

진로탐색학점 결과 보고서

전공	융합콘텐츠스쿨	학번	2*****7	이름	전○○
과제명	《Tunic》 기반 소규모 오픈월드 탐색 구조 실험 연구				
과제 유형	<input checked="" type="checkbox"/> 개인 <input type="checkbox"/> 팀	팀명	전지수	팀인원	1명
진로활동 분야	<input checked="" type="checkbox"/> 창작(Creation) <input type="checkbox"/> 창업(Start-up) <input type="checkbox"/> 지역연계(Society)				

1. 주제의 배경 및 목적

본 프로젝트는 바탕이 된 <Tunic>의 탐색 중심 레벨 구조를 참고하여 레벨 디자인에서의 공간 설계 감각과 블루프린트 구현 역량을 함께 기르려고 했습니다.

2. 주제의 목표

3-4개의 로우 폴리 레벨을 제작, 제작을 바탕으로 관련 이론과 함께 자가 평가 및 레벨 디자인 공부가 목표였습니다.

3. 주제의 내용

I. 서론

작업 진행을 위해 크게 [분석-제작-이론-평가] 4가지로 파트를 분리해 제작해 나갔습니다. 각 파트는 한 파트가 끝난 후 다음 파트로 넘어가는 형식이 아닌 유동적으로 내용을 섞어 가며 주차별로 필요한 부분을 확인하고 맞춰 나갔습니다.

게임 <Tunic>을 뜯어 분석하고 어떤 식으로 맵이 구성이 되었는지, 플레이어들은 이 게임을 플레이하며 레벨을 어떻게 느꼈는지를 확인하고 그 내용을 바탕으로 본 레벨 제작에 들어갔습니다. 레벨을 디자인 한 후 레벨 플레이의 목표와 간단한 기믹 제작을 하고 그 과정에서 필요한 이론이나 기법을 정리해보았습니다

II. 본론

제작하는 게임은 간단한 목표를 정했습니다. 플레이어는 세 개의 공간을 돌아다니며 기믹을 풀고 적과 싸우며 열쇠를 획득하고, 열쇠를 모두 모아 마지막 공간이 풀리면 미로를 탐색하여 최종 목적인 꽃을 획득하면 게임은 클리어 됩니다.

앞서 언급한 [분석-제작-이론-평가]의 4가지 파트로 내용을 분리하여 내용을 정리해보도록 하

겠습니다.

- Part 1. 분석

> Tunic

Tunic은 고정된 카메라 시점 내에서 특정 상황에서만 일부 움직이는 카메라 무빙을 보여주고 있다.

- 등각(Isometric) 투영 : Tunic은 주로 등축 시점을 사용하며, 이는 게임에 독특한 느낌을 주는 특정 각도다. 이는 마치 무한히 확대된 카메라와 같은 직교(Orthographi) 투영과 결합되어 깊이

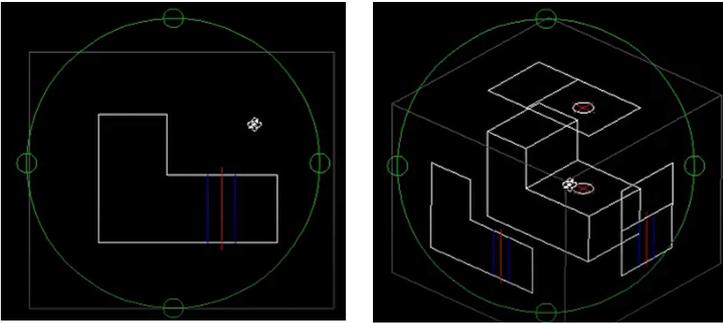


그림 2 직교(Orthographi) 투영

그림 3 등각(Isometric) 투영



그림 1 각 카메라 시점, 강력한 한난 대비의 그림자

를 평평하게 만들어 게임 세계가 지도처럼 보이게 한다.

일반적인 3D Perspective Camera 시점으로는 다소과한 깊이감과 혼란을 야기할 수 있지만 Tunic은 카메라 시점을 압축하여 일반적인 게임에서는 드물게 보이는 카메라 연출을 보여주었다.

이러한 합성 기법으로 카메라는 깊이를 압축하게 된다. 이렇게 되면 게임 화면 내의 깊이감이 줄어들게 되는데, 개발자는 이를 강력한 조명과 선명한 그림자를 활용하여 공간감을 연출했다. 한난 대비를 주어 특정 각도에서 떨어지는 빛을 보여주었고 플레이어는 이를 통해 블록으로 이루어진 환경의 깊이와 다양한 고도를 더욱 쉽게 파악할 수 있게 됐다.

또한 상하 높이에 대한 깊이는 Blur 처리를 하여 거리감을 표현해 주었고, 실외와 실내의 연결

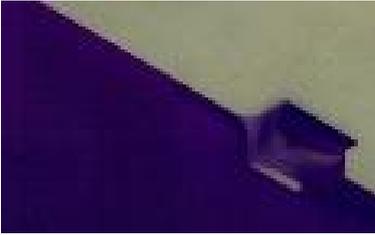
은 빛을 통해 자연스럽게 블록의 위치를 파악하게 하였다.

