

UNREAL ENGINE 5.7

LEVEL DESIGN PORTFOLIO

# SAINT BURIAL

## ◆ 성자의 매장지

가라앉은 인형 공장 · 늪 지형 소울라이크 레벨



LEVEL DESIGNER | 김건희

rlawkdwkdaos11@gmail.com · 010-3070-8159

+ LEVEL DESIGNER

## 레벨 프리뷰 · 완성 블록아웃



## 레벨 시놉시스

한때는 인형들을 생산하던 공장이었던 이곳은,  
광기에 휩싸인 인형들에 의해 **지반재로** 침하되었습니다.  
잠자던 인형들은 영문도 모른 채 **용액에 빠져** 잠들었습니다.

- ◆ 인형의 왕은 수많은 백성들을 탈출시켰으나,  
끝끝내 이곳에 잠들었습니다.
- ◆ **지나친 독기와 인형의 습격**으로 인간들은 기피하지만,  
왕의 백성들 사이에서는 **성자의 매장지**라고 불립니다.



# 레벨 개요

레벨 도전과제 | 벽을 사용하지 않고 플레이어 동선을 어떻게 구축할 것인가?



## 좌현 · 슬로우 늪

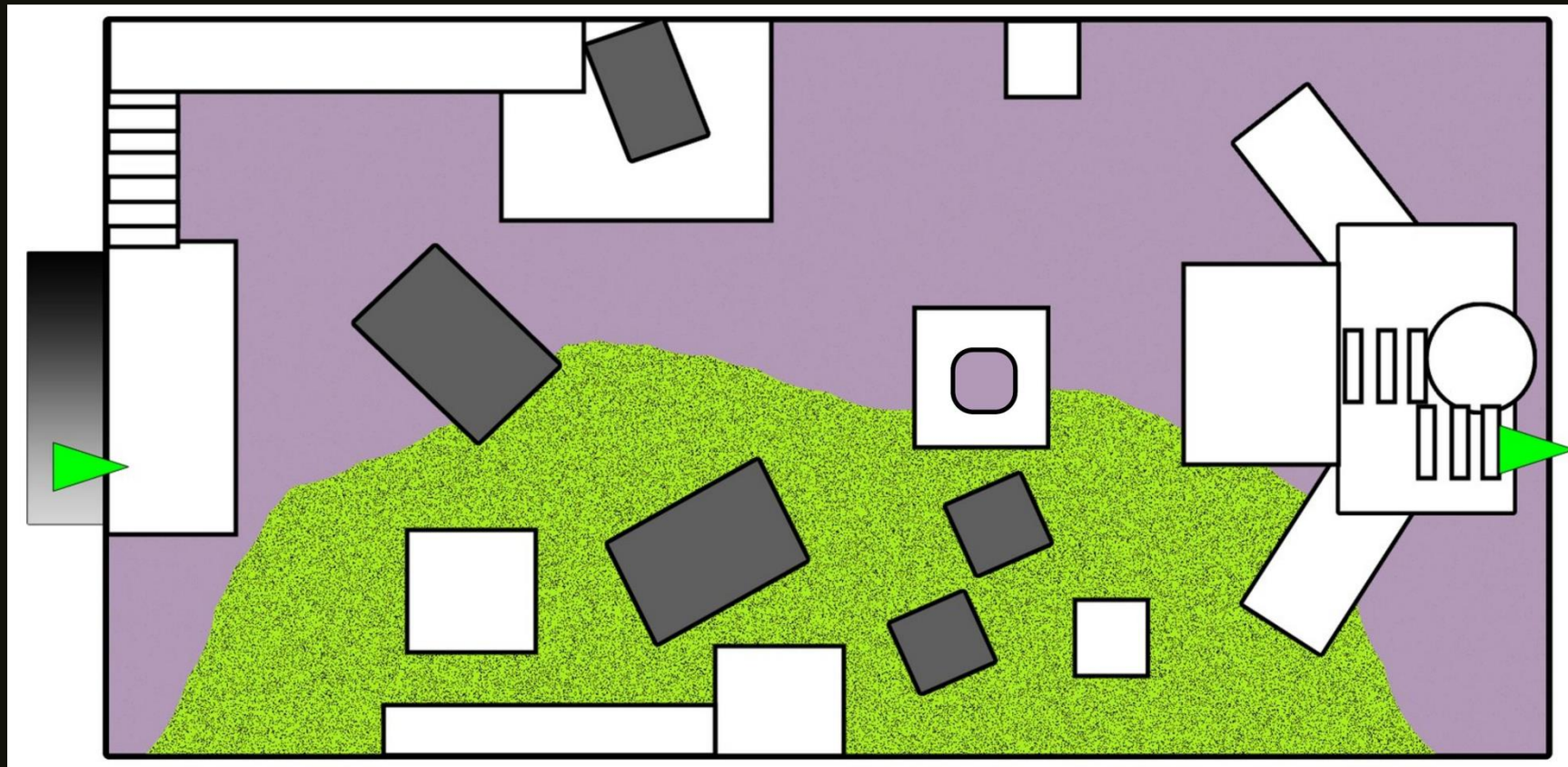
- ◆ 고지대 출발로 전체 지형 파악 유도
- ◆ 기습 몬스터 + 행동 제한으로 긴장감 조성
- ◆ 전투 유도 · 스테미나 관리 요구



