

# DINO TREASURE



## 목 차

1. 해변 지대 .....	
1-1 해변 지대 컨셉 .....	
1-2 컨셉 설명 .....	
1-3 보스 컨셉 .....	
2. 초원 지대 .....	
2-1 초원 지대 컨셉 .....	
2-2 컨셉 설명 .....	
2-3 보스 컨셉 .....	
3. 정글 지대 .....	
3-1 정글 지대 컨셉 .....	
3-2 컨셉 설명 .....	
3-3 보스 컨셉 .....	
4. 사막 지대 .....	
4-1 사막 지대 컨셉 .....	
4-2 컨셉 설명 .....	
4-3 보스 컨셉 .....	
5. 빙하 지대 .....	
5-1 빙하 지대 컨셉 .....	
5-2 컨셉 설명 .....	

5-3 보스 컨셉 .....	
6. 폐허 지대 .....	
6-1 폐허 지대 컨셉 .....	
6-2 컨셉 설명 .....	
6-3 보스 컨셉 .....	
7. 화산 지대 .....	
7-1 화산 지대 컨셉 .....	
7-2 컨셉 설명 .....	
7-3 보스 컨셉 .....	

### 1-1. 해변지대 컨셉



### 1-2. 해변지대 컨셉 설명

진행 : 해변가 → 해변가 끝자락(boss)

배경

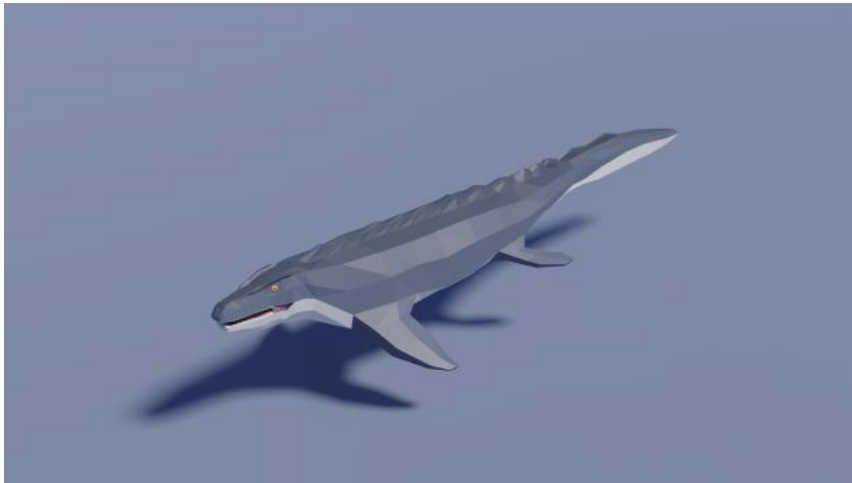
1. 튜토리얼 스테이지이기 때문에 레벨 볼륨을 타 스테이지보다 크지 않게 설정한다.
2. 야자수, 암석, 난파선, 등대 등의 prop으로 필드 배경의 분위기를 고도화한다.

기획의도

1. 플레이어가 해당 레벨을 플레이하며 기초적인 시스템을 학습할 수 있게끔 복잡하지 않은 지형 구조로 표현한다.

2. 밝은 해변가의 컨셉을 유지함으로써 개방감과 시원한 느낌을 선사한다.
3. 플레이어가 기획한 경로 밖으로 이탈하는 것에 제한을 두기 위해 다수의 암석과 야자수를 배치한다.
4. 필드 경로를 쉽게 이해할 수 있게끔 보스 몬스터가 스폰되는 지역에 거대한 등대를 랜드마크로 세워 플레이어를 해당 지역으로 유도한다.
5. 전투 진행 중 엄폐물로 사용할 수 있게 적재적소에 암석과 난파선을 배치하고 지형을 울퉁불퉁하게 설정한다.

### 1-3. 해변지대 보스 컨셉



- 해변으로 기웃기웃하는 민둥민둥한 모사사우르스이다.

- 동족을 괴롭히는 것으로는 성에 안차 해변가에 오는 인간(플레이어)들을 공격하기 시작했으며, 꼬리를 휘두르거나 순식간에 파닥거리면서 몸통박치기를 하는 등의 공격을 한다.
- 튜토리얼 스테이지에서는 체력의 50%가 깎이면 달아나고, 스테이지1에서는 체력의 70%가 깎일 시 페이즈가 변경되어 이동속도가 30% 증가하며, 체력의 100%가 깎일 시 사망 처리된다.