카메라는 여러 상황에서 플레이어를 유도하고 이끌어 준다. 그 대표적인 상황 중의 하나가 트래킹이다. 플레이어는 전투 시에 적을 조준(press LT)하면 카메라가 약간 기울어지는 것을 확인할 수 있다. (게임 패드로 플레이 시 적을 트래킹 하거나 특정 물체를 보는 버튼은 LT다.) 이는 미학적인 이유뿐만 아니라 기능적인 목적을 가진다. 플레이어가 전투 공간을 더 잘 보고 거리와 공격 범위를 더 정확하게 판단하는 데에 도움을 준다. 전투뿐만 아니라 플레이어는 LT를 눌러 카메라를 수동으로 기울인 뒤 표준 시점에서 보이지 않는 숨겨진 길이나 요소를 발견할 수 있다. 플레이어는 시작 지점에서 등장하는 몬스터를 통해 트래킹 기능을 자연스럽게 학습한다. 이를 통해 시점 변경



그림 5 일반 시점에서의 트래킹 표시, 트래킹 후 변화한 시점

화를 인식하고, 이후 다양한 장소에서 숨겨진 공간이나 요소를 발견하며 맵을 더욱 흥미롭게 탐험할 수 있다. 결과적으로 트래킹 기능은 맵의 재미 요소를 강화하고 플레이어의 탐험 경험을 풍부하게 만든다.

		
외부 그림자의 강력한 대비	멀리 떨어진 곳의 고도 표현	빛을 통한 거리 표시

Tunic은 하나의 연결된 월드로 구성되어 있으며 주요 구역은 약 12개 내외로 나뉘어 있다. 각 지역은 고유한 시각적 테마, 기믹, 적, 카메라 배치, 퍼즐 구조 등을 가지고 있으며 플레이어가 각 맵에서 얻은 스킬과 아이템을 사용하는 방법을 익힐 수 있도록 자리하고 있다. 아래의 지역 맵은 메트로베니아의 특성에 맞게 모두 진입할 수 있게 되어 있다. 다양한 방법과 루트로 진입할 수 있지만 특정 능력과 능력치가 보장되지 않는 한 기믹과 몬스터로 인해 진입이 불가능하게 구성되어 있으며 이는 플레이어가 자연스럽게 다른 맵을 탐험할 수 있게 유도하고 있다.



Tunic은 각종 던전들을 활용하여 플레이어를 성장시킨다. 단순히 적을 물리치고 보물을 찾는 것이 아닌 특정 게임플레이 메커니즘을 플레이어가 자연스럽게 터득하도록 유도하는 교육적 기능을 담고 있다.

가장 대표적인 예로는 방패 사용법을 가르치는 것이다. 개발자는 플레이어가 의도적으로 방패를 사용하도록 유도하는 상황들을 던전에 배치했다. 예를 들어, 미사일을 발사하는 고정 포탑이 등장하거나 플레이어의 움직임을 막는 물속 전투 상황이 발생하는데, 이를 통해 플레이어는 방패로 공격을 막아낼 뿐만 아니라 잠시 기절시켜 공격 기회를 만드는 방법까지 자연스럽게 익히게 된다.

그림 9 방패 사용을 유도

다른 예로는 Frog's Domain을 예로 들 수 있다. Frog's Domain는 개구리 몬스터들이 서식하는 던전으로, 플레이어는 내부로 이어진 하나의 입구로 진입하게 된다. 진입한 이상 던전을 클리어하지 않으면 나갈 수 없게 되어 있으며 특정 아이템이나 능력을 습득하지 못하면 돌아갈 수 없는 길로 대부분 구성되어 있다. 플레이어는 진입하는 순간 되돌아갈 수 없다는 것을 인식, 바로 던전 클리어를 우선적으로 플레이하게 된다.

던전의 구성은 긴장과 이완의 리듬을 가지고 설계되었다. 개발자는 플레이어의 경험을 조절하기 위해 다양한 구조를 사용했다. 던전 초반에 어려운 구간을 배치하여 긴장감을 극대화한 후, 자원 관리에 집중하거나 숨을 돌릴 수 있는 구간을 제공한다. 반대로 점진적으로 긴장감을 높여 플레이어가 던전의 끝에 다다랐을 때 최대의 압박감을 느끼게 만드는 방식도 사용하고 있다. 이러한 리듬은 플레이어가 지속되는 전투 속에 지루해지지 않고 흥미를 유지할 수 있도록 도와준다.



그림 10 Frog's Domain map

던전 내의 장애물들은 단순한 배경이 아니라 전략적 도구로서 기능한다. 대부분의 몬스터는 몬스터의 시야 내에 플레이어가 없을 시 추적과 공격을 멈추는데, 이를 활용하여 던전 내부의 기둥이나 장식품 등에 몸을 숨겨 싸움을 피할 수 있다.



그림 11 Dark Tomb 내부

으며 폭발하는 기믹으로 몬스터를 유도해 처리 혹은 숨겨진 길을 여는 등 다양한 방식으로 활용할 수 있다. 이는 플레이어가 환경을 능동적으로 탐색하고 전략적으로 이용하도록 유도한다.

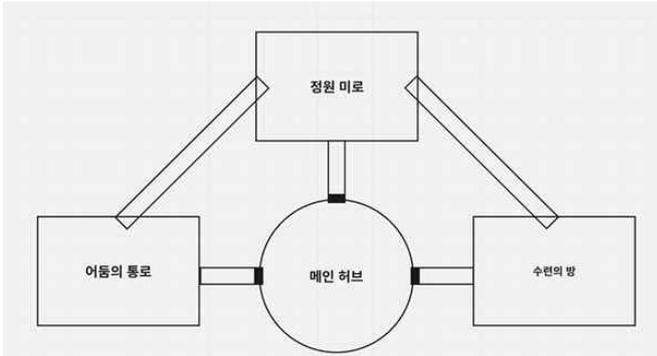
궁극적으로 던전 디자인은 플레이어가 레벨 디자인과 상호작용하도록 설계되어있다. 플레이어는 적의 포탑을 이용해 몬스터를 공격하거나 이동하는 등 여러 방향으로 환경을 이용할 수 있다. 이러한 상호작용은 단순히 길을 따라가는 것을 넘어 던전 곳곳에 숨겨진 비밀 통로를 발견하거나 새로운 플레이 방식을 창조하는 즐거움을 선사한다.

