



Muryudang

한옥 구조를 활용한 팀데스매치 레벨디자인

정재균

제작기간 2026.01.05 – 2026.01.29

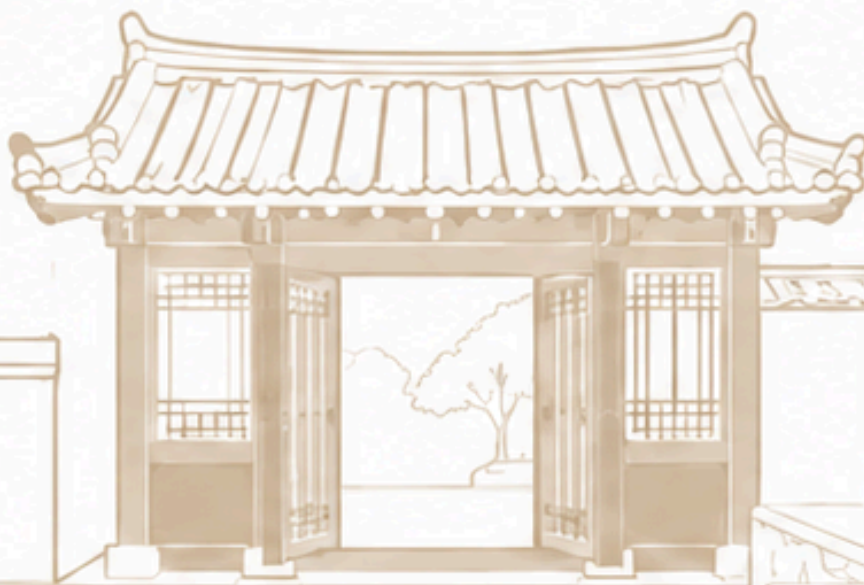
✉ kyun081130@gmail.com



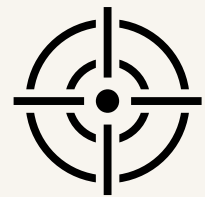
[홈페이지](#)



[테스트 플레이 영상](#)