## 2-1. 초원지대 컨셉



## 2-2. 초원지대 컨셉 설명

1	초원맵은 기본적으로 넓은 평야로 이루어져 있다.
2	넓은 평야의 언덕이 여러개가 맞물려 조화를 이루고 있다.
3	다채로운 꽃들이 있다.
4	중반부에 들어서면 목장이 있다.
5	하이드의 집 느낌처럼 언덕 중간에 오두막 하나가 덩그라니 놓여져 있다.
6	후반부에 들어서면 노을이 진 배경으로 전환된다.
7	키가 큰 풀들이 자리를 잡고 있다. 이동에 방해가 되지는 않는다.
8	다음 스테이지와 연결되는 느낌의 정글 입구를 초원맵 마지막에 넣어 그 앞을 지키는 보스가 있게끔 보스존으로 해놓을 예정이다. 맵에 들어서면 보일 수 있게끔 크게 만들어 랜드마크 느낌으로 만들어 네비게이션 역할도 될 것이다.

## 2-3. 초원지대 보스 컨셉



- 초원에서 자유로움을 만끽하는 장난 시조새이다.
- 너무 무거워 날지 못하여 다른 이들을 괴롭히는 거에 흥미를 느껴 장난을 많이 친다.
- 속도가 느리며 멧집이 튼튼하다.



### 3-1. 정글지대 컨셉



초입부분



정글 안 고여 있는 늪지대st  
초입을 뗏목 타고 들어가면서 진행하는 느낌도 좋을 듯



정글 내부 느낌



<랜드마크>  
정글 속 숨겨진 고대 유적의 느낌

### 3-2. 정글지대 컨셉 설명

초입 -> 뗏목 타고 넘어가는 길목 -> 우거진 수풀 사이(나뉘는 길) -> 깊은 곳 고대 유적지

- 뗏목 타고 가는 길에 물 속에서 공격하는 공룡과의 대결
- 부서진 계단 위 쪽 거대한 크기의 보스 몬스터 등장
- 몬스터는 빠르게 달리거나 정글에서 은신하는 몬스터 위주로 설정

### 3-3. 정글지대 보스 컨셉



- 정글에 서식하는 무시무시한 독을 가지고 있는 포이즌 딜로포이다.
- 독을 내뿜으며 달리는 것을 좋아한다.

#### 4-1. 사막지대 컨셉



<https://craftpix.net/freebies/free-desert-mountain-3d-low-poly-models/?num=3&count=70&sq=3d%20beach&pos=3>



<https://docs.unrealengine.com/marketplace/en-US/product/lowpoly-pack-desert-assets>

#### 4-2. 사막지대 컨셉 설명

진행 : 고원필드1 → 사막동굴 → 고원필드2 → 모래신전(boss)

배경

1. 스테이지4에 접어들었기 때문에 맑은 식생의 배경보다는, 황량하고 조금은 어두워진 레벨 분위기를 연출한다.
2. 암석, 바위, 모래단차, 고목, 선인장, 가시넝쿨 등의 prop으로 필드 배경의 분위기를 고도화한다.
3. 모래 신전의 경우 신전이 크게 원형으로 둘러싸여있는 거대한 사각 콜로세움을 표현한다.

#### 4-3. 사막지대 보스 컨셉

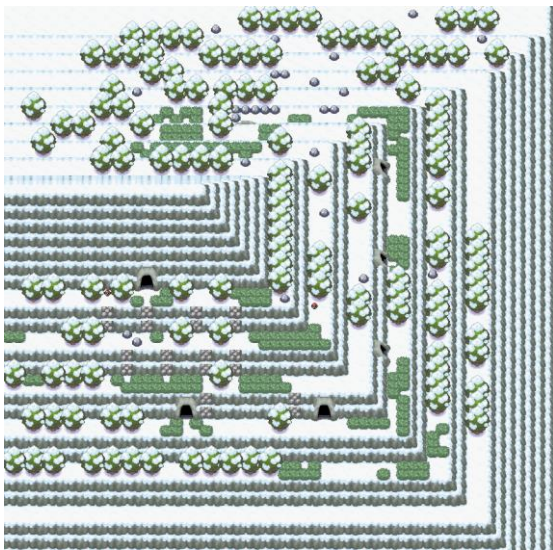


- 사막 지대를 지배하는 강철 프테라노돈이다.

- 다른 종들과의 수많은 싸움을 모두 이겨낸 개체로 그 과정에서 피부가 강철과 같이 단단해졌다.



