**C9 레벨디자인**

|  |
| --- |
| **- Index -** |
| **1. 스테이지 컨셉 (2p)** |
| **2. 스테이지 등장몬스터 컨셉 (4p)** |
| **3. 전체적인 레벨구성 (8p)** |
| **4. 세부적인 레벨구성 (10p)** |
| **작성자 : 김주형** |

1. **스테이지 컨셉**

|  |  |
| --- | --- |
| **넘버** | T01 |
| **이름** | 운디드니 골짜기 |
| **진입레벨** | Lv38~42 |
| **대륙 내 위치** | 템페레 서부지역  C:\Documents and Settings\Owner\바탕 화면\인디언 이미지자료\템페레.jpg |
| **내적 특징** | 템페레의 평야지대에서 여러 부족들이 대륙에 패권을 장악하기 위해 전쟁을 계속되던 시기, 서부 쪽 운디드니 골짜기에 위치한 인디언 부족은 패권과는 상관없이 외부의 세력으로부터 자신들의 마을을 지키기 위해 여러 개의 문으로 구성된 미로를 만들어 삶의 터전을 보호하려 하였다. 하지만 평야지대부터 시작된 전쟁은 결국 서부지역까지 번져나갔고 인디언 부족은 학살당하다시피 죽어나갔다.  억울하게 희생된 고대 인디언들의 한 맺힌 영혼은 네페르에게 포섭되어 결국 괴물을 만들어 냈고 운디드니 골짜기는 악의 세력으로 지배된다.  세월이지나 이 역사는 템페라 왕국의 건국사로 남게 되었고 현재의 용사들은 과거 운디드니 골짜기의 슬픈 역사를 깨닫고 인디언의 영혼을 추모하기 위해 이 지역을 찾아왔지만 인디언 부족이 만든 미로를 풀지 못하고 영혼의 상처만 더해가 강의 세력은 더욱이 강해지고 말았다. 하루 빨리 미로를 풀고 영혼을 달래줄 용사를 찾고 있다.  C:\Documents and Settings\Owner\바탕 화면\인디언 이미지자료\0011.jpg(1890년대 약 300명의 인디언이 학살당한 미국 건국사를 소재로 사용) |
| **외적 특징** | 인디언 마을은 암벽과 암벽 사이에 움푹 패어 들어간 곳에 위치한다. 천막으로 된 집, 아기자기한 인디언들의 소품들로 구성된 작을 마을이며 마을 안엔 암벽 사이로 흐르는 작은 폭포가 있으며 입구를 제외하고 주변은 암벽으로 막혀있다. 입구로 나가면 서부풍경의 지역이 펼쳐져 있으며 인디언들이 외부 세력으로부터 침입을 막기 위해 나무소재의 벽으로 된 미로가 존재한다. 미로는 9개의 방처럼 구성되어 있으며 각 방들은 레버를 조작하여 열 수 있는 문으로 연결되어 있다. (3p 참고 이미지)  <참고 이미지>  C:\Documents and Settings\Owner\바탕 화면\인디언 이미지자료\외적특징07.jpgC:\Documents and Settings\Owner\바탕 화면\인디언 이미지자료\외적특징13.jpg  1. 인디안 마을 2. 인디안 마을  C:\Documents and Settings\Owner\바탕 화면\인디언 이미지자료\외적특징12.jpgC:\Documents and Settings\Owner\바탕 화면\인디언 이미지자료\외적특징04.jpg  3. 인디안 집 내부 4. 마을 안에 위치한 암벽폭포C:\Documents and Settings\Owner\바탕 화면\인디언 이미지자료\외적특징01.jpgC:\Documents and Settings\Owner\바탕 화면\인디언 이미지자료\외적특징03.jpg  5. 인디안 마을 외각 6. 인디안 마을 외각  C:\Documents and Settings\Owner\바탕 화면\인디언 이미지자료\외적특징10.jpgC:\Documents and Settings\Owner\바탕 화면\인디언 이미지자료\외적특징11.jpg  7. 미로 벽 8. 미로 벽 |