이렇게 정의한 <Tunic>의 레벨 구조 및 흐름은 이러하다.

장르	메트로베니아	전형적인 메트로베니아 장르의 구조
	잠금 및 해제	특정 아이템(e. f. 폭탄)이나 능력을 얻어야만 진입할 수 있는 구역들이 존재한다. 이는 플레이어가 이미 방문했던 지역을 다시 찾아 새로운 길을 탐험하는 동기를 부여한다.
	세계의 연결성	게임의 각 지역은 복잡하게 연결되어 있으며 플레이어는 숨겨진 지름길이나 포털을 통해 여러 지역을 오가며 퍼즐을 해결하게 된다.
정보 제공 방식	매뉴얼	게임은 튜토리얼을 제공하지 않는다. 대신, 플레이어는 게임 세계 곳곳에서 매뉴얼 페이지를 수집해야한다. 매뉴얼은 게임 내에 존재하는 고대어로 작성되어 있어 해독하는 재미를 제공한다.
	환경적 단서	매뉴얼 외에 벽에 새겨진 문양, 특정 지형의 형태 등 환경적인 요소들이 다음 목표나 퍼즐 해결을 위한 힌트를 제공한다.
퍼즐 유형	환경 상호작용 퍼즐	스위치를 누르거나, 폭탄으로 벽을 부수는 등 주변 환경을 조작하여 길을 여는 퍼즐
	매뉴얼 퍼즐	매뉴얼에 숨겨진 비밀(예: 방향키 입력 순서)을 해독해야만 해결할 수 있는 퍼즐. 이 퍼즐은 게임의 가장 독특한 부분이며, 플레이어에게 깊은 몰입감을 준다.
난이도	점진적 난이도	게임은 초반부에는 비교적 단순한 퍼즐과 전투를 제시하지만, 게임이 진행될수록 매뉴얼을 활용해야하는 복잡한 퍼즐과 패턴이 있으며 플레이어가 성장함에 따라 갈 수 있는 맵이 넓어지고 동시에 구역 보스의 난이도 또한 높아진다.
	보상과 동기	퍼즐을 해결하거나 비밀을 발견하면 새로운 아이템, 능력, 또는 매뉴얼 페이지를 얻게 된다. 이는 플레이어가 끊임없이 탐험하고, 복잡한 퍼즐에 도전하게 만드는 강력한 동기부여 요소로 작용한다.

- Part 2. 제작

<Tunic>을 참고하여 플레이어의 시작 지점이자 메인 허브가 될 공간을 중심으로 3개의 스테이지를 계획했습니다. 처음 계획은 사진처럼 정원미로, 어둠의 통로, 수련의 방 이렇게 세 개로 나뉜 공간에 각 공간이 서로 연결되는 구조를 계획했었습니다. 다만 제작 과정에 있어 메트로베니아 즉, 모든 공간이 동시에 이어지고 그 사이의 기믹을 구성하는 것은 불가능할 듯 하여 계획을 수정하였고 최종적으로는 ‘메인 허브, 정원 미로, 암흑 지하 공간, 전투 공간’ 이렇게 분리하였습니다.



메인 허브

위치	맵의 중앙
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 3개의 방으로 통하는 스타팅 포인트 - 플레이어가 제일 먼저 시작하게 될 공간

동쪽 방: 전투 공간

위치	메인 허브의 오른쪽
특징	<ul style="list-style-type: none"> - 몬스터 몇 마리가 등장한다. - 방에는 '수련용 검'이 놓여 있다. - 공간에 진입하면 문이 닫히고 몬스터가 공격해온다. 몬스터를 피해 열쇠를 획득하면 문이 다시 열리게 되고 탈출하면 된다.
기믹 / 플레이 경험	<ul style="list-style-type: none"> - 플레이어는 빈손으로 방에 들어가 몬스터 피한다. - 방에서 무기를 얻으면, 이 무기로 몬스터를 처치한다. - 열쇠를 획득한다.
획득 아이템	검, 열쇠

서쪽 방: 암흑 지하

위치	메인 허브의 왼쪽
특징	- 공간 자체가 어둡고 물에서 반사된 빛이 공간을 메운다. - 버려진 유적들이 공간을 차지하고 있다.
기믹 / 플레이 경험	- 갑압판을 모두 밟으면 비석이 움직인다. - 갑압판은 올라간 물체가 없으면 다시 올라온다. - 플레이어는 상자를 옮겨 갑압판을 동시에 누른다.
획득 아이템	열쇠