## 우현 · 데미지 늪

- ◆ 원거리 몬스터를 조밀하게 배치
- ◆ 업페물·아이템·몬스터로 지속 압박
- ◆ 빠른 선택과 판단력 요구

## 평면도 · 구조

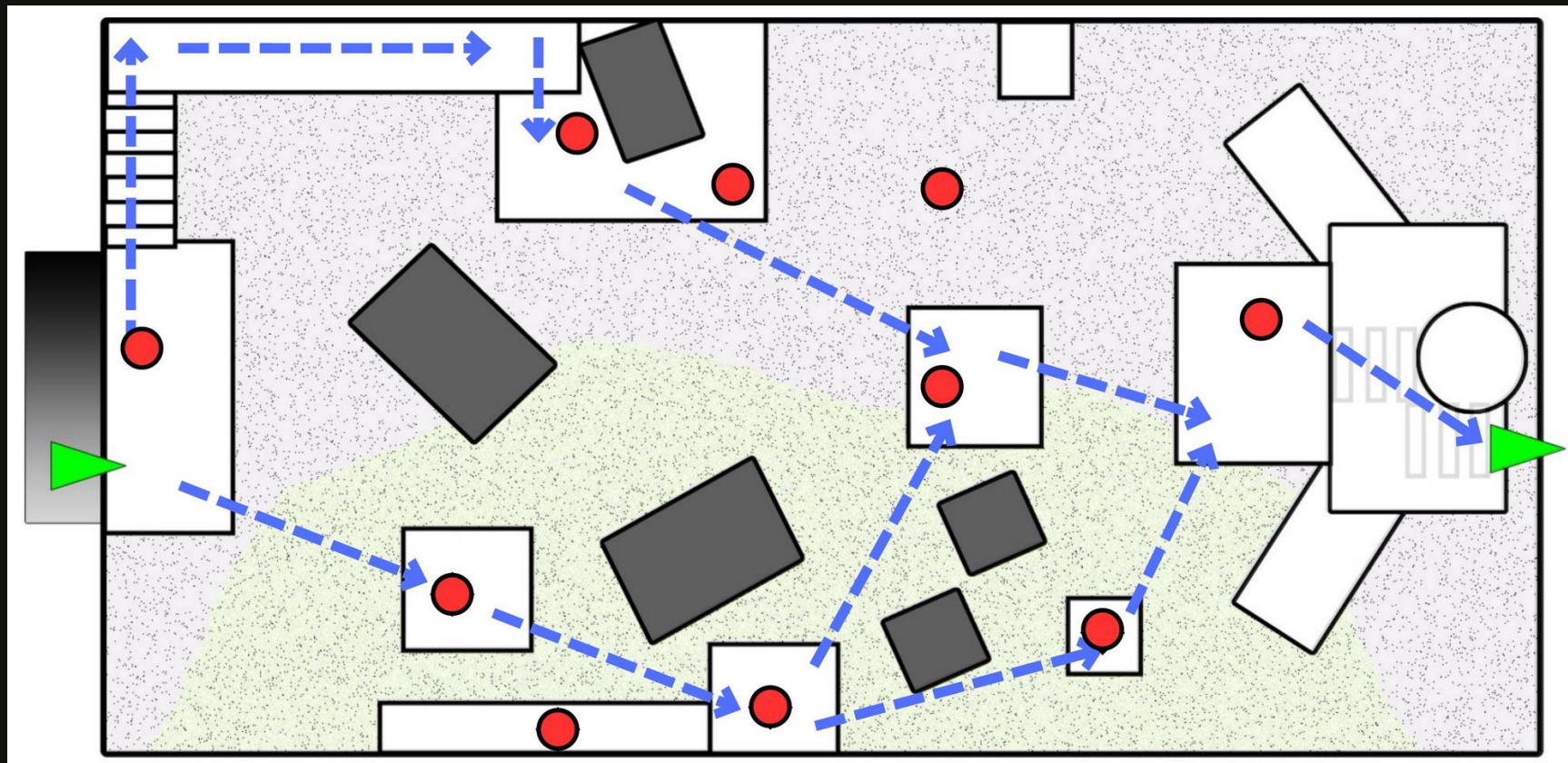


## 공간 구성

하나의 방을 두 성격의 높이  
대각선으로 가르며,  
각기 다른 플레이 경험을  
제공한다.

