



창작 레벨디자인 포트폴리오 #rpg #소울라이크

믿음과 절망의 도시 레포카

연락처 Phone - 01094213947

Email - kangdw0106@naver.com



목차

01

프로젝트 개요

- 1.1 게임 소개 및 컨셉
- 1.2. 참고 게임
- 1.3 기획 의도

02

레벨 소개

- 2.1. 몬스터/NPC/부가요소
- 2.2. 준보스/보스몬스터
- 2.3. 맵 진행 방향(키포인트)

03

세부 기획

- 3.1.그래픽 특징
- 3.2.기획 특징

01프로젝트 개요

1.1. 게임 소개 및 컨셉



목차	설명
맵 이름	믿음과 절망의 도시 레포카
장르	RPG / 소울라이크
사용 툴	언리얼 엔진 5
맵 크기	537 X 358 M
플랫폼	PC
사용 에셋	Action Rpg, Quixel Bridge

01 프로젝트 개요

1.1. 게임 소개 및 컨셉



스토리에 대한 궁금증을 자극!

Npc와 보스 몬스터의 대사, 배경의 특징 등으로 정보를 조금씩 풀어 플레이어가 호기심을 느끼도록 유발한다.



다채로운 공간 이동!

계단형 구조가 많아 수평적이지 않으며 실내와 외부로 오가는 구조. 다리의 섯길로 이동, 옥상으로 이동하는 등 평면적인 구조를 깰 수 있도록 노력했다.



바람이 불듯 자연스러운 흐름!

플레이어가 어느 길을 택해 진행하여도 하나의 큰 흐름에서 자연스럽게 이어지게 되어 플레이어를 게임에 더욱 몰입시킨다.

프로젝트 개요

1.2.참고게임 - 여러 소울라이크 게임의 레벨 디자인 요소를 참고하였다.

블러드본		디메시아		P의 거짓말	
					
장르	3D 액션 롤플레잉 게임	장르	3D 액션 롤플레잉 게임	장르	3D 액션 롤플레잉 게임
플랫폼	플레이스테이션	플랫폼	PC	플랫폼	PC
참고사항	도시의 퇴폐적인 분위기와 계단형 구조가 많으며 높낮이의 변화가 자주 일어난다는 점을 참고하였다.	참고사항	단점을 반면교사 삼음. 모험에 대한 보상이 충분하지 않아 플레이어가 모험을 할 이유가 없음. 레벨의 동선이 막다른 길이 많으며 플레이어에게 너무 많은 선택지를 제공해 맵에서 헤매기 십상이다.	참고사항	도시의 전체적인 건물양식, 옥상과 실내를 오가는 게임플레이, 플레이어에게 불리한 전투 위치를 강제하는 레벨디자인참고.

프로젝트 개요

1.3 기획 의도

유저 친화적인 레벨 구성.		선택의 집중성.
- 모험에 따라오는 충분한 보상.(보물상자) - 길을 헤매지 않도록 랜드마크 혹은 안내 표시(전기줄)가 보이도록 설계. - 갈림길이 나뉘어져 있지만 맵의 흐름이 이어져 있어 플레이어의 탐험이 반복 이동이 되지 않도록 설계.		- 진행 루트를 여러가지 만들어 플레이어가 선택하여 움직일수 있도록 하여 진행을 강제하지 않는것처럼 보이게 함.
시각적인 즐거움.	상호작용에 녹아있는 스토리 요소.	전투 난이도의 완급 조절.
- 전경을 즐길수 있는 위치 존재. - 특색있는 랜드마크 존재(시계가 3개 달린 시계탑, 십자가에 매달린 사람이 있는 성). - 다리를 건너려 할때 폭발 이펙트와 함께 다리를 폭파시켜 플레이어를 납득시킴. - 막혀있는 길을 시각적으로 보여줘 플레이어의 호기심을 자극함.	- NPC와의 상호작용 에서 보스 몬스터에 대한 정보를 조금씩 풀어 플레이어가 궁금증이 생기도록 함. - 보스 몬스터의 의미심장한 대사로 배경 스토리에 대한 궁금증을 유발함. - 몬스터 디자인과 배경 디자인으로 공간과 생명체에 스토리성을 부여.	- 플레이어가 전투에 익숙해질 때까지 쉬운 난이도의 전투를 배치함. - 플레이어가 익숙해질 즈음엔 몬스터의 배치를 다양하게,수를 늘리는 방식으로 난이도를 올리기 시작함. - 어려운 난이도의 전투는 엄폐물을 이용해 싸우거나 원거리 몬스터를 먼저 제거하는 등 전략적인 플레이를 유도해 플레이어가 풀어 나갈수 있게함.

레벨 소개

2.1.몬스터/NPC/부가요소

											
항목	근접 몬스터	항목	원거리 몬스터	항목	정보상 NPC	항목	떠돌이 NPC	항목	보물상자	항목	화톳불
설명	기본적인 몬스터 타입. 일대일로 상대할시 무리없이 잡을수 없는 난이도다.	설명	원거리 몬스터. 전투 지역의 후방에 배치해 전투의 난이도를 높여준다.	설명	-정보의 탐에 위치 -보스의 위치에 대한 정보와 보스의 시놉시스 설명을 해준다.	설명	-광장의 다리 입구에 위치. -다리를 작동시키려면 필요한 준비물과 정보상의 위치에 대한 정보 제공.	설명	-맵 곳곳에 있는 보물상자. 플레이어의 탐험에 대한 보상을 보장해준다.	설명	-세이브 포인트의 역할을 해주며 사망시 마지막에 방문한 화톳불에서 부활. -화톳불 끼리의 이동 가능.

레벨 소개

2.3.맵 진행 방향(키포인트)



번호	설명	
1번 (조각장)	- 게임의 스타팅 포인트로 기초 조작에 대한 안내가 있음.	- 동상을 만들고 있는 장소. - 나선형 계단의 구조로 평면적인 구성을 피함.
2번 (목이 매달린 장소)	- 준 보스 몬스터 "죄인"이 존재함.	- 구석지며 숨겨진 곳에 배치해 죄인을 잡지 않아도 게임의 진행이 가능하다는 것을 간접적으로 알려줌.
3번 (전체 외부)	-파란색 전선이 플레이어를 메인루트로 유도함. -선택지가 나뉘지만 하나의 흐름으로 이어짐.	
4번 (일자 다리)	-정보의 탐으로 이어지는 서브루트, 플레이어가 맵을 헤매지 않도록 이어지는 구조.	-다리가 폭파하는 이벤트 존재.
5번 (광장)	- 광활한 장소로 여러가지 갈림길이 나뉨. - 커다란 동상이 랜드마크의 역할을 함	-정보를 주는 떠돌이 NPC 위치.
6번 (대교)	- 길잡이 역할을 해주는 떠돌이 NPC가 위치함. - 다리가 연결되어 있지 않아 전력을 공급해 줘야함.	-전력 공급시 다리가 연결되어 2스테이지로 넘어갈수 있게됨.
7번 (정보의 탐)	- 정보상 NPC 위치해 있음. - 전경을 볼수 있는 장소	- 나중에 진입할수 있는 통로 존재. - 높은 높이로 랜드마크의 역할을 함.
8번 (선술집 거리)	- 옥상을 오가는 구조로 평면적인 구성을 깬. - 대성당과 연결되는 쇼트컷 존재.	
9번 (대성당 내부&외부)	- 로마네스크 양식의 건물. - 보스와의 전투가 이뤄지며 넓은 공간의 형태를 띰.	- 의자들이 넘어져 있어 역동적인 분위기를 만듦. - 보스 처치 시 다리를 작동시킬 전력을 드랍.