북쪽 방:정원 미로

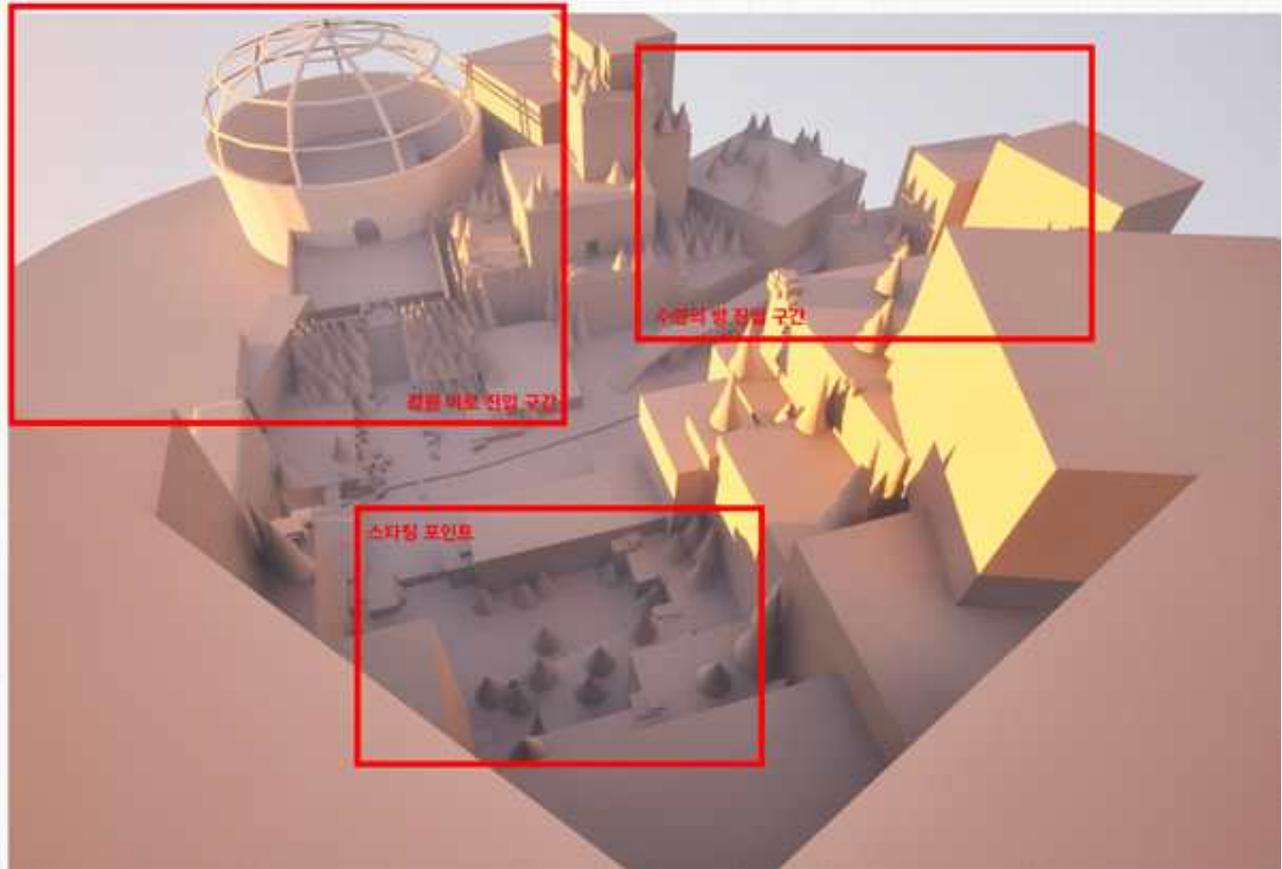
위치	메인 허브의 위쪽
특징	- 나무로 뒤덮힌 정원과 복잡한 미로 - 3개의 열쇠를 모두 획득해야지 진입할 수 있다.
기믹 / 플레이 경험	- 열쇠를 모두 얻으면 풀리는 잠금 - 복잡한 미로 - 바닥에서 올라와 플레이어의 체력을 깎는 가시 - 게임 종료
획득 아이템	꽃

1) 월드 그레이박스 (Gray Boxing)

그레이박스: 게임 개발 초기 단계에서 레벨 또는 환경 디자인을 위한 방법론

이 과정에서는 복잡한 디테일이나 텍스처를 배제하고 기본적인 형태와 구조에만 집중하여 게임의 레이아웃을 구성하게 됩니다.

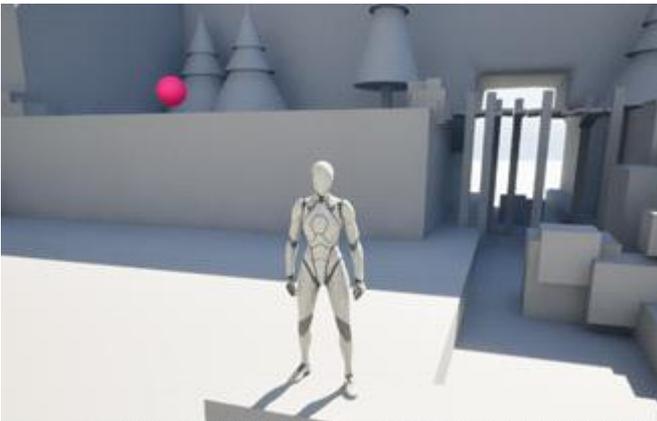
하여 메인 허브와 정원 미로를 우선적으로 제작해보았습니다.



플레이어가 시작했을 때 보게 될 첫 화면입니다. 꼭 들어 찬 화면으로 앞으로 나섰을 때에 자연스레 나무문으로 향하게 되고, 먹어야 할 아이템이 보이게 됩니다.



문을 나섰을 때엔 이런 뷰가 나오도록 1차 세팅하였습니다. 정원 미로가 될 돔이 제일 크게 보이고, 나무가 전반적으로 깔린 숲을 상상했습니다.