- 높 (슬로우)
- 높 (데미지)
- 장애물
- 진입 / 출구

# 평면도 · 동선



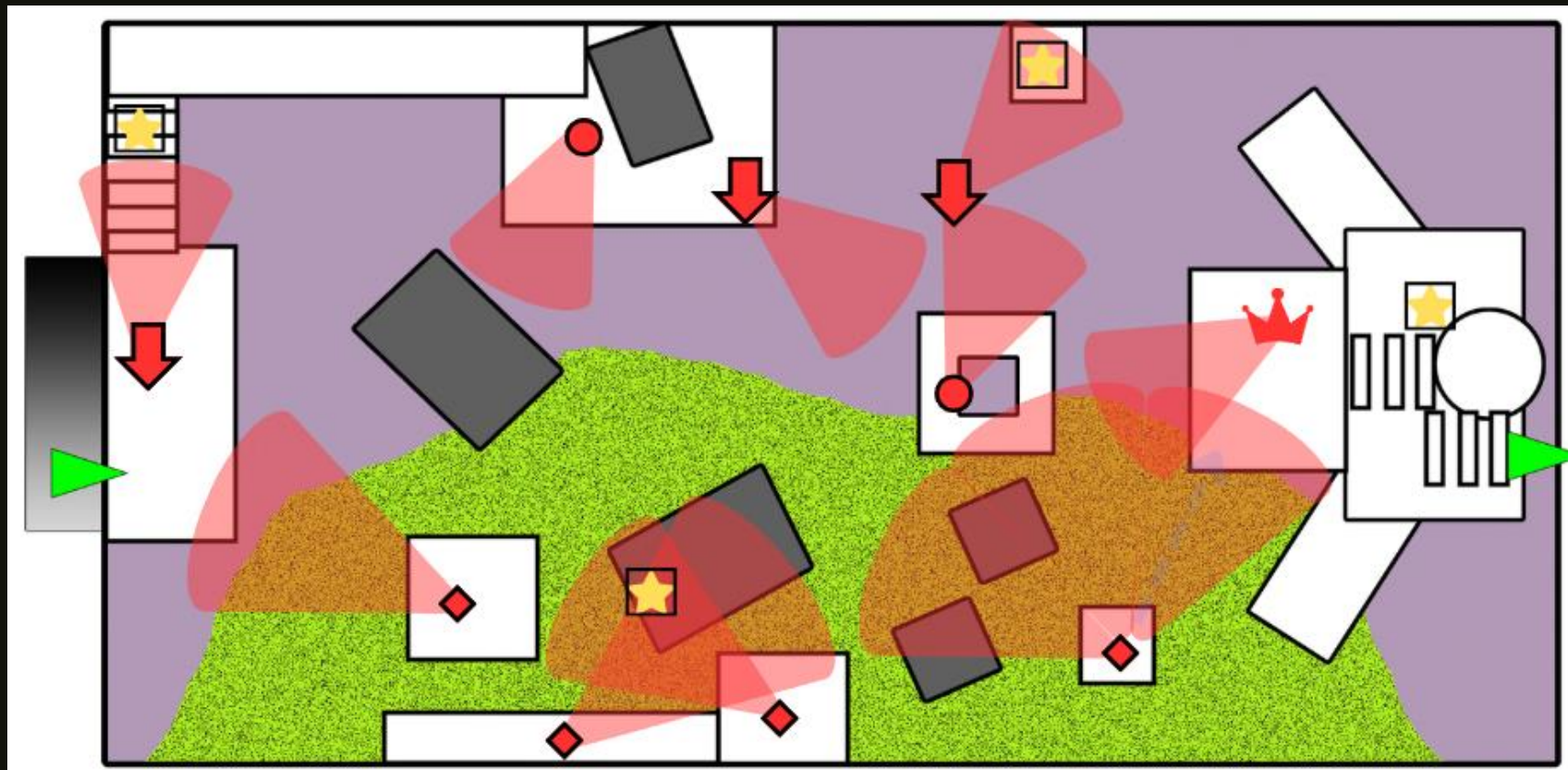
## 동선 의도

데미지 높에서는  
빠른 전개와 압박을,

슬로우 높에서는  
충분한 정보와 선택을  
제공한다.

- 적
- 장애물
- 플레이어 진행

# 평면도 · 전투 배치



## 전투 배치

근접·기습·원거리 몬스터의 사거리를 겹쳐 배치해, 늘 위에서 지속적인 압박과 선택을 만든다.

- 적 (근접)
- ◆ 적 (원거리)
- ↓ 적 (기습)
- 👑 적 (보스)
- ★ 아이템
- 장애물

## 플레이 경험 · 좌현 1구역



1 유인



2 기습



3 전략 수립

### 좌현 1구역 구성 의도

- ◆ 루트 초반 드롭 아이템으로 플레이어를 자연스럽게 유도한다.
- ◆ 해당 루트의 기습 몬스터를 미리 인지시켜 학습을 유도한다.
- ◆ 슬로우 늑 진입 전, 고지대 시야로 전략 수립을 유도한다.

# 플레이 경험 · 우현 1구역



1 환경 스토리텔링



2 원거리 대응



3 압박

## 우현 1구역 구성 의도

- ◆ 녹아내린 거대 인형손을 배치하여 환경으로 산성 기믹을 암시한다.
- ◆ 원거리 공격에 대응할 여지를 주기위해 몬스터의 인식 범위를 출발지까지 닿게 설정한다.
- ◆ 몬스터·지형·아이템으로 동시에 플레이어를 압박한다.

# 플레이 경험 · 종반부 구성



## 1 유인과 기습

높지와 플랫폼 사이를 오가는 전투로 긴장과 이완을 유도한다.



## 2 선택의 결과

원거리 몬스터를 처치했는지에 따라 보스전의 난이도가 변화한다.



## 3 다대일

2:1 구도로 압박하는 동시에, 전투에 용이한 도넛모양 지형을 배치한다.



## 4 보스전

언제든지 높으로 빠질 수 있는 불안감과 거대보스로 동시에 플레이어를 압박한다.