레벨 소개

2.3.맵 진행 방향(그래픽)



1번
(조각장)



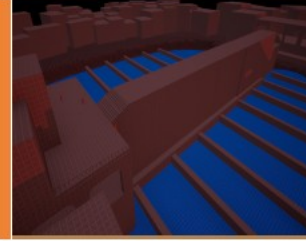
2번
(목이 매달린
장소)



3번
(전체 외부)



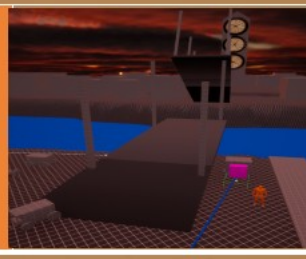
4번
(일자 다리)



5번
(광장)



6번
(대교)



7번
(정보의 탑)



8번
(선술집 거리)



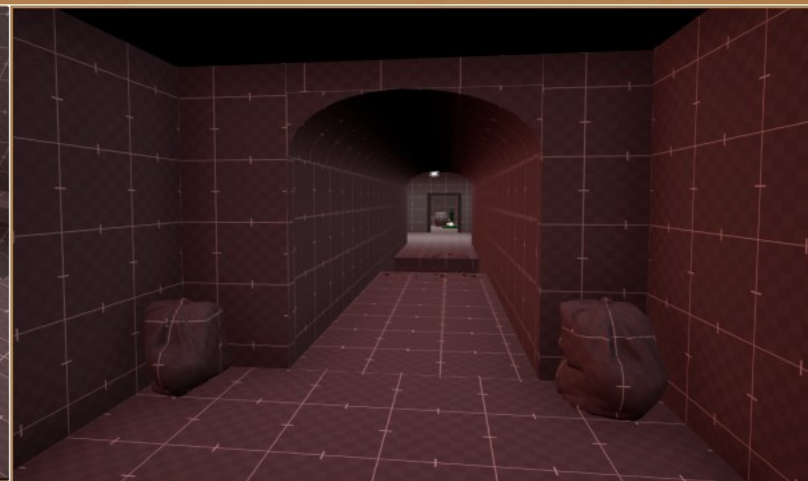
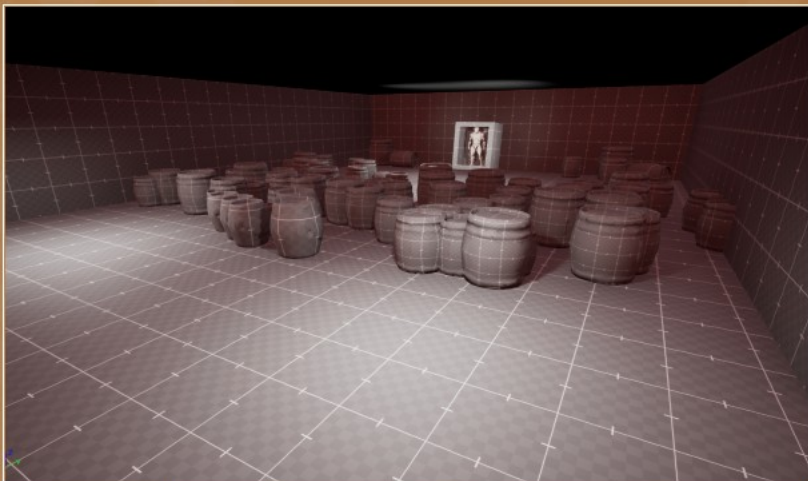
9번
(대성당 외부)



9번
(대성당 내부)



3.1. 그래픽 컨셉 - 스타팅 지역



장소	조각장-01	장소	조각장-02	장소	조각장-03
설명	-조각장의 지하에 위치한 실험실/창고 -창고의 분위기를 살리기 위해 다량의 통나무 배치. -철제 벽면으로 스팀펍크의 분위기를 살림. -금속 벽면.	설명	-대형 조각상을 만드는 장소로 작업장의 어수선한 분위기를 살리기 위해 여러가지 포대를 배치. -3층 구조의 실내. -벽돌/금속 베이스의 벽면.	설명	-다른 건물과 이어지는 하늘다리. -하늘다리의 벽면에 불투명한 유리 배치. -벽돌/금속 베이스의 벽면.

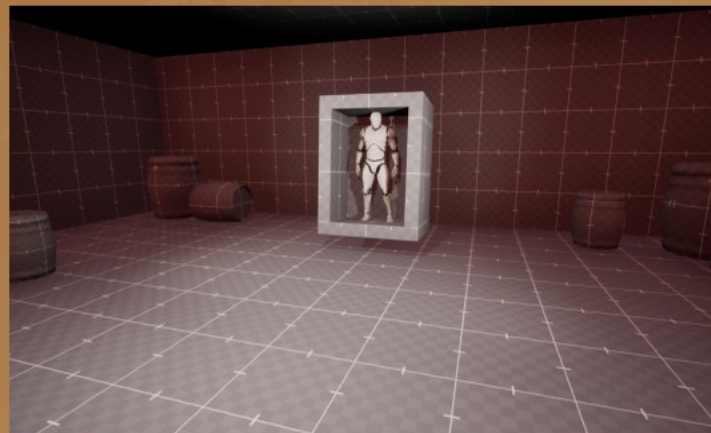
3.2. 세부 기획 - 스타팅 지역



스타팅 지역-지하실
(탐류)

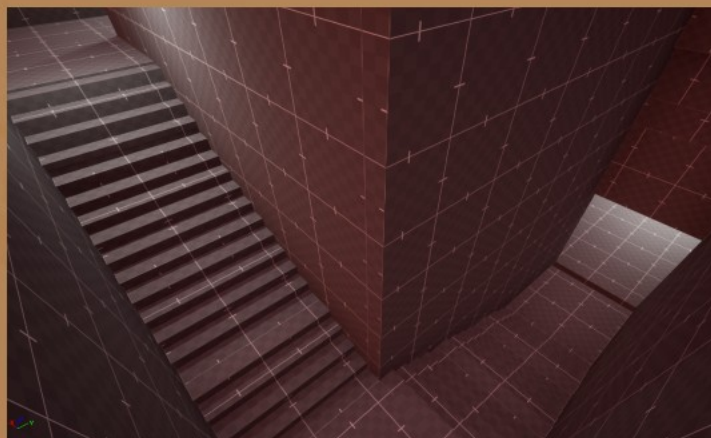
개요

- # 스테이지의 시작 지점.
- # 지하에서 시작해 위로 올라가는 구조를 통해 게임이 시작한 것을 표현.



#1 기획 설명

- #실험관 처럼 보이는 곳에서 플레이어가 나옴.
- #플레이어가 실험체라는 표현.
- #플레이어 캐릭터에 스토리성을 부여.



#3 기획 설명

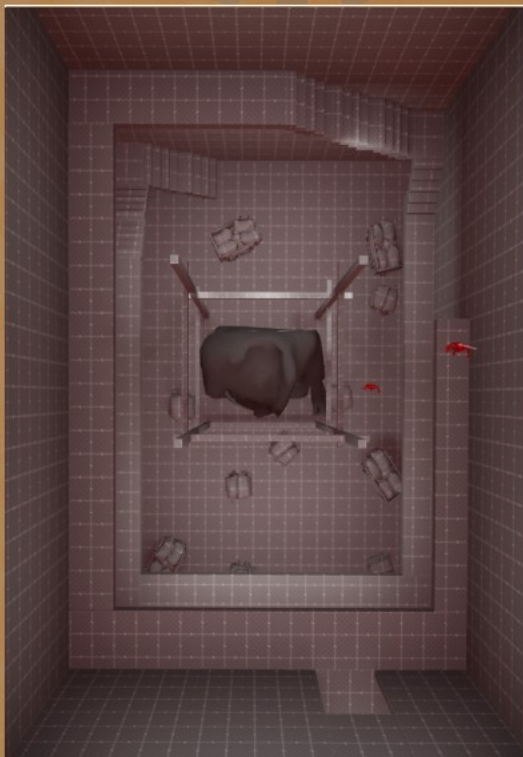
- #계단을 올라가 평면적인 구성을 피함.
- #좁은 통로



#2 기획 설명

- #기본적인 이동을 알려줌.
(이동과 구르기)
- #Space 키를 눌러 나무통을 부술수 있게끔유도.

3.2. 세부 기획 - 스타팅 지역



스타팅지역-조각장
(탐류)

개요

- # 나선형 계단식 구조로 평면적인 구성을 피해 지루함을 느끼지 않도록 함
- # 중간에 커다란 동상을 배치해 공간을 채워주며 시야가 주는 정보가 장소마다 바뀌게 됨.



