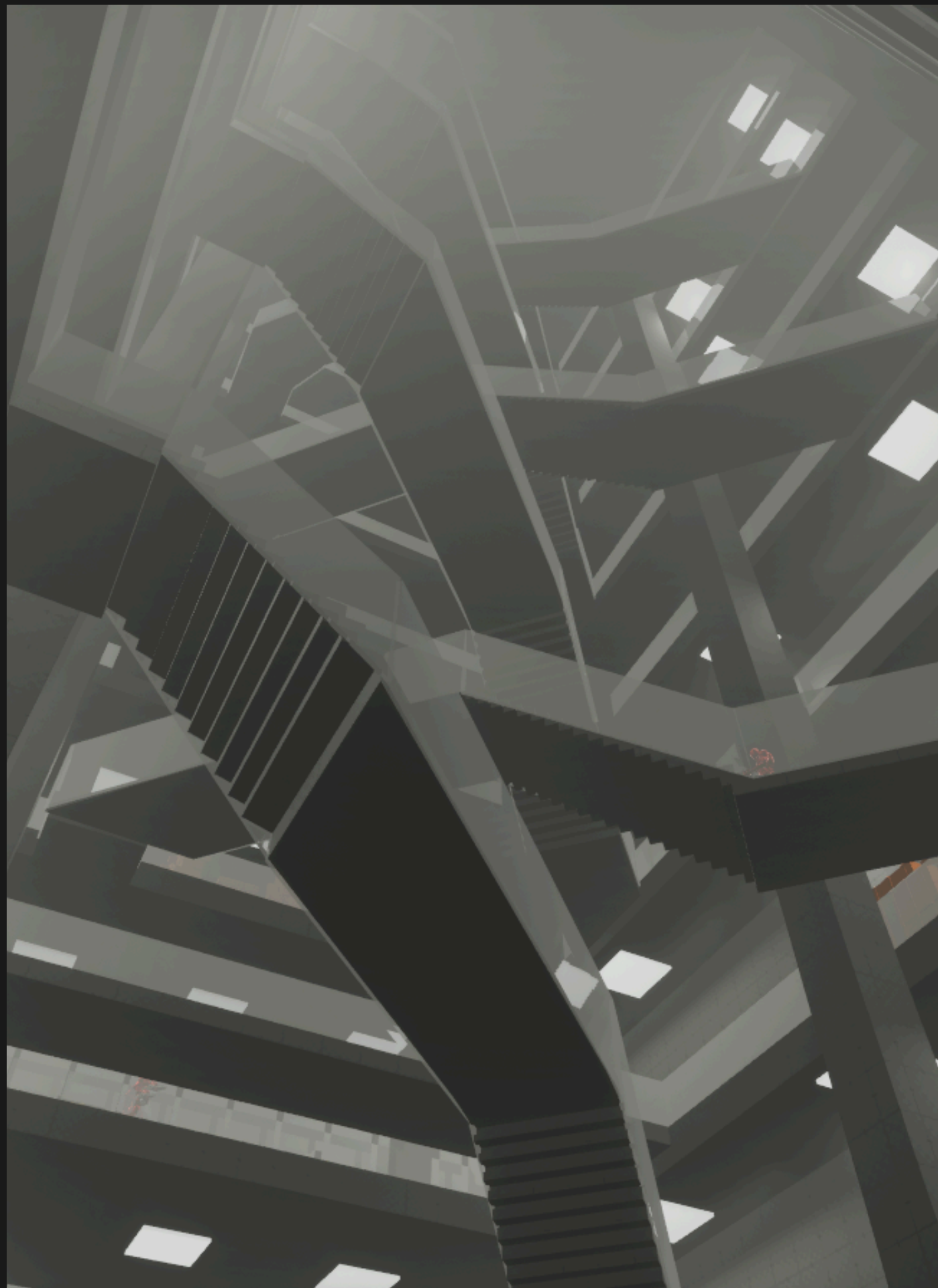




FPS LEVEL DESIGN ESCAPE

정재균

CONTACT

kyun081130@gmail.com

Youtube

Website

INDEX

01 프로젝트 개요

02 디자인 콘셉트

03 레벨 설계 방향

04 레벨 비트

05 흥미곡선

05 버블 다이어그램

07 배치계획

08 레벨 기획의도 01~07

01 프로젝트 개요

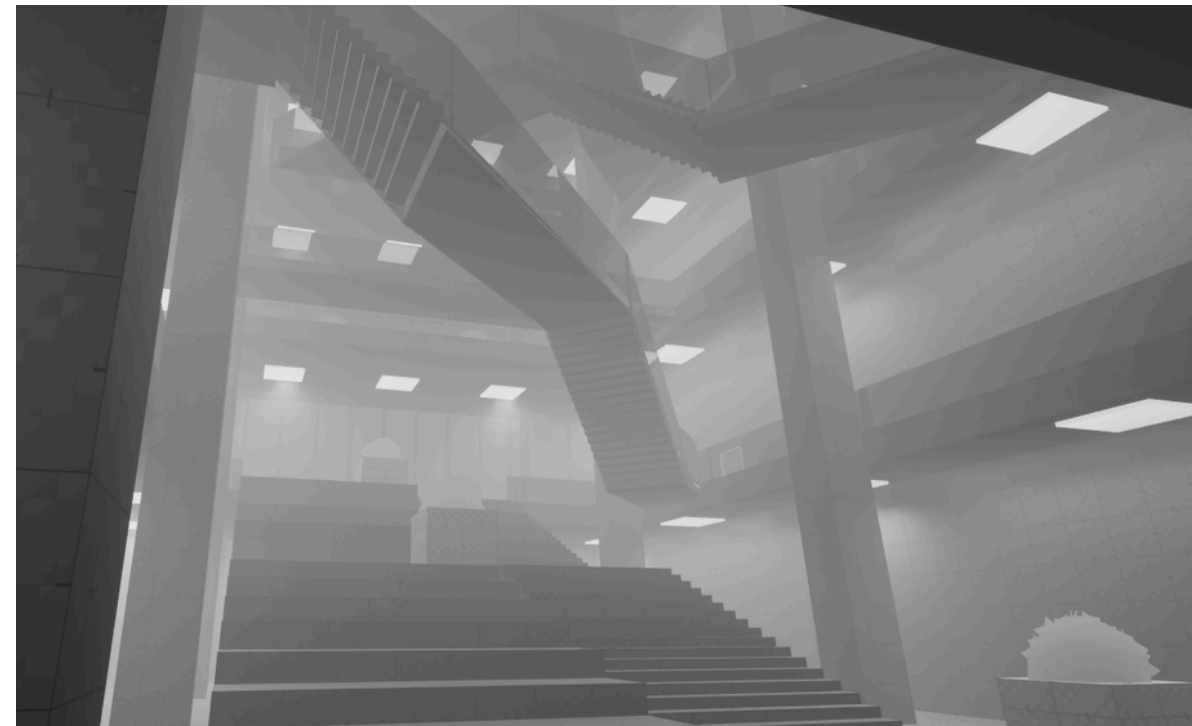


레벨 제작의도

FPS 게임을 즐기는 한 명의 플레이어로서 제가 매력을 느꼈던 요소는 빠른 템포의 전투, 슬라이딩, 점프등을 활용한 역동적인 움직임, 복잡하지 않고 직관적인 공간, 클러치 상황, 총기 애니메이션 입니다.

공간 구조가 직관적이면 경로 탐색에 소요되는 시간이 줄어들어 플레이어의 몰입이 유지되며, 기술을 활용하면 피지컬이 뛰어나지 않더라도 멋진 플레이를 경험할 수 있는 점, 특히 클러치 상황은 관전자의 눈도 즐겁게 한다는 점이 FPS의 매력이라 생각합니다. 하지만 지나치게 높은 숙련도를 요구하는 구조는 진입 장벽이 되어, 익숙해지기도 전에 포기하게 만들 수 있다는 점도 염두에 두어야 합니다.

