

LEVEL DESIGN PORTFOLIO

GLORIA FACTORY

소울라이크 레벨디자인 포트폴리오
글로리아 인형공장

레벨디자이너 김건희
rlawkdwkdaos11@gmail.com
010 - 3070 - 8159



플레이 영상



레벨 개요

불량품 인형인 PC는 매립지를 탈출해 글로리아 인형공장에 도착한다.
공장을 탐색하며 광기에 빠진 인형들을 파괴한다.

설 계 목 표	공간 자체가 탐색의 보상인 레벨
시점 / 장르	3인칭 / 소울라이크
핵심 장치	샷컷 · 체크포인트 · 분기 경로 · 복선 회수
사용 엔진	Unreal Engine 5.7.4
사용 템플릿	Souls-like Template by PeanutGames
전체 규모	100 × 100 m · 높이 약 30 m
예상 플레이 시간	약 10분

레벨 구성(총 5개 구역/3층 구조)	색 범례	시간
진입로 구역	■	0:18 ~ 1:37
사무실 구역	■	1:38 ~ 4:41
공장 입구 구역	■	4:42 ~ 7:39
공장 본관 구역	■	7:40 ~ 11:59
보스존 구역	■	12:00 ~ 13:40

01 레벨 개요

플레이 영상	P.02
목차	P.03
레벨 개요	P.04
본 포트폴리오의 목적	P.05
레벨 설계 원칙 1	P.06
레벨 설계 원칙 2	P.07
레벨 시놉시스	P.08
왜 공장인가	P.09
전체 공간 구성	P.10

02 구역 설계

프로젝트 공통 규격	P.12
구역 종합 개요	P.13
상세 레벨 플로우	P.14
구역별 상세 개요	P.15 ~ 29
1. 진입로 구역	P.15 ~ 17
2. 사무실 구역	P.18 ~ 21
3. 공장 입구 구역	P.22 ~ 24
4. 공장 본관 구역	P.25 ~ 28
5. 보스존 구역	P.29

03 작업 과정

작업 과정	P.31
경험 설계 도구	P.32
발견된 문제점 / 변동 사항	P.33 ~ 34
마무리	P.35

포트폴리오의 목적

P.05

레벨 설계 원칙 1

P.06

레벨 설계 원칙 2

P.07

레벨 시놉시스

P.08

왜 공장인가

P.09

전체 공간 구성

P.10

01 레벨 개요

본 포트폴리오의 목적

출발점

다크소울 3에서 느낀 감각



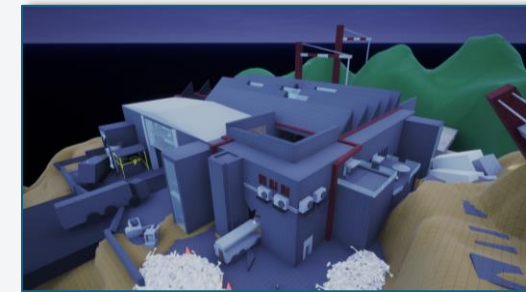
- 1 동선 단축을 통해 느끼는 재미
체크포인트, 쏫컷이 열릴수록
같은 체력으로도 전보다 멀리 나아가며
공간을 점점 정복하는 재미.
- 2 장소가 이어져 있었다는 놀라움
'내가 탐험한 장소들이
이렇게 이어지는구나'하고
깨닫는 순간의 즐거움.

확장

해당 감각을 탐색의 보상 개념으로 확장한다.

아이템을 발견하는 보상,
캐릭터가 성장하는 보상과 더불어
공간을 통한 보상을 함께 제공하면?
더욱 몰입감 있는 레벨이 될 것이다.

포트폴리오 최종 목적



공간 자체가 탐색의 보상인 레벨

어떻게 구현할 것인가?

설계 원칙 1 탐색의 보상을 공간과 정보로 확장한다

탐색의 보상을 아이템에 더해
동선 단축과 전략적 이점 등으로 다양화한다.

P.06 →

설계 원칙 2 공간의 연결을 통해 재미를 제공한다

분리되어 보이는 장소들이 탐색 과정에서 하나로 이어지도록
공간을 겹치고, 동선을 유기적으로 설계한다.

P.07 →

설계 원칙 1 탐색의 보상을 확장한다

같은 체력으로 더 멀리 → **탐색의 보상**을 아이템에서 공간과 정보로 넓힌다

1 아이템

길에서 벗어나 둘러본 만큼
더 좋은 장비와 소모품을 얻는다.



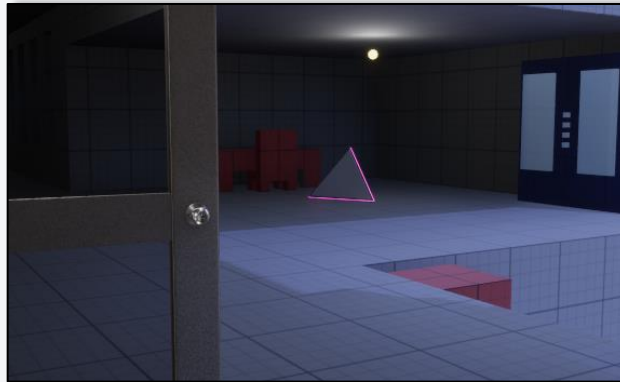
예시 - 진입로

P.16 →

점프에 실패해 떨어진 곳에도 아이템을 두어,
탐색하는 것 자체가 이득이라는 것을 체감시킨다.

2 동선 단축

체크포인트와 샷컷을 찾아 열면, 다시 도전할 때
걸어야 할 길과 치러야 할 전투가 줄어든다.



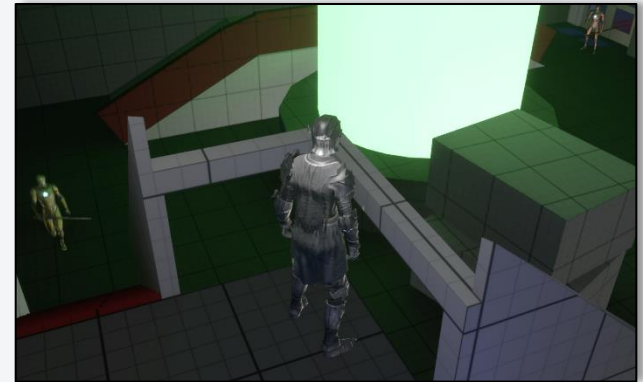
예시 - 사무동 전투

P.20 →

잠긴 문을 열면 체크포인트로 바로 이어지는
샷컷이 생긴다.

3 전략적 이점

적 배치와 지형을 먼저 알아 두면, 기습에 대비하고
싸울 위치와 순서를 유리하게 고를 수 있다.



예시 - 연구동 전투

P.26 →

3층 체크포인트에서 내려오면 고지대에서
적 배치를 먼저 보고 전략을 세운다.

레벨 전체에서 **탐색은 곧 보상**으로 작용한다.

설계 원칙 2 공간의 연결을 통해 재미를 제공한다

내가 탐험한 장소가 이렇게 이어지는구나 → 공간을 겹치고, 동선을 유기적으로 설계한다

1 공간적 복선 회수

처음엔 보이기만 하고 갈 수 없던 곳을, 진행하며 직접 밟게 한다. 따로 보이던 장소들이 하나의 길로 이어져 있었다는 걸 알게 되는 순간을 만든다.



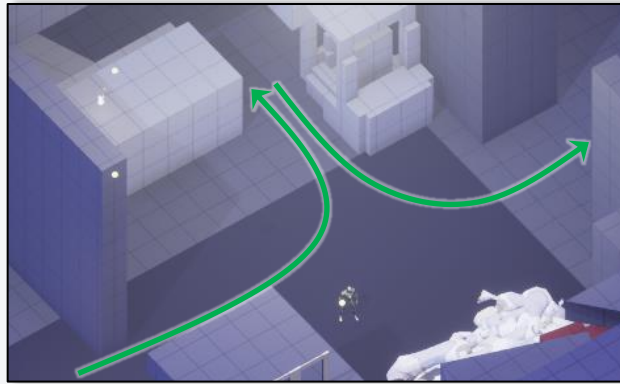
예시 - 사무동 3층

P.21 →

사무동 3층에서 보이기만 하던
아이템을 보스전 직전에 손에 넣는다.

2 공간의 재사용

같은 공간이라도 언제, 어느 쪽에서 들어오느냐에 따라 다른 역할을 하게 해, 지나온 공간을 다시 쓰게 만든다.