강가에 왔을 땐 강을 따라 빠지는 길을 확인할 수 있고 아이템으로 가는 길이 존재함을 확인할 수 있습니다.

그리고 미로에 가까이 다가가면 잠겨있는 문을 확인할 수 있습니다.



2) 레벨 에셋 교체

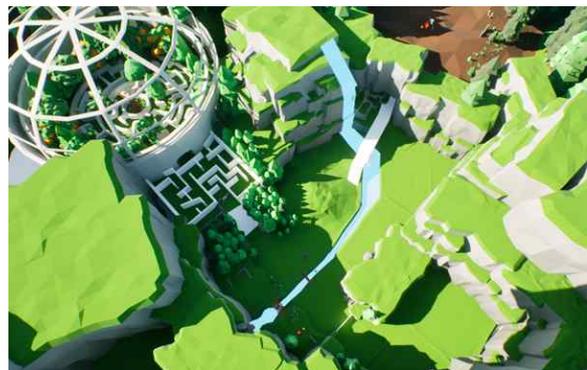
그레이 박싱을 하고 난 뒤 얼마 지나지 않아 레벨을 전체적으로 다시 쌓아주었습니다.



그레이박스 상태로 계속하기엔 가시성이 떨어지기에 사용 가능한 에셋을 활용하여 레벨을 재배치 해주었습니다.

이후 자가 피드백을 반복하며 레벨 구성을 바꿔주었습니다.

그 과정 속에서 제작했지만 버리게 된 블루 프린트나 기믹도 많았지만 레벨 디자인이 우선이었으므로 과감하게 바꾸어주었습니다.



왼쪽>오른쪽으로 바꾸었습니다. 기존에 다른 공간이 추가로 있었으나 플레이에 방해가 되었고 좋은 레벨이 아니었습니다. 이를 암벽으로 전환, 강줄기를 바꾸어 폭포로 만들고 네거티브 스페이스가 많았던 메인 허브를 활용할 수 있도록 수정하였습니다.

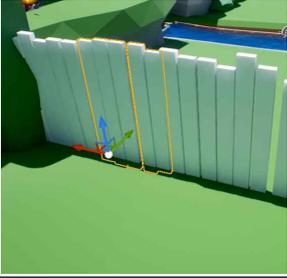


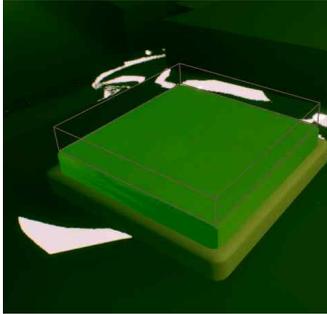
하여 최종적으로 디벨롭 된 메인 허브 공간입니다. 강 줄기를 폭포와 호수 > 강의 흐름으로 변경하였고 플레이어는 이 호수에서 떠 있는 나무상자와 배를 보고 옮길 수 있는 물체와 물에 뜨는 물체를 확인할 수 있게 되었습니다. 그저 계단만 존재했던 전투 공간 가는 길 주변을 꾸며 플레이어가 구태어 이곳을 한 번 더 확인하도록 눈길을 끄는 데에 집중했습니다.



암흑 지하 또한 윤곽을 잡아갔습니다. 물의 밝기를 뺄 수가 없어서 따로 조명을 넣지 않은 채 플레이어는 물에 반사된 빛으로만 물체를 구별할 수 있도록 바꾸었습니다.

3) 블루프린트

구역	사진	내용
스타트 구역		<p>BP_Door 플레이어가 스타트 하자마자 만나는 첫 번째 기능. 키보드 E 키를 누르면 문이 열린다.</p>
		<p>BP_Key 플레이어가 게임을 클리어하기 위해 수집해야하는 열쇠이다. 습득 시 효과음과 함께 열쇠는 사라진다. 뽀짝임 이펙트가 들어가있어 멀리서도 그 형태를 쉽게 알아볼 수 있다.</p>
전투 구역		<p>BP_SubLockDoor 전투 구역에 진입했을 때 나오는 문, 플레이어가 구역의 어느 부분까지 입장했을 때 작동하며 플레이어를 구역에 가두는 역할을 한다. 이 구역의 열쇠를 먹으면 해당 문은 다시 열린다.</p>
		<p>BP_Collectible 플레이어가 소지하게 될 검. 자동으로 등에 장착하게 되며 z키를 누르면 받검, X키를 누르면 다시 원위치로 복귀한다. 적에게 약 10의 데미지를 입힐 수 있다.</p>

		<p>BP_Enemy 전투구역에 배치되어있는 적이다. 주변을 탐사하다가 플레이어를 마주치면 쫓아와 공격한다. 플레이어에게 큰 대미지를 남기지는 못하지만 그 수가 많아 곤란하게 만들기도 한다. 플레이어는 적을 모두 죽일 필요는 없다.</p>
암흑 지하		<p>BP_PressureSwitch 어둠 구역에 있는 발판. 총 3개가 비치되어 있으며 무언가가 올라가면 버튼이 눌리지만 그 위를 벗어나면 다시 올라온다. 플레이어는 총 3개의 버튼을 동시에 눌러야 한다.</p>
		<p>BP_DoorKey 위의 세 감압판을 동시에 작동시켰을 때에 작동하는 문 기믹이다. 이 석상은 세 감압판이 모두 눌렸을 때 아래로 내려간다. 아래로 내려가면 숨겨져 있던 열쇠가 드러나게 된다.</p>
		<p>BP_SubLockDoor2 위 전투 구역에서의 문과 같은 작동원리를 가지고 있다.</p>
		<p>BP_MainLockDoor 메인 문이다. 플레이어가 스타트 지점에서 제일</p>