#1 기획 설명

- #좁은 통로에서 넓은 통로로 나오는 구조로 분위기 전환.
- #첫 전투인 만큼 1대1의 전투로 이어질수 있도록 배치.



#2 기획 설명

- #기본적인 이동을 알려줌. (이동과 구르기)
- #Space 키를 눌러 나무통을 부술수 있게끔유도.



#3 기획 설명

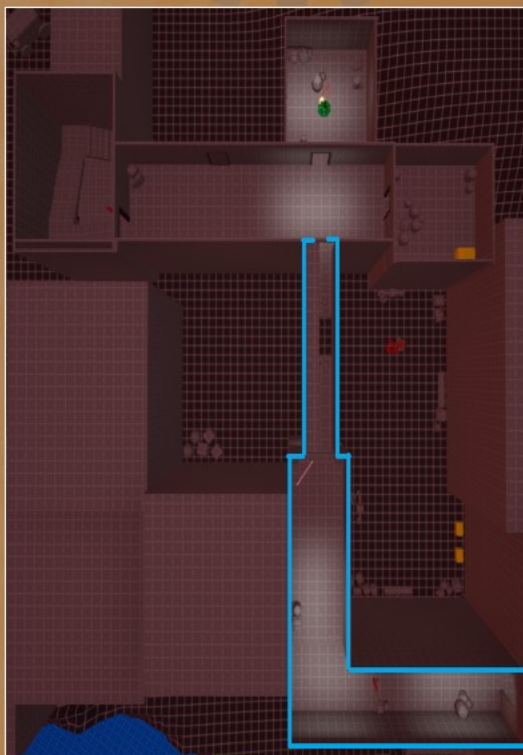
- #2층의 복도. 막다른 길이지만 보상이 존재해탐험엔 보상이 존재한다는 인식을 심어 플레이어에게 탐험을 유도.



#4 기획 설명

- #좁은 길목의 전투. 부담되는 위치이지만 플레이어의 이동 경로와 반대되게 배치해 전투를 회피해도 된다는 것을 표현.

3.2. 세부 기획 - 스타팅 지역



스타팅지역-통로1
(탐류)

개요

#일자식 복도 구성.
#건너편의 멀리있는 물체도 보이는 것을 활용해 화투불로 플레이어를 유도.
#게임의 안내를 무시하고 구멍으로 떨어지는 선택지 존재.



#1 기획 설명

#3층의 통로.#달리기 방법을 알려줌.
#몬스터를 한마리 배치해 긴장감을 유지시킨다.



#3 기획 설명

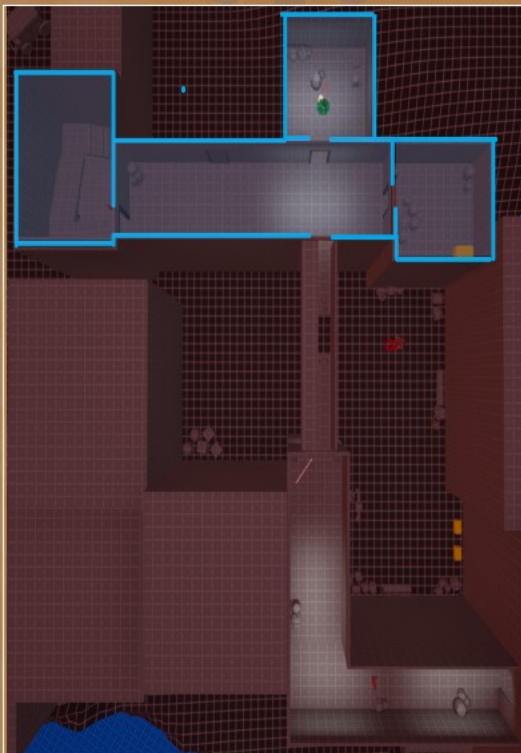
#목이 걸린 캐릭터로 위험한 분위기를 형성해 내려가지 않도록 플레이어의 심리를 유도함.



#2 기획 설명

#바닥에 구멍이 나있음.
#건너편에 화투불(세이프 포인트)이 보이도록해 플레이어를 유도함.

3.2. 세부 기획 - 스타팅 지역



스타팅지역-통로2
(탐뷰)

개요

#플레이어가 후에 있을 히든 보스와의 전투에서 패배해 부활할시 바로 구멍으로 떨어져 다시 전투를 이어나가기 위한 위치에 화톳불을 위치함.



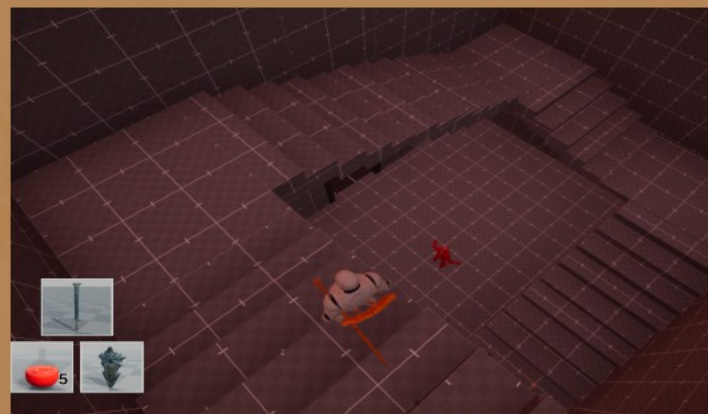
#1 기획 설명

#첫번째 세이프 포인트.
#전투가 많아지기 전의 구간이므로 플레이어의 편의를 고려해 부활시 너무 많은 동선을 되돌아가지 않도록 함.



#2 기획 설명

#오른쪽 방.
#보상을 숨겨두어 탐험에는 보상이 따라온다는 것을 인지시킴.



#3 기획 설명

#나선형 구조.
#몬스터를 아래에 배치해 플레이어가 점프 공격을 하도록 유도.

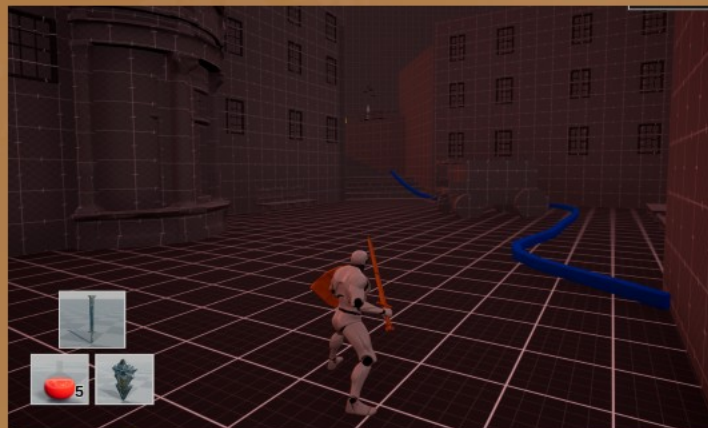
3.1. 세부 기획 - 히든 보스



외부 - 히든 루트 (탐부)

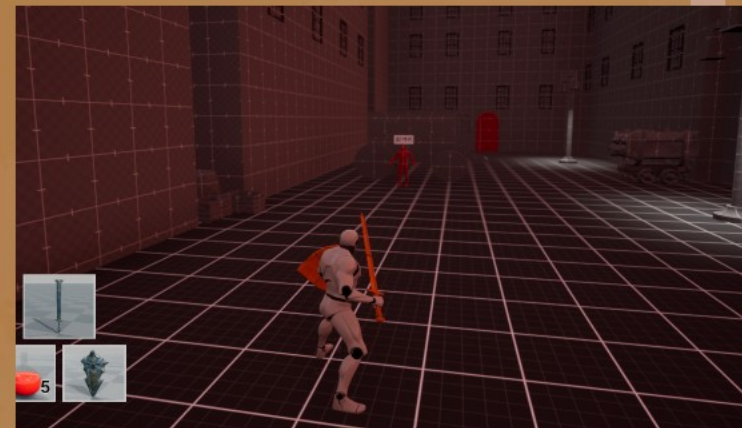
개요

#필수적으로 처리해야하는 보스가 아닌만큼 위치를 구석진 곳에 숨겨두어 모험을 하던 플레이어가 찾아낸 보상요소 or 게임 극초반의 보스인만큼 도전 심리를 자극.