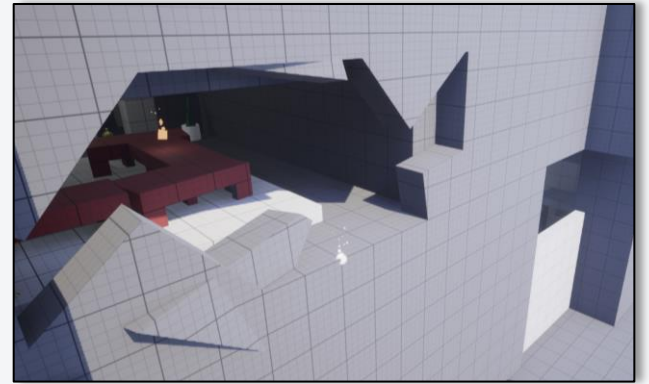
예시 - 공장 입구 구역

P.24 →

공장 입구의 로비는 진행에 따라
원래 길로 돌아가는 복귀로가 되기도 하고,
공장 본관으로 가는 숏컷이 되기도 한다.

3 비선형적 연결

구역을 선형으로만 잇지 않고 플레이어 성향에 따라 다양한 경로와 난이도를 선택할 수 있게 한다.



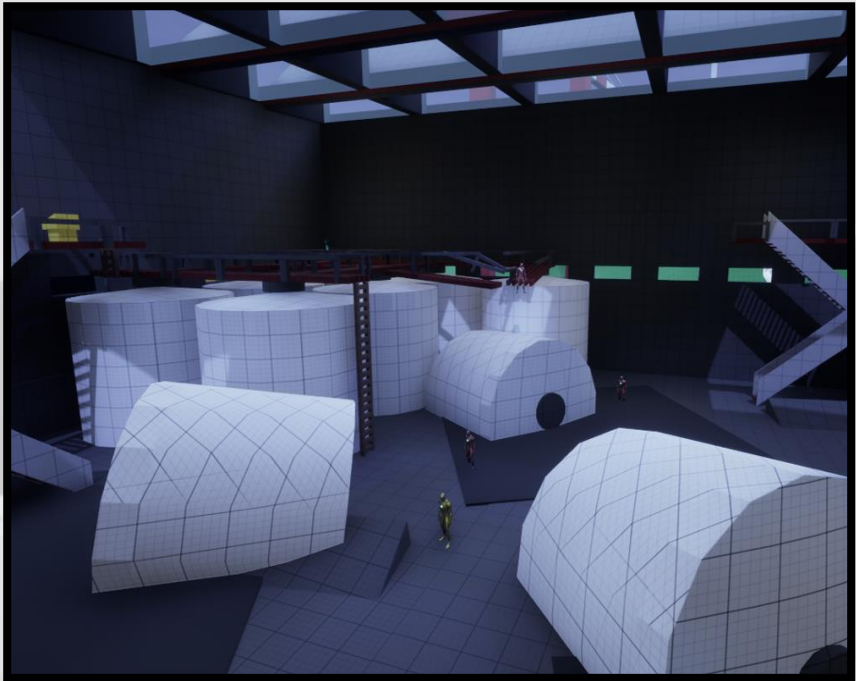
예시 - 제1 공장 전투

P.27 →

사무실의 무너진 벽으로 뛰어내리면 연구동 전투를
건너뛰고 공장 본관으로 바로 들어갈 수 있다.

따로 보이던 장소들이 하나의 레벨로 이어진다.

레벨 시놉시스



글로리아 인형공장

PC는 불량품 매립지에서 깨어난 불량품 인형이다.

광기에 빠진 인형들과 싸우며 매립지를 탈출한 PC는 글로리아 인형공장에 도착한다.

대륙 최대 규모의 인형 공장이었던 그곳에는 일반적인 가정용 인형부터 초거대 공업용 인형까지

수많은 인형을 설계 · 제작 · 유통했던 흔적이 남아있었으며,

원인 불명의 산사태로 **인근의 산과 공장의 절반이 침하**되어 있었다.

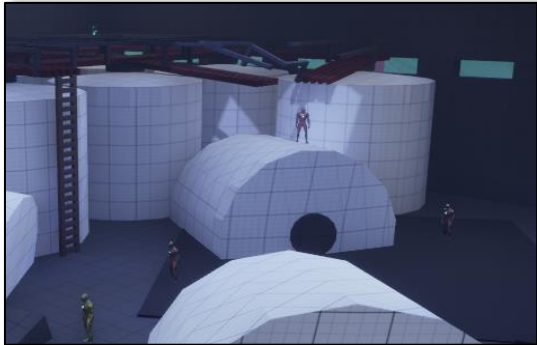
PC는 공장을 탐색하며 광기에 빠진 인형들의 수장으로 보이는 인형을 파괴한다.

PC는 거대한 인형의 비밀을 찾아 공장 지하로 향한다. (개인 제작 레벨 SaintBurial과 연결)

왜 공장인가?

인형 세계관의 중심이자, 공간을 겹치고 잇기 좋은 무대

콘셉트 장점 세계관을 가장 잘 보여 주는 장소



1. PC와 비슷한 외양의 인형들이 대량으로 존재하여, 플레이어가 스스로의 정체를 궁금해하게 한다.
2. 무너져 내리고 방치된 **공장의 상태로 붕괴한 세계관을** 암시할 수 있다.
3. 인형이라는 소재가 레벨 처음부터 끝까지 이어진다.

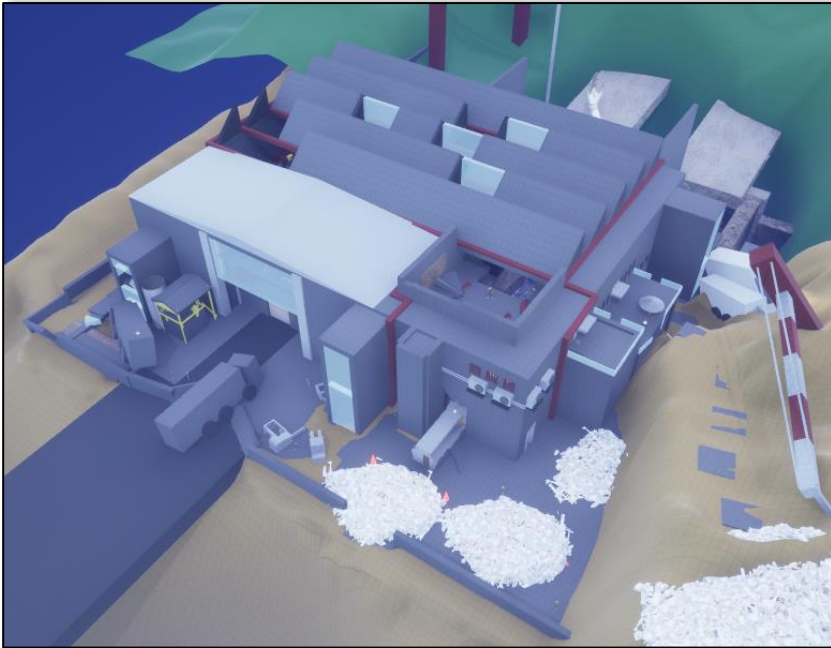
플레이 장점 설계 원칙을 담기 좋은 구조



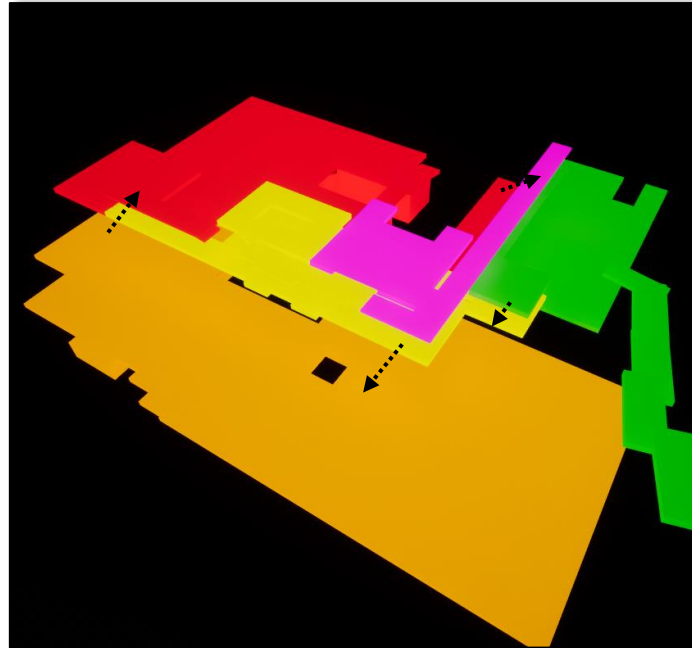
1. 공장의 특성상 복층 구조를 구성할 수 있으며, 공장 내 **공간 전환에 따라 구역과 의도가 달라졌음을** 플레이어가 체감하기 쉽다.
2. 인형 공장이라는 콘셉트로, 소형부터 대형까지의 적 구성을 플레이어가 자연스럽게 받아들일 수 있다.

