

당신 이 잠든 사이에

솔로던전 - 퍼지숲



레벨 디자인 문서

정지은

Table of Contents

1. Open Issues	3
2. Story	7
2.1 당신이 잠든 사이에 세계관	7
2.2 위스커스 지도	8
2.3 솔로 던전 - 퍼지숲 스토리	9
3. 퍼지숲	12
3.1 공통 항목	12
3.2 레이아웃	13
3.3 공통 컨셉	14
3.3.1 시간	14
3.3.2 공간	14
3.4 1 단계 플레이	14
3.4.1 오브젝트 상호작용	15
3.4.2 경로	17
3.5 2 단계	
4. 블록 아웃	
5. 조작 방법	

1. Open Issues

1. “당신이 잠든 사이에” 던전 레벨 디자인은 **#심플** **#힐링** **#추억**의 3 가지 키워드를 지향합니다.

2. **#Simple** 목표는 3 층에 있습니다. 엘리베이터를 이용하시겠습니까?

“네” 라고 대답했다면, 게임 속에서 정기선 타는 것도 귀찮은 당신을 위해 준비했습니다. 모든 던전을 가는 경로는, 플레이어가 직접 이동하는 것이 아니라, 제자리에서 던전 입장 버튼을 통해서 바로 입장할 수 있습니다. 단, 던전(지역) 간의 이동은 불가합니다.

3. **#Relax** 손과 머리를 동시에 사용한다면, 상당히 피로도가 높은 게임 아닌가요?

파티 던전은 난이도에 따른 3 가지 던전으로 던전 전투로 진행됩니다. 플레이어에게 특정 고양이의 강점과 기술을 활용할 도전 과제를 제시하며, 이를 통해 **전략적 결정**을 장려합니다.

반면, 솔로 던전은 스토리에 따른 40 가지 플랫폼어 던전으로 진행됩니다. 탐색과 탐험을 통해 플레이어에게 **조작 동기**를 부여하며 이에 따른 성취감을 제공합니다.

즉, 플레이어는 각각의 던전에서 머리와 손을 나누어 쓰게 되며 긴장과 휴식의 난이도를 적절하게 분배했습니다.

4. **#Memory** 우리는 왜 던전을 진행해야 합니까?

던전은 게임 내 목표를 수행하기 위한 수단이며, 목표는 아래와 같이 3 개입니다.

첫째, 솔로 던전을 통해 고양이 동료들을 얻습니다.

둘째, 그들의 장비를 파티 던전에서 획득한 강화재료로 강화할 수 있습니다.

셋째, 모든 장비 강화가 완료되면, 같은 등급끼리 결속을 진행 할 수 있습니다.

즉, 플레이어는 고양이를 결속시켜 각 품종에 숨겨진 잠재력을 발견하고, 위스커스의 균형을 회복하는 전설적인 브리더가 됩니다. 여정의 정점에 도달하면, 플레이어는 위대함의 절벽에 서게 됩니다. 이 때, 결속시킨 모든 고양이 동료들의 힘이 서로 얹혀서 궁극적인 보상으로, 당신의 고양이는 비교 할 수 없는 힘, 지혜, 아름다움을 소유한 전설적인 품종이 됩니다.

하지만, 마지막 여정이 더 빛나기 위해서는 플레이어 스스로를 세계의 일부로 느끼게 하고, 스토리에 몰입하게 만드는 것이 중요합니다. 그래서 솔로 던전은, 시공간의 제약에서 벗어난 특수 공간으로 연출합니다. 플레이어가 없었던 과거로 시작하여, 다시 플레이어가 개입한 현재로 돌아온 뒤, 플레이어의 개입으로 인해 바뀌게 되는 미래 순으로 진행됩니다. 이를 통해 플레이어가 능동적으로 위스커스에 개입한 것처럼 유도하며, 플레이어 행동에 의미를 부여합니다.