#1 기획 설명

#실내에서 내부로 이동하는 구조
#파란색의 전기선으로 플레이어를 메인 루트로 유도함.



#2 기획 설명

#뒤쪽의 원거리 몬스터의 공격으로 시선을 유도해 숨겨진 통로쪽을 인지시킴.



#3 기획 설명

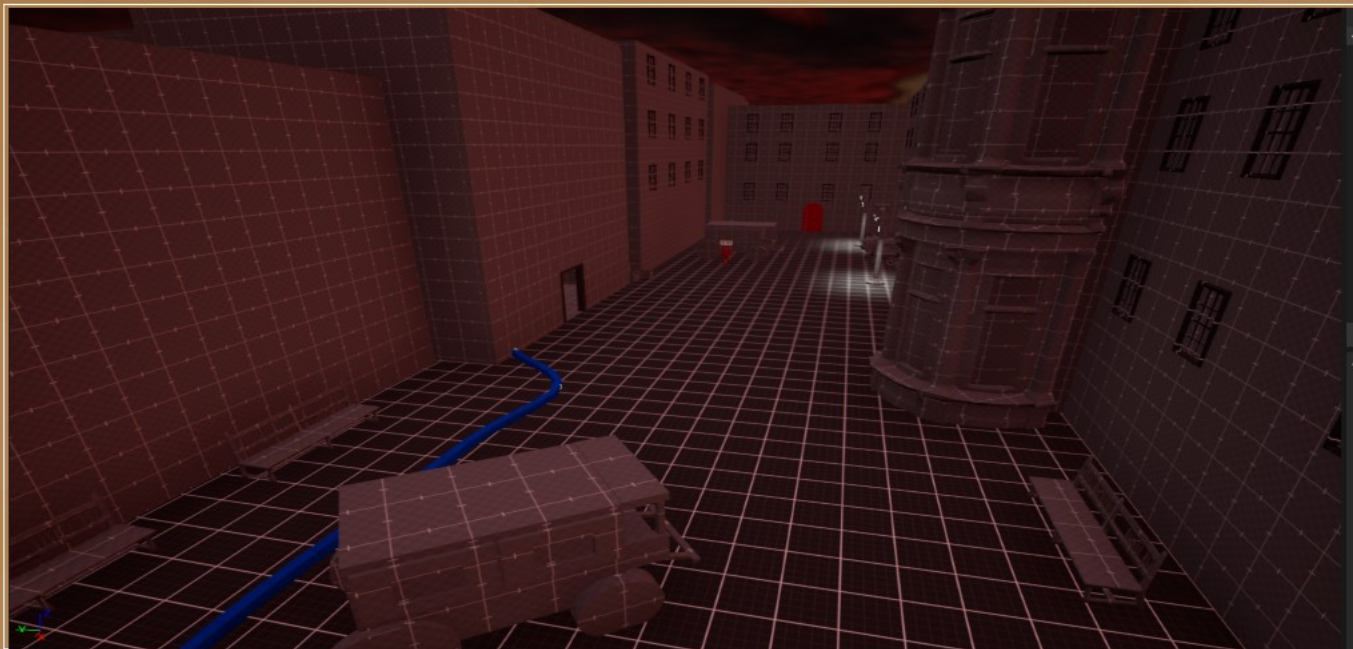
#이전의 점프 구간에서 점프하지 않을시 떨어지는 장소로 연결됨.
#목을 맨 사람의 형상으로 위험한 분위기 형성.



#4 기획 설명

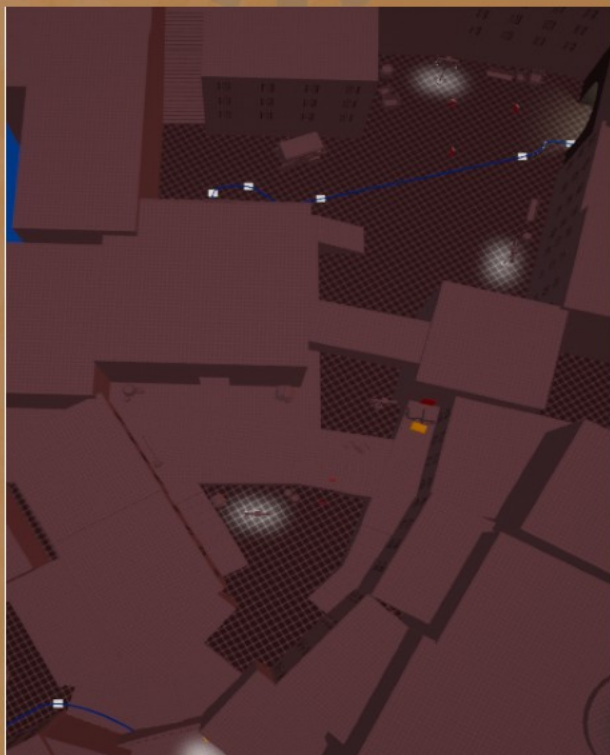
#준 보스 몬스터와 보상 존재.
#사냥하지 않아도 게임의 진행에 지장 없음.
#구석진곳에 진입로를 숨겨놓아 메인 루트가 아니라는 것을 플레이어에게 알림.

3.1. 그래픽 컨셉 - 전체 외부



장소	전체 외부
설명	-중세 영국풍&스팀펑크 컨셉의 도시. -고층(3~5)층의 건물. -노을이 지는 시간대. -마차, 벤치와 같은 소품으로 도시의 분위기를 살림.

3.2. 세부 기획 - 외부



외부 - 갈림길 (탐류)

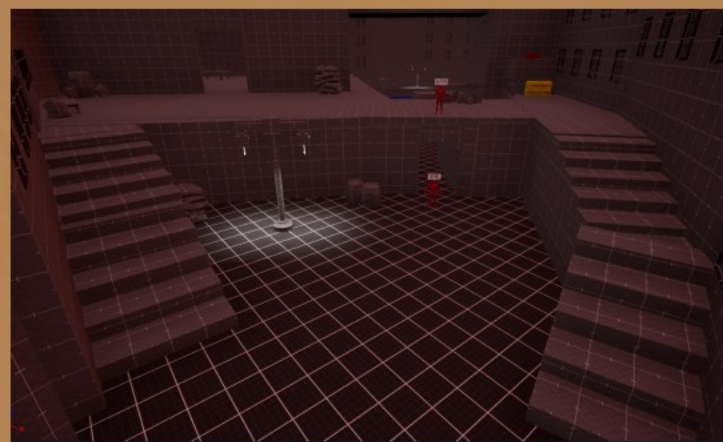
개요

#결국 하나의 결과로 귀결되지만
여러가지 선택지를 주는것처럼
만들어 플레이어가 게임에 영향을
주고 있는것처럼 느끼게 만듦.
#더욱 많은곳을 탐험하도록 게임이
유도함.



#1 기획 설명

#히든 루트가 아닌 파란색의
전기선을 따라갈시 나오는 계단.
#보물상자로 플레이어의 시선을 유도함.



#3 기획 설명

#갈래길로 플레이어의 선택을 유도.
2층에 원거리를 배치해 원거리를 잡기 위해
2층에 올라가 더 다양한 선택지를 고를수 있도록 유도.
#원거리와 근접 몬스터의 조합으로 전의 전투보다
올라간 난이도.



#2 기획 설명

#플레이어가 보물상자가 있는곳의 위치를
확인하려 한다면 대성당이 보이게 해
플레이어에게 목표를 정해줌.



#4 기획 설명

#2층의 길을 택할시 나오는 갈림길.
#전선으로 메인루트를 유도함.
#오른쪽이 메인 루트이지만 몬스터의
수를 더 많이 배치해 왼쪽으로 유도하여
더 많은곳을 탐험하도록 유도함.

