_dark001.fbx</p>

4	거인형 : 어둠의 악마	어둠(暗)	일반		몸이 어두운 안개로 구성된 거인형 악마	<p>[몬스터 베이스 모델] 베이스 : M_MCBIGL_base001.fbx (거인형:물의 악마와 같은 베이스 모델입니다.)</p> <p>[파츠] 스킨 : M_MCGIMG_Skin_dark001.fbx 머리: M_MCGIMG_Head_dark001.fbx 팔 : M_MCGIMG_Arm_dark001.fbx 다리 : M_MCGIMG_Leg_dark001.fbx 등 : M_MCGIMG_Back_dark001.fbx 꼬리 : M_MCGIMG_Tail_dark001.fbx</p>
5	포르네우스	물(水)	보스		손에 얼음으로 만들어진 무기를 장착하고 있는 거인형 몬스터	<p>[몬스터 베이스 모델] 베이스 : M_MCSQGL_base001.fbx</p> <p>[파츠] 스킨 : M_MCSQGL_Skin_water001.fbx 머리: M_MCSQGL_Head_water001.fbx 팔 : M_MCSQGL_Arm_water001.fbx 다리 : M_MCSQGL_Leg_water001.fbx 등 : M_MCSQGL_Back_water001.fbx 꼬리 : M_MCSQGL_Tail_water001.fbx</p>

5. NPC

No.	이름	레퍼런스 이미지		성격	파일명	
1	루엘				발랄함, 활발함	M_PCSMFG_Luel.fbx