01 프로젝트 개요



모드
—
팀데스매치



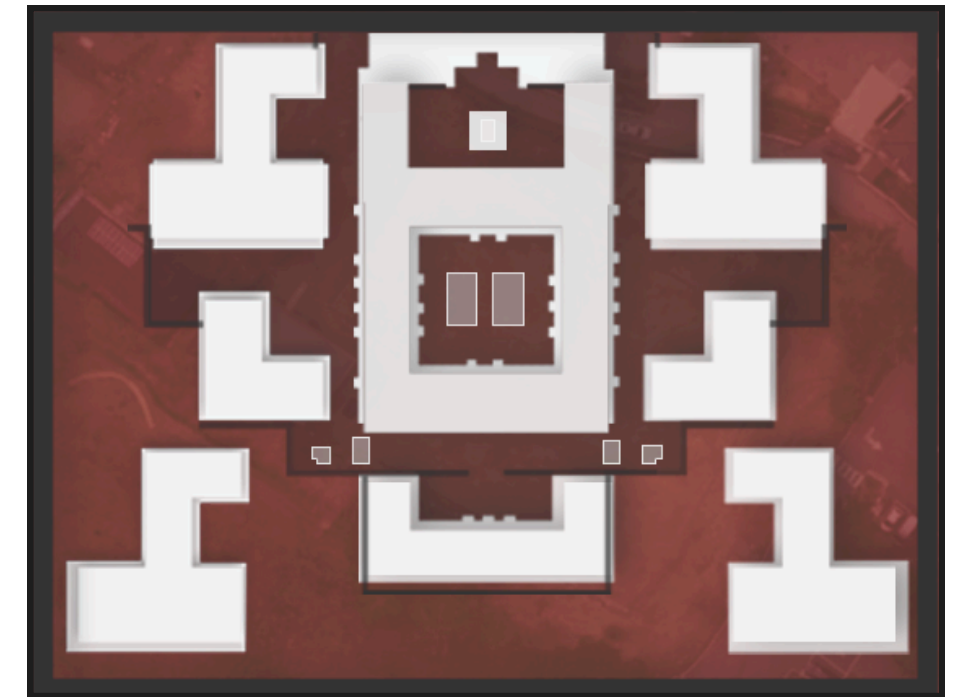
인원
—
8 vs 8



면적
—
약 7920m²



엔진
—
Unreal
Engine 5



콘셉트

맵의 이름은 무류당, 머무를 곳 없이 전투를 속행해야 하는 공간을 의미
전투는 중정을 중심으로 빠르게 충돌하고, 한옥의 내·외부를 오가는 난전 형식 전투

02 프로젝트 배경



한국 호감도

82.3%

2025 대한민국 이미지 조사



융합형 K-콘텐츠 반응

60%

K- 콘텐츠를 “매력적”, “트렌디” 하다고 응답



해외 K-게임 반응

61.2%

K-게임 인지자 중 한국산 게임 호감도

1



한국은 낯선 국가가 아닌,
호감이 형성된 문화 국가



2



“한옥”은 단순한 장식이 아니라
한국 콘텐츠로 인식되는 핵심요소



3



FPS라는 익숙한 장르에
한옥을 결합하는 방향성의 근거

03 한옥을 전장으로 선택한 이유



1

국내 인식



직접적인 한옥 맵 선호
공식 통계는 아직 제한적



대다수 국내 유저는 한국적 소재를
긍정적으로 평가



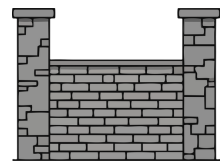
국내 유저에게는 서구식 도심 중심의
FPS 전장과 다른 신선함을 제공 가능