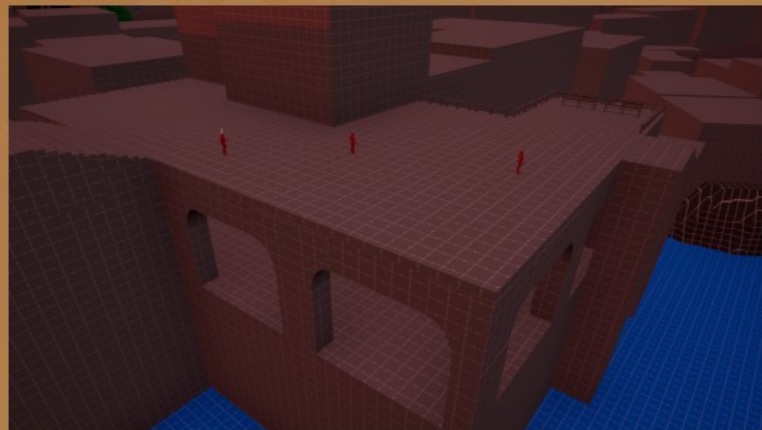
3.2. 세부 기획 - 서브 루트



서브루트-일자다리 (탐류)

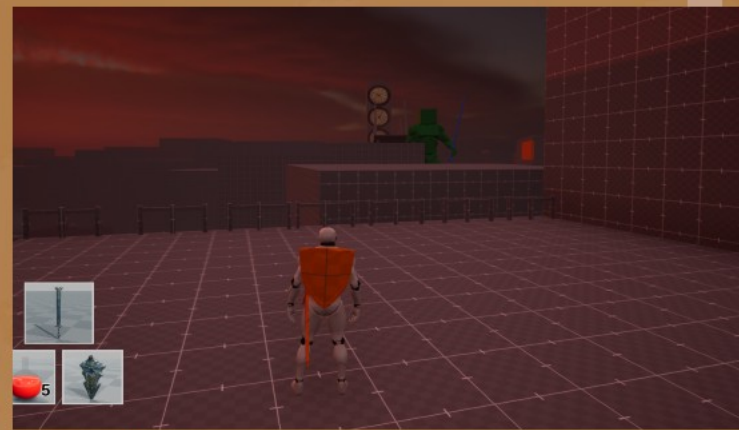
개요

#플레이어의 동선을 폭파라는 이벤트를 통해 강제시키지만 바로 다른 동선을 보여주며 폭파의 시각적 이벤트로 자신의 행동이 강제당한다는 사실을 느끼지 못하게끔 함.



#1 기획 설명

#서브루트 선택시 장소. 아치형 장소 & 다리가 나옴.
#엄폐물이 없으므로 몬스터간의 간격을 두어 플레이어가 각개격파를 할수 있게 유도하여 난이도가 너무 높아지지 않게 기획.



#2 기획 설명

#두가지의 랜드마크를 보이게끔 건물을 배치해 방향성을 잃지 않게끔 함.



#3 기획 설명

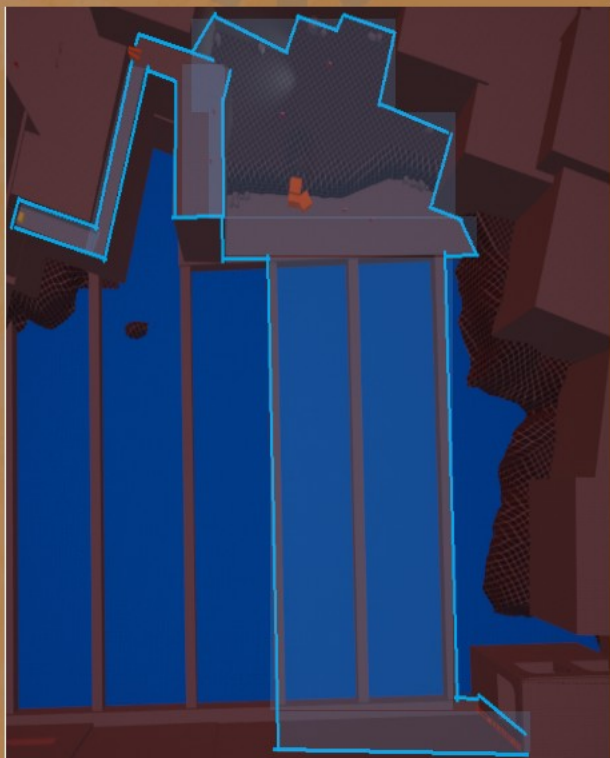
#다리를 건너려할시 다리를 폭파시켜 플레이어의 동선을 강제시킴.
#시각적 요소(폭발)로 시선을 뺏어 플레이어의 동선이 강제되는 것에 신경쓰지 않도록 유도,



#4 기획 설명

#다리가 터져 돌아가려 할시 사다리가 보이게끔 앵글을 설정.
(보지 못하더라도 메인 루트에서 연결로가 있어 무관.)

3.2. 세부 기획 - 서브 루트



서브루트 (탐류)

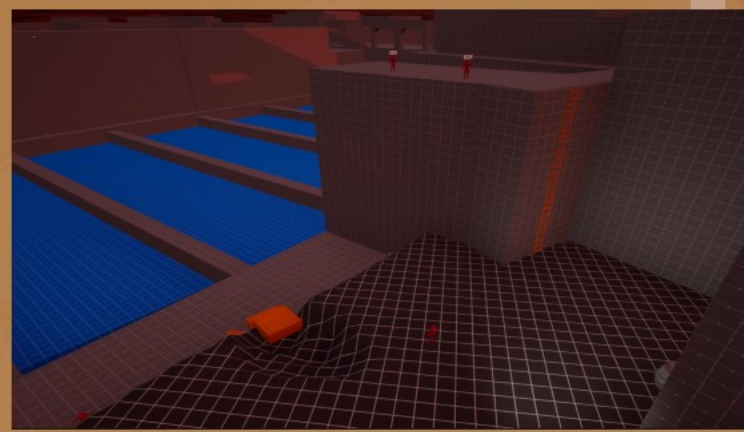
개요

결과적으로 메인 루트를 통해 갈수 있는 정보의 탐과 연결되어 하나의 흐름에서 헤매지 않도록 기획.



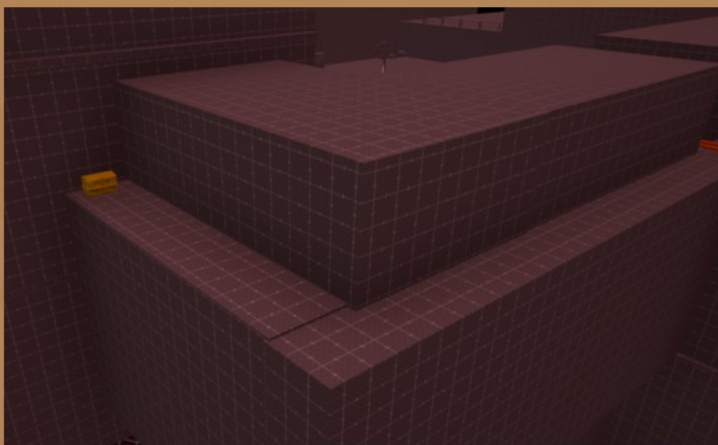
#1 기획 설명

#사다리를 타고 내려온 장소.
#건너편의 오브젝트와 몬스터로 플레이어가 가야할 길을 알려줌.
#플레이어 캐릭터는 기계라는 컨셉으로 물에 빠질시 침수함.



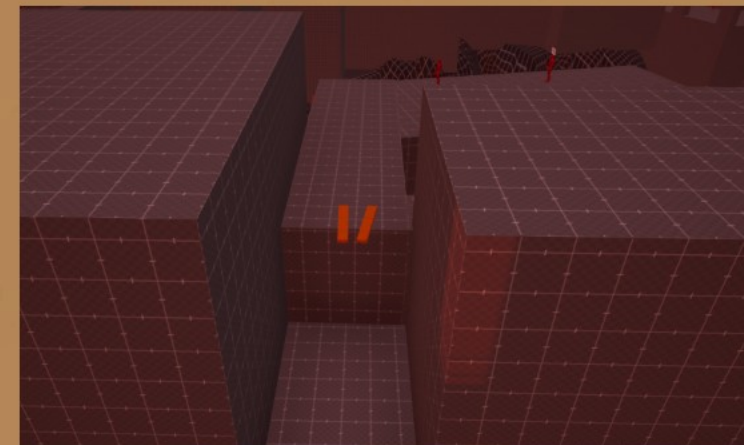
#2 기획 설명

#건물위에 몬스터를 배치해 플레이어가 떨어질수 있는 위치에서 전투를 하게끔 유도.
자동적으로 높아지는 난이도.