당신을 위한 당신만의 이야기이자, 당신이 걸어온 위스커스의 기억들이 총망라하여 위대함의 절벽이 게임 그 이상으로 인생에서 소중한 기억으로 남고, 비로소 나만의 고양이를 마주 보게 되는 찬란한 순간임을 전달합니다.

5. 솔로 던전 레벨 디자인 철학에 대한 논의.

저는 솔로 던전 레벨 디자인의 4 가지 목표를 Norman 의 저서를 통해 풀어 나가려고 합니다.

*'But must these attributes be in conflict? Can beauty and brains, pleasure and usability, go hand in hand? All these questions propelled me into action. I was intrigued by the difference between my scientific self and my personal life'*¹

¹ Norman, D. (2007) *Emotional Design: Why We Love(or Hate) Everyday Things*. New York: Basic Books.

하지만 이런 속성들이 서로 충돌해야 하는 것일까요? 아름다움과 두뇌, 즐거움과 유용성이 함께할 수 있을까요? 이 모든 질문들이 저를 행동으로 옮기게 만들었습니다. 저는 제 과학적인 자신과 개인적인 삶의 차이에 호기심을 느꼈습니다.

사용자 중심의 'usability 유용성'이 'beauty 아름다움, brains 두뇌, pleasure 즐거움'과 게임 내에서 함께 할 수 있을까요?

유용성은, Breadcrumbs(뽕부스러기)에 해당한다고 생각합니다. 플레이어의 동선 유도를 위해 오브젝트 상호작용과 몬스터를 "일관되게" 배치하여 길 안내를 시작합니다. 최초 튜토리얼 던전 '퍼지숲'의 경우는 가이드 퀘스트까지 제공하여 플레이어가 가장 쉽게 "당신이 잠든 사이에" 게임에 스며들도록 유도합니다.

반면, 아름다움, 두뇌, 즐거움은 각각 맵의 시/청각적인 부분, 게임 메커니즘에 따른 조작, 보상(성취감)이라고 생각합니다. Koster 의 저서를 보면, 뇌의 학습 구조에 대한 중요성에 대해 언급합니다. 즉, 플레이어에게 질리지 않도록 만들어야 한다는 것입니다. 위의 유용성과 같이 플레이어에게 많은 정보를 제공을 하고, 모든 던전을 같은 방법으로 설계 한다면 플레이어는 쉽게 흥미를 잃습니다.

'Games run into similar limitations. The biggest of these lies games' very nature as exercise for our brains. Game that fail to exercise the brain become boring'²

게임도 비슷한 제약 아래 작동한다. 게임에서 가장 큰 제약은 뇌를 연습시키는 게임의 본성 바로 그자체다. 뇌가 연습하도록 만드는 데 실패한 게임은 지루하다.

² Koster, R. (2013) *Theory of Fun for Game Design*. 2nd edn. California: O'Reilly Media.

당신이 잠든 사이에 Level Design Document

따라서, 제가 생각한 “당신이 잠든 사이에” 게임의 흥미 유발 요소는 아래와 같습니다.

아름다움 - 각각의 다른 스토리를 해금하여 위스커스 세계관에 맞는 전체 서사에 퍼즐처럼 맞춰지게 합니다. 영화 같은 컷신을 통해 사이드 뷰의 한계를 극복하고, BGM 과 함께 풍경에 몰입하게 만듭니다.

두뇌 - 깨지거나, 움직이거나, 상태 이상 발판 이외에 종류를 다양하게 구성합니다. 예를 들어, ‘크리스탈 봉우리’ 던전은 설원 컨셉으로 미끄러지는 발판을 구성하고, ‘마법에 걸린 에버글레이즈’ 던전은 도시 전체가 매혹에 걸린 컨셉으로 좌우 반전 발판을 구성합니다. 발판 뿐 아니라 던전 전체에 효과를 줄 수도 있습니다. 예를 들어, ‘빛의 석호’ 던전은 수중 컨셉에 맞춰 이동 속도를 느리게 하여 부력 효과를 주며, ‘별의 승천’ 던전은 우주 컨셉에 맞춰 중력을 느끼지 못하게 점프 거리를 다르게 설계 합니다.