2

한옥이 슈터 게임에 유리한 점



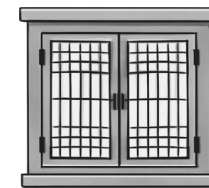
중정
빠른 충돌 유도



담장/기둥
엄폐와 시야 분리



골목
우회 · 측면 공략



창호/문
내부 · 외부 연결감

3

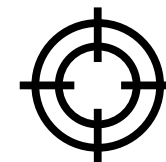
콘셉트 결정



글로벌 유저에게는
차별화된 한국배경



국내 유저에게는 익숙하지만
새롭고 흥미로운 공간



FPS에 적합한
전술 구조

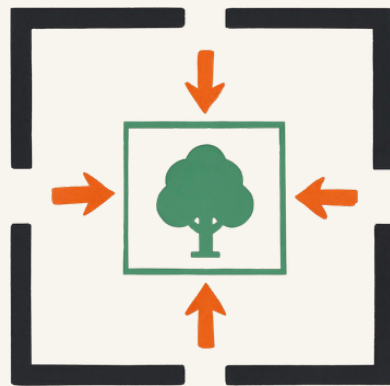


한옥 콘셉트 맵

04 핵심 디자인 원칙



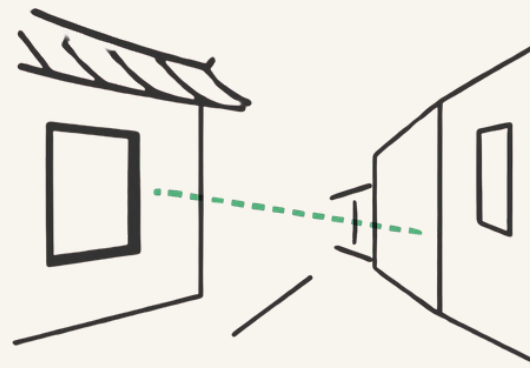
1



중정 중심 전투

빠른 교전 유도

2



내부·외부 연결

창호를 통해 교전하며 상황 파악

3



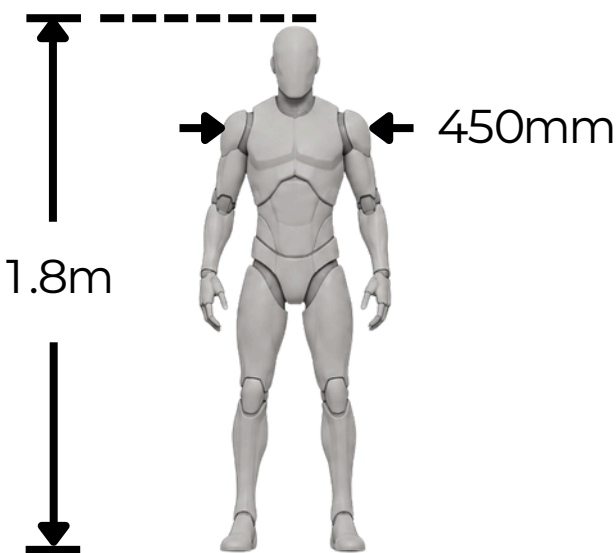
한 곳에 머무르지 않게

전투 고착 방지하고
지속적 위치 전환 유도

05 플레이어 스케일 기반 엄폐 기준

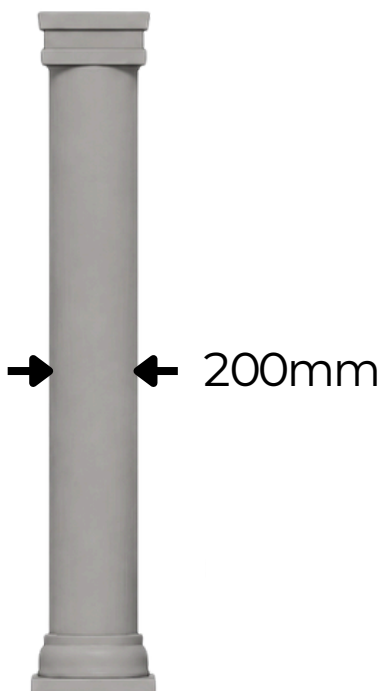


플레이어 설정



키 1.8m
어깨 넓이 450mm

기둥



폭 200mm
중정 공간에서 신체 절반을 엄폐하며
이동, 사격을 반복 할 수 있음

중정 화단



높이 0.6m
화단 자체는 낮지만 식물로 시야를 차단
식물 사이로 시야 확보 가능

항아리

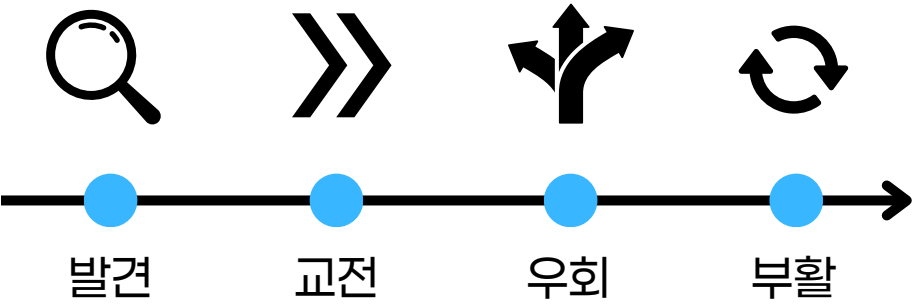


높이 1.4m
앉았을 때 완전히 엄폐가 되어
다양한 전술을 구사 할 수 있음

06 전체 레이아웃 (1)



1 빠른 템포 전투



빠르고 잦은 교전주기

짧은 이동 거리와 다양한 루트로
자주 마주치며 빠른 템포의 교전 발생

2 다양한 플레이 스타일



역할과 전략 선택의 폭을 넓혀
스타일에 맞는 자유로운 전투 경험을 제공



◇ 주요 지점 □ 우회 지점 ○ Team A Spawn ○ Team B Spawn

07 전체 레이아웃 (2)