#3 기획 설명

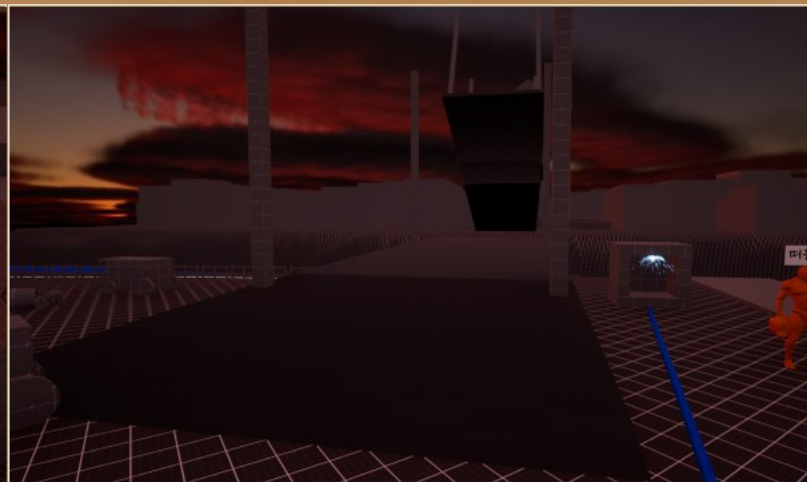
#플레이어가 가지 않을만한 구석에 보상을 숨겨놓아 탐험에 보상이 따라온다는 것을 인지시킴.



#4 기획 설명

#높이를 조절해 내려갈시 다시 올라가지 못하도록 만들어 길을 헤매지 않도록 함.
#내려갈시 정보의 탐으로 연결되며 정보의 탐 부분은 후 페이지에 표기.

3.1. 그래픽 컨셉 - 광장



장소	광장-01	장소	광장-02
설명	-금속재질의 대형 조각상이 중앙에 있음. -어수선한 느낌을 주기위해 마차를 얹어 놓음. -조각상의 왼쪽손엔 칼이 들려있고 오른손엔 책이 들려있음.	설명	-금속/아스팔트 재질의 대형 다리. -금속 재질의 발전기. -발전기를 나타내는 전기 이펙트.

3.2. 세부 기획 - 메인 루트



광장
(탐류)

개요

#플레이어의 방향성을
잡아주는 공간.



#1 기획 요소

#메인루트를 따라갈시 나오는 광장.
#좌우의 길과 정면의 길 3갈래로 나뉨.
#과하게 많은 몬스터를 배치해 플레이어가 일일이
몬스터를 잡지 않도록 유도
#주요 갈림길과 2스테이지로 넘어가는 다리가 위치한 만큼
플레이어가 이곳으로 향할수 있도록 커다란 동상을 배치해
플레이어들을 시각적으로 이끌.



#2 기획 요소

#두번째 **세이프포인트**. 메인루트를 따라오지 않은
사람들은 세이프포인트를 찍지 못하는 리스크를 안게됨.
나중에 동력원을 획득한후 플레이어가 바로 다리로 올수 있게 해
플레이어가 반복적인 행동을 하는것을 사전에 방지.
#정보를 전해주 떠돌이 NPC와
2스테이지 로 넘어가기 위한
다리를 작동시키기 위한 발전기가 위치해 있음.

3.2. 세부 기획 - 떠돌이 NPC



떠돌이 NPC

NPC 대사

" 어떤 미치광이 기계가 동력원을 뜯어가 신에게 바치려고 한다더군...
분명히 자신을 인간으로 만들어 줄꺼라고 하던가... "

" 아 참, 책을 들고 있는 자를 따라가면 밤귀가 밝은 쥐가 하나 있을걸세
어울리지 않게 높은곳을 좋아하더군 쥐에게 이 물건을 건네주게나.
보상은 쥐가 할걸세. 자네에게 분명 도움이 될거야 ... "

NPC 기획 요소

떠돌이 NPC : 플레이어에게 보스를 잡아야 한다는 목표 또는 쥐를 찾아야
한다는 목표를 잡아준다.

책을 들고 있는 자 : 광장의 동상의 책을잡고 있는 손의 방향을 뜻함.

밤귀가 밝은 쥐 : 정보상 NPC로 많은 정보를 알고 있다는 비유적 표현
정보상에게 물건을 전달해주면 정보와 장비를 준다.

쥐가 주는 정보 : 절망의 신자(미치광이 로봇)의 위치와 정보.

#정보상 NPC에게 들리지 않고 보스를 잡으러 가도 되지만
만약 정보상의 방향으로 갈시 헛걸음 했다는 느낌을 주지 않기 위한 셋업.

3.2. 세부 기획 - 메인 루트



정보의 탑 가는길 (탐류)

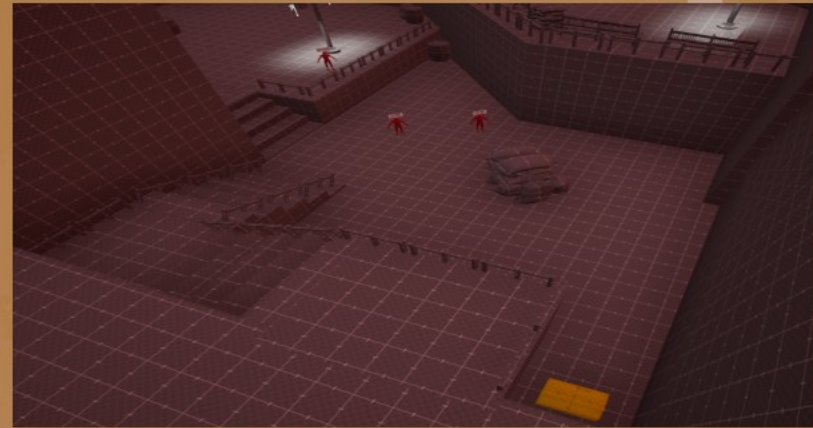
개요

1스테이지의 클리어에 필수적인 장소는 아니지만 가게 되더라도 여러가지 정보를 얻게 되기 때문에 플레이어가 헛된 걸음을 했다는 느낌을 주지않도록 설계.



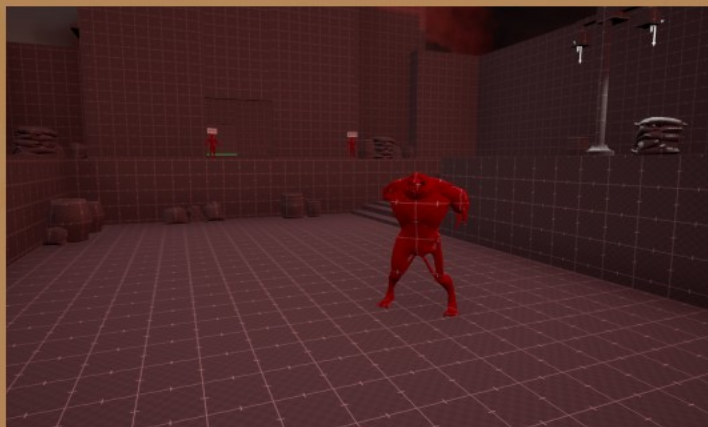
#1 기획 설명

#책이 가르키는 방향, 높은 장소 등 NPC가 언급했던 힌트와 시각적으로 연결시켜 보이게 만듦.



#2 기획 설명

#수평적인 구조를 피해 플레이어의 단조로움을 줄인다.
#상자를 보이지 않게 배치해 탐험의 즐거움을 높인다.
#원거리 몬스터를 2층에 배치해 원거리 몬스터를 먼저 잡게끔 유도.



#3 기획 설명

#준 보스, 정보의 탑의 입구쪽에 위치함.
#무시하고 지나가도 무관하지만 탁 트인 배경으로 전투에 알맞은 배치를해 전투 유도.
#원거리 몬스터를 2층에 배치해 플레이어가 원거리 몬스터를 잡으러 간다면 화톳불이 보이는 위치에 놓아 전투를 스킵할수 있다는 선택지를 택할수 있다는걸 알려줌.