전체 공간 구성

공장 전경



구역별 지형도



위에서 본 구역



- 1 구역별 진행 순서
- 진입로
 - 사무실
 - 공장 입구
 - 공장 본관
 - 보스존

레벨 규격

5개 구역 / 3개 층으로 구성 100 × 100 m, 높이 약 30 m

예상 플레이 시간

8분 ~ 12분(숙련자 기준)

프로젝트 공통 규격

P.12

구역 종합 개요

P.13

상세 레벨 플로우

P.14

구역별 상세 개요

P.15~29

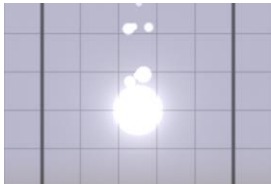
02

구역 설계

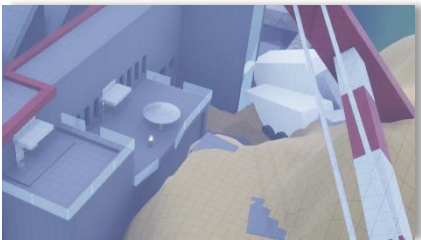
캐릭터 규격(몬스터 - 플레이어)

구분	플레이어	근접 몬스터	원거리 몬스터	소형 몬스터	대형 몬스터
레벨 내 역할	플레이어 캐릭터	동선 유도, 압박 형성	전투 우선순위 설정, 동선 유도, 엄폐 강요를 통한 전투 리듬감 형성	긴장감 형성, 체력 소모, 동선 유도	핵심 경로 차단, 압박 형성
공격 형태	근접 공격	근접 공격	폭발형 투사체 공격(범위 약 1 m)	근접 공격	근접 공격
신장 / 속도(m/s)	1.8 m / 4 ~ 6 (걷기 ~ 달리기)	1.8 m / 3	1.8 m / 0 (이동 불가)	0.9 m / 3.6	4.4 m / 3
체력 / 공격력	100 / 10	30 / 15	10 / 20	10 / 10	100 / 30
인식 범위(m)	—	17 × 3 (반경 × 높이)	22 × 3 (반경 × 높이)	17 × 3 (반경 × 높이)	17 × 3 (반경 × 높이)

보상 체계 - 아이템 등급(인게임 이미지의 등급별 변화는 개발 과정의 편의를 위함)

구분	하급 아이템	중급 아이템	상급 아이템	최상급 아이템
인게임 이미지				
사용 용도	플레이어 유인, 공간 인식 유도, 보상	플레이어 유인, 고급 보상	레벨 핵심 보상, 구역 완료 보상	비밀 탐색 보상
아이템 종류	소모품, 재료 아이템 등	장비 아이템, 고급 소모품 등	고급 장비 아이템, 장신구 아이템 등	고급 장신구 아이템, 특별 장비 아이템

① 진입로 구역



레벨 문법 익히기

'탐색이 곧 보상이 된다'라는 레벨의 기본 문법을 익히고 레벨 후반부의 복선을 깔아 흥미도를 끌어올리는 도입 구역

② 사무실 구역



플레이 분기 제공

체크포인트 / 샷컷 등 핵심 기믹을 도입하고, 기습 전투를 활용해 탐색의 중요성을 강조하며, 플레이어 성향에 따른 플레이 분기를 다수 제공하는 구역

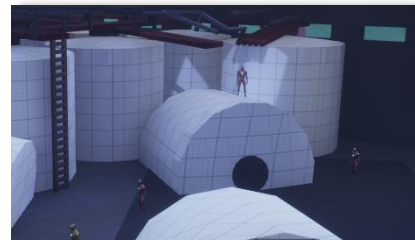
③ 공장 입구 구역



고난도 선택지

연속 전투로 높은 긴장도를 형성하고 추가적인 탐색으로 상응하는 보상을 획득할 수 있다.

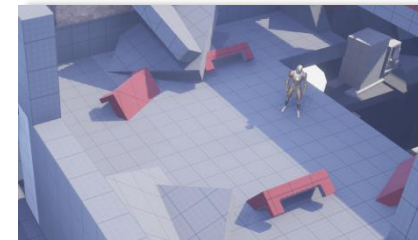
④ 공장 본관 구역



심화 전투

플레이어가 탐색을 바탕으로 전략을 수립해 전투를 유리하게 주도할 수 있다. 진입 방식에 따라 전투의 위험도가 변화하도록 설계했다.

⑤ 보스존 구역



복선 회수

레벨 전반에 걸쳐 깔아 둔 복선을 회수하는 구역. 첫 체크포인트가 샷컷 개방 후 보스존의 복귀 경로로 기능한다.

구성

1-1 진입로 전반부
1-2 진입로 후반부

예상 플레이 시간(최소)

1분 30초

구성

2-1 복도 전투
2-2 사무동 전투
2-3 사무동 3층

예상 플레이 시간(최소)

1분 30초

구성

3-1 공장 입구 전반부
3-2 공장 입구 후반부

예상 플레이 시간(최소)

2분 0초

구성

4-1 연구동 전투
4-2 제1 공장 전투
4-3 제2 공장 전투

예상 플레이 시간(최소)

4분 0초

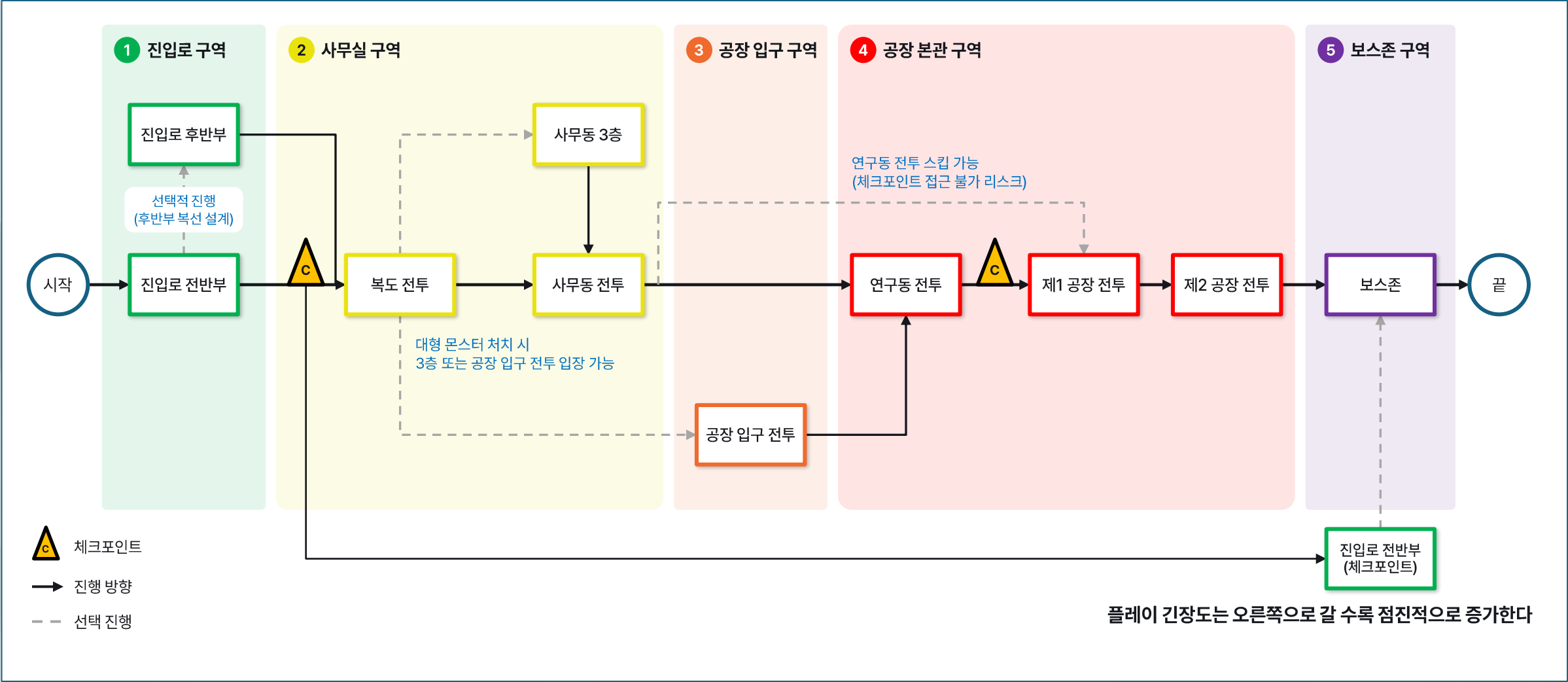
구성

5-1 보스존 구역

예상 플레이 시간(최소)

