



오경준  
LEVEL DESIGN  
PORTFOLIO

# 소울레거시 레벨컨셉 - 폐허가 된 왕국

---



## 목차

1. 맵의 테마와 설정
2. 불타는 마을
3. 필드
4. 늪지대
5. 가라앉은 수도원
6. 저주받은 대성당

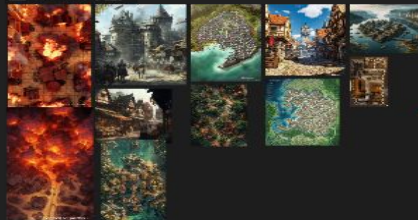
# 1. 맵의 테마와 설정

평면도

가라앉은 수도원



불타는 마을



저주받은 대성당



늪지대



필드





## 2. 불타는 마을



### 컨셉 배경

불타는 마을은 한때 인간들이 정착해 살던 평범한 농촌 마을이었다. 하지만 '소울의 빛'이 어둠에게 잠식되면서, 마을은 비탄에 잠식된 괴물들에게 침략당한다.

이 마을은 플레이어(영혼운반자)가 처음 발을 디디는 장소이자, 세상의 몰락과 주인공의 운명을 직접 체험하게 되는 첫 장면이다.

### 기획 의도

#### 튜토리얼 + 첫 보스 레벨

플레이어가 전투, 탐험, 스테미나 관리, 회피 시스템을 학습할 수 있도록 배치.

몬스터 난이도는 낮지만 군중전의 공포를 느끼도록 설계.

초반에는 플레이어가 스스로 전투 방식을 탐색하도록 오픈 튜토리얼 형식으로 구성.

### 3. 필드



#### 컨셉 배경

불타는 마을이 몰락하면서 그 주변을 지탱하던 농지와 초원도 황폐해졌다. 한때는 평화로운 순례길이었으나, 교단의 군대가 높이로 향하는 길을 막으며 전쟁터가 되었고, 이후 죽은 자들이 깨어나 이 땅을 배회하게 되었다.

#### 기획 의도

##### 탐험의 확장

이전 구역인 불타는 마을이 튜토리얼이었다면, 필드는 플레이어에게 시야의 확장과 탐험의 자유로움을 제공.

주요 랜드마크를 배치해 자연스럽게 방향을 유도.  
(순례자의 언덕 → 무너진 성벽 → 늪지대 입구)

## 4. 늪지대



### 컨셉 배경

마을 북쪽의 숲을 지나면 끝없이 펼쳐진 독성 늪지대가 나타난다. 한때 이곳은 교단의 순례길이었으나, 교단의 추종자들이 제물을 바치며 소울의 힘을 오염시킨 의식을 반복하면서 늪은 서서히 부패한 독성 늪으로 변했다.

### 기획 의도

#### 1. 환경을 통한 공포와 압박감

늪에 빠지면 이동 속도가 감소하고, **스태미나 회복 속도**가 느려짐.  
늪지대 자체가 플레이어에게 **\*\*지속 피해(독)\*\***를 줘서 긴장감 유지.  
길을 잃기 쉽도록 시야를 제한하고, **\*\*불빛(햇불)\*\***으로 경로를 유도.

#### 2. 전투 + 탐험의 혼합

전투보다 **환경과 생존 관리**가 중심.  
몬스터가 늪의 지형을 활용해 플레이어를 기습.  
탐험을 통해 숨겨진 아이템을 찾거나 **소울의 조각**을 획득 가능.

#### 3. 스토리 단서 배치

부패의 원인이 **교단의 제사**였음을 보여주는 흔적을 곳곳에 배치.  
늪 속에 반쯤 잠긴 **교단의 제단** → 이후 '가라앉은 수도원'과 연결.



## 5.가라앉은 수도원



### 컨셉 배경

이곳은 과거 교단의 중심지였던 성스러운 수도원이었다. 그러나 교단이 금단의 소울 의식을 반복하면서 수도원 전체가 늪 속으로 천천히 가라앉아 폐허가 되었다.

### 기획 의도

#### 1. 내려티브 중심 던전

플레이어가 교단의 비극을 직접 목격하고  
"왜 이 세계가 몰락했는지"를 체감하도록 설계.  
과거의 기록을 통해 최종 보스가 누군지 암시.

#### 2. 수직적 탐험

상층부(예배당) → 중층부(수도사 숙소) → 하층부(연구실)로 이어지는 구조.  
곳곳에서 물이 차오르는 구역이 있어 산소 관리와 시간 제한 탐험 제공.

#### 3. 전투와 퍼즐의 균형

단순 전투뿐만 아니라, 수도원 장치 퍼즐을 풀어  
문을 열고 다음 층으로 이동.

## 5.저주받은 대성당



### 컨셉 배경

대성당은 원래 소울의 빛을 모시는 가장 성스러운 장소였으나,교단의 수장이 금단의 의식을 행하며 어둠의 소울과 융합되었다.그 결과, 대성당은 뒤집힌 신전처럼 변형되어벽과 기둥이 뒤틀리고, 성스러운 빛은 검게 오염되었다.

### 기획 의도

저주받은 대성당은 **게임의 최종 레벨**이자, 핵심 주제를 가장 강하게 표현하는 공간입니다.

플레이어가 지금까지 경험한 모든 **스킬, 전투 패턴, 탐험 경험을 총동원**해야 하며,

플레이어가 미로같은 대성당 안을 탐험하며 적들을 물리치고 최종보스를 만나도록 유도합니다.