<p>미로 정원</p>		<p>먼저 발견하게 될 문이자 목적지이며 3개의 열쇠를 모두 습득해야만 이곳이 열린다.</p>
		<p>BP_Gimmick 미로정원에 진입했을 때 만나는 기믹이다. 바닥에서 순식간에 튀어나오며 플레이어가 이 기믹에 부딪혔을 때 체력 10-20이 깎인다.</p>
		<p>BP_Flower 제일 마지막에 얻게 되는 꽃이자 플레이어의 목표이다. 플레이어는 이 꽃을 먹음으로서 게임을 클리어하게 된다. 미로를 풀고 마지막에 도달했을 시 이 꽃이 천천히 내려오고, 플레이어가 먹으면 게임은 종료된다.</p>

- Part 3. 평가

<p>[스타트 구역]</p> <p>역할:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 플레이어가 게임 환경에 익숙해지는 첫 공간 - 조작 학습, 시야 확보, 기본 동선 방향을 자연스럽게 제시하는 역할 - 세 구역을 연결하는 중심 허브 <p>플레이 흐름:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 플레이어는 상대적으로 밝고 넓게 구성된 공간을 탐색하며 이동 경로를 확인
--

- 시야가 열려 있어 자연스럽게 미로정원 또는 전투공간 방향으로 진행하게 됨

문제점:

- 시작 지점의 임팩트가 부족해 “여기가 시작점인지” 직관적으로 전달되지 않을 가능성
- 따로 더 진행할 만한 요소가 크게 존재하지 않음

[미로 정원]

역할:

- 제일 마지막 맵
- 각 구역의 열쇠를 습득해야만 풀리는 공간으로 게임 클리어 조건을 부여

플레이 흐름:

- 플레이어는 정원 중심부 구조물을 둘러보며 길을 찾고 정원의 중심으로 나아가야 함
- 시각적 밀도 높은 공간이 몰입감을 주지만, 동선 인지가 어렵게 느껴질 수 있음

문제점:

- 길의 우선순위가 명확하지 않아 플레이어가 ‘헤맨다’ 기보다는 ‘길이 없다’ 고 느낄 수 있음.
- 건물이 시야를 가려 플레이어의 진행 의도가 불명확해지는 구간 존재

[전투 공간]

역할:

- 검을 들고 싸우는 공간
- 플레이어가 능동적 조작을 경험하는 핵심 전투 지역

플레이 흐름:

- 넓은 언덕에서 가운데 열쇠를 얻기 위해 전투
- 플레이어는 몬스터를 피하거나 공격하며 목표 수행

문제점:

- 전투공간임을 시각적으로 알려주는 장치 부족 (피투성이, 무너진 장비, 불빛 등)

- 텅 빈 공간에 불편함을 느낄 수도 있을 것 같음
<p>[암흑 지하]</p> <p>역할:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 이전과는 다른 루트로 이동하는 전환 공간 - 밝았던 외부와 달리 어두운 퍼즐 공간임 <p>플레이 흐름:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 어두운 조명에 따라 플레이어는 천천히 탐색하게 되고 긴장도가 상승 - 진입 시 미로정원과의 톤 대비로 인해 공간적 전이가 강하게 느껴짐 <p>문제점:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 너무 어두우면 플레이어가 길을 찾지 못하는 ‘혼란’으로 이어질 위험 - 시각적 정보(벽 텍스처, 오브젝트 종류)가 부족하면 단조롭게 느껴짐

본 레벨은 스타트 구역을 기점으로 스타팅 공간과 그 앞의 허브를 중심 허브로 구성하여, 플레이 흐름과 탐색 루프가 연결되는 구조로 설계되었습니다. 전투공간은 플레이 리듬을 변화시키는 핵심 구간이며, 암흑지하는 분위기 전환과 기믹 수행을 담당합니다.

구간별 기능은 명확하나, 시각적 유도 및 상호작용 피드백이 부족해 플레이어가 의도된 루트를 직관적으로 인식하기 어렵다는 문제가 존재합니다.

구역	플레이어 초기 기대	실제 행동 패턴	심리/행동 변화	발견된 문제
스타트 구역	기본 조작 학습, 안전한 탐색 예상	넓은 지형을 관찰하며 이동 방향을 탐색	탐색 → 방향 설정	진행 방향 유도가 약하면 불확실함 증가
미로 정원	플레이 클리어 보상	갈림길을 반복 탐색, 구조물 배회	호기심 → 혼란	가시성이 부족하면 비의도적 헤맴 발생
전투 공간	전투가 있을 것 같다는 긴장	몬스터 위치/도주로 확인, 장애	탐색 → 전투 집중	전투 준비 신호가 약하면 준비

		물 활용		되지 않은 전투 시작
암흑 지하	어두운 구간 인지	경계 태세 강화, 조심스러운 이동	긴장 → 완화	공포 긴장 보다는 어두움에 대한 불편함을 느껴질 위험
전체 흐름 변화	안전→탐색→전투	이 흐름을 일부 따르지만, 일부 구간에서 인지 부족 발생	심리적 리듬은 맞지만 완급 조절 필요	구간 전환 시 명확한 피드백/표식이 부족한 점 명확

- Part 4. 이론

1. 게임 플레이 및 기능적 효과 (Gameplay & Functionality)

① 자원 보상 및 관리 (Resource & Management)

효과: 플레이어가 빈 공간을 탐험하고 활용하도록 유도합니다.