### 5-1. 빙하지대 컨셉



### 5-2. 빙하지대 컨셉 설명

- 얼음 동굴에서 빙하지대로 변경
- 포켓몬스터의 은빛산 처럼 올라가는 형태
- 산의 형태는 4번째 이미지처럼 간단한 미로 형태로 진행될 예정
- 중간에 경사로 형태의 오르막길이 있어서 그냥 올라가면 빨리 갈 수 있지만, 그러지 않고 미로를 탐색하면 조합석 등 히든 아이템을 얻을 수 있다.
- 정상에서 보스전 진행

### 5-3. 빙하지대 보스 컨셉



- 고드름을 땅에서 솟게 하거나, 아이스브레스를 뿜는 식으로 공격한다.
- 꼬리로 눈보라를 일으켜 공격을 하는데, 꼬리를 따로 공격해서 이 스킬을 잠시 봉인할 수 있다.

- 등의 고드름을 공격해서 깨면, 냉기 속성 스킬이 약해져서 먼저 공략해야한다.
- 겨울잠을 자면 약간의 체력과 등의 고드름, 꼬리 등이 회복된다. 자는 동안 행동불능이 된다.
- 기본적으로 가만히 맞으면서 공격을 하는 타입이지만, 2페이즈가 되면 냉기 아우라를 뿜으면서 플레이어를 향해 달려오는 등 빠르고 적극적인 전투에 임한다.

### 6-1. 발전지대 컨셉



### 6-2. 발전지대 컨셉 설명

- 연구소 컨셉

쥐라기 공원1 폐연구소 랩터 등장 장면 레퍼런스

- 던전 컨셉

몬스터: 랩터류 공룡

함정: 지열발전소 컨셉 + 연구소

기믹: 지열발전소 컨셉 + 연구소

- 시작 스토리

얼음지대를 빠져나오자 눈앞에 보인건 얼음과 불의 경계 그리고 거대한 화산이었다.

티라노의 흔적은 저 화산으로 이어져 있다.

흔적을 따라 가기 전 화산의 아래에는 발전소 처럼 보이는 시설로 들어가 몸을 추스리자.

연구소 입구로 다가가 낡은 문을 강제로 연다.

### 6-3. 발전지대 보스 컨셉



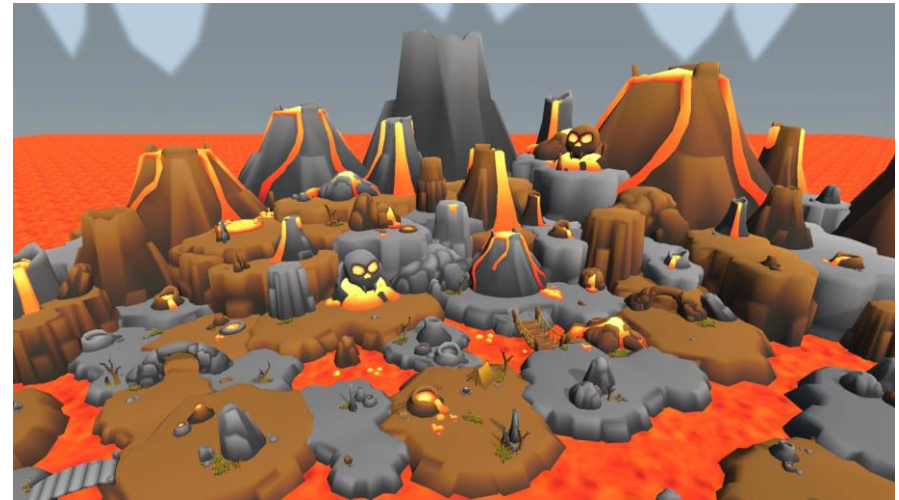
- 연구실에서 유전자 개조 실험을 받은 공룡이다.
- 실험체이기 때문에 자기 자신을 조절할 수 없어 날뛰기 시작한다.



## 7-1. 화산지대 컨셉



<https://craftpix.net/product/volcano-3d-low-poly-models/>



<https://docs.unrealengine.com/marketplace/en-US/product/ultimate-low-poly-volcano-pack/questions?lang=en-US>

## 7-2. 화산지대 컨셉 설명

전체적인 스테이지가 어둡고, 몬스터들도 어두운 hue를 가지고 있기 때문에 찾기 어렵다.



용암 - 캐릭터가 용암영역에 들어가거나 닿을 경우 hp가 계속 소모한다.

불뚝 - 화산 분화구에 가끔 나와서 플레이어에게 큰 데미지를 준다.

### 7-3. 화산지대 보스 컨셉



페이즈 변환

Phase 1	Phase 2
	

- 단단한 두피에 엄청난 치악력을 가진 보스 몬스터. 최종 보스인 만큼 그 압도적인 힘을 자랑한다.
- 할퀴기, 물기, 파이어브레스 등 다양한 패턴을 구사한다.

- HP가 일정 깎이면 메카모드로 변신한다.
- 더 빨라지고, 더 강한 공격으로 플레이어를 위협한다.
- 보다 더 능숙한 플레이를 요구한다