이에 따라 제가 중요하게 생각하는 FPS 레벨 디자인은 적당한 피지컬을 요구하면서도 누구나 가볍게 즐길 수 있는 설계, 반복되는 전투에 대한 피로도를 줄이면서 몰입을 유지할 수 있는 동선, 그리고 내러티브와 어우러지는 공간 구성입니다. 결국 **플레이어의 경험을 중심에 두고 몰입할 수 있는 공간을 만드는 것이 핵심**입니다



내러티브

늦은 밤, 구역 내 요원들의 은신처가 발각되어 도시에 소탕 작전이 진행되었고, 플레이어는 무전을 받고 탈출을 감행한다. 도시는 강과 가깝고 비가 내리고 있어서 짙은 안개로 덮여있으며, 발전 시설도 차단되어 시야가 제한된다. 악조건 속에서 구출 팀과 합류하기 위해 탈출 지점까지 무사히 도달해야한다

장르 및 플레이 타임

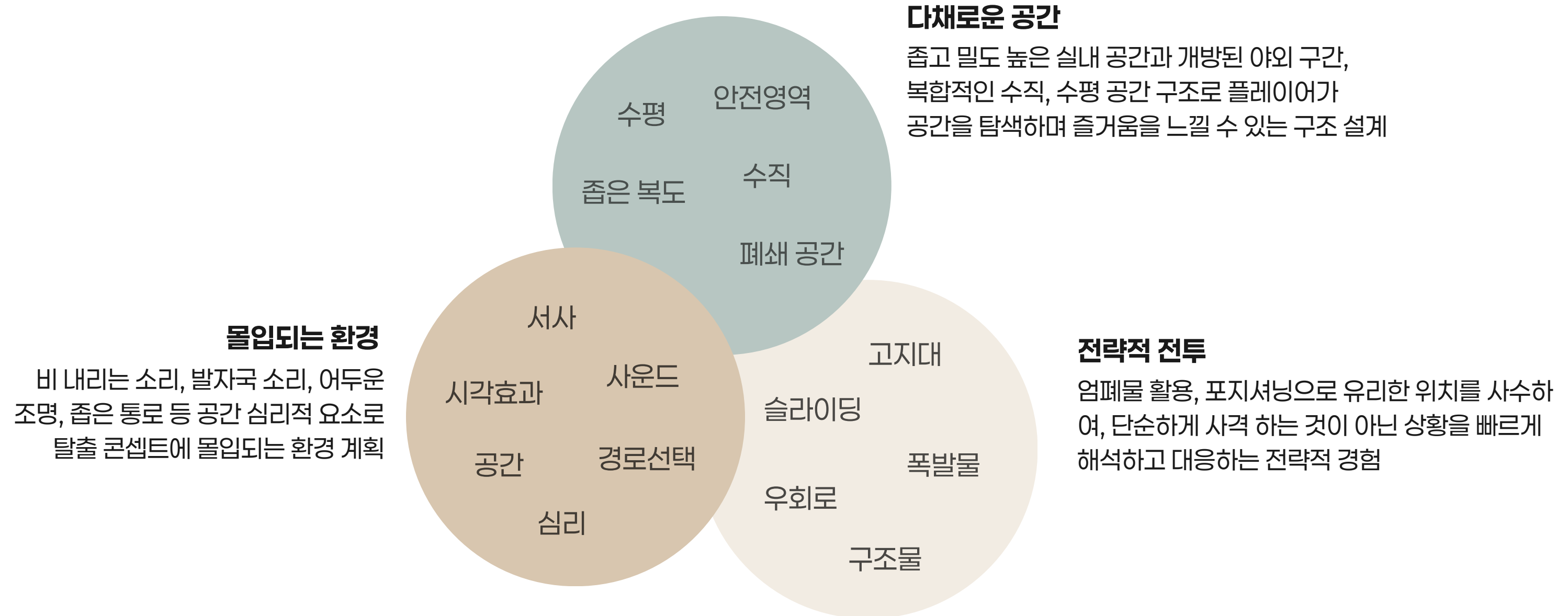
1인칭 슈팅 (First-Person Shooter)

싱글 캠페인, 20분

PC / Unreal Engine 5

02 디자인 콘셉트

키워드를 추출하여 전체적인 디자인 콘셉트를 기획



03 레벨 설계 방향

디자인 콘셉트를 정리하고 내용을 발전시켜, 구체적인 설계 방향 계획



설계 방향 1

조심스러운 시작에서 점점 공격적으로 플레이하고, 공간 변화에 따라서 전투 스타일도 소극적 잠입에서 공격적인 돌파로 변해가며, 그에 따라 우울감과 성취감을 자연스럽게 느낄 수 있도록 설계할 것

설계 방향 2

플레이어는 마치 현장에 투입된 특수요원처럼 긴장감을 느끼고, 순간의 판단과 빠른 대응이 요구하여, 이를 통해 몰입도를 극대화 시킬 것

설계 방향 3

배경 속 건물과 구조물들은 플레이어가 전략적으로 활용 할 수 있으며, 은엄폐, 고지대, 우회 루트 등 전술적 선택지를 제공하여 전투의 흥미를 향상 시킬 것

04 레벨 비트

구역 별 핵심적인 특징과 플레이 타임, 난이도를 기획

01

02

03

04



Chapter 01

은신처 → 아파트

공간 특징

비 내리는 밤, 적막한 은신처
좁은 통로, 어질러진 공간

전투 경험

총기 획득, 손전등 사용
엄폐물, 우회로 이용

플레이 타임 3~5분



Chapter 02

옥상 → 창고시설

공간 특징

실외공간으로 전환
넓어진 전장, 다수의 엄폐물

전투 경험

슬라이딩을 이용해
구조물 돌파

플레이 타임 2~4분



Chapter 03

오피스 빌딩

공간 특징

고지대, 다수의 긴 복도
다채로운 수평, 수직 공간

전투 경험

슬라이딩, 구조물 위로 이동
공격적인 다수의 적

플레이 타임 4~6분



Chapter 04

도심지 → 공원

공간 특징

차량 다수, 골목길
근린 공원과 스के이트 공원

전투 경험

차량 엄폐물
원거리 저격, 엄폐물 부족

플레이 타임 5~7분

05 흥미 곡선

레벨 비트를 기반으로 챕터 별 흥미를 가시적으로 기획

Chapter 01

신중한 탐색 중심의 설계
좁은 통로와 반복되는 코너를 통해 폐쇄적
인 구조가 연출되어 불편함을 느끼고,
적막한 환경 속 발소리가 고조되어 심리적
압박을 느낄 수 있음