유용성, 즐거움 - 빛, 움직임, 행동 유도성(affordance), 청각, 색상, 장애물등을 이용하여 길 안내와 동시에 플레이어에게 다양한 학습 기회를 제공하여 “쉽게 질리지 않도록” 구성합니다. 예를 들어, ‘별의 심연’ 던전은 빛의 밝기 조절로 플레이어에게 동선을 유도하거나, 반면 ‘저주 받은 지하묘지’ 던전은 청각을 이용하여 플레이어에게 정보를 제공하는 등 각 던전마다 스토리에 맞는 방식을 선택하여, 플레이어는 자신만의 길을 찾아가며 마음대로 레벨을 탐험할 수 있지만, 안내가 부족하여 집중력을 잃으면 안됩니다.

2. Story

2.1 “당신이 잠든 사이에” 세계관

우리의 역사는 약 기원전 13,000 년으로 거슬러 올라간다. 그때, 인류는 최초로 농경 사회의 시작을 알렸다. 이는 구석기 시대의 채집과 수렵 경제로부터, 식량 생산 경제로 발전했다는 것을 의미하며, 인류 문화사상 하나의 전기를 가져온 사건으로, 이러한 전환을 신석기 혁명(Neolithic Revolution)이라 부른다.

이러한 신석기 혁명이 가능한 이유는,

첫째, 기후가 플라이스토세(속칭 빙하기, Pleistocene)가 끝나고 홀로세(Holocene) 접어들면서 오늘날과 같은 기후로 변해 농업 생산이 가능한 시기에 돌입했고,

둘째, 선택적 번식을 통한 동물의 가축화(Animal Husbandry)의 탄생이다. 이는 동물을 고기, 섬유, 우유 등을 얻기 위해 농장에 가둬서 키우는 것을 의미한다.

인류가 만들어 놓은 환경과 인류에 의한 번식을 통해 가장 빠르게 인류에 굴복한 것은 늑대의 후손인 개다. 그 이후 양, 소, 돼지, 말등 빠르게 인류에게 친숙한 동물이 되어버렸고, 우리는 그것을 자아를 잃고 가축으로 추락해버린 “영혼의 일식(Eclipse of the Soul)”이라고 부른다.

인류가 밝히길, 최초의 집 고양이는 아프리카 살렝이의 유래가 담긴 기원 전 7500~7200 년으로, 그때까지도 인류에게 가축화 되지 않은 고양이 종족은 살아남았고, 이때 세 마리의 고양이가 남은 동물 종족들을 이끌고 인류에게 닿지 않은 새로운 세상으로 향했다. 이를 “다시 태어난 희망(Hope Reborn)”이라고 부른다.

“불굴의 각오로 지난날의 찬란함을 회복하고 뛰어난 영혼으로 우리의 올바른 영광을 되찾으리라!”

그리고 이 땅의 이름을 위스커스라고 지었다. Whiskers(포유류에게 존재하는 털 형태의 감각 기관 - 동모)가 없는 자는 그 입구를 찾을 수가 없게 말이다.

당신이 잠든 사이에 Level Design Document

새로운 세상으로 이끈, 세 마리의 고양이는 훗날 운명의 여신 세 자매로 부르게 되었고, 고양이 종족은 신의 대리인으로, 이 세계를 지키는 사명감을 부여 받은 존재가 되었다.