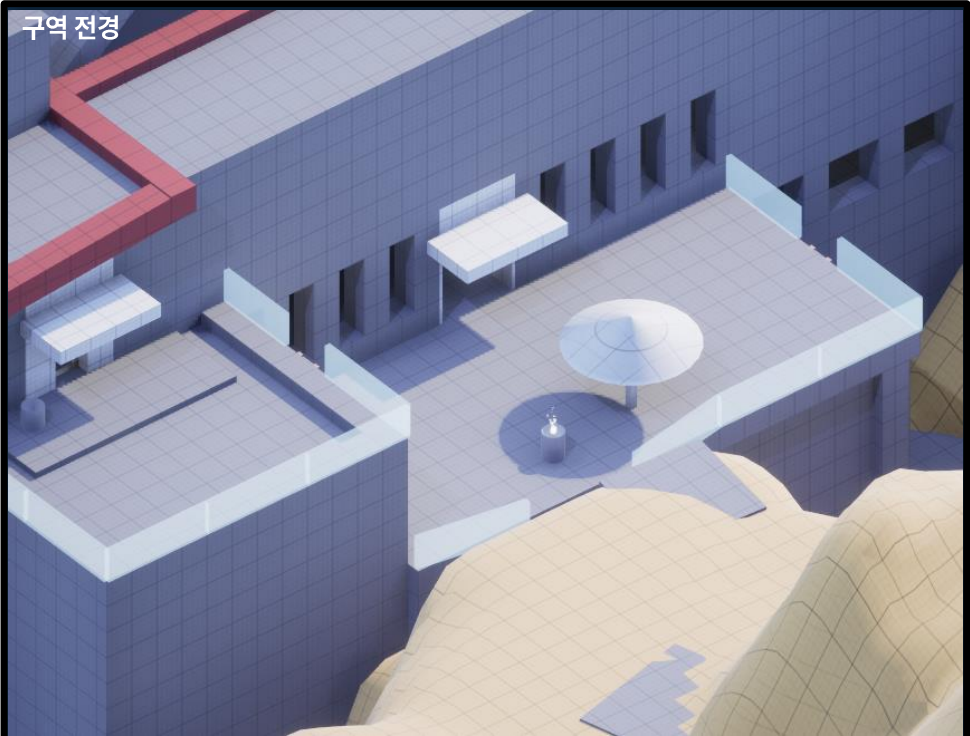
1분 0초

상세 레벨 플로우

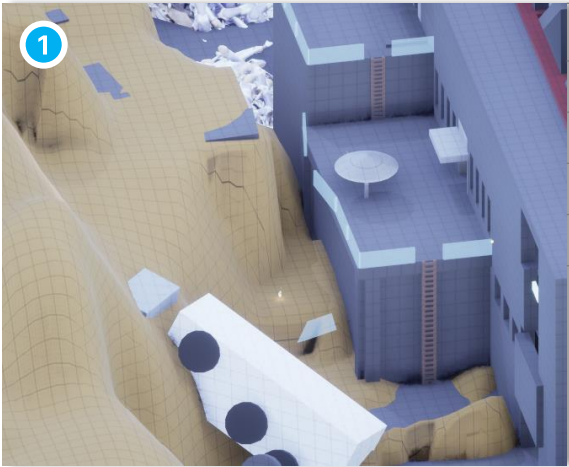


1. 진입로 구역

'탐색이 곧 보상'이라는 레벨의 기본 규칙을 익히고, 후반부에 회수할 복선을 보여 주며 흥미를 끌어올리는 비전투 구역



구역 규격	예상 플레이 시간(최소)	구성
약 45 × 78 m	1분 30초	2개 구간



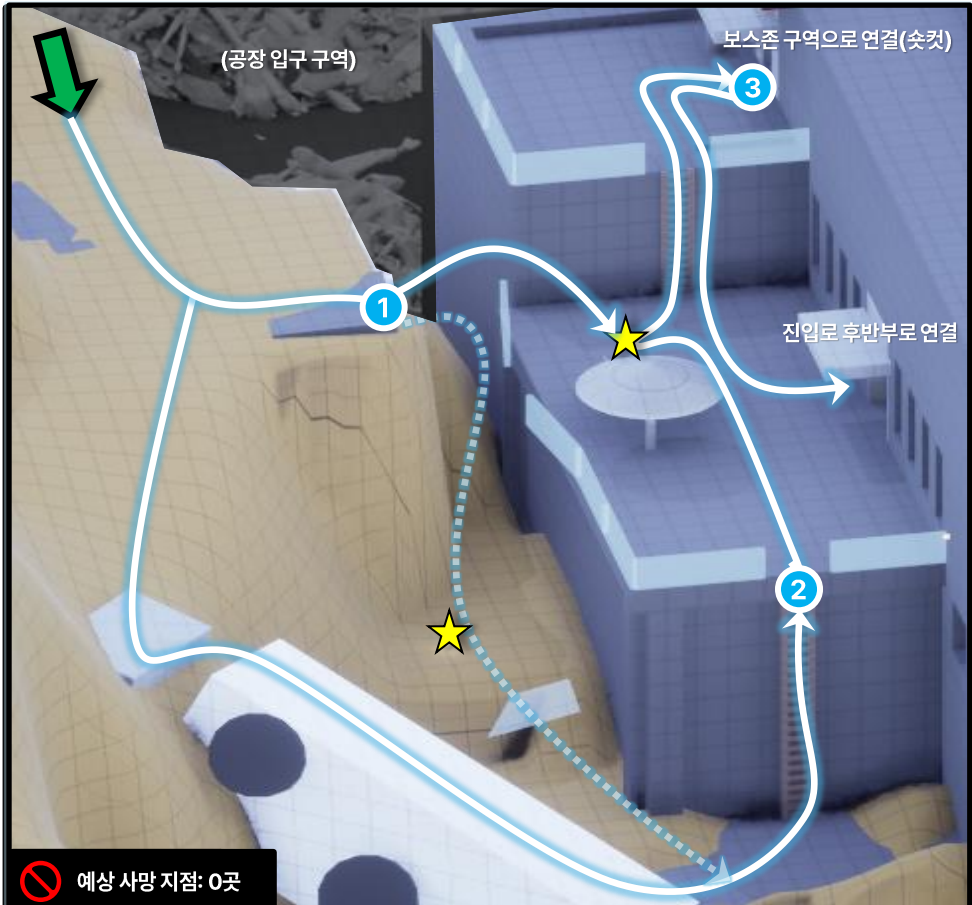
진입로 전반부 핵심 경험 P.16

공장 전경을 바라보며 주변을 탐색하고 공장으로 들어간다. 이 과정에서 탐색으로 아이템과 정보를 얻는 방식에 자연스럽게 익숙해진다. 레벨 후반부 구역들을 미리 조망할 수 있다.



진입로 후반부 핵심 경험 P.17

레벨 후반부의 복선을 보여 주는 선택적 진행 구간이다. 공장 내부와 엘리베이터, 3층을 미리 보여 주고 보스존 구역(P.29)에서 복선을 회수한다.



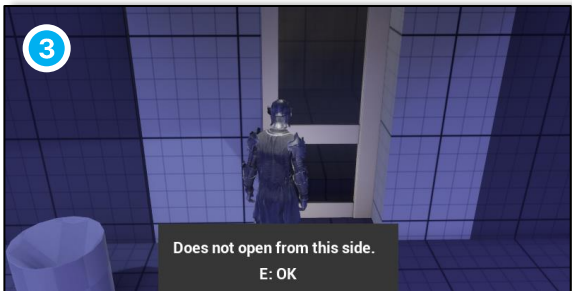
아이템을 통한 탐색 유도과 보상

무너진 울타리, 발판, 아이템으로 진행 방향을 유도한다.
점프에 실패해 떨어진 곳에도 하급 아이템을 배치해
레벨 탐색이 보상이 됨을 체득시킨다.