Chapter 02

건물에서 뛰어내리며 역동적인 공간 전환
탈출이 시작됐다는 명확한 체감, 구조물을
극복하며 전투에 몰입하게 됨

Chapter 03

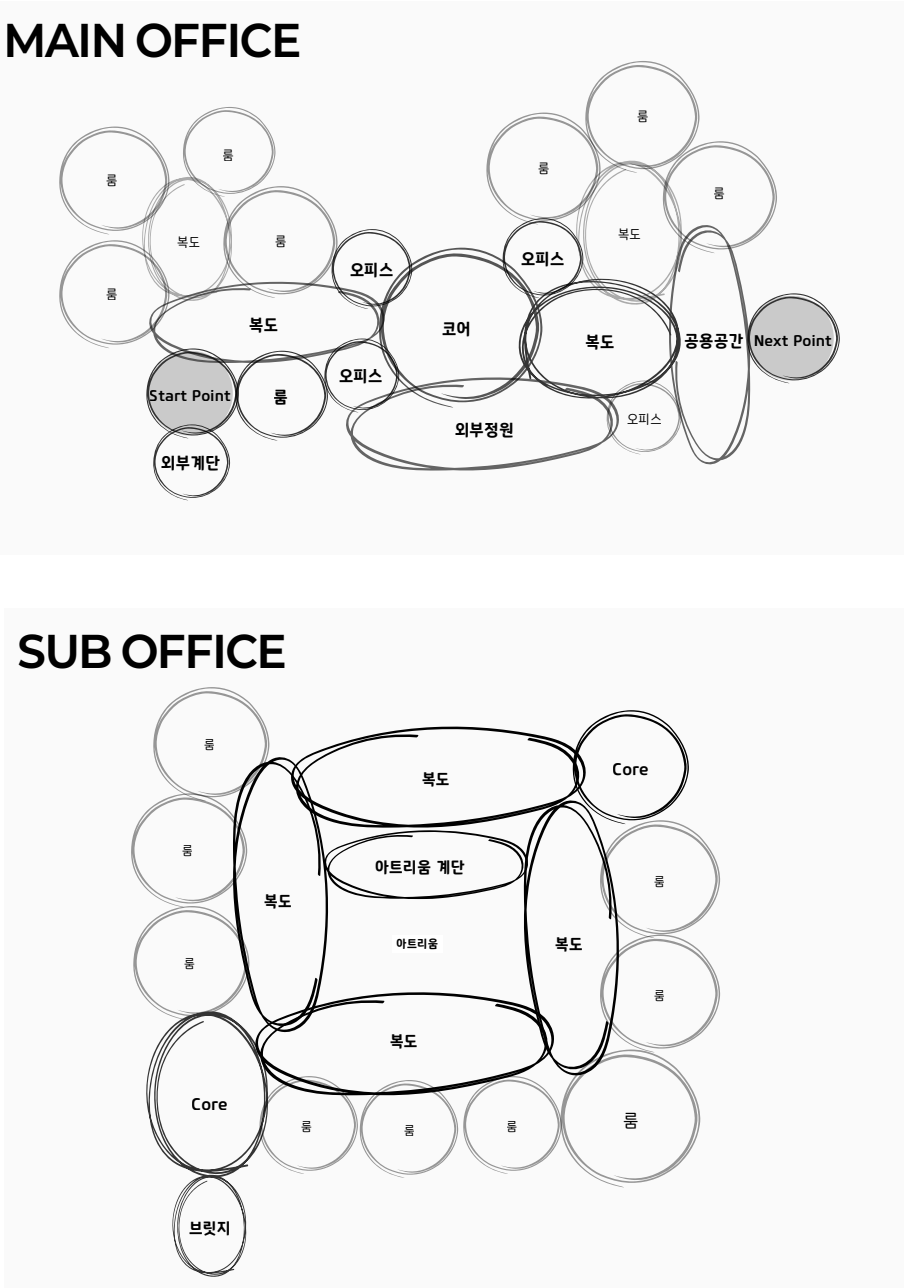
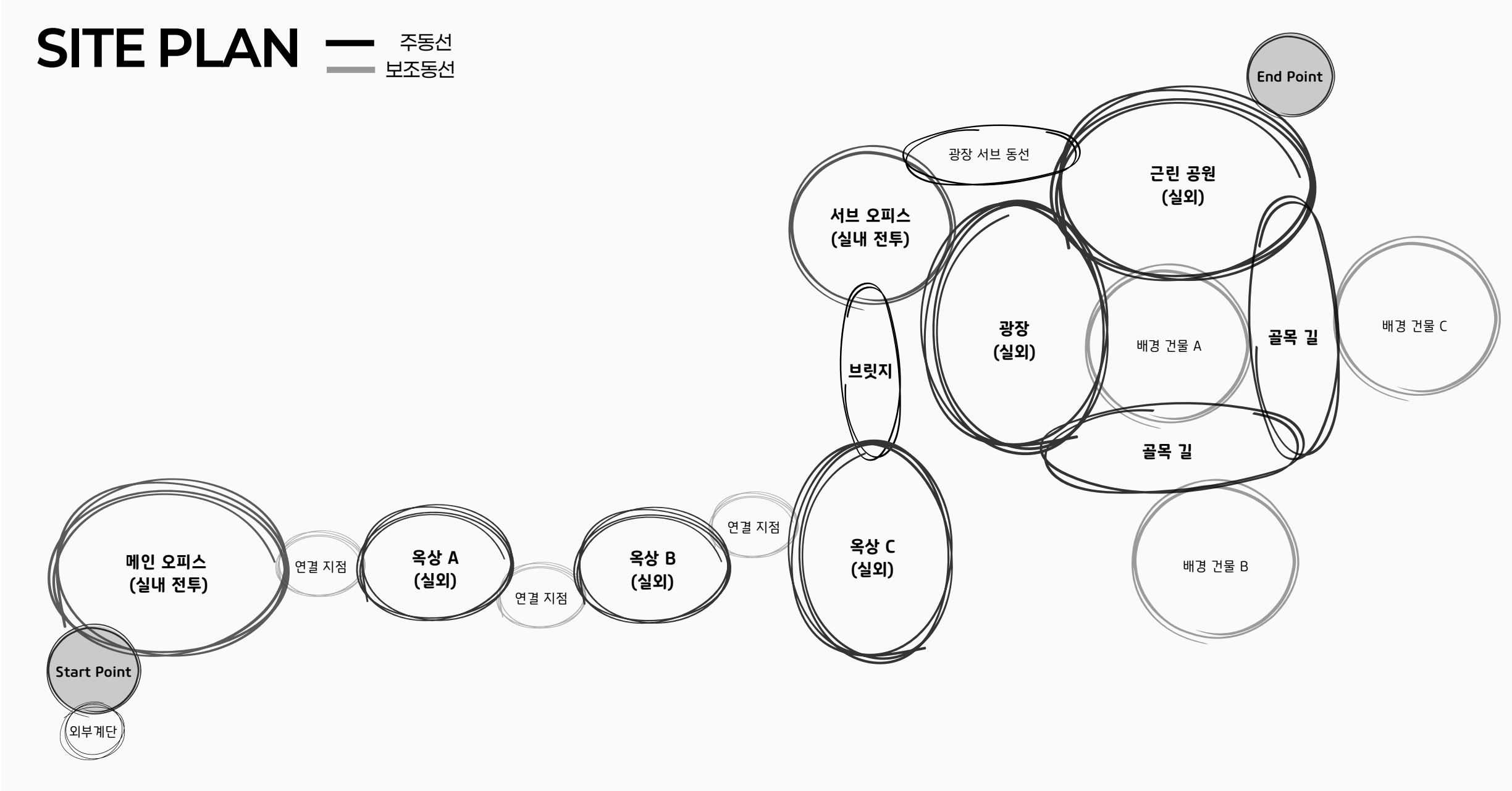
고지대에서 적을 먼저 발견하고 기습하는
능동적 전투와 교차된 계단 구조로 공간적
흥미 유도 다수의 적을 압도하는 전투로 성
장감과 우월감 제공함

Chapter 04

차량이 동선을 형성하고 동시에 적의 엄폐
물로 활용되며, 공원 공간은 엄폐물이 적
어 플레이어가 신속히 이동하며 적을 제압
해야 함. 우회로를 이용하면 힌트를 얻을
수 있고, 또한 이전 챕터에서 지형 관찰에
집중했다면 힌트 없이도 동선을
따라 갈 수 있음