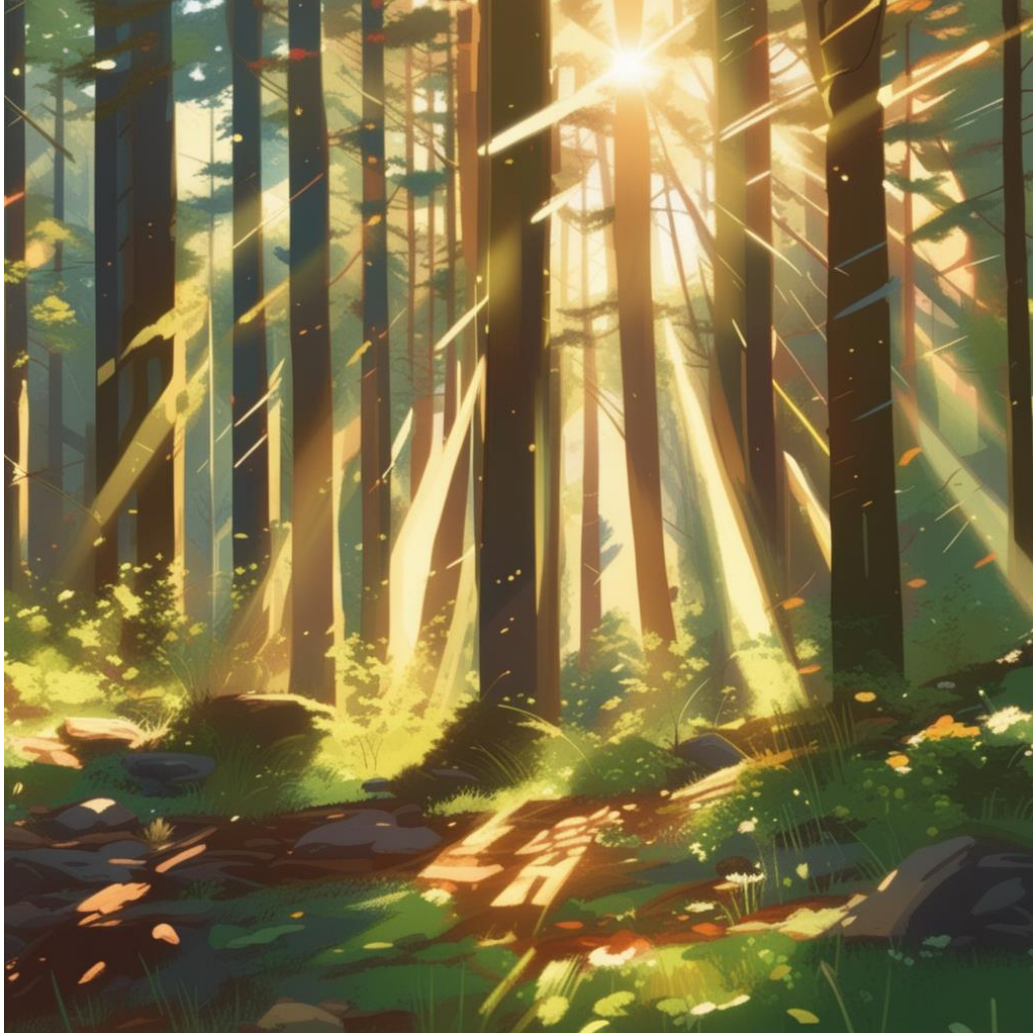
시간이 흘러 태초의 신들은 깊은 잠에 빠졌고, 번성하던 위스커스는 위기에 처하게 된다. 오늘날, 마지막 남은 신의 대리인, 고양이 종족의 후손인 "나"는 위스커스를 구하기 위해 여정을 떠나게 된다.

2.2 위스커스 지도



2.3 솔로 던전 - 퍼지숲 스토리

Chapter 1. 퍼지 숲에서 길을 잃다, 구원의 이야기 (Lost in the Fuzzy Forest: A Tale of Redemption)



#01 "속삭이는 바람을 따라"

(과거 이야기) 퍼지 숲은 바람이 불면 나뭇잎이 서로 스치는 소리처럼 고대 고양이 정령들의 웃음 소리가 속삭이듯 들려왔습니다. 활기찬 식물들이 반기듯이 인사를 하며 흔들리고, 끝없이 높은 거대한 나무들 사이로 햇빛이 비추며, 하늘을 보면 지붕처럼 아늑했습니다. 이끼가 가득한 바위 아래 낮잠을 자고 싶을 정도로 평온한 분위기의 안식처였습니다.