예시: 채집 가능한 풀/나무: 플레이어가 재료를 수집하여 제작(Crafting) 또는 체력 회복에 사용하게 함으로써, 레벨을 통과하는 행위 자체가 자원 관리의 과정이 되게 합니다. 약초/광물: 빈 공간에 숨겨진 자원을 배치하여 플레이어의 탐험 욕구를 직접적인 보상(Loot)으로 연결합니다.

② 전술적 은폐 및 엄폐 (Tactical Cover & Concealment)

효과: 전투 환경에 깊이를 더하고, 플레이어가 환경을 이용하여 전략을 세우게 합니다.

예시: 키 큰 수풀/덤불: 플레이어가 적에게 발각되지 않고 숨을 수 있는 엄폐물로 작동하여, 은신(Stealth) 플레이를 가능하게 합니다.

무너지는 나무/바위: 폭발이나 공격을 통해 파괴되거나 이동할 수 있는 오브젝트를 배치하여, 일시적인 방어 벽이나 새로운 경로를 만들 수 있게 합니다.

③ 환경 기반 퍼즐 및 경로 개방 (Environmental Puzzles)

효과: 레벨을 단순한 통로가 아닌, 해결해야 할 퍼즐 공간으로 만듭니다.

예시: 덩굴/나무 다리: 특정 도구나 행동(예: 불을 지르기, 도끼로 자르기)을 통해서만 제거되거나 활성화되어, 새로운 경로(예: 이미지 2의 입구)를 개방하는 장벽 역할을 합니다.

움직이는 지형: 물의 흐름을 조작하거나 바위를 밀어 경로를 바꾸는 등, 환경 자체를 퍼즐의 구성 요소로 활용합니다.

2. 플레이어 경험 및 심리적 효과 (Experience & Immersion)

① 탐험의 정당성 확보

효과: 플레이어가 레벨의 모든 구석을 탐험할 동기를 부여합니다.

플레이어는 빈 공간을 단순히 지나치는 것이 아니라, 혹시 상호작용할 요소나 숨겨진 보상이 있을지 기대하며 주변을 살피게 됩니다. 이는 레벨 디자인의 가장 중요한 요소 중 하나인 탐색 유도(Encouraging Discovery)에 기여합니다.

② 환경의 생동감 및 몰입도 증가

효과: 레벨이 살아있고, 플레이어의 행동에 반응한다는 인상을 주어 몰입도를 높입니다.

예시: 자국이 남는 흙, 캐릭터가 밟으면 흔들리는 풀, 화살에 맞았을 때 부러지는 나뭇가지 등 미세한 상호작용은 환경을 현실적으로 느끼게 합니다.

③ 반복(Iteration) 피로도 감소

효과: 개발자가 모든 콘텐츠를 수작업으로 만들지 않아도, 자연물 상호작용을 통해 플레이 시간을 확장할 수 있습니다.

자연물 상호작용 시스템(예: 모든 덩굴은 숨을 수 있다)이 잘 구현되어 있으면, 새로운 레벨을 만들 때마다 모든 퍼즐을 새로 설계할 필요 없이, 기존 시스템을 활용하여 깊이 있는 게임 플레이를 유지할 수 있습니다.

빈 공간을 인터랙티브한 자연물로 채우는 것은 개발자 제약을 극복하고 플레이어 경험을 풍부하게 만드는 가장 효과적인 방법입니다.

이는 레벨을 단순히 아름다운 배경이 아니라, 플레이어가 도전하고, 활용하고, 보상받는 기능적인 공간으로 전환시킵니다. 현재 레벨에서도 방금 배치한 나무는 쉬는 공간이, 자연물은 아니지만 부력으로 플레이어가 움직일 수 있는 상자의 경우 어둠 속에서 발판으로 작동하는 기믹을 연출하기에 적절하다고 판단되었습니다.

* 용어

- 블루프린트 (BP): BluePrint, 통칭 BP는 언리얼 내부에서 사용하는 이미지 형태의 프로그래밍입니다. 노드를 기반으로 직관적으로 다룰 수 있다는 장점이 있으나 복잡한 계산의 경우 되려 코딩보다 복잡하거나 구현이 불가능한 경우가 많다는 단점도 존재합니다.
- 메트로베니아: ‘메트로이트’와 ‘캐슬바니아(악마성)’ 시리즈의 특징을 합친 액션 어드벤처 게임의 하위 장르로, 비선형적인 맵 탐험, 특정 능력 획득을 통한 새로운 지역 개방, 아이템 기반의 진행이 핵심입니다.

4. 진로탐색학점 과제의 최종 성과 (자신의 미래와의 연계성, 이후 활동 계획도 간단히 기술)

5. 자기 평가

저는 레벨 디자인에 대한 경험과 지식이 현저히 부족하다는 것을 인지하고 있었고 해당 제작의 결과가 꼭 좋으리란 보장도 명확히 갖추지 못한 채 시작하였습니다. 방향도 많이 했고 제작에 불안정을 많이 느꼈으며 목표했던 방향과 다르게 진행하고 있음을 뒤늦게 발견하기도 했습니다. 기존에 설정했던 목표치에 원하는 만큼의 결과를 보이지 못한 점이 너무도 아쉽고 후회로 다가옵니다.