3.2. 세부 기획-메인루트



정보의 탑 (탑뷰)

개요

#후에 돌아와야 하는 장소에 대한 정보와 지금 잡아야 하는 보스 몬스터의 위치에 대한 정보를 얻게되는 장소.



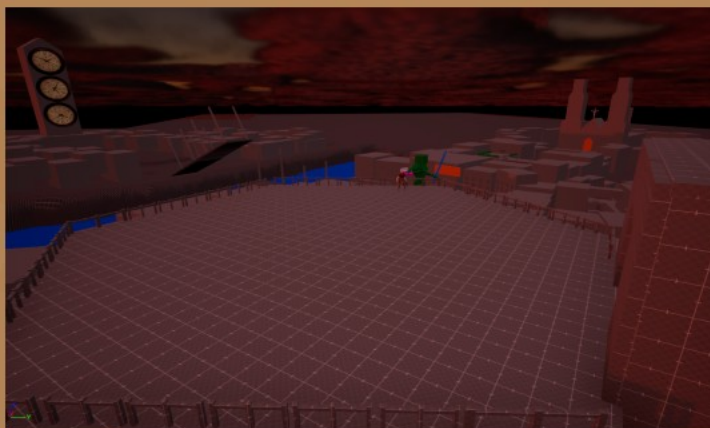
#1 기획 설명

#정보의 탑 1층.
#후에 오른쪽 문을 열기위해 돌아와야 하기 때문에 편의를 위해 화톳불을 근처에 위치.



#2 기획 설명

#잠겨있는 지하통로. 창살 사이로 **진입주의**라는 표시와 내려가는 길을 보이게해 플레이어의 호기심을 자극한다.
#지하통로는 기획 x



#3 기획 설명

#옥상. 1층의 승강기를 통해 올라올수 있다.



#4 기획 설명

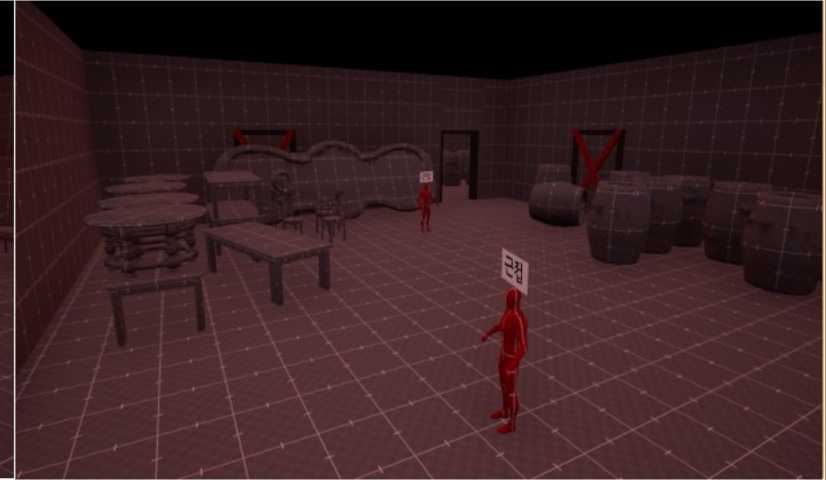
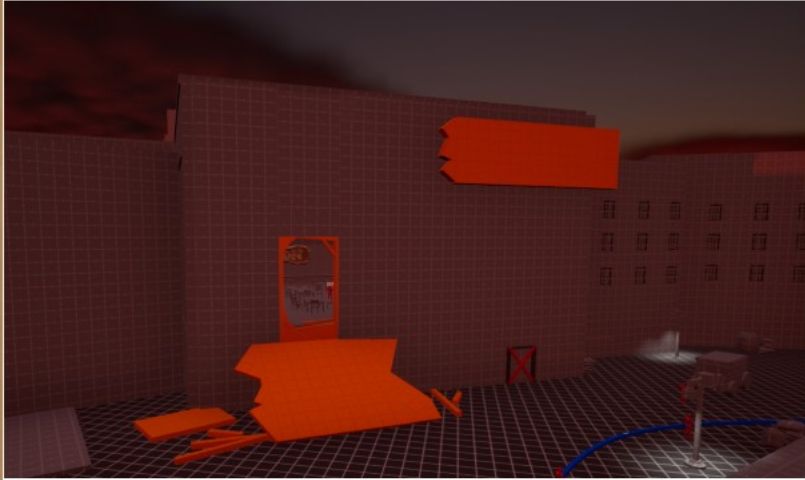
#전경을 볼수 있는 장소. 시각적인 즐거움을 주며 다음 목표에 대한 방향성르 잡아준다.

3.2. 세부 기획 - 밤귀가 밝은쥐 (정보상 NPC)



NPC 대사	" 음? 자네는 누군가? 아! 심부름꾼이구만. 급해질 참이었는데 고맙네. 답례로 이 무기를 가져가게." " 저 뒤에 대성당이 보이냐? 저 쪽은 모쪼록 피하도록 하게. 기계 하나가 온종일 기도하며 눈에 보이는 생물은 파괴 해버리더군. 전에는 저렇지 않았는데 주인이 사라지고 나서 저렇게 됐지 뭔가....." " 아래층의 잠긴 창살 말인가? 자네 실력으로는 지금 가봤자 개죽음일세, 정 들어가고 싶다면 나에게 자격을 증명하게나, 음..... 시계공의 마스터피스 중 하나를 가져온다면 내 열쇠를 주도록 한세. 그 정도면 충분하겠지."
NPC 기획 요소	#정보상이라는 컨셉트에 어울리게 모든곳이 보이는 탑의 정상에 위치시킴. #대성당에 무언가 위험한 기계가 있다는 것을 알려주며 플레이어의 도전심리를 자극시켜 다음 목표를 잡아준다. #아래층의 잠겨진 문을 여는 열쇠를 얻기위한 조건을 말해줘 후에 특정 아이템을 얻게될시 이곳으로 정보의탑으로 돌아오게끔 유도함.

3.1. 그래픽 컨셉 - 선술집



장소	선술집-01	장소	선술집-02	장소	선술집-03
설명	-선술집의 외부, -3층 높이의 건물. -벽돌/금속 재질의 건물. -나무 재질의 부서진 판자.	설명	-넓은 선술집의 내부. -나무 재질의 탁자와 의자. -나무 재질의 카운터.	설명	-선술집의 창고. -창고의 분위기를 살리는 여러가지 종류의 쌓여있는 의자,탁자,통나무.

3.2. 세부 기획 - 메인 루트



선술집
(탐뷰)

개요

#일상적인 공간으로 공간 자체의 개연성을 높여준다.



#1
기획
설명

#광장의 부서진 표지판을 통해 들어갈수 있다.
#2층의 입구는 부서진 벽으로 표현한다.
#부서진 표지판으로 공간에 스토리성 부여.



#3
기획
설명

#3층의 창고.
#보물 상자를 숨겨두어 모험에는 보상이 따라온다는것을 인지시킨다.



#2
기획
설명

#2층 내부. 술집의 카운터쪽에 상자가 있으며 상자를 먹으려면 몬스터들을 지나가야 하게 유도. 엄폐물이 많아 전략적 활용이 가능하므로 난이도를 높이기 위해 몬스터의 수를 많게 배치.



#4
기획
설명

#3층의 발코니. 대성당이 보여 목표를 잡아주며 지상과 옥상(오른쪽으로 올라가는길)으로 나뉨. 지상과의 거리를 멀게 설정해 오른쪽의 길로 가게끔 유도.

3.2. 세부 기획 - 메인 루트



선술집 외부 (탐류)

개요

#옥상을 오고 가는 구조로
일반적이지 않은 느낌을 주며
평면적인 구조를 깬다.



#1 기획 설명

#지상의 문.
반대쪽에서 열어야 한다는 메시지가
출력되어 플레이어가 반대로 가야한다는
것을 알려준다.



#2 기획 설명

#문을 여는것에 실패해 다시 뒤돌아갈시
보물 상자와 다시 올라갈수 있는
사다리가 보인다.



#3 기획 설명

#옥상을 타고 가는 루트. 판자를 배치해
플레이어가 점프해 넘어가게끔 유도.
#후경에 보이는 대성당이 플레이어가 맞는
길로 가고 있다는 것을 알려줌.