#02 "고대의 저주에 잠식 된 숲"

(현재 이야기) 그러나, 어느날, 퍼지 숲 위에 점점 그림자가 드리워졌습니다. 아름다운 꽃은 뒤틀리고 괴상한 잡초에게 잠식되어 시들어버렸고, 즐거운 고대 고양이 정령들의 아이 같은 웃음 소리는 마치 그들이 어떤 어두운 힘에 빙의 된 것처럼 위협적이고, 불협화음의 마녀 웃음 소리처럼 거칠게 변했습니다. 사악한 저주가 나무의 뿌리를 썩게 만들었고, 혼란과 악이 드리운 숲은 나무와 정령들이 플레이어를 공격하도록 만들었습니다. 숲의 본질이 퇴색했고, 숲에 사는 모든 생물들의 기억이 지워진 듯 보였습니다. "나"는 원인을 밝히기 위해 좀 더 깊은 곳에 들어가기로 합니다.



#03 "길을 잃은 자"

멀리서 나무와 꽃이 바람에 따라 흔들리면, 마치 사악한 악마의 그림자처럼 섬뜩하게 느껴집니다. 자욱한 안개가 끼서 앞이 잘 보이지 않는 깊은 퍼지숲은 저주가 숨을 조이는 듯한 느낌을 전달합니다. 걸음마다 현실의 구조가 흐려져 뒤틀린 악몽처럼 나무가 요동치며, 땅이 움직입니다. 멀리서 노란 색의 큰 두 눈이 깜빡이며 점점 다가오듯 어지럽게 합니다. "나"는 그만 길을 잃게 됩니다.



#04 "나를 기억하나요?"

"나"는 저주 받은 숲의 심장부에 도달하자, 칠흑 같이 어두운 하늘 아래 가끔 번개가 내리치며, 나무는 서로 뒤엉켜 가시 덩굴에 잠식되어 있고, 정령들이 사악한 영혼이 가시덩굴 사이로 쳐다보고 있음을 느끼게 됩니다. 이윽고 등장하는 거대한 고양이 보스 몬스터가 번개처럼 빠른 반사 신경을 이용하여 "나"에게 민첩성을 요구하는 광역 공격을 시전합니다.

대체 이 고양이는 왜 고대의 저주에 손을 댔을까요?

실버소닉 스트라이프(고양이 보스 몬스터)는 인류의 손에 태어난 약한 고양이였습니다. 태어난 지 얼마 안되어, 한 인간의 가정에 가게 되고, 애정과 보살핌이 넘치는 소중한 동반자로 성장하게 됩니다. 하지만, 무슨 이유에서인지, 실버소닉 스트라이프는 인간에게 버림 받게 됩니다. 선천적으로 약했던 실버소닉 스트라이프는 거리를 떠돌면서 다른 고양이에게 음식을 빼앗겨 굶고, 한편으로 인류가 동물에게 보내는 무관심, 두려움, 잔인함의 감정을 깨닫게 됩니다. 이는 실버소닉 스트라이프의 마음 속에서 분노를 키우게 되었고, 마침내 위스커스에 도착한 실버소닉 스트라이프는 고대의 저주³에 관해 듣게 됩니다.

실버소닉 스트라이프가 얼음 심장을 완성하여 고대 정령들을 소환하자, “나”는 이를 저지하면서, 실버소닉 스트라이프가 인간에게 버려진 것이 아니라 실수로 잃어버린 것이라는 진실을 말해줍니다. 어린 시절의 주인은 어른이 되었고, 아직도 실버소닉 스트라이프를 찾고 있다고 이야기를 전해줍니다.