1

중정으로 빠르게 진입하여
정면 교전 유도

2

중앙 화단을 점거하여
상대 팀을 몰아 넣어 압박 가능

3

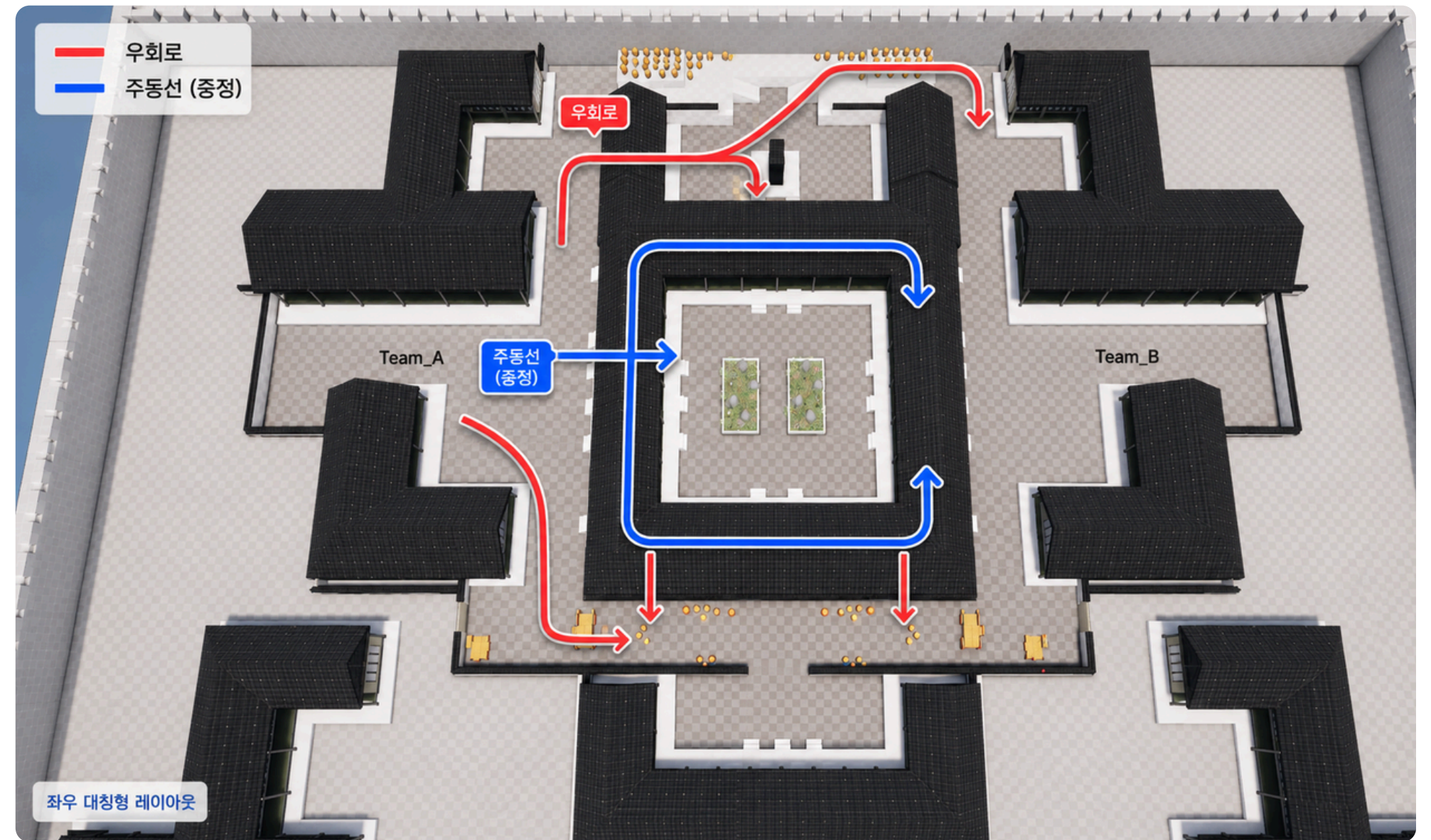
기둥, 창호를 간이 엄폐물로
