



오경준
LEVEL DESIGN
PORTFOLIO

소울레거시 레벨디자인 - 폐허가 된 왕국



목차

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



	내용
레벨이름	폐허가 된 왕국
사용엔진	언리얼엔진 5.5
내러티브 컨셉	다크판타지
장르	오픈월드 액션 RPG
사이즈	500Mx300M

- 시놉시스

왕국은 망자의군단에 의해 저주받았고 몰락의 위기이다 왕은 죽었고 왕국은 혼란에 빠진다왕을 지지하는 파벌과 교황을 지지하는 교단으로 나뉘어진 지금 어둠의 힘은 점점 강력해지고 있다 주인공의 왕족가문의 마지막 생존자이자 지금은 괴물사냥꾼인 "방랑자"

저주받은 왕국을 구원하기 위해 모험을 하던 도중 어떤 마을에 다다르게 된다하지만 그곳의 마을은 이미 습격 받은 뒤였고 사람들은 돌로 변하게 되었다 그곳에서 어떤 노파를 만나며 미쳐버린 마을의 교주의 어둠은 이야기를 알게된다...

기획의도

평면도

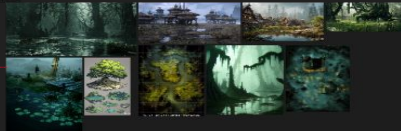
가라앉은 수도원



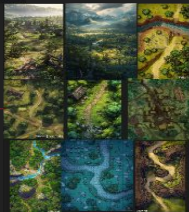
저주받은 대성당



논지대



월드

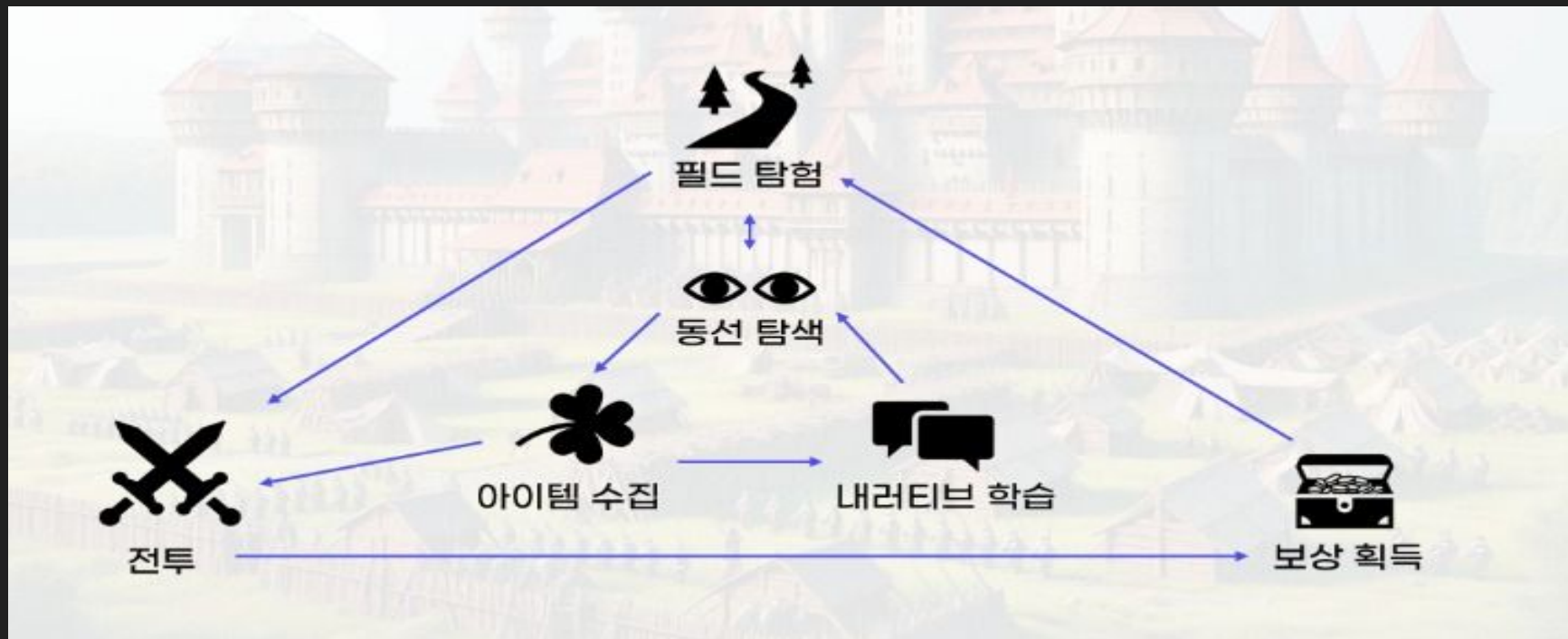


각 구역별 기획의도

-> <https://docs.google.com/presentation/d/15QIN4wsFSfxme9Pxj-ufaL3REPAT4YNGfD6402fl4nA/edit?usp=s haring>