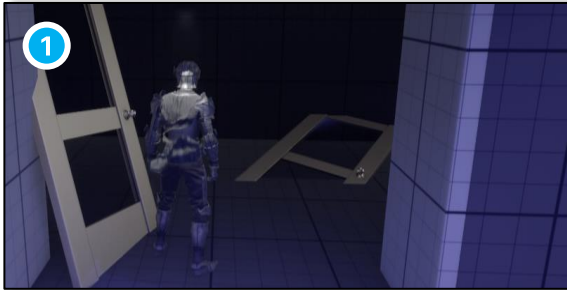
레벨 후반부 예고

사다리를 이용하며 공장 본관 구역(P.25)을
미리 조망하게 하여 이후 진행에 대한 흥미를 유발한다.



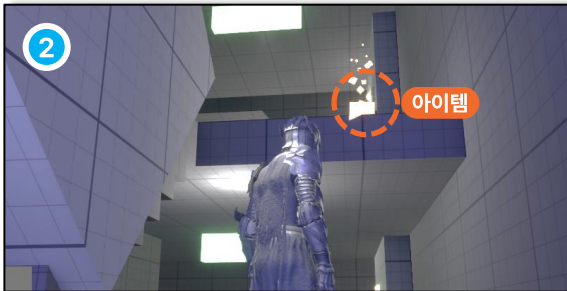
샷 암시

진입로에서는 열 수 없는 문으로 궁금증을 유발한다.
이 문은 보스존 구역에서 열리며(P.29),
복선이 회수되는 순간 공간의 연결을 체감하게 한다.



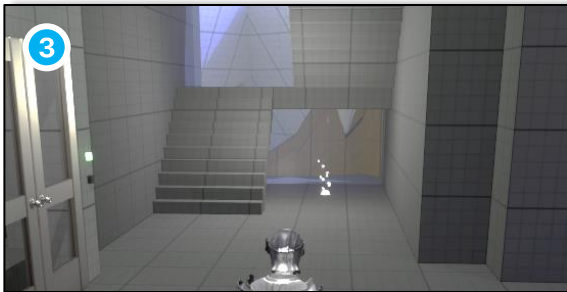
우측 이동 유도

문의 형태로 플레이어를 우측으로 유도하고,
반대편 복도에는 시선을 끄는 오브젝트를 두지
않아 주목도를 낮춘다.



후반부 복선 제시

아직 도달할 수 없는 3층의 아이템, 엘리베이터
등의 후반부 공간을 미리 보여 주어 기대감을 높인다.
(P.29에서 복선 회수)



탐색의 보상 제공

하급 아이템을 배치해 공장 내부까지
탐색한 플레이어에게 보상을 제공한다.

2. 사무실 구역

사무실 구역은 체크포인트 / 슛컷 등의 핵심 기믹을 도입하고, 기습 전투를 활용해 탐색의 중요성을 강조하며, 플레이어 성향에 따른 플레이 분기를 다수 제공하는 구역이다.



구역 전경



구역 규격
약 30 × 80 m

예상 플레이 시간(최소)
1분 30초

구성
3개 구간



복도 전투 핵심 경험

P.19

점멸등으로 숨은 위험을 미리 알리고, 도전적인 플레이어에게는 고난도 경로를 제시한다.
그 길목에 대형 몬스터를 배치해, 준비되지 않은 플레이어의 진입을 방지했다.



사무동 전투 핵심 경험

P.20

기습, 아이템, 슛컷으로 탐색의 중요성을 학습하는 구간이다. 3층의 적이 기습해 오는 지점이 있고, 무너진 벽으로 공장 본관에 뛰어내릴 수도 있다.



사무동 3층 핵심 경험

P.21

고난도 전투를 거친 뒤 도달하는 보상격의 공간이다. 사무동 전투를 기습하던 몬스터를 역으로 기습할 수 있고, 아이템과 체크포인트 위치를 보상으로 얻는다.

사무실 구역 복도 전투

사무동 체크포인트 → 계단실까지 이어지는 소규모 전투 구간



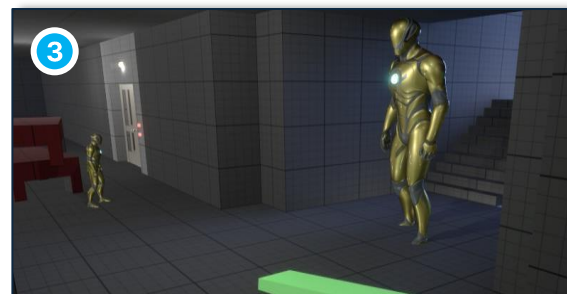
점멸등을 이용한 위험 안내

장애물 뒤에 몬스터를 숨기고 점멸등을 설치해,
플레이어가 위험을 간접적으로 인지하게 한다.



대형 몬스터 첫 도입

첫 대형 몬스터를 체크포인트 가까이 두어,
재도전 부담을 낮추고, 고난도 분기의 길목에 두어
준비되지 않은 플레이어가 진입하는 것을 방지한다.



진행 선택지 제공

복도 전투를 피해 사무동 전투로 갈 수도 있고,
대형 몬스터를 처치한 뒤 계단실을 통해
1층 공장 입구 구역 / 사무동 3층으로 진입할 수 있다.

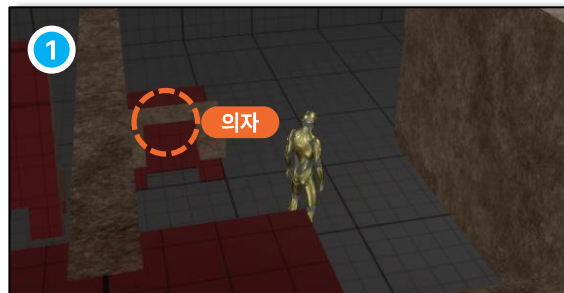
사무실 구역 사무동 전투

복도 전투 회피 시 진입하게 되는 전투 구간, 공장 본관으로 이어진다.



예상 사망 지점: 2곳

시작 주 경로 선택 경로 체크포인트 소형 몬스터 근접 몬스터
아이템



기습 몬스터 배치

좁은 공간에 숨은 소형 몬스터로 주변을 탐색하며
진행해야 함을 학습시킨다.
잠복 지점은 쓰러진 의자로 암시한다.



숨겨진 개념 도입

잠긴 문을 열면 곧바로 체크포인트와 연결되어
탐색을 통해 복귀 경로가 짧아지는 이점을 처음 경험한다.

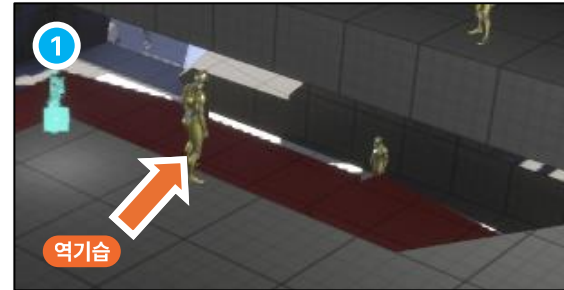


3층과의 연계

상급 아이템으로 플레이어를 유인한 뒤,
사무동 3층(P.21)의 몬스터가 기습해,
플레이어에게 위층에 공간이 존재함을 인식시킨다.

사무실 구역 사무동 3층

복도 전투 이후 계단실을 통해 올라가는 3층 공간



아이템과 역기습 보상

고난도 전투 통과와 보상으로 중급 아이템을 배치하고
사무동 전투(P.20)를 기습하는 몬스터를 3층에서
역으로 기습해 유리하게 전투를 시작할 수 있다.



정보를 통한 보상

두 번째 체크포인트가 같은 층에 있다는
정보를 보상으로 제공한다.



공간 암시

이 시점에는 얻을 수 없는 아이템을 배치해
나중에 갈 수 있는 공간을 미리 인식시킨다.

3. 공장 입구 구역

연속 전투로 높은 긴장도를 형성한다.
추가적인 탐색으로는 상응하는 보상을 획득할 수 있다.