1. **스테이지 등장몬스터 컨셉**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **넘버** | **클립 이미지** | **참고 이미지** |
| T01-B01 | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\보스몬스터.jpg | C:\Documents and Settings\Owner\바탕 화면\인디언 이미지자료\보스몬스터\HutziSketch.jpg |
| **등급** | **이름** |
| 보스 | 크레이지 홀스 |
| **외적특징** | |
| 인디언 추장 복장을 하고 있으며, 전투로 인한 상처들이 몸에 새겨져 있다. 팔이 4개인 것이 특징이며 웅장한 체격의 몬스터이다. 오른손엔 둔기와 왼손에 방패를 들고 있어 근접공격을 한다. 다른 오른손엔 던지는 창을 가지고 원거리공격을 하며, 나머지 왼손엔 마법봉을 들고 있어 소환계열의 마법을 사용한다. | |
| **유닛 (크기)** | |
| 미설정 | |
| **공격타입** | |
| 근접 공격형, 원거리 물리공격형, 소환형 | |
| **사용 스킬** | |
| 미설정 | |
| **고유 드롭 아이템** | |
| 미설정 | |
| **기타 사항** | |
|  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **넘버** | **클립 이미지** | **참고 이미지** |
| T01-L01 | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\네임드몬스터1.jpg | C:\Documents and Settings\Owner\바탕 화면\인디언 이미지자료\네임드 몬스터\HUEHUETOETL.jpg |
| **등급** | **이름** |
| 네임드 | 그랍토베리아 |
| **외적특징** | |
| 파충류 피부를 가진 카멜레온 형태의 몬스터이다. 2족보행을 하며, 전체적인 인디언 장신구를 하고 있다. 마법 지팡이를 무기로 가지고 있어 순간이동 마법으로 거리를 벌린 뒤 원거리 마법공격을 구사한다. | |
| **유닛 (크기)** | |
| 미설정 | |
| **공격타입** | |
| 원거리 마법공격형 | |
| **사용 스킬** | |
| 미설정 | |
| **고유 드롭 아이템** | |
| 미설정 | |
| **기타 사항** | |
|  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **넘버** | **클립 이미지** | **참고 이미지** |
| T01-L02 | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\네임드몬스터2.jpg | C:\Documents and Settings\Owner\바탕 화면\인디언 이미지자료\네임드 몬스터\Headpiece.jpg |
| **등급** | **이름** |
| 네임드 | 인디안 엘리트 전사 |
| **외적특징** | |
| 붉은색피부에 건장한 체격을 가지고 있다. 머리에 화려한 이집트 와 인디안 풍을 혼합시킨 장신구가 특징이며 활을 사용한 원거리 물리 공격을 구사하여 팔이 일반적인 비율에 비해 길다. | |
| **유닛 (크기)** | |
| 미설정 | |
| **공격타입** | |
| 급접 공격형 | |
| **사용 스킬** | |
| 미설정 | |
| **고유 드롭 아이템** | |
| 미설정 | |
| **기타 사항** | |
|  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **넘버** | **클립 이미지** | **참고 이미지** |
| T01-N01 | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\일반몬스터1.jpg | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\인디언 이미지자료\일반몬스터\FiddlerHand.jpg |
| **등급** | **이름** |
| 일반 | 델리아 레디언트 크랩 |
| **외적특징** | |
| 인디언 시체가 좀비가 되어 뼈에 살이 덕지덕지 붙어있는 체격을 가지고 있다. 머린 엔 오래된 인디언 장식품을 착용하고 복장은 땅에 끌리니 너덜너덜한 제사장 옷을 입고 있다. 무기는 날카로운 뼈를 이용하여 근접 공격을 구사한다. | |
| **유닛 (크기)** | |
| 미설정 | |
| **공격타입** | |
| 근접 공격형 | |
| **사용 스킬** | |
| 미설정 | |
| **고유 드롭 아이템** | |
| 미설정 | |
| **기타 사항** | |
|  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **넘버** | **클립 이미지** | **참고 이미지** |
| T01-N02 | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\일반몬스터1.jpg | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\인디언 이미지자료\일반몬스터\FiddlerHand.jpg |
| **등급** | **이름** |
| 일반 | 인디안 전사 |
| **외적특징** | |
| 약간 붉은 피부에 작은 키에 건장한 체격을 가지고 있으며 머리에 화려한 깃털 장식을 하고 있다. 팔이 4개인 형태로 오른쪽 한 손엔 방패, 한 손에는 작은 둔기를 들고 있으며 왼쪽 두 손은 큰 둔기를 두 손으로 잡고 있어 양손으로 공격하면서 방어까지 한다. | |
| **유닛 (크기)** | |
| 미설정 | |
| **공격타입** | |
| 근접 공격형 | |
| **사용 스킬** | |
| 미설정 | |
| **고유 드롭 아이템** | |
| 미설정 | |
| **기타 사항** | |
|  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **넘버** | **클립 이미지** | **참고 이미지** |
| T01-N03 | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\일반몬스터1.jpg | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\인디언 이미지자료\일반몬스터\FiddlerHand.jpg |
| **등급** | **이름** |
| 일반 | 아그네스 제스티 캐디 |
| **외적특징** | |
| 초록색 피부에 두꺼비 같은 얼굴을 하고 깔끔한 제사장 복장을 하고 있다. 해골 목걸이와 머리에 달린 뿔이 특징이며 무기는 가지고 있지 않다. 자신을 포함한 주변 아군에게 힐을 해주는 힐러 역할을 한다. | |
| **유닛 (크기)** | |
| 미설정 | |
| **공격타입** | |
| 힐러형 | |
| **사용 스킬** | |
| 미설정 | |
| **고유 드롭 아이템** | |
| 미설정 | |
| **기타 사항** | |
|  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **넘버** | **클립 이미지** | **참고 이미지** |
| T01-N04 | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\일반몬스터1.jpg | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\인디언 이미지자료\일반몬스터\FiddlerHand.jpg |
| **등급** | **이름** |
| 일반 | 샌드라 |
| **외적특징** | |
| 표범 몸에 사람의 상체가 섞인 형태로 4다리를 이용해 날렵하게 움직이며 긴 체형에 맞도록 디자인된 인디언 장신구를 하고 있다. 한 손에 도끼를 들어 근접 공격을 구사한다. | |
| **유닛 (크기)** | |
| 미설정 | |
| **공격타입** | |
| 급접 공격형 | |
| **사용 스킬** | |
| 미설정 | |
| **고유 드롭 아이템** | |
| 미설정 | |
| **기타 사항** | |
|  | |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **넘버** | **클립 이미지** | **참고 이미지** |
| T01-A01 | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\일반몬스터1.jpg | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\인디언 이미지자료\일반몬스터\FiddlerHand.jpg |
| **등급** | **이름** |
| 일반 | 컬비셔스 |
| **외적특징** | |
| 크레이지 홀스의 소환물로 거대한 가제 형태를 하고 있다. 앞 집게를 이용하여 적을 근접공격하며 짧은 거름으로 빠르게 움직인다. | |
| **유닛 (크기)** | |
| 미설정 | |
| **공격타입** | |
| 급접 공격형 | |
| **사용 스킬** | |
| 미설정 | |
| **고유 드롭 아이템** | |
| 미설정 | |
| **기타 사항** | |
|  | |