기획의도 플레이 코어 루프





01 레벨 개요

레벨 요약 정보

기획 개요

제작 과정

평면도 및 배경 컨셉

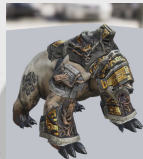
기획의도 몬스터 구성



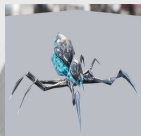
1.일반 근거리 고블린
검으로 공격하는 일반 고블린



2. 원거리 마법사 고블린
마법으로 공격하는 원거리 고블린



3.붉은곰
필드에 등장하는 짐승, 돌진에 조심해야한다



4.새끼 거미
필드에 등장하는 작은거미 몬스터



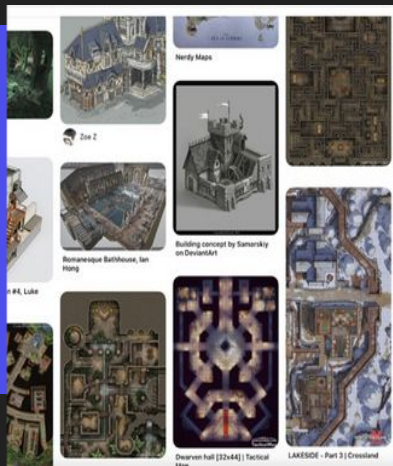
4.요새 중간보스 트롤
몸동으로 플레이어를 압박하는 몬스터



5.최종보스 저주받은 교주
한때는 마을의 교주였으나 어둠의 저주에 타락해
결국 폐허속의 괴물이 되었다

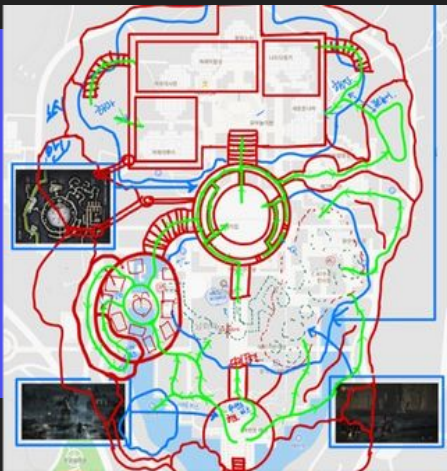


제작과정



1.구글 어스,핀터레스트, 등을
활용해
레퍼런스 조사
구글 어스를 통해 다양한 루트를
제작

핀터레스트를 통한 중세 시대
배경의
다양한 레퍼런스를 찾으며 자료
수집



2.평면도 작성
구글어스 지도를 바탕으로 건물과
동선을 포함한 평면도 작성



3.더미 맵 제작
평면도를 기반으로 언리얼 엔진을
통해 더미 맵을 제작

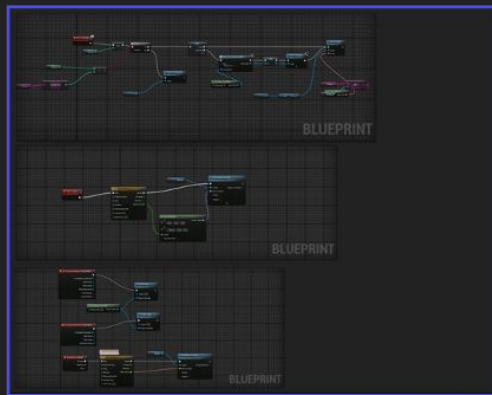


4.완성
플레이를 통해 반복 수정을 통해 완성



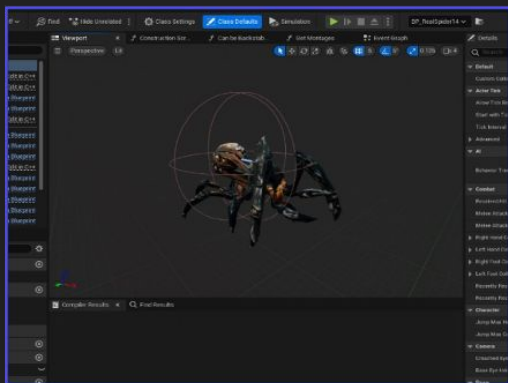
제작과정

01.블루 프린트



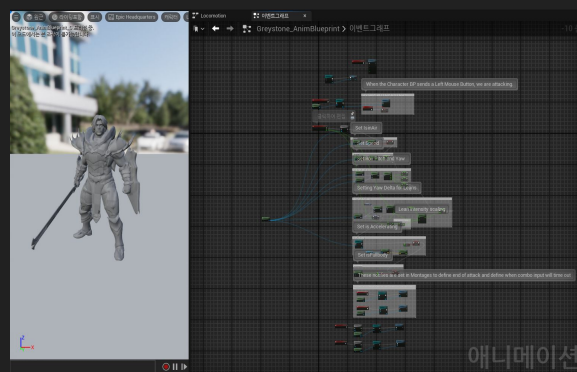
- 1.상호작용 시 열리는 대문
- 2.엘리베이터
- 3.보물상자
- 4.교회의 바닥 통로 문
- 5.NPC

02 적 디자인



- 거미를 포함해 엘리트 몬스터, 최종보스 까지
- 기본 AI의 BT를 기반으로 애니메이션을 공격 데이터 테이블에 할당해 제작

03 캐릭터 스켈레톤



- 기본 마네킹 에셋에 새로운 스켈레톤 적용 하기 위해 리깅을 활용했으며 플레이어와 고블린 몬스터에 전사 에셋을 활용