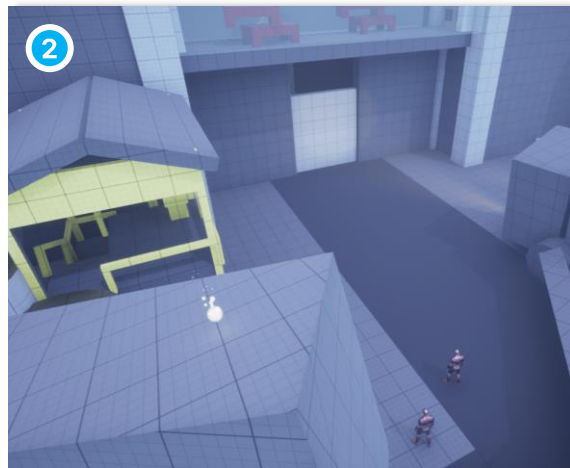


구역 규격	예상 플레이 시간(최소)	구성
약 45 × 115 m	2분 0초	2개 구간



공장 입구 전반부 핵심 경험 P.23

연속적인 전투가 일어나는 고난도 구간이다.
전투하는 공간과 탐색하는 공간을 의도적으로
분리하여, 전투와 탐색 각각에 집중하게 했다.



공장 입구 후반부 핵심 경험 P.24

공장 본관 구역으로 이어지는 길이다.
고난도 전투 직후 본관의 큰 전투로 공장 들어가지
않도록 길을 막아, 과한 피로감 유발을 방지했다.

복도 전투 후 내려가는 1층, 사무동 전투를 대체하는 고난도 전투 구간



원거리 / 근접 몬스터 혼합 전투

원거리 몬스터의 공격 범위 내에서
근접 몬스터들을 상대하는 구간이다. 닿을 수 없는
원거리 몬스터로 플레이어에게 움직임을 강제한다.



고난도 전투 이후 탐색 보상

주 동선에서 벗어난 곳에
숨은 몬스터와 최상급 아이템을 배치하여
추가 탐색에 보상을 제공한다.



연속 전투로 강한 압박 형성

몬스터들의 인식 범위를 서로 겹치도록 배치하여
전투 시작 시 또 다른 몬스터의 주의를 끌게 되고,
이를 반복 배치하여 높은 압박감을 형성한다.

공장 입구 전반부 전투를 마친 후 공장 본관으로 이어지는 경로



다음 경로 암시

원거리 몬스터의 공격으로 후방을 확인시킨다.
플레이어는 후방의 아이템을 획득하기 위해
버튼 초소로 이동하게 된다



버튼을 통한 경로 개방

버튼 초소의 버튼을 통해 공장 입구를 개방할 수 있다.
잠긴 공장 문을 열기 위해 버튼이 필요함을 인식한다.



잠긴 문

고난도 전투를 치르고 온 플레이어가 연속해서
전투를 치르지 않도록 잠긴 문을 통해 경로를 막는다.
이후 숏컷을 개방하여 진입 경로로 활용할 수 있다(P.27).

4. 공장 본관 구역

탐색으로 얻은 정보를 바탕으로 전투를 유리하게 주도할 수 있는 구역
어느 입구로 들어오느냐에 따라 전투의 위험도가 달라진다.



구역 전경

구역 규격

약 60 × 85 m

예상 플레이 시간(최소)

4분 0초

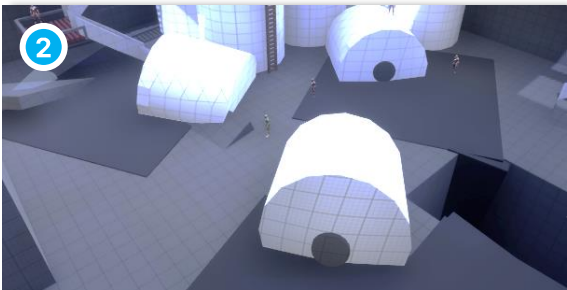
구성

3개 구간



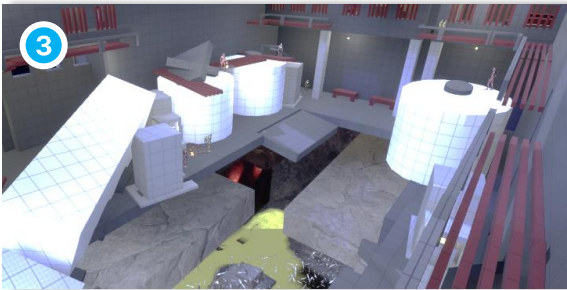
연구동 전투 핵심 경험 P.26

두 번째 체크포인트가 있고,
여러 구역을 잇는 허브 구간이다.
어느 입구로 들어왔느냐에 따라 서로 다른 경험을 한다.



제1 공장 전투 핵심 경험 P.27

입구가 세 개인 전투 구간으로,
사무동, 공장 입구, 연구동 쪽에서 각각 들어올 수 있다.
전투는 1층, 이동은 2층을 이용하면 위험에 덜 노출된다.



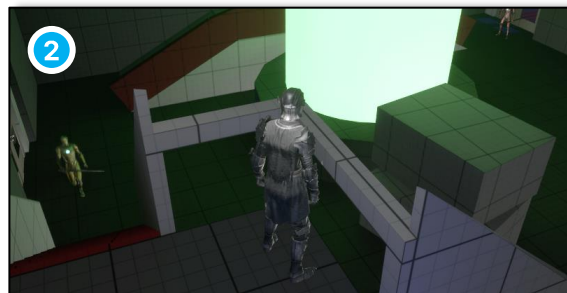
제2 공장 전투 핵심 경험 P.28

전투 전에 건너편의 적 배치를 살펴
전략을 세우고, 다가갈수록 새로 드러나는
정보에 맞춰 빠르게 판단해야 한다.
다음 레벨을 내려다보는 뷰포인트로 기대감을 높였다.



2층 사무실에서 진입하는 경우

지형을 통해 몬스터 무리를 나누어 상대할 수 있다.
원거리 몬스터는 지형 너머에 배치하여 정비가 필요한 플레이어는 추가 전투를 회피할 수 있다.



3층 체크포인트에서 진입하는 경우

휴식 또는 재도전 시 고지대를 통해 전투에 진입한다.
적의 배치를 먼저 파악하고
대응 전략을 세울 수 있다.



1층 공장 입구에서 진입하는 경우

근접 몬스터를 기습할 수 있는 위치로 진입한다.
가장 가까운 계단 이용 시 체크포인트가 위치하며,
좌측의 슬로프는 솟개를 개방하는 버튼으로 향한다.

제1 공장 전투

각기 다른 위험도를 지닌 세 가지 진입 경로가 있는 전투 구간이다.



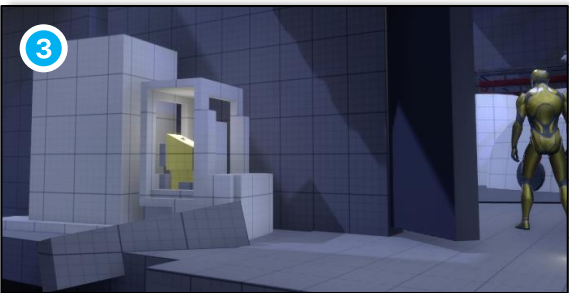
숫자 개방

연구동 전투 방향에서 진입 시 버튼을 이용해
숫자를 개방할 수 있다. 숫자를 이용하면 복귀 시
치러야 하는 전투의 양이 대폭 감소한다.



높지 기믹

1층에 높지를 배치해 2층 공간을 활용한 전투를 유도한다.
연구동을 통할 시 적의 방해 없이 높지를 확인 가능하며
사무동 전투(P.20)에서 입장 시 높과 전투로 압박한다.



지게차 기믹

대형 몬스터 처치 후 하급 아이템으로 플레이어를 유인하여
플레이어가 지게차 기믹을 인식하고 수행하도록 한다.

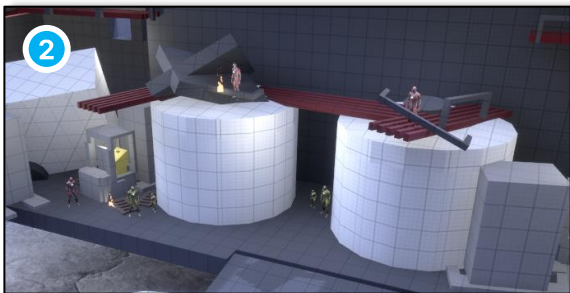
제2 공장 전투

레벨의 내용을 종합적으로 시험하고, 다음 레벨을 예고하는 전투 구간이다.