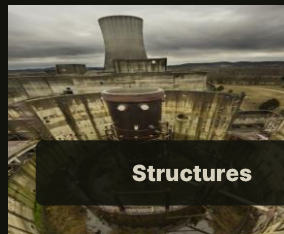
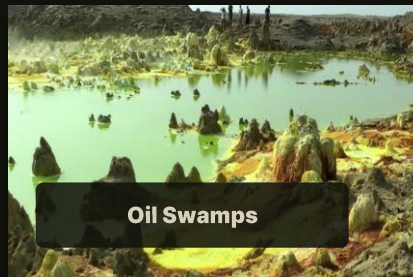
# 디자인 컨셉 · 레퍼런스



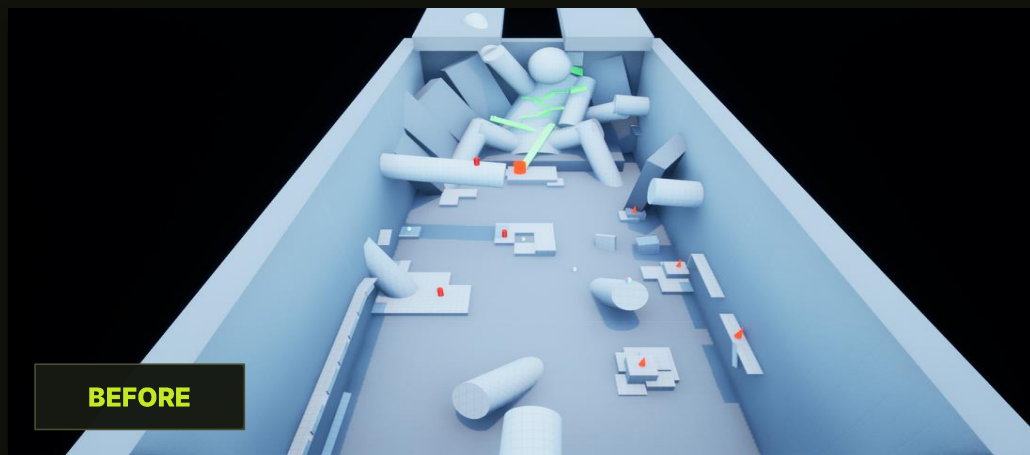
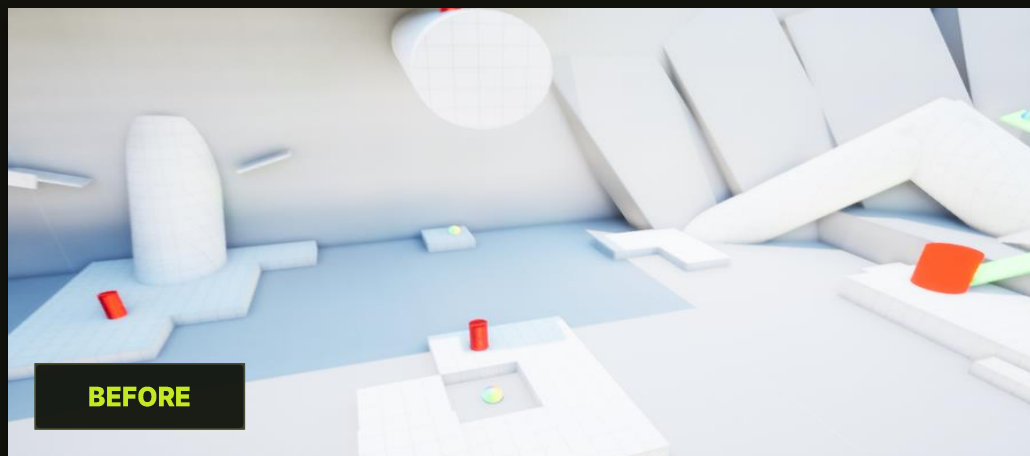
## MAIN COLOR PALETTE