“모든 인류가 너를 사랑하지 않는다고 세상을 파괴시키는 건 너의 오만이야. 모든 인류가 너를 사랑할 수 없지만, 너는 항상 존중 받을 수 있는 존재야. 나는 항상 너의 곁에 있을게. 너를 이해하고 함께하는 단 한 사람만 있으면 그건 세상을 다 가진거야”

그 순간 실버소닉 스트라이프는 마음이 흔들리며, 눈은 평온하게 돌아오고, 몸집도 작아져 일반 고양이가 되었습니다. 실버소닉 스트라이프는 기억이 돌아왔고, 바로 숲 속에 가서 길을 잃어버린 것이었습니다.

³ 운명의 여신 세 자매가 잠들어 있는 '천상의 통치'에 "위스커스 고대 기록"에 따르면, 위스커스 북쪽에 위치한 '크리스탈 봉우리'에서 희귀하게 발견되는 얼어붙은 눈물을 모아 얼음 심장을 만들고, 퍼지숲의 정령들을 소환하면, 고대 정령들은 얼어 붙은 심장을 가지게 되며, 이는 고대의 저주가 시작된다. 고대의 저주란, 현재의 인류세계와 위스커스가 멀티버스가 아닌 두 세계를 합치는 것이다. 즉, 위스커스 안의 인류는 신석기 혁명 이전 시대로 돌아가 채집과 수렵 사회만이 존재하는, 더 이상 최상위 포식자가 아닌 존재가 되는 것이다. 일부 위스커스 급진파 동물들은 인류와 공존을 거부하며 이 저주를 옹호한다



"나를 기억하나요?"

"그럼, 너랑 함께한 순간이 가장 행복했어"

3. 퍼지숲

3.1 공통 항목

항목	내용
던전 분류	솔로 던전
던전명	퍼지숲
던전 장르	플랫폼
참여 가능 인원	1 명
입장 가능 레벨	제한 없음 (단, 최초 플레이시 강제 입장)
입장 퀘스트	존재
난이도	하
승리 조건	4 단계 보스 실버소닉 스트라이프 처치
패배 조건	던전 포기, 캐릭터 사망
던전 귀속	제한 없음
보상	(정화된) 실버소닉 스트라이프