1. **전체적인 레벨구성**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **클립이미지** | | | | | | | |
| **스타팅**  **포인트** | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\스타팅포인트.jpg | **문**  **(존 이동)** | **C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\문.jpg** | **레바** | **C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\레바.jpg** | **함정** | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\함정.jpg |
| **자연물**  **오브젝트** | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\자연물 오브젝트.jpg | **파괴가능**  **오브젝트** | **C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\파괴가능 오브젝트.jpg** | **일반아이템**  **상자** | **C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\일반아이템상자.jpg** | **보상아이템**  **상자** | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\보상아이템상자.jpg |
| **성소** | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\성소.jpg | **호수 지역** | **C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\물지역.jpg** | **폭포**  **오브젝트** | **C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\폭포.jpg** | **이벤트**  **오브젝트** | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\E.jpg |
| **T01-B01** | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\보스몬스터.jpg | **T01-L01** | **C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\네임드몬스터1.jpg** | **T01-L02** | **C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\네임드몬스터2.jpg** | **T01-N01** | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\일반몬스터1.jpg |
| **T01-N02** | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\일반몬스터2.jpg | **T01-N03** | **C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\일반몬스터3.jpg** | **T01-N04** | **C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\일반몬스터4.jpg** | **T01-A01** | C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\일반몬스터1.jpg |

|  |
| --- |
| **레벨 구성도1** |
| C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\인디언 이미지자료\레벨디자인\레벨 구성도1.jpg  10개의 ZONE으로 구성된 운디드니 골짜기는 12개의 문과 12개의 레바가 위 이미지처럼 배치되어 있으며 문 주위로는 나무 벽 오브젝트가 배치되어 ZONE간에 이동을 제안해놓았다.  ZONE-10이 인디언 마을이며, 마을을 제외한 나머지 ZONE은 인디언들이 외부세력을 막기 위해 만들어진 미로에 속한다. ZONE-10(인디언 마을)은 마스터 모드에서 미로의 숨겨진 수수께끼를 풀어야만 레바가 작동되어 이동 할 수 있다.  ZONE-10에 위치한 이벤트 오브젝트는 스테이지 컨셉에 나와있는 인디언의 한을 추모해주는 퀘스트와 관련있다. |
| **레벨 구성도2** |
| C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\인디언 이미지자료\레벨디자인\레벨 구성도1.jpg  자연물과 함정, 일반아이템 상자의 배치도 이며, 스테이지 모드에 상관없이 고정된 배치다. |
| **레벨 구성도3** |
| C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\인디언 이미지자료\레벨디자인\레벨 구성도2.jpg  파괴가능 오브젝트의 배치도로 스테이지 모드에 상관없이 고정된 배치다. |