#4 기획 설명

#진행해 나갈수록 대성당이 가려져 잠시 보이지
않게 만들어 플레이어가 똑같은 풍경에 질리지
않게 만들며 후에 있을 대성당 보스전으로의
진입을 더 동적하게 만들어준다.

3.2. 세부 기획 - 메인 루트



대성당 진입전
(탐류)

개요

일상적인 분위기의 건물로 후에 나올 시체가 즐비한 거리와 대비되는 효과를 기대한다.



#1 기획 설명

#3층의 진입로.
#외부에서 실내로 이어지는 구조.



#2 기획 설명

#2층으로의 진입로.
#계 단으로 내려가는 것이 아닌
부서진 구멍을 타고 내려가게
만들어 일상적이지 않은
구조로 흥미를 유발함.



#3 기획 설명

#보상을 쉽게 보이지 않는 곳에 두어 찾는 재미를 느끼게끔 유도.



#4 기획 설명

#거리에 시체가 누워있어 긴장감을 고조시키며후에 있을 전투에 알맞게 위험한 분위기를 형성한다.



#5 기획 설명

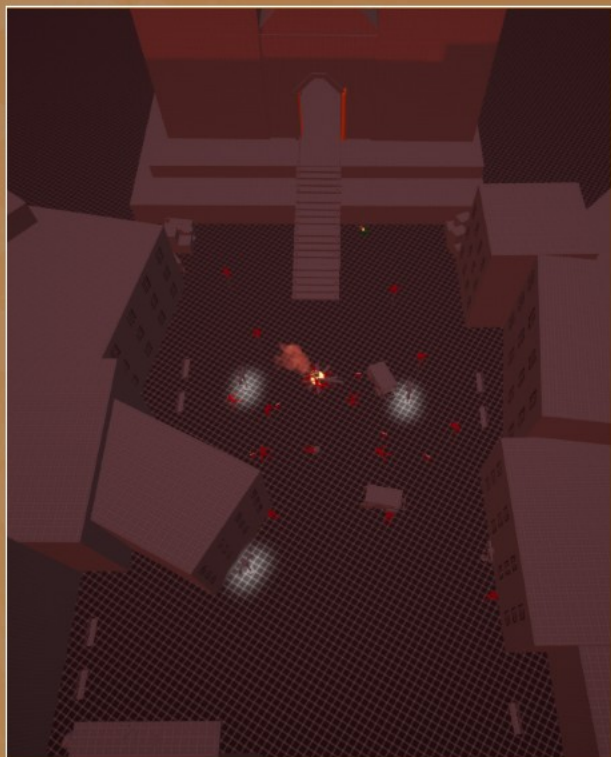
#전에 잠겨있던 문을 열어 쇼트컷을 만들어주며 플레이어가 성취감을 느낄수 있게해줌.

3.1. 그래픽 컨셉 - 대성당



장소	대성당-01	장소	대성당-02
설명	-대성당의 외부. -로마네스크 양식의 성당. -길거리에 누워있는 시체/기계. -나무판자와 시체를 태우고 있는 불길. -정면의 십자가에 매달려 있는 기계로봇.	설명	-대성당의 내부. -로마네스크 양식의 건물. -넒부러져 있는 나무 판자. -누워있는 시체. -기도하고 있는 기계 로봇.

3.2. 세부 기획-메인 루트



대성당 (탐류)

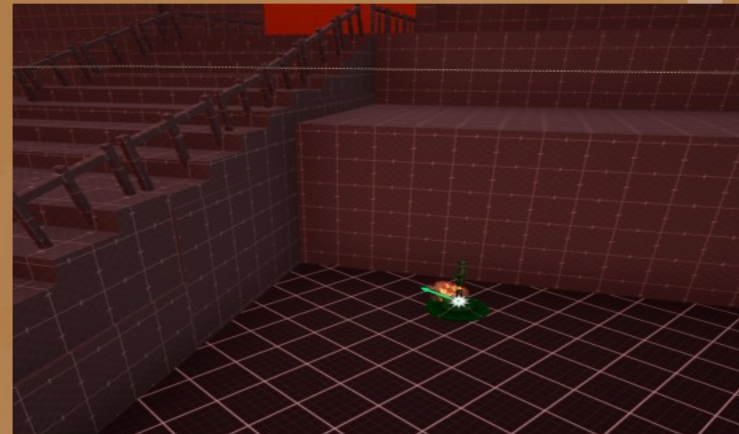
개요

#대망의 보스전. 랜드마크로 자주 보였던 대성당을 문이 자동으로 열리는 연출, 건물의 크기와 같은 요소 덕에 게임의 긴장감이 최고로 고조되는 공간이다.



#1 기획 설명

#다수의 시체들과 다량의 몬스터로 위험한 분위기를 연출.
#플레이어에게 보이게끔 세이프 포인트를 위치시켜 몬스터와의 전투를 회피할수 있는 선택지 제공 및 유도.



#2 기획 설명

#대성당 앞의 세이프 포인트.
보스와의 전투에서 사망할시 가까운 위치에서 부활해 보스와의 전투에만 집중할수 있게끔 유도.



#3 기획 설명

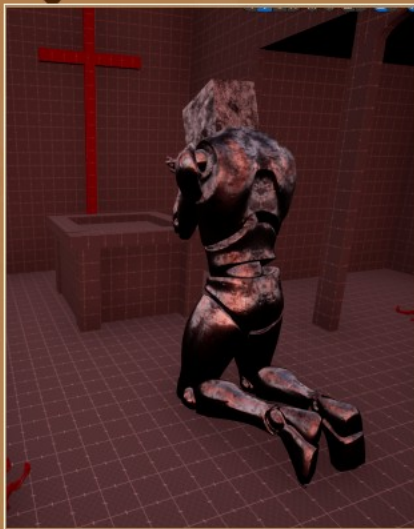
#성당의 입구에 다다랐을때 자동으로 문을 열리게 하는 동적인 연출.



#4 기획 설명

#대성당의 내부.어지럽혀져 있으며 널부러진 시체들이 위험한 분위기를 연출.
#기계가 신에게 기도하고 있는 모순적인 상황

3.2. 세부 기획 - 절망의 신자



보스 몬스터
절망의 신자

보스 대사

전투 시작 대사: " 너도 그저 위대한 분께서 나에게 하사한 시련중 하나일뿐...."

플레이어 패배시: ""

플레이어 승리시: " 당신의 뜻을 저버려 죄송합니다...."

기획 요소

보스 몬스터 절망의 신자. 대성당이라는 신성한 공간을 기도하고 있는 기계, 어지럽혀진 공간, 시체들과 같은 상반되는 요소들로 꾸밈으로써 공간 자체에 매력을 더함.

또한 보스 몬스터에게도 스토리성이 더해져 플레이어는 어쩌다 저 보스는 이런 상황에 놓인것일까? 하는 궁금증이 생긴다.



보스 몬스터 처치시 드롭하는 동력원 아이템으로 2스테이지로 넘어가는 다리를 작동시키는데 필요한 재료.

3.2. 세부 기획 - 메인 루트



광장(보스 처치후)
(탐부)

개요

#동력원을 얻어 광장으로 돌아와
2스테이지로 넘어갈수 있는
다리를 가동시키게 됨.



#1 기획 설명

#동력원을 설치해 다리가 내려와
건너갈수 있게된 모습.
다리를 건널때 시계탑이 보이게끔
배치해 직선적인 구조이지만 다음 목표에
대한 기대감을 높여주는 효과를 기대할수 있음.
#안개 효과를 사용해 신비하며 퇴폐적인 분위기를 연출.



떠돌이 NPC

NPC 대사

" 자네 기어코 해냈구만! 덕분에 나도 다리 건너로
갈수 있겠어! 건너편에서 보게 될일이 있기를!"

NPC 기획 요소

#바뀐 상호작용 대사. 변화하는 상호작용을
통해 게임 세계가 더욱 동적으로 다가옴.
후에 또 만나서 상호작용이 있을 것이라는
암시를 통해 모험의 기대감을 높여줌.

#여기까지가 기획 내용입니다.