## REFERENCE BOARD

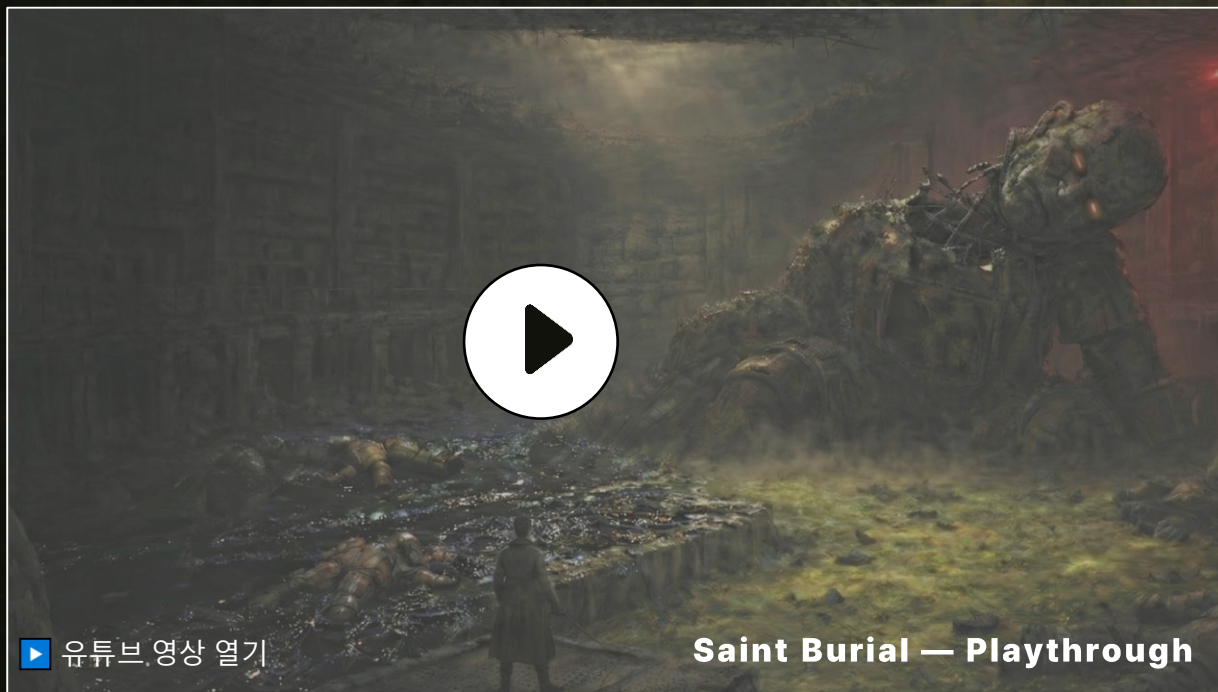


# 블록아웃 → 폴리싱



PLAYTHROUGH

## 전체 플레이 영상



# 플레이 피드백 · 개선 이력

14

| TYPE   | PROBLEM                | CHANGE                     | RESULT              |
|--------|------------------------|----------------------------|---------------------|
| 01 이동  | 높과 플랫폼간 이동과정에 불편 발생    | 큐브 연결부에 완만한 지형 추가          | 이동경험 개선             |
| 02 난이도 | 낙하 데미지 과다, 점프 실패율이 높음  | 낙하 구역 높이 조정<br>플랫폼 간격 조정   | 플레이 불쾌감 완화          |
| 03 전투  | 원거리 적 공격의<br>엄폐물 관통    | 엄폐물 두께 증가                  | 전략적 선택지 강화          |
| 04 폴리싱 | 시야 확인 어려움              | 높 메테리얼 광원 추가<br>기초 라이팅 보강  | 전략 구성에 도움           |
| 05 플레이 | 원거리 적과의 교전이<br>의도보다 빠름 | 시야 방해용 난간 설치<br>AI 인식범위 조정 | 난이도 완화<br>시연 안정성 증가 |



AI 인식범위 조정을 통한 레벨 난이도 조정  
(언리얼엔진 기본 AI 컨트롤러.)

THANK YOU

# 감사합니다



SAINT BURIAL

## PROJECT INFO

사용 엔진 **Unreal Engine 5.7 (With Unreal PCG)**  
사용 시스템 **Soullike Template by Peanut Games**  
구현 내용 기습 · 데미지/슬로우 늑 · AI 인식 개선

## CONTACT

레벨 디자이너 김건희

**rlawkdwkdaos11@gmail.com**  
**010-3070-8159**

---

LEVEL DESIGN PORTFOLIO