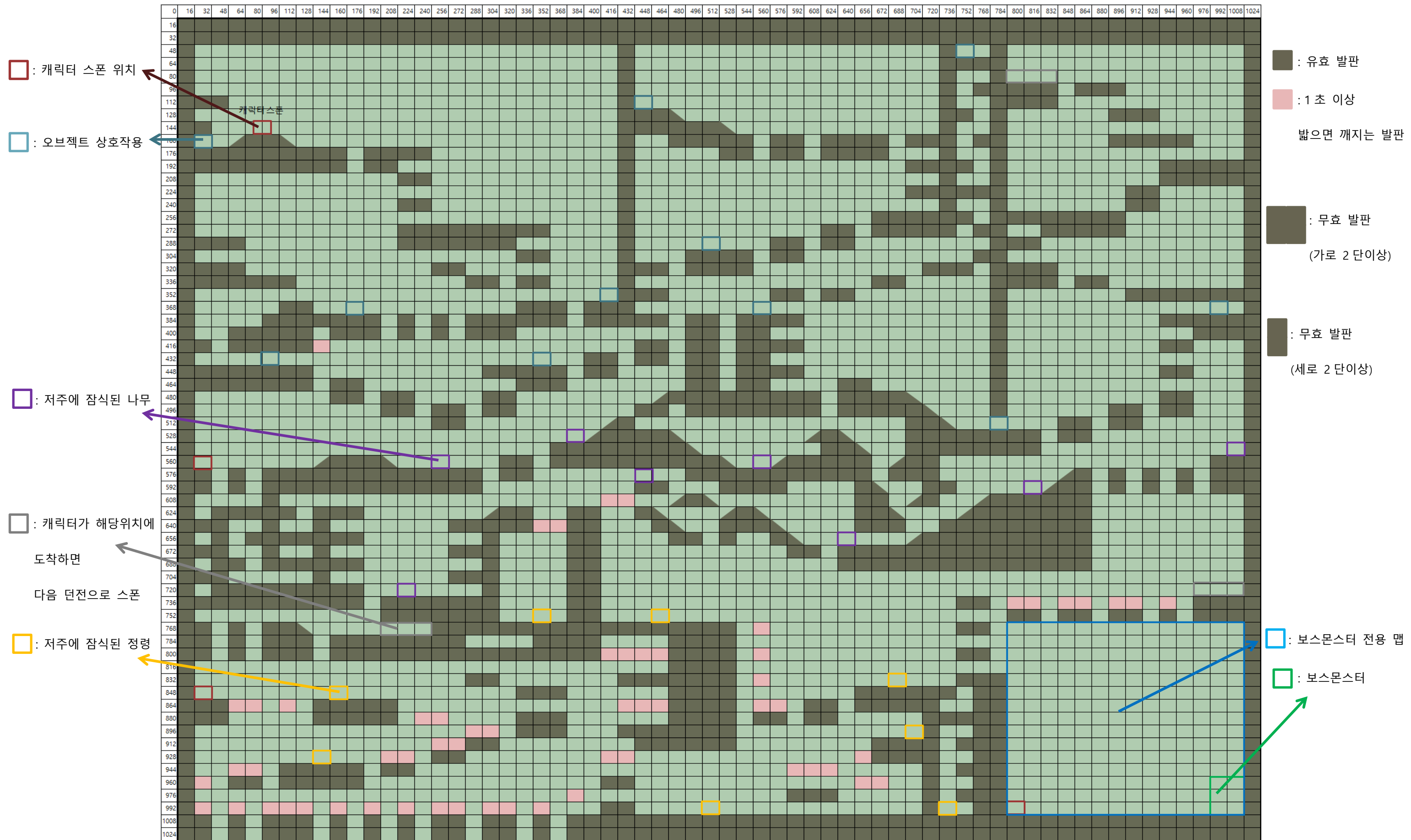
- 튜토리얼 던전으로 게임 전체의 분위기를 소개하며,

입장 퀘스트 "퍼지숲으로 초대"가 존재한다.

획득 경로	내용
우편함	고양이 정령들로 가득한 활기찬 퍼지숲이 고대의 저주로 인해 그 힘을 잃었다고 합니다. (플레이어 아이디)님 정확한 근황을 살펴주세요.

- 총 4 개의 테마로 이루어진 단계식 구성이며, 각 단계별 요구 조건을 충족해야 다음 단계로 진입할 수 있다.
- 보스 몬스터가 정화되어 보상으로 플레이어의 고양이 동료가 된다.

3.2 레이아웃



3.3 공통 컨셉

3.3.1 시간

“당신이 잠든 사이에”의 솔로 던전은 시공간적 제약에서 벗어난 특수 공간이다. 퍼지숲은 1 단계 과거, 2 단계 현재, 3 단계 미래, 4 단계 보스 순으로 진행된다.

3.3.2 공간

퍼지숲은 위스커스 동쪽에 위치하며, 최한월의 기온이 -3 도 이상 18 도 이하, 최난월의 기온이 10 도 이상인 온대 지중해성 기후 (Csb)에 속한다. 또한, 퍼지숲은 미국 캘리포니아 숲을 모티브로, 일부 지역은 서유럽의 서안 해양성 기후와 비슷하지만, 북쪽은 온대 침엽수 우림까지 포함한다. 판타지 요소를 더해 다소 정갈하게 자란 높은 나무와 꽃, 작은 바위 등으로 이루어진 동화 속 깊은 숲 속으로 연출한다.