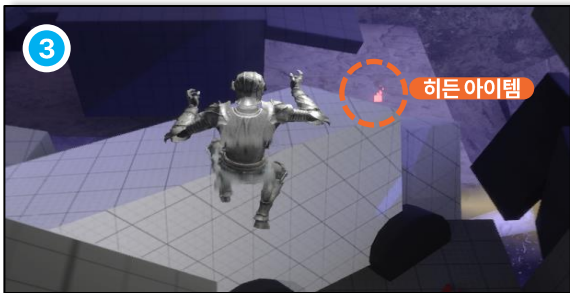
뷰포인트와 추가 탐색 요소

다음 레벨인 'SaintBurial'를 조망하는
뷰포인트로 기대감을 높이고,
아이템을 배치해 뷰포인트 방향으로 동선을 유도한다.



최종 시험

원거리 몬스터를 먼저 눈에 띄게 보여 주고, 다가갈수록
소형, 근접 몬스터와 발판 같은 새로운 요소가
드러나게 해 바뀌는 정보에 맞춰 빠르게 판단하게 한다.



추가 탐색 보상

제2 공장 전투를 클리어한 후,
보스존 구역(P.29)에서 점프로 접근 가능한
최상급 아이템을 배치해 추가적인 탐색에 보상을 제공한다.

5. 보스존 구역

레벨 전반에 걸쳐 깔아 둔 복선을 회수하는 구역

보스를 처치한 후 사무동 3층 공간의 엘리베이터를 이용해 다음 레벨로 넘어갈 수 있다.



메인 전투 끝의 이완 구간

복도를 배치하여 긴 전투 이후의 이완 구간으로 활용하고
무너진 아스팔트 등으로 파괴된 흔적을 강조해
곧 이어질 보스전을 암시한다.



첫 체크포인트로 이어지는 숏컷

숏컷을 개방하여 첫 체크포인트를 보스전의
복귀 경로로 활용할 수 있게 한다.
초반으로 복귀하여 못 치른 전투를 마저 치를 수도 있다.



레벨 전체의 복선 회수

레벨 초반의 진입로 구역과 사무동 3층에서
확인한 엘리베이터를 이용하고, 아이템 등을 획득하여
레벨이 하나로 연결됨을 체감하게 하고 성취감을 제공한다.

구역 규격
약 60 × 30 m

예상 플레이 시간(최소)
1분 0초 (보스전 제외)

구성
1개 구간

작업 과정

P.31

경험 설계 도구

P.32

발견된 문제점 / 변동 사항

P.33~34

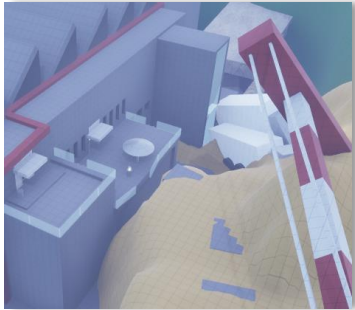
마무리

P.35

03

작업 과정

1. 콘셉트 / 세계관 설정



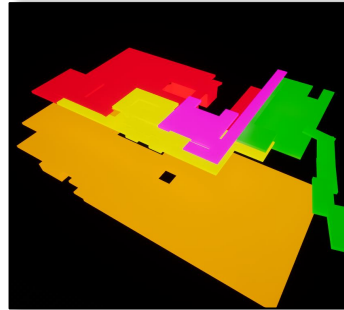
레벨을 제작하는 데 필요한
레벨 목적, 플레이 콘셉트,
핵심 플레이 경험 등을 설정해
레벨의 뼈대를 잡는다.

2. 경험 설계 / 레퍼런스 수집



경험 설계 도구(P.32)를
활용하여 플레이 경험을
노드 단위로 설계한다.
콘셉트와 플레이 경험을 종합해
레벨 블록아웃에 필요한
레퍼런스를 수집한다.

3. 레벨 블록아웃 제작



설계한 플레이 경험을 바탕으로
레벨 블록아웃을 제작한다.
설계 도구에서 의도했던 경험이
실제로는 잘 이루어지지 않거나,
플로우상 더 재미있는 구조가
발견되면 블록아웃에 구현 후
설계 도구에 기록한다.

4. 피드백 및 수정



레벨 블록아웃이 끝난 레벨을
직접 플레이해보며, 의도대로
진행되지 않은 부분을 수정하고
플레이 과정을 피드백하며
플로우를 개선한다(P.33).

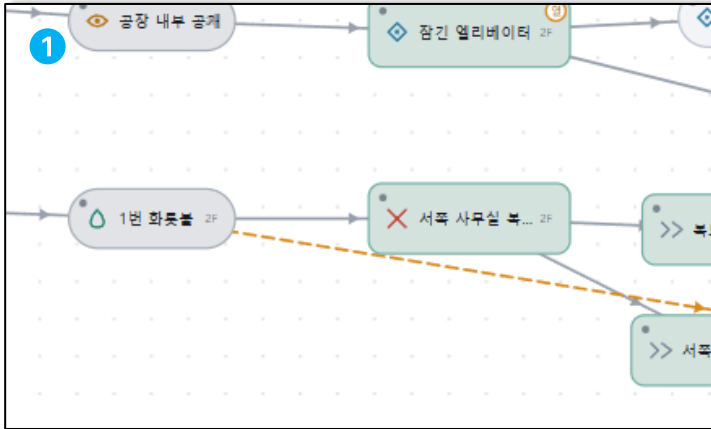
5. 문서화



해당 레벨의 이해를 돕기 위한
문서를 작성한다.
문서 작성의 목적에
따라 앞 과정보다 먼저
진행할 수도 있다.

블록아웃 제작 후 수정 사항을 설계 도구에 기록

복층 구조에서 층과 층 사이의 관계를 한눈에 보기 위해 경험 설계 도구를 만들었다



노드 그래프 화면

플레이어의 경험이 어떻게 이어지는지 빠르게 설계한다

경험을 노드로, 연결을 선으로 이어 플레이어가 어떤 순서로 경험을 겪는지 한눈에 확인한다. '○○를 본다 → △△와 전투한다'처럼 떠오르는 대로 적어 빠르게 설계할 수 있다.

어떤 경험을 할지 설계를 마치면 해당 경험을 위해 필요한 공간의 형태가 파악된다. 공간에 맞는 레퍼런스의 종류와 양을 정확히 파악할 수 있게 됐고, 작업의 효율이 높아졌다.



층별 구성 화면

설계한 경험이 각 층에 알맞게 분배되었는지 한눈에 점검한다

경험 노드를 층별로 쌓아 층별 경험의 밀도 차이를 한눈에 확인한다. 경험의 밀도 자체를 보강하거나, 타 구역과의 연결을 통해 유기적이면서도 밀도 있는 레벨을 구성할 수 있다.

플레이어의 피로도를 체크포인트로부터의 물리적 거리가 아닌 겪은 경험의 밀도를 기준으로 판단하여 실제 체감에 가까운 설계가 가능해졌다.



메모 화면

노드 내부에 자세한 의도와 변동 사항을 한 번에 기록한다

노드마다 어떤 경험을 의도했는지 자세히 적고, 유형과 층을 태그로 구분한다. 스케치하며 바뀐 내용도 바로 반영해, 디테일과 수정 사항을 함께 관리할 수 있다.

노드 그래프와 층별 구성 화면으로 전체적인 흐름과 밀도를 파악한 이후, 세부적인 정보들을 모아서 확인할 수 있게 됐다.

엔진 스케치 과정에서 기존 설계보다 더 좋은 구성이 떠오르면 항상 **실제 레벨을 우선시한다.**

발견된 문제점 / 변동 사항 - 1

심각도 기준 / 상: 정상적인 플레이가 불가능함. / 중: 의도된 경험을 방해함. / 하: 플레이나 경험에 큰 지장을 주지 않음.

