

TDM 레벨 디자인

■ Project PUBG:NewState

"다수의 TDM 레벨 디자인 및 프로토타이핑 작업 진행"

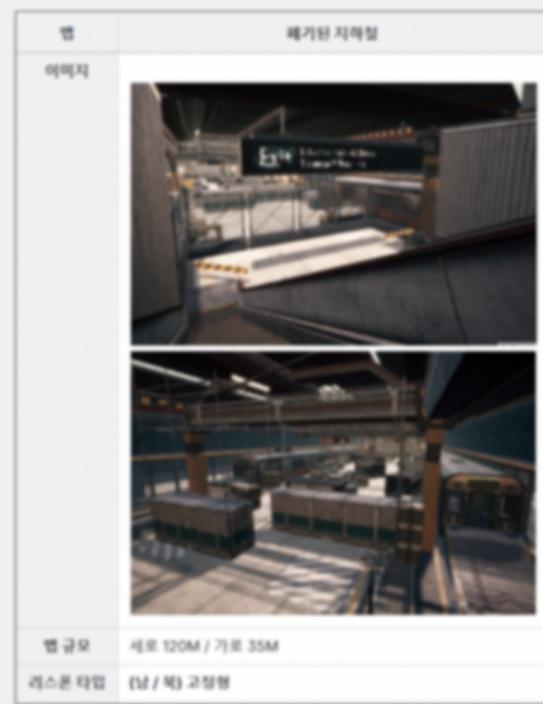
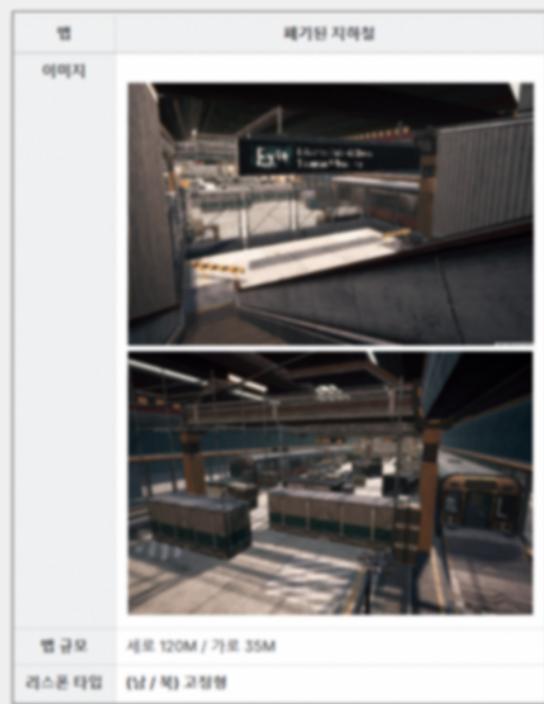
(*아래와 같은 과정으로 레벨 디자인을 수행)

- 레벨 컨셉 및 의도 수립 단계
- 그레이 스케일 수준의 가메시 제작 및 레벨 실 배치 작업 진행
- 실제 플레이 테스트 및 의도 검증
- 구성원 피드백 수집
- 피드백 반영 과정 반복



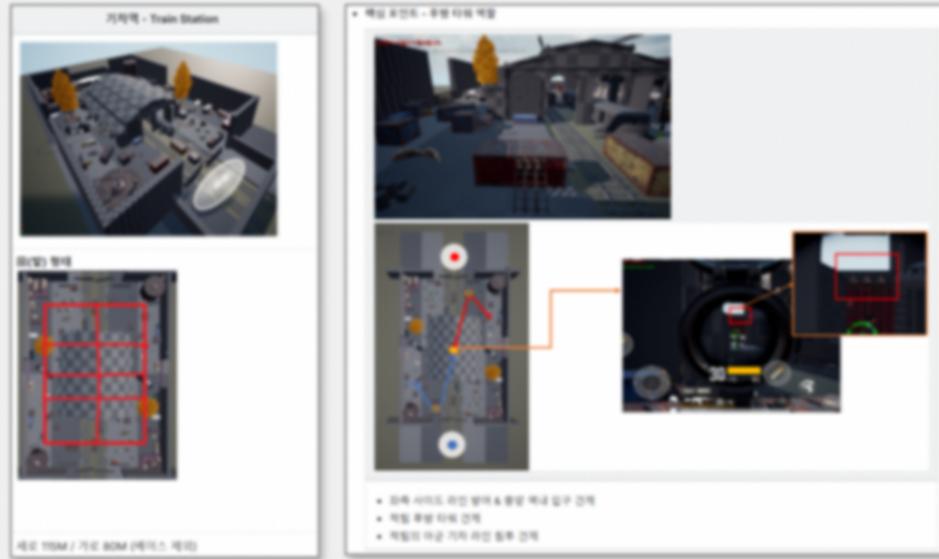
지하철(Station)

- 지하철 컨셉의 짧은 플레이 타임(5m~)을 위한 대칭형 구조의 레벨
- 통 건물 자체 가메시 제작 진행
- 내부는 기존 프립을 활용하여 비용을 최소화한 레벨 디자인 진행
- 원쪽 기차를 점령해나가면서 유리하게 상황을 만들어내며 중앙을 먹어가는 플레이를 의도한 레벨
- 현재 라이브 출시 상태로 'TDM: Station'으로 운영



기차역(Train Station)

- 지상철 정거장 컨셉의 중규모(7m~)의 플레이 타임을 위한 대칭형 구조의 레벨
- 중앙 건물 가메시 제작 및 기존 프랍을 활용하여 디자인
- 중앙 건물을 탈환하는 팀이 유리해지는 클래식한 건플레이를 의도한 레벨



트레일러 파크(Trailer Park)

- 지상철 정거장 컨셉의 중규모(7m~)의 플레이 타임을 위한 대칭형 구조의 레벨
- 기존 프랍과 건물만을 활용하여 디자인
- 건물의 옥상을 타고타고 건너가며 교전하는 건플레이를 의도한 레벨
- Trailor Park를 TDM으로 한다는 상상으로 제작한 레벨



적하장(Shipment)

- 컨테이너 컨셉의 소규모(~5m)의 플레이 타임을 위한 대칭형 구조의 레벨
- 기존 프랍인 컨테이너로만 활용한 디자인
- 콜오브듀티 블랙옵스 TDM의 컨테이너 레벨을 모티브로 하고있으며, 빠르게 DogFight를 의도한 레벨



은신처(HideOut)

- 숨은 군사기지 컨셉의 소규모(~5m)의 플레이 타임을 위한 대칭형 구조의 레벨
- 기존 프랍과 함께 중앙 가메시 건물을 직접 만들어 구성한 디자인
- PUBG:M의 TDM을 NS 스타일로 재해석한 레벨, DogFight를 의도할 수 있는 田 구조를 띠고 있음