3.4 1 단계 컨셉 & 플레이

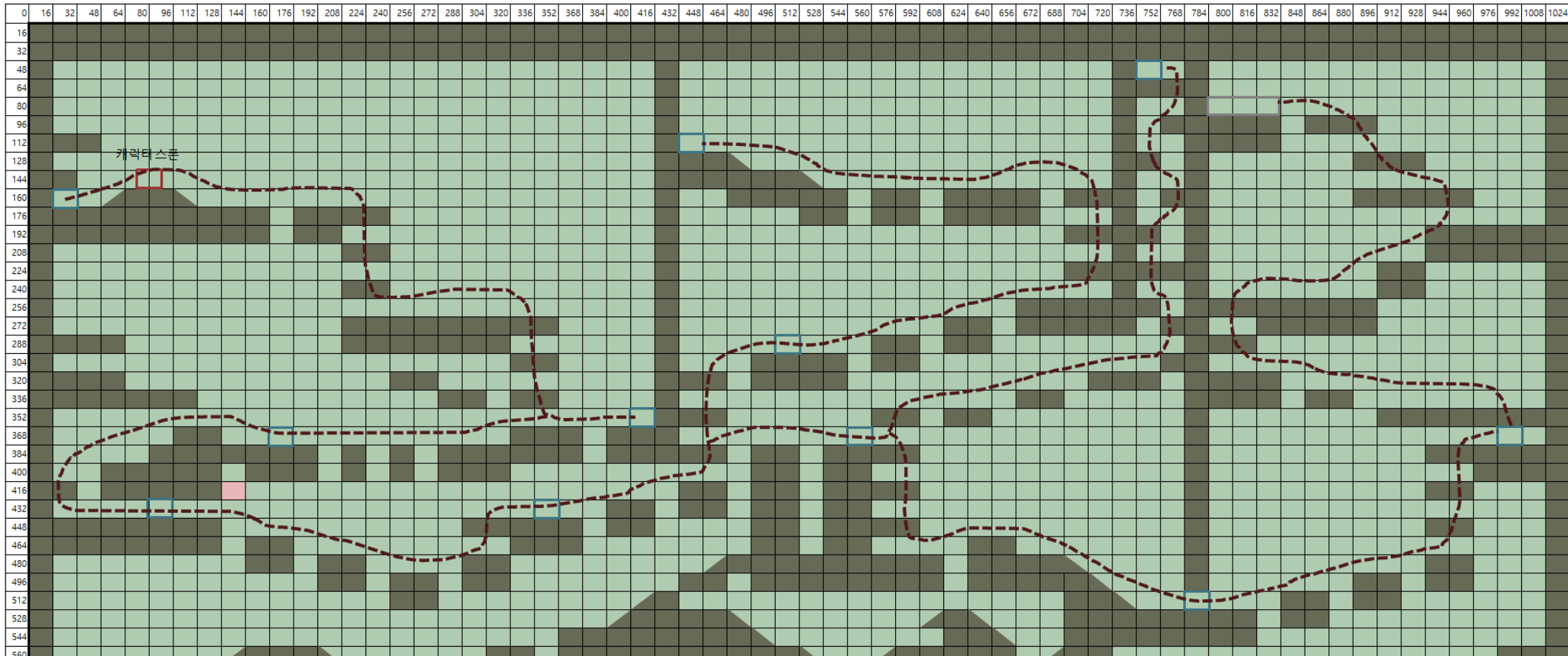
3.4.1 오브젝트 상호작용

- 솔로 던전 1 단계에서 등장하는 오브젝트 상호작용 NPC 이다.
- 최초 플레이시 UI 오른쪽 팝업 퀘스트 존재 "숲 속 정령들과 인사하기 0/10"

고대 고양이 정령	
레퍼런스 이미지	
묘사	팅커벨처럼 날개가 달려있으며, 초록, 연두, 에메랄드 빛을 섞은 모습의 수인 캐릭터
요구 사항	A: 인사하기
보상	Q: 공격스킬

당신이 잠든 사이에 Level Design Document

3.4.2 경로



당신이 잠든 사이에 Level Design Document