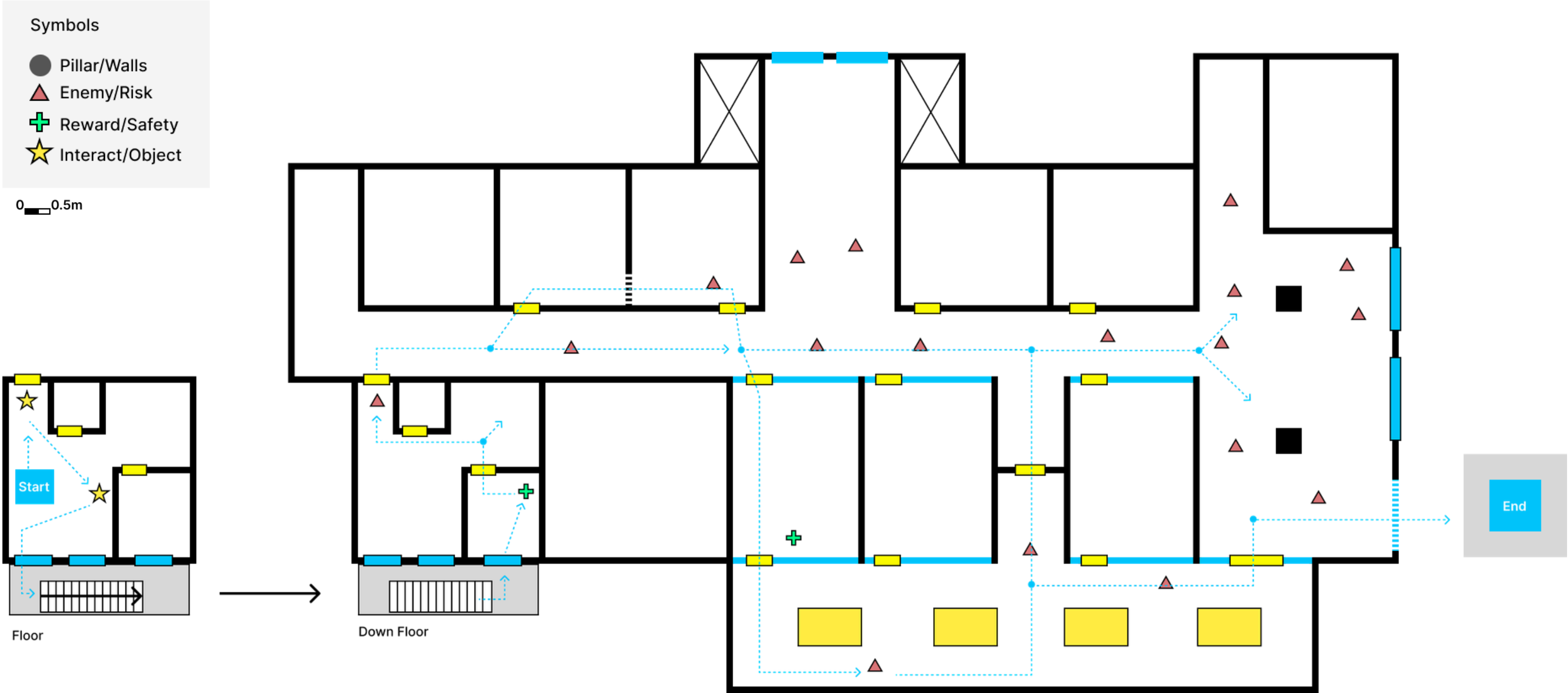
06 버블 다이어그램

버블 다이어그램으로 대략적인 공간의 규모와 명칭, 동선의 흐름을 시각화



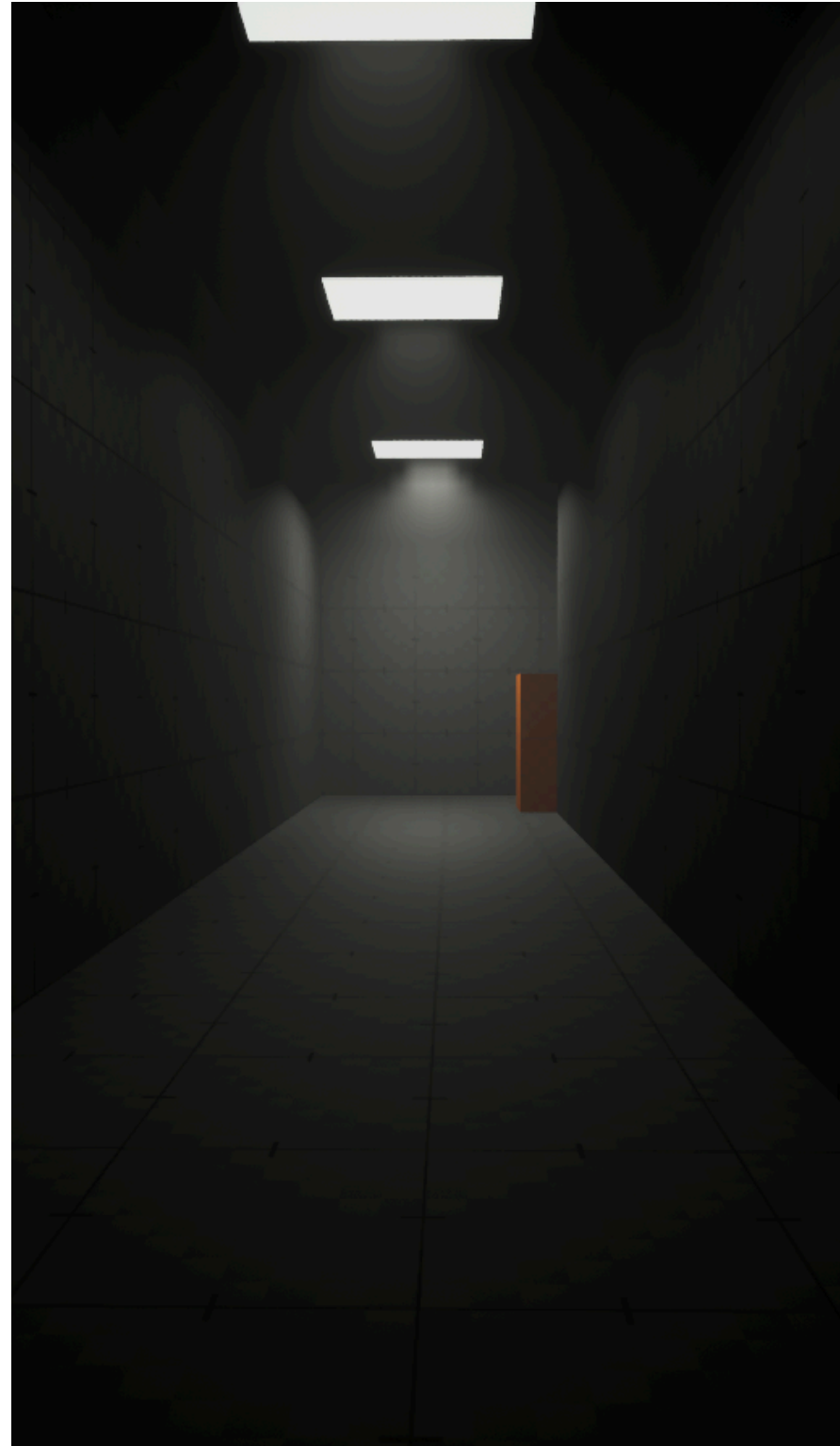
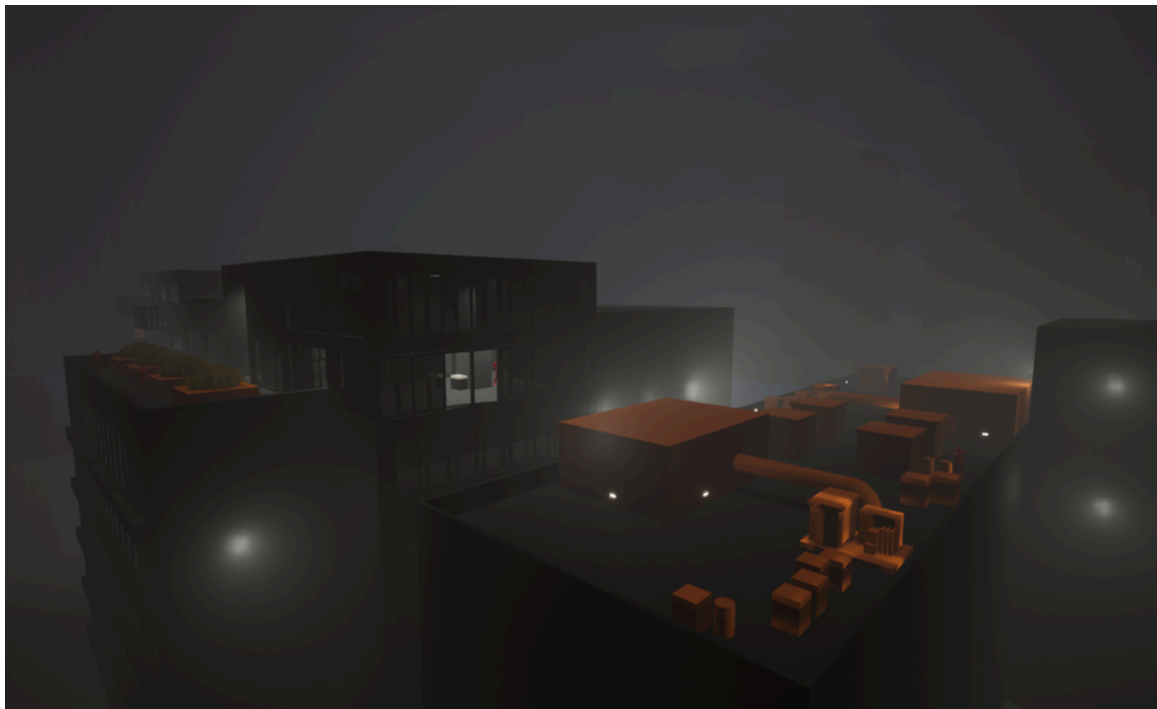
07 배치 계획