기존의 목표는 레벨 디자인과 어떻게 하면 플레이어가 자연스럽게 퀘스트에 집중하고 레벨에 집중할 수 있는 지를 찾아보는 것이었으나 제작하며 몇 주간 다른 제작에 몰두하여 목표했던 방향과 다르게 제작하고 있는 자신을 발견했습니다. 본래의 목적인 레벨 디자인을 놓쳤다는 사

실제 저 스스로에게 실망감을 많이 느꼈습니다. 하지만 여러 이론을 학습하고 다른 작업자분들은, 현직에 계신 레벨 디자이너 분들은 어떻게 작업을 진행하시고 포트폴리오를 구상하는지 알아보며 기획과 레벨 디자인에 관한 중요성을 많이 익히게 되었습니다.

단순히 배경을 제작하는 것에서 끝나게 아닌, 플레이어가 눈치 채지 못할 만큼 자연스럽게 플레이어의 동선을 유도하고 안내하는 역할이 레벨 디자이너의 역할이었습니다. 기획, 그레이 박싱, 레벨링, 라이팅 등 여러 단계를 거치고 정말 많은 변수를 생각해야 했던 과정이 다소 버겁게 느껴졌으나 값진 경험이었다고 생각합니다.

아래는 제가 중간에 스스로 평가하며 제작한 레벨링에 어떠한 문제가 있었는지 평가한 내용을 요약하여 가져왔습니다.

1. 레벨 디자인에 대한 정의 정리

레벨 디자인은 플레이어가 상호작용하는 공간·환경·구조를 설계하여 플레이 경험을 유도하는 작업입니다. 전통적인 레벨 디자이너의 역할은 다음을 포함합니다.

- 퀘스트 디자인: 메인/사이드 퀘스트 구성
- 스크립팅: 시간 변화, 대화, 컷신, NPC 행동 로직
- 월드 디자인: 지형, 랜드마크, 지역별 정체성 설계
- 시각적 신호(빛, 오브젝트 등)를 통해 플레이어의 동선을 직관적으로 안내

2. 현재 작업물에 대한 자기 평가

지금까지 제작한 맵은 유저 경험을 고려한 레벨 디자인이 아닌, 기믹 구현 중심의 공간 제작에 가까웠다고 판단했습니다. “이 맵이 정말 플레이어를 위한가?” 라는 질문에 부정적인 결론을 내릴 수 있습니다.

3. 레벨 디자인의 핵심 고려 요소와 문제점

레벨 디자인 시 고려해야 할 요소는 아래와 같습니다.

- 맵의 목적과 목표 명확화
- 길 찾기와 가이드라인 제공
- 일관되고 점진적인 난이도 설계
- 공간 활용도와 밀도 확보

→ 위 요소들이 현재 맵에서는 거의 지켜지지 않았다고 판단됩니다.

4. 문제 원인 분석

각 맵의 존재 이유를 정의하지 않았습니다. 3개의 맵을 기획했으나 목적·의도 없이 기믹만 나열된 단순하기 그지없는 레벨링이었습니다. 결국 레벨 구조가 의도한 플레이를 지원하지 못했습니다. 공간, 얽매물, 높낮이 등이 플레이 중심이 아닌 기믹 중심으로 설계되었고 플레이어는 이곳에서 정보와 재미를 습득할 수 없다고 평가했습니다. 또한 이는 일회성 기믹 남발과 재활용·변주되지 않는 복잡한 기믹으로 개발 시간 낭비 발생에도 큰 오류가 있었음을 충분히 인지했습니다.

5. 참고 사례 분석

Tunic: ‘종을 울려라’ 라는 명확한 목표와 랜드마크를 통해 플레이어의 목표를 자연스럽게 안내하였고, 반지의 제왕 / 젤다 / 원신 / 슈퍼 마리오 등 모든 맵이나 배경에 플레이 목표가 시각적으로 인지되는 랜드마크 존재함을 쉽게 알 수 있습니다. 특정 영화나 게임을 언급했을 때 바로 해당 랜드마크가 바로 떠오르는 것 처럼요.

6. 개선 방향 및 계획

BP를 정리하였습니다. 사용 가치가 낮거나 미완성된 BP는 과감히 제거 또는 가정 상태로 전환하고 맵의 당위성을 재정의했습니다. 메인 허브를 기준으로 서사적·기계적·플레이어적 목적을 명확히 설정하고 전체 월드와 자연스럽게 연결되도록 수정하도록 하겠습니다.

7. 플레이어 시점에서의 맵 재평가

긍정적 요소

- 정원 돔은 크기와 시각적 존재감 측면에서 랜드마크 역할 수행
- 자연지물은 얽매 및 수직 공간 활용에 적합

문제점

- 돔 외의 동선 유도가 부족
- 두 번째 맵 진입 경로가 불분명
- 중앙 잔디 공간이 목적 없이 넓고 비어 있음

개선 아이디어

- 중앙 공간에 지형 변형(수로, 틈)으로 동적 플레이 유도

- 업체물 추가로 관찰·정지 포인트 제공

7. 건의사항

휴일이나 발표 일정 등 상세 일정이 필요한 경우 당일 문자가 아닌 사전 공지가 있었으면 했습니다.

8. 최종 결과물 (첨부파일 별도 제출)

짧은 플레이 영상으로 제출하겠습니다.

분량 제한 없음

※ 참고문헌이 있을 시 정확히 명시

※ 글꼴: 명조, 크기: 휴먼명조11pt, 자간: 0%, 장평: 100%, 줄간격 180%