Index	발생 위치	문제 상황	원인 분석	조치	발생 효과(비고)	심각도
QA_1	진입로 전반부 (P.16)	점프를 통해 넘어가는 경로와 메인 경로 두 가지가 존재하지만, 트럭을 통해 넘어가는 메인 경로에 대한 인식이 안 되는 경우가 생김.	점프 경로가 우선적으로 시야에 들어오고, 트럭 부분의 강조가 부족해 시야에 들어오지 않음.	트럭의 앞부분에 전조등을 부착함.	트럭 경로를 인식하기 용이해짐.	중
QA_2	진입로 전반부 (P.16)	점프를 통해 넘어가는 경로가 분명히 인식되지 않음.	랜즈케이프 툴만을 이용해 상대적으로 모서리가 뭉툭해서 도드라져 보이기 힘들.	4 × 4 × 1 m 블록을 시작 지점부터 경로를 따라 드문드문 배치함.	점프 경로를 좀 더 분명히 인식할 수 있음.	중
QA_3	진입로 전반부 (P.16)	시작 지점에서 공장 입구 구역을 내려다볼 수 있는 뷰포인트로 뛰어내리는 경우가 생김.	경사도가 완만하고, 바로 아래 부분에 폐인형 더미가 있어 시각적 위협을 충분히 주지 못함.	언덕 랜즈케이프를 좀 더 가파르게 깎고 폐인형 더미를 기존보다 약 5 m 떨어뜨려 배치함. 동시에 블로킹 볼륨으로 경로를 차단함.	의도치 않은 경로 단축이 불가능해짐.	중
QA_4	복도 전투 (P.19)	공장 입구 구역, 사무동 3층으로 향하는 길의 수문장 역할을 해야 할 대형 몬스터가 사무동 전투를 끝낸 플레이어에 습격함.	몬스터 AI의 청각 인식 범위가 플레이어 이동 동선과 겹침.	플레이어는 해당 방향으로 접근이 가능하지만, 몬스터는 접근이 불가능하도록 슬로프를 구성함.	슬로프를 사무동 의자와 책상으로 구성하여 공간의 콘셉트가 좀 더 강화되었으며, 해당 경로를 플레이어가 인식할 수 있다는 장점은 유지하면서, 플로우 진행을 플레이어의 의지로 선택할 수 있음.	중
QA_5	복도 전투 (P.19)	비전투 구간을 지나온 플레이어가, 전투 구간으로 전환됨을 충분히 인지할 수 없음.	체크포인트를 기준으로 발생하는 첫 전투가, 숨은 몬스터가 기습하는 형식으로 이루어짐.	체크포인트와 첫 교전 사이에 등을 돌린 근접 몬스터를 추가함.	주의 깊은 플레이어에게 이점으로 작용하고, 탐색을 잘 수행해야 체력을 온존할 수 있다는 학습 목적의 구간이었으나, 플레이어에게 부정적인 경험으로 받아들여질 수 있는 부분을 감안하여 조치함. 플레이어가 전투 구간이 시작됨을 확실히 인지할 수 있음.	하
QA_6	사무동 전투 (P.20)	사무동 두 번째 방 진입 시 구조 인식이 어려움.	입구와 지형지물 간의 간격이 좁아 시선 유도가 정상적으로 동작하지 않음.	맵 중앙의 회의실 테이블 구조물을 3 m 단축하고, 입구 반대편으로 약 1 m 후퇴 배치함.	입구에서 한눈에 방 구조를 파악할 수 있게 되었음.	중
QA_7	공장 입구 전반부 (P.23)	히든 아이템을 배치한 구간이 발견되지 않거나, 아이템만 얻고 도주하는 경우가 발생함.	아이템이 앞, 몬스터가 뒤에 있는 구조여서 의도한 기능을 하기 어려움. 몬스터의 크기가 작음.	아이템과 몬스터의 위치를 서로 바꾸어 몬스터를 전면에 세움. 기존 근접 몬스터를 대형 몬스터로 교체함.	추가 탐색 구간의 히든 아이템을 인식하기 지나치게 어려운 문제를 몬스터의 인식 범위를 통해 조정하고, 아이템을 습득하려면 반드시 전투를 거쳐야 하므로 몬스터의 기능이 다양화됨. 특급 보상에 알맞도록 전투 난이도가 상승함.	하

발견된 문제점 / 변동 사항 - 2

심각도 기준 / 상: 정상적인 플레이가 불가능함. / 중: 의도된 경험을 방해함. / 하: 플레이나 경험에 큰 지장을 주지 않음.

Index	발생 위치	문제 상황	원인 분석	조치	발생 효과(비고)	심각도
QA_8	공장 입구 후반부 (P.24)	연구동에서 공장 입구 방향으로 향한 플레이어가 무의미하게 되돌아오거나, 의도치 않게 역방향으로 진행하는 경우가 발생함.	연구동 → 공장 입구 구역으로 향하는 계단실의 깨진 창문이 플로우상의 혼란을 야기함.	계단실의 깨진 창문으로 나가는 경로를 차단한 후, 그에 따라 접근할 수 없게 된 트럭 위의 아이템으로 접근할 수 있는 경로를 버튼 초소 측면에 배치함.	연구동을 통해 공장 입구 구역에 진입한 플레이어의 복귀 경로가 길어졌으나, 공장 입구를 거치는 대부분의 경로에 전투가 포함되어 의미 있는 동선이 됨.	중
QA_9	공장 입구 후반부 (P.24)	플레이어가 공장 입구 후반부에서 공장 본관으로 넘어가 지나치게 긴 전투 흐름이 발생함.	공장 입구에서 본관으로 향하는 통로가 양쪽 방향에서 모두 접근 가능함.	공장 본관 이후 시점에만 버튼을 통해 접근 가능하도록 경로를 숫컷화함.	공장 로비 공간의 접근성 자체는 줄었지만, 접근 방향과 시점에 따라 다른 기능을 갖게 되어, 좀 더 유기적인 구조를 이룸. 플레이어가 과한 피로감을 느끼던 부분이 사라져 플로우가 개선됨.	중
QA_10	연구동 전투 (P.26)	연구동 전투 시작 지점에서 사망하는 경우가 자주 발생함.	원거리 몬스터와 근접 몬스터가 플레이어를 동시에 발견하여 입장 시 위험도가 급격히 올라감.	상자 오브젝트를 통해 원거리 몬스터의 시야를 차단하고 좌측과 우측 근접 몬스터의 거리를 벌려 전투 돌입 시간 사이에 약간의 간격을 줌.	플레이어가 다대일 전투에서 스태미나 관리를 위해 좀 더 능동적으로 병목 지형을 이용할 수 있으며, 체크포인트로 향하는 계단이 원거리 몬스터로부터 가려져 전투를 회피하는 선택지가 생김.	중
QA_11	제1 공장 전투 (P.27)	기존 지형에서 유의미한 전투의 플로우가 발생하지 않음.	장애물은 존재하지만 단일 층으로 이루어져 단순한 구조였고, 넓은 공간에 몬스터의 시야만 가려 놓은, 다소 깊이가 부족한 지형이었음.	SaintBurial 레벨에서 제작한 높이 기믹을 배치함과 동시에 지형을 2층으로 확장함.	높과 2층을 통해 플레이어가 취할 수 있는 전략의 가짓수가 늘어났고, 다음 레벨에서 사용될 높이 기믹을 미리 체험할 수 있어 레벨 간의 연결성이 강화됨.	하
QA_12	제2 공장 전투 (P.28)	플로우 설계상 가장 긴장도가 높은 전투(보스전 제외)가 이전 부분에서의 전투보다 압박감이 낮아 긴장-이완 구성에서의 아쉬움이 생김.	건너편에서 파악한 정보대로 전투가 그대로 진행되고, 전략을 수정할 수 없으며, 전투 우선 목표가 불확실함.	전투 동선 마지막에 원거리 몬스터를 추가로 배치, 시야상 어두운 부분에 소형 몬스터를 추가로 배치, 기둥의 뒤편에 유조 탱크 위로 올라갈 수 있는 발판을 제작함.	우선해서 노려야 할 대상이 생겨 전략성이 강화되고, 건너편에서 완전한 적 구성을 파악하기 어려워져, 새 정보가 입수될 때마다 플레이어가 판단을 다시 수행해야 하므로 전투의 압박감이 높아짐.	하
QA_13	보스존 구역 (P.29)	레벨의 하이라이트가 되어야 할 보스존의 형태가 지나치게 단순하여 플레이어에게 긴장감을 주지 못함.	보스 전투 구역의 지형이 사방이 막혀 있어 안정적이고, 조명 등의 요소가 극적이지 않음.	보스 전투 구역의 천장을 뚫고, 바닥과 벽면을 무너뜨려 3층의 높이감을 통해 긴장감을 형성함.	보스 전투의 기믹을 작업 범위에서 제외했기 때문에, 보스 기믹에 따른 보스 전투 구역의 변화를 반영할 수 있도록 기본 사무실의 형태로 제작했으나, 어느 정도의 특징 요소가 들어가는 것이 시각적으로 더 긍정적인 인식을 형성할 수 있다고 판단하여 수정함.	하

LEVEL DESIGN PORTFOLIO

THANK YOU

끝까지 봐주셔서 감사합니다.

글로리아 인형공장 · 소울라이크 레벨디자인 포트폴리오

레벨디자이너 김건희
rlawkdwkdaos11@gmail.com
010 - 3070 - 8159