공간의 면적과 동선 그리고 구조물, 적, 보상 등 구체적인 배치 계획



08 레벨 기획의도

01



플레이어의 속도를 늦추고 탐색을 장려

특정 구간은 좁고 어두운 공간, 또는 무너진 장애물 구간 등으로 구성되어 플레이어의 이동 속도가 자연스럽게 느려지도록 설계

의도

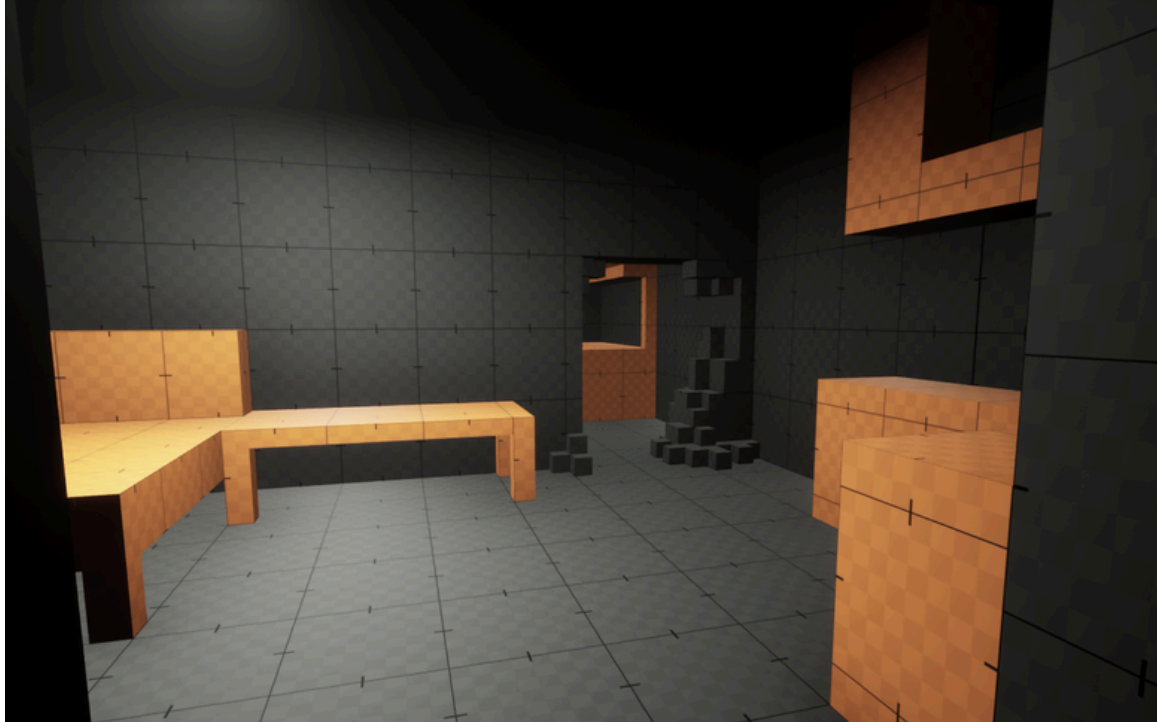
지나치게 빠른 진행을 방지하고, 탐색과 경계심을 유도

적용

좁은 통로, 장애물, 어두운 조명으로 이동 속도 저하
제한된 시야, 조명/연기 연출, 사운드 설정

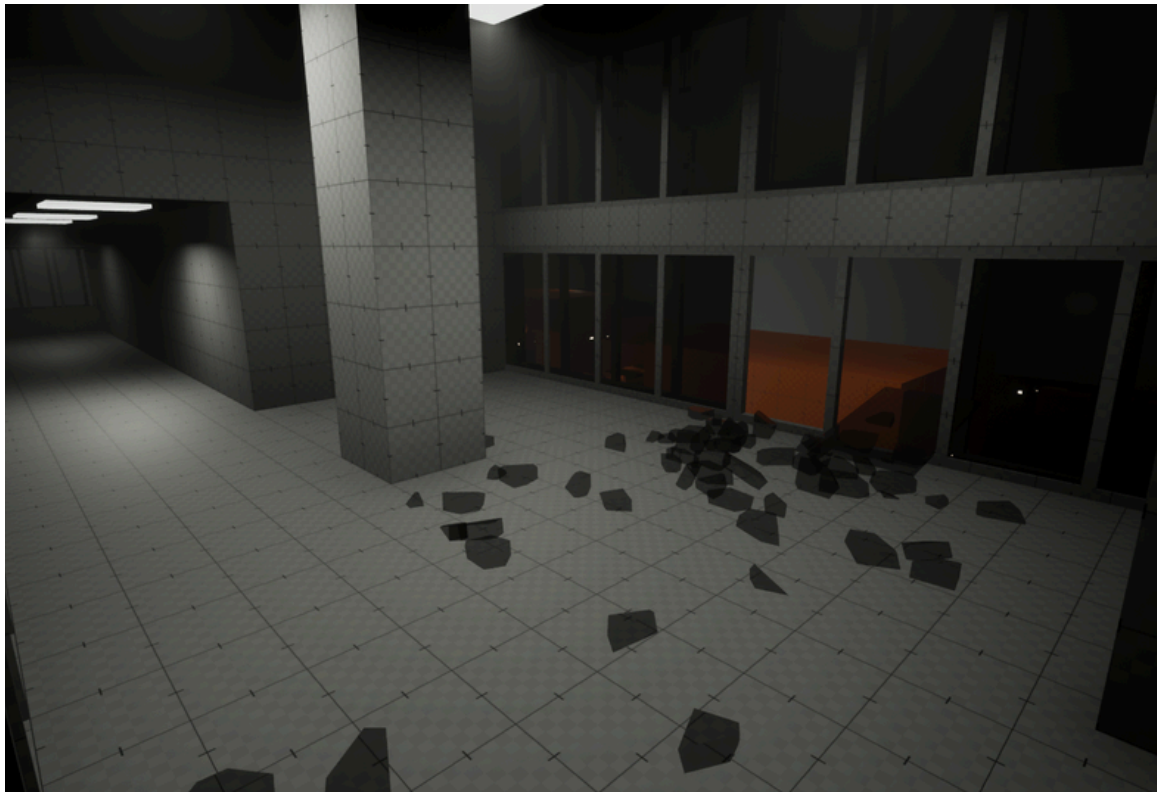
경험

플레이어가 공간을 관찰하고, 조사하도록 유도함
으로써 긴장감 증가, 체류 시간 증가



분위기에 어울리는 오브젝트로 동선 유도

파괴된 오브젝트, 흔적이 남은 공간 등은 플레이어의 시선을 자연스럽게 유도하는 환경 내비게이션 수행