이용하여 전술적 활동 가능

4

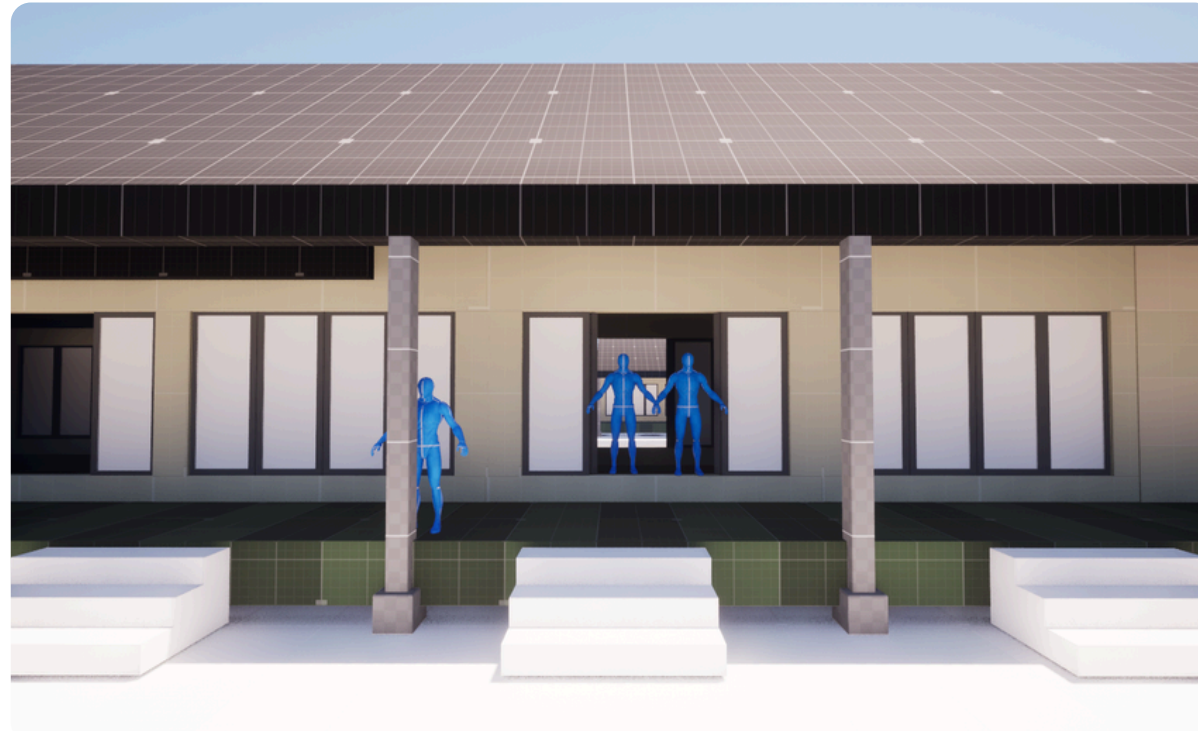
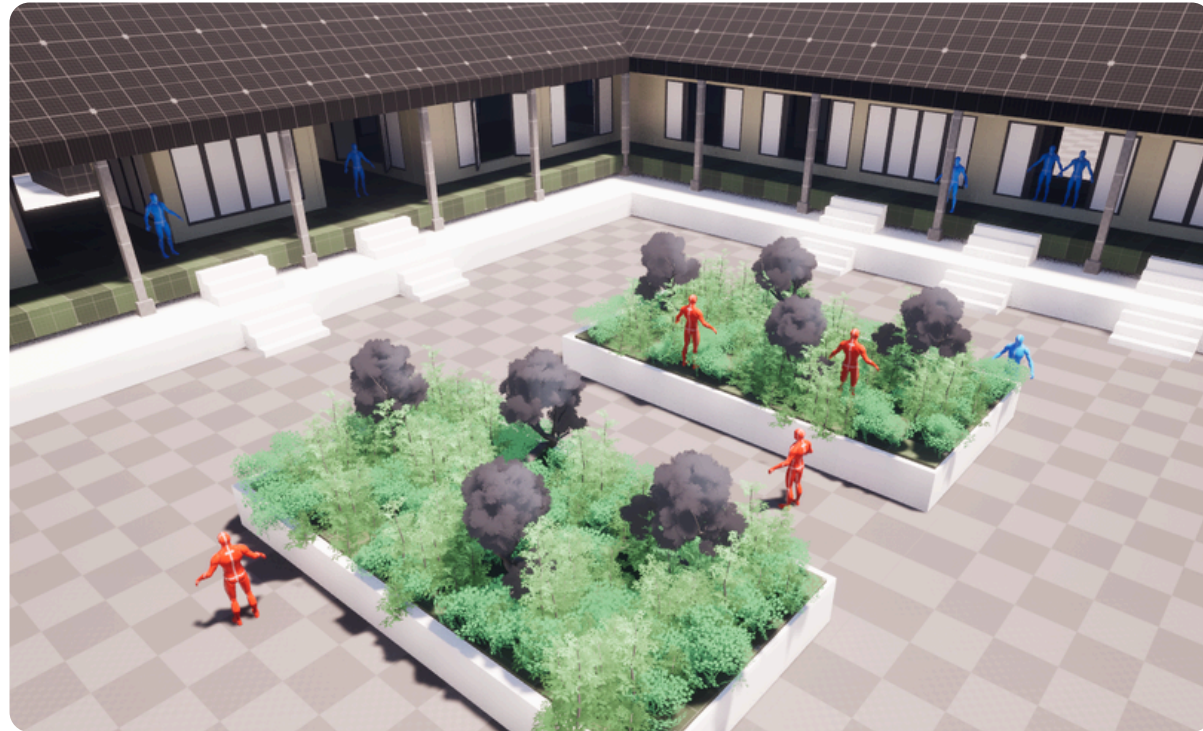
내·외부 공간을 이용하여 전술적
우위를 가져갈 수 있음