1. **세부적인 레벨구성**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **모드** | **진입레벨** | **소모피로도** | **획득SP** |
| 노멀 | Lv38 | 8 (난입허용 6) | 1 |
| **관련 퀘스트** | | | |
| 미설정 | | | |
| **노멀 모드 레벨 구성도** | | | |
| C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\인디언 이미지자료\레벨디자인\노멀모드.jpg  C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\네임드몬스터1.jpgZONE-4에서는 몬스터를 모두 처치해야 레바가 작동하며 ZONE-5에서는 키 몬스터를 처치해야 레바가 작동된다. 일반몬스터의 배치를 보면 근접 공격형 사이에 힐러형을 배치시켜 근접공격형이 먼저 전투에 들어가면 힐러형은 뒤에서 회복마법으로 지원해주게 된다. 유저는 근접 형을 유인한 뒤 돌아가서 힐러형을 먼저 처치하는 식의 플레이를 유도한다. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **모드** | **진입레벨** | **소모피로도** | **획득SP** |
| 하드 | Lv38 | 13 (난입허용 11) | 1 |
| **관련 퀘스트** | | | |
| 미설정 | | | |
| **하드 모드 레벨 구성도** | | | |
| C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\인디언 이미지자료\레벨디자인\노멀모드.jpg  C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\네임드몬스터2.jpg키 몬스터 를 처치해야 D-1문의 레바가 작동되어 보스ZONE으로 이동할 수 있다.  하드 모드에서의 보스전은 ZONE에 입장하자 소환물에게 둘려 쌓일 수 있다. 외각으로 빠져 소환물부터 처리하고 보스와 전투하는 플레이를 유도한다. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **모드** | **진입레벨** | **소모피로도** | **획득SP** |
| 엑스퍼트 | Lv38 | 15 (난입허용 13) | 1 |
| **관련 퀘스트** | | | |
| 미설정 | | | |
| **엑스퍼트 모드 레벨 구성도** | | | |
| C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\인디언 이미지자료\레벨디자인\노멀모드.jpg  스타팅 포인트에서 유저의 동선은 두 갈래 길로 갈라진다. 엑스퍼트모드에 파티로 입장하는 요소를 이용하여  C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\네임드몬스터2.jpgC:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\클립이미지\네임드몬스터1.jpg유저는 파티원을 나눠 (EX:2명은 북쪽, 2명은 동쪽) 존을 이동하게 된다. 나눠진 파티원들은 각각의 키 몬스터를 ( ) 잡혀야 레바가 작동하게 되고 보스 존으로 이동하여 나눠진 파티원들과 다시 만나게 된다.  보스와 전투 중 몬스터의 HP가 일정수치 이하로 내려가면 스테이지에서 도망가게 된다.  컨셉은 미로를 풀어야 들어갈 수 있는 ZONE-10(인디언마을)으로 보스가 도망가는 내용이다. | | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **모드** | **진입레벨** | **소모피로도** | **획득SP** |
| 마스터 | Lv38 | 17 (난입허용 15) | 2 |
| **관련 퀘스트** | | | |
| 미설정 | | | |
| **마스터 모드 레벨 구성도** | | | |
| C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\인디언 이미지자료\레벨디자인\노멀모드.jpg  마스터 모드 스테이지는 스타팅 포인트에서 보스 존까지 이동하는데 지정된 경로가 없으며 유저는 원하는 방향에 문을 열어 보스 존까지 이동한다.  여기에 유저의 동선을 유도하는 미로의 수수께끼 요소가 들어가있다.  C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\인디언 이미지자료\레벨디자인\alfhgoekq\0001.jpg  <마스터> <엑스퍼트> <하드> <노멀>  위 그림처럼 각 모드의 이동경로를 보면 알파벳을 나타내기 위한 동선임을 알 수 있다.  스테이지 소개에 나와있는 “인디언의 영혼”에 흰트를 얻어 마스터에 들어갈 영어단어는 찾는 것이 수수께끼의 풀이과정이다.  C:\Documents and Settings\Administrator\바탕 화면\과제\인디언 이미지자료\레벨디자인\alfhgoekq\0002.jpg  정답은 Soul에 ‘S’ 이다.  유저는 마스터 모드에서 S자 형태로 이동하여야 인디언마을(ZONE-10)이 열려 보스와 2차전을 치르고 보상을 받을 수 있다. 또한 이벤트 오브젝트에 인디언 영혼을 달래주는 퀘스트를 수행할 수 있다. 만약 S자 형태로 이동하지 않는다면 보스와 1차전만 치르고 미션은 실패로 돌아간다. | | | |