의도

플레이어가 길을 잃지 않게 유도하고, 내러티브에 몰입하게 하려함

적용

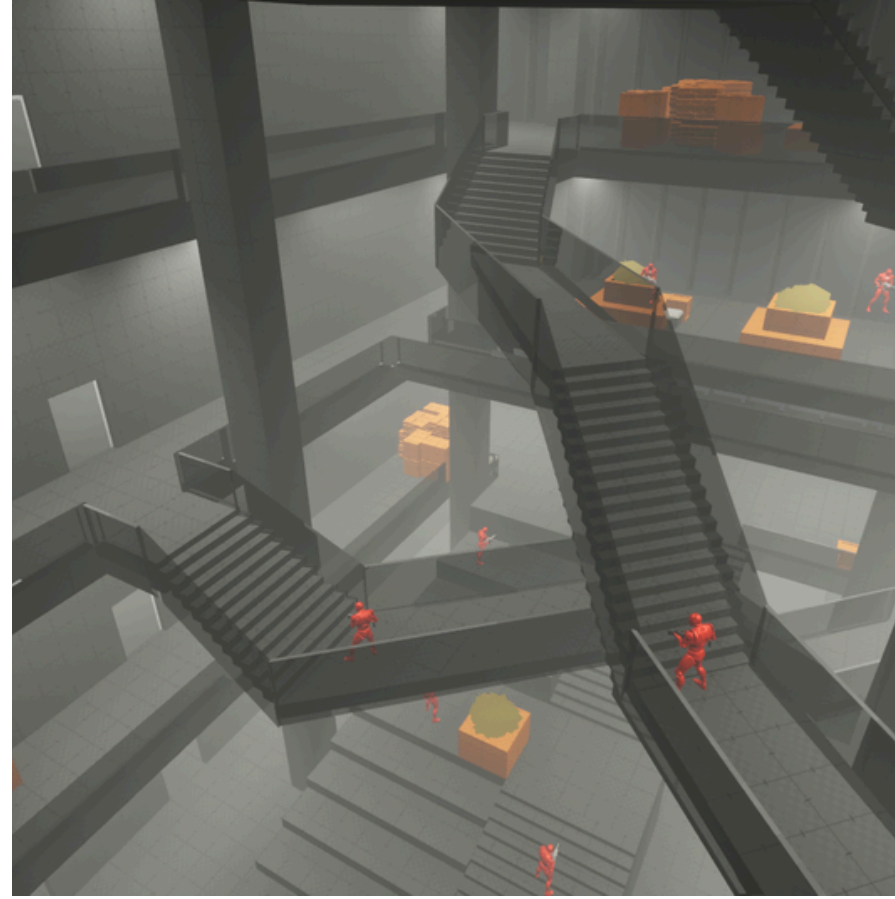
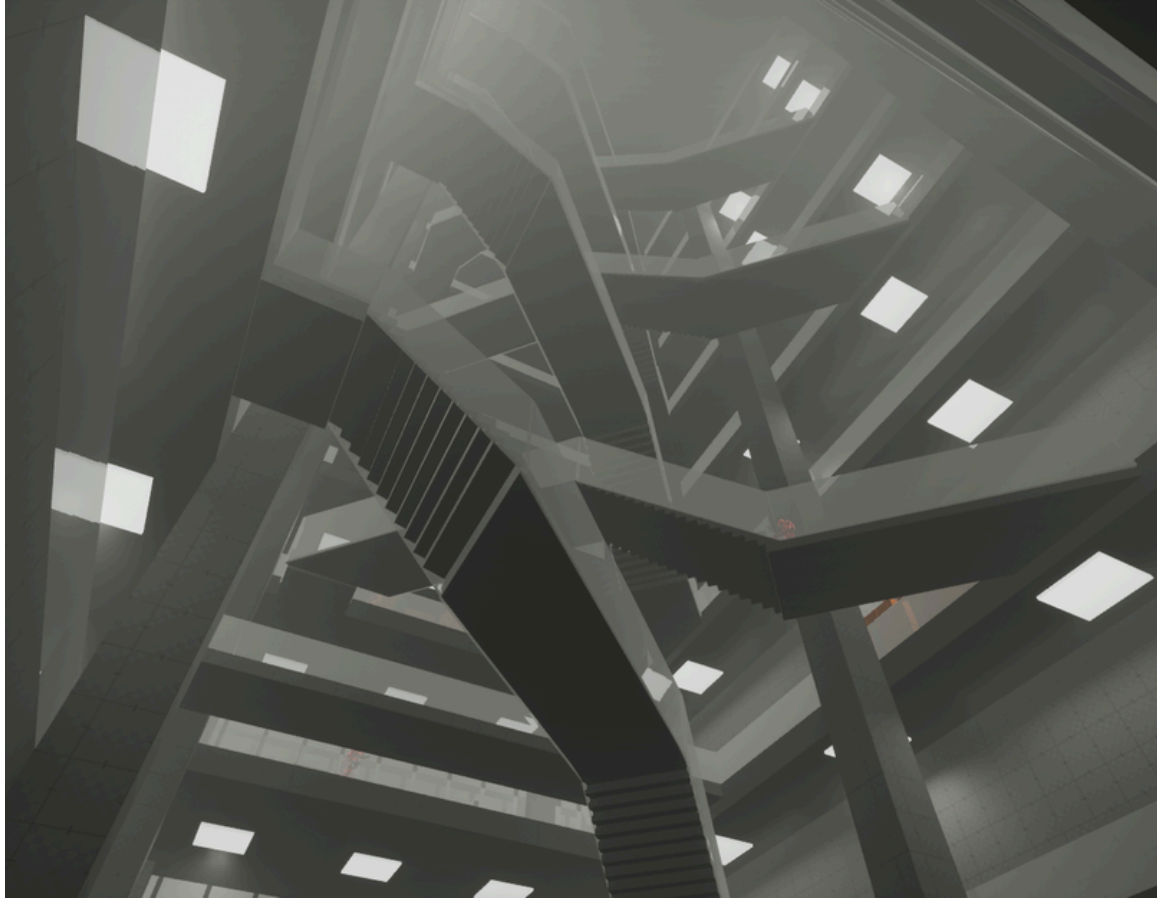
파괴된 벽, 널브러진 물건,

경험

시선을 유도하고, 내러티브적 배경을 자연스럽게 느낄 수 있음

08 레벨 기획의도

03



지형이 교차하며 반복되는 공간

교차되는 구조는 역동적인 분위기를 연출, 또한 기능적으로는 공간 활용도를 높이고 시각적 흥미 유발, 결과적으로 쾌적하고 효율적인 공간 조성



의도

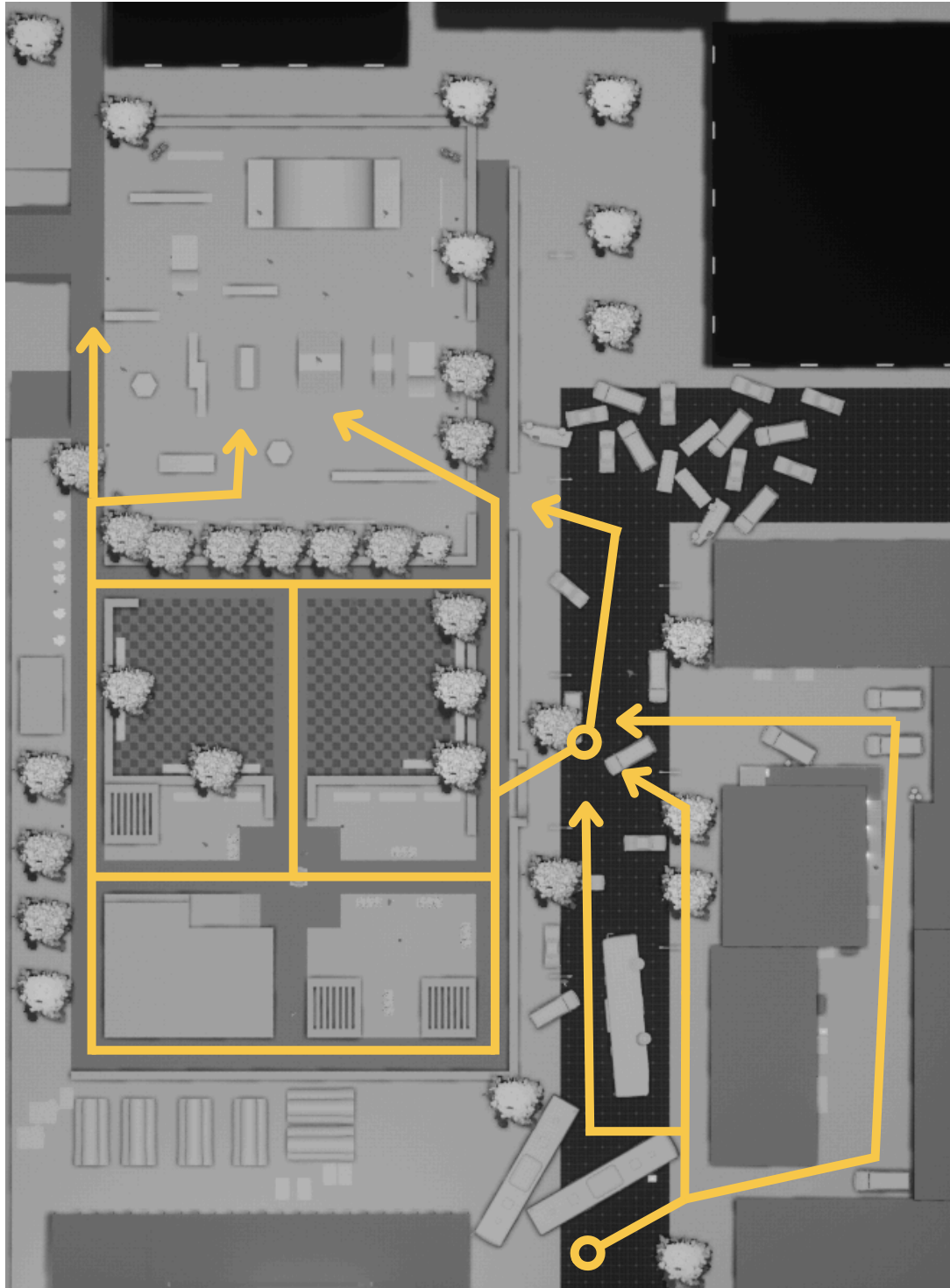
공간의 시각적 흥미를 의도하고, 이 구조에 맞춰 적이 사방에서 출몰하도록 설계 되어, 플레이어는 지속적인 긴장감 속에서 주변을 경계하며 플레이

적용

교차되는 계단, 반복되는 지형, 시야의 사각

경험

사방에서 튀어나오는 적들로 인해 난이도 상승
시각적, 공간적 긴장감을 유도하여 몰입 극대화



순환하는 구조

순환 구조로 설계하여 공간을 비선형적이고 자유롭게 느껴지게 만들고, 플레이어의 경로 선택에 의미 부여

의도

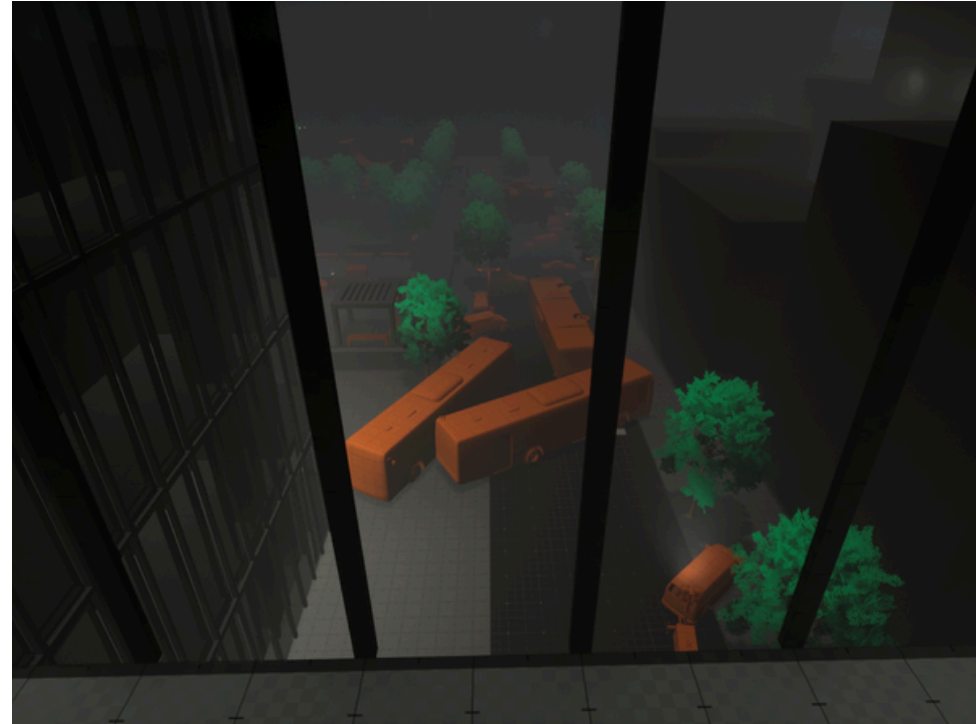
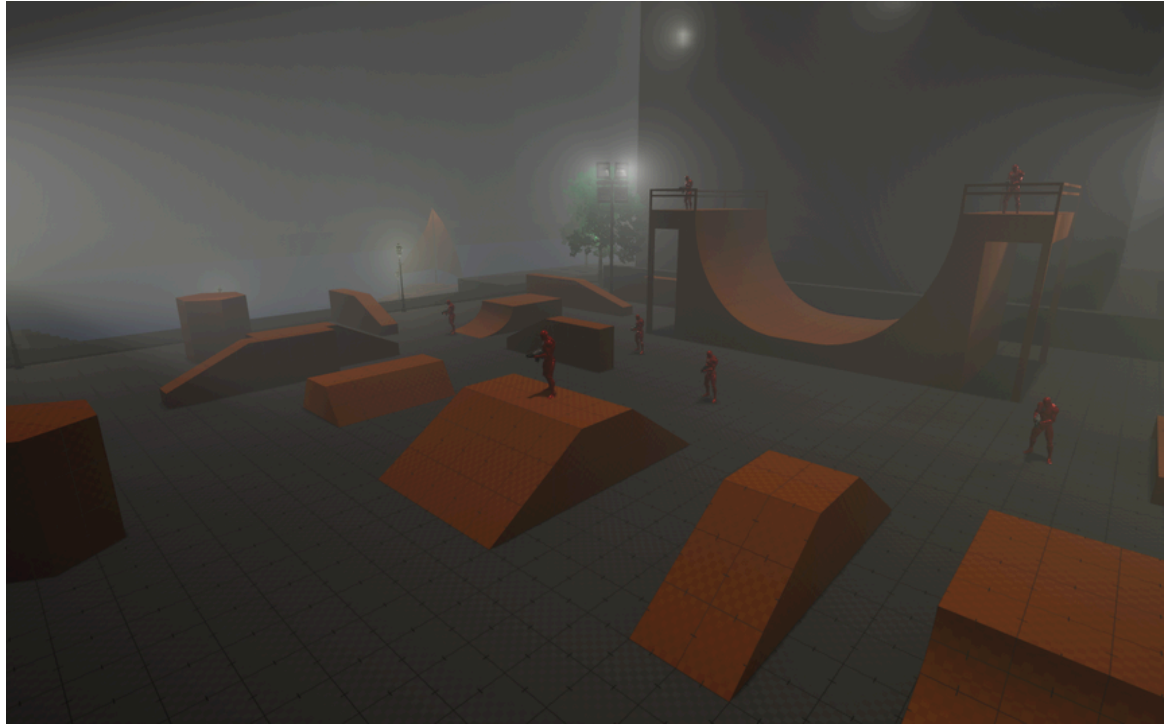
적의 배치와 난이도에 따라 자유롭게 경로를 선택할 수 있게 하여 탐색의 즐거움을 유도

적용

Y자, T자 형식의 경로, 트랙 형식

경험

비선형적 동선을 통해 다양성 있는 플레이 경험
공간 탐색으로 반복 플레이의 기반이 됨



높이 차이로 생기는 공간의 다양성

수직성을 적용하면 같은 공간이라도 위, 아래에서 바라볼 때 같은 장소라도 다르게 느껴지며 복잡하게 얹힌 공간처럼 인지, 또한 고저차로 적의 난이도를 조절 할 수 있음

의도

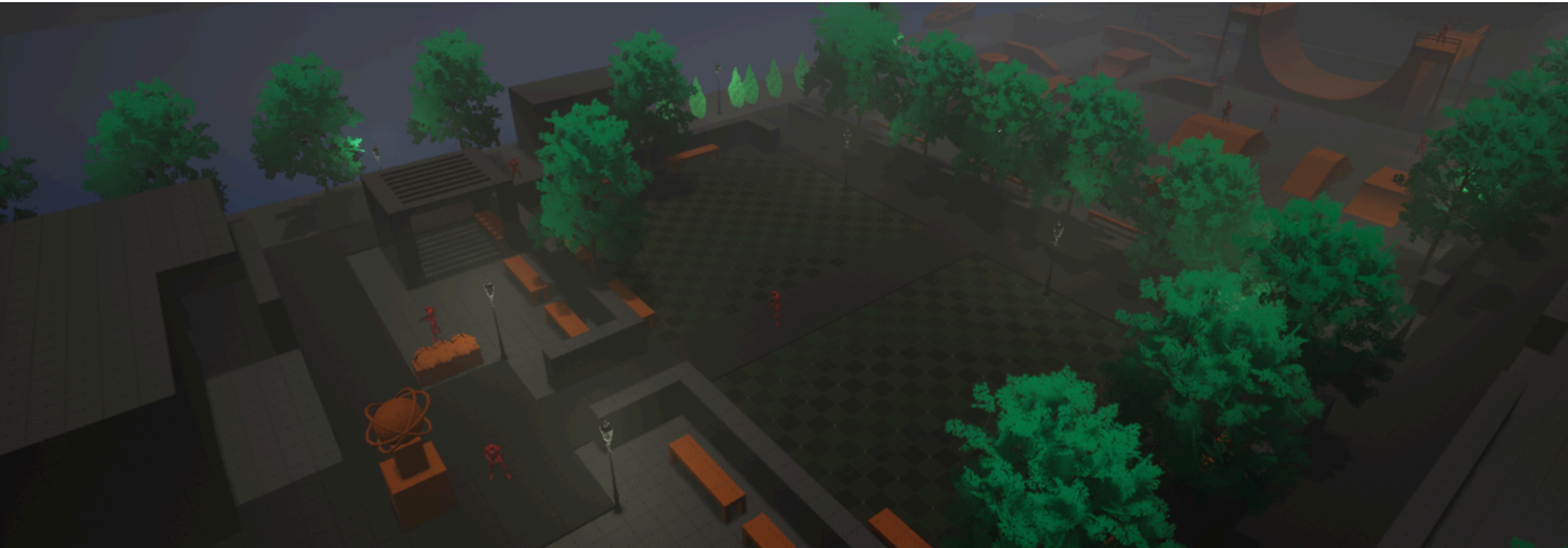
공간 심리학적으로 높은 천장은 자유로움, 해방감을 주며 긴장감 완화에 효과적. 고저차로 인한 전술적 행동이 다양해지고 자연스러운 난이도 조절 가능

적용

수직, 수평으로 규모가 큰 공간

경험

하층으로 내려가며 지나쳤던 공간을 바라보며 구조의 흥미, 지형에 따라 달라지는 전투 경험



수평성이 강조되는 넓은 공원 공간

문제

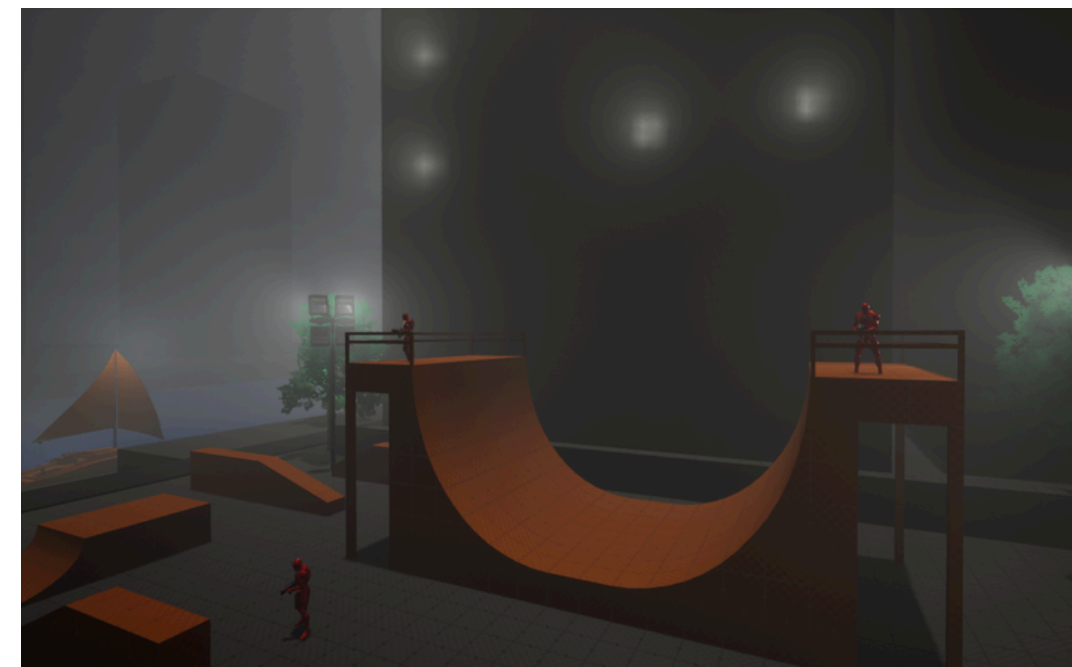
도심지는 수평으로 넓은 공간으로 구성, 공간의 특성으로 인해 동선과 목표 지점을 찾기 어려우며 장애물이 부족해서 난이도가 높음

해결 방안

‘탈출’이라는 내러티브와 도심 공간에 어울리는 장애물을 배치
공격 받고 버려진 차량, 스케이트 파크를 적용

실행 및 평가

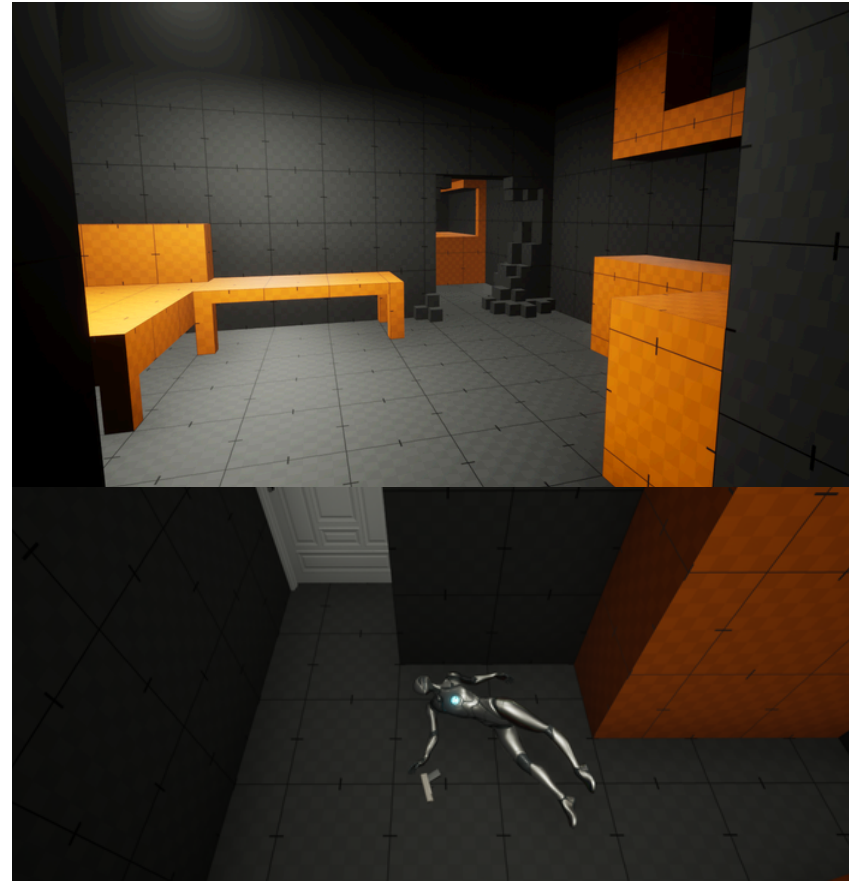
차량으로 동선의 흐름을 만들고 우회로인 골목길을 만들어 고지대로 올라가
최종 목표 지점을 확인하고 공원으로 가는 길을 선택하여 자율성 확보





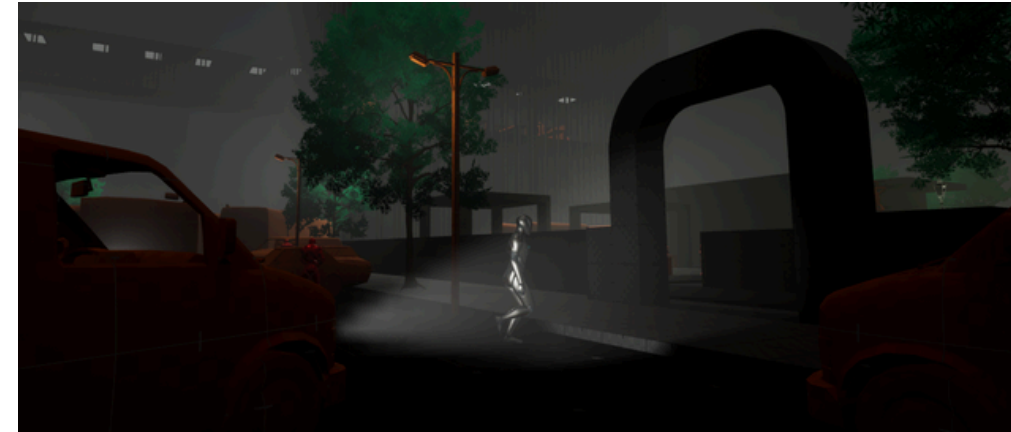
밀기

플레이어가 기획 의도대로 움직일 수 있게 안내



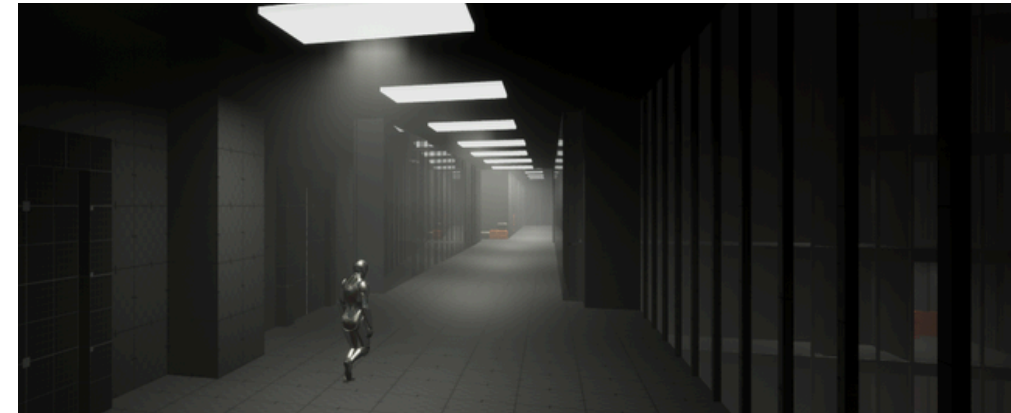
빵 부스러기

무너진 벽, 특정 오브젝트로 동선 안내



빛을 따라가는 본능

어두운 공간은 불안감과 공포를 유발 -> 우회 유도



안전지대

적의 손길이 닿지 않는 안전지대에서 휴식과 서사 진행

✓ 내러티브와 하나되는 레벨 디자인 기법으로 단순한 맵 클리어가 아닌, 기억에 남는 인상적인 레벨이 될 수 있도록 기획

Thank You

정재균

CONTACT

kyun081130@gmail.com

Youtube

Website