중앙 중정은 30m x 30m 규모의 주요 교전 구역

중앙화단을 점거하면 중정으로 진입하는 적을 압박 할 수 있고,
화단을 이용해 신체 일부를 은엄폐하여 사격 할 수 있다. 하지만 중앙에
위치하기 때문에 측면 우회로와 창호 등 다각을 신경쓰며 경계해야한다



08 주요 교전 구역 - 중정

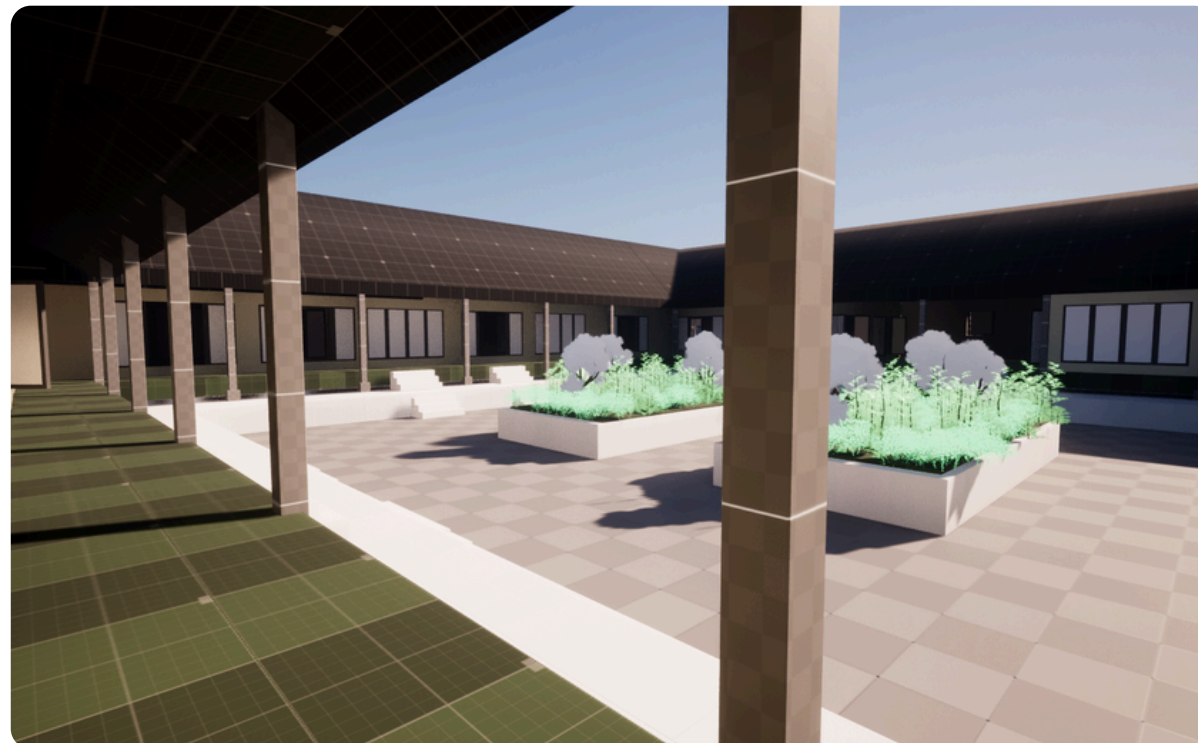
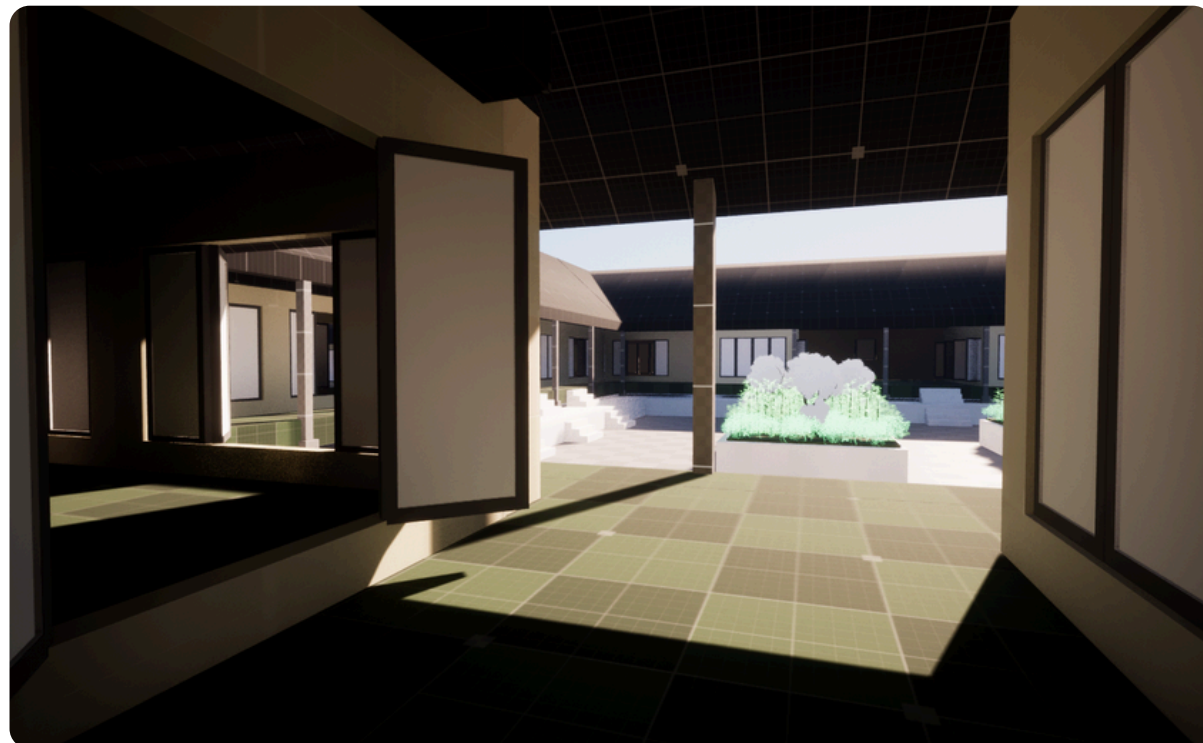


1) 핵심구조

- 창호와 문은 약 2m 폭으로, 2명이 동시에 통과할 수 있도록 설정
- 병목을 과하게 만들지 않으면서도, 진입 전 시야 확인과 각도 싸움이 발생하도록 설계

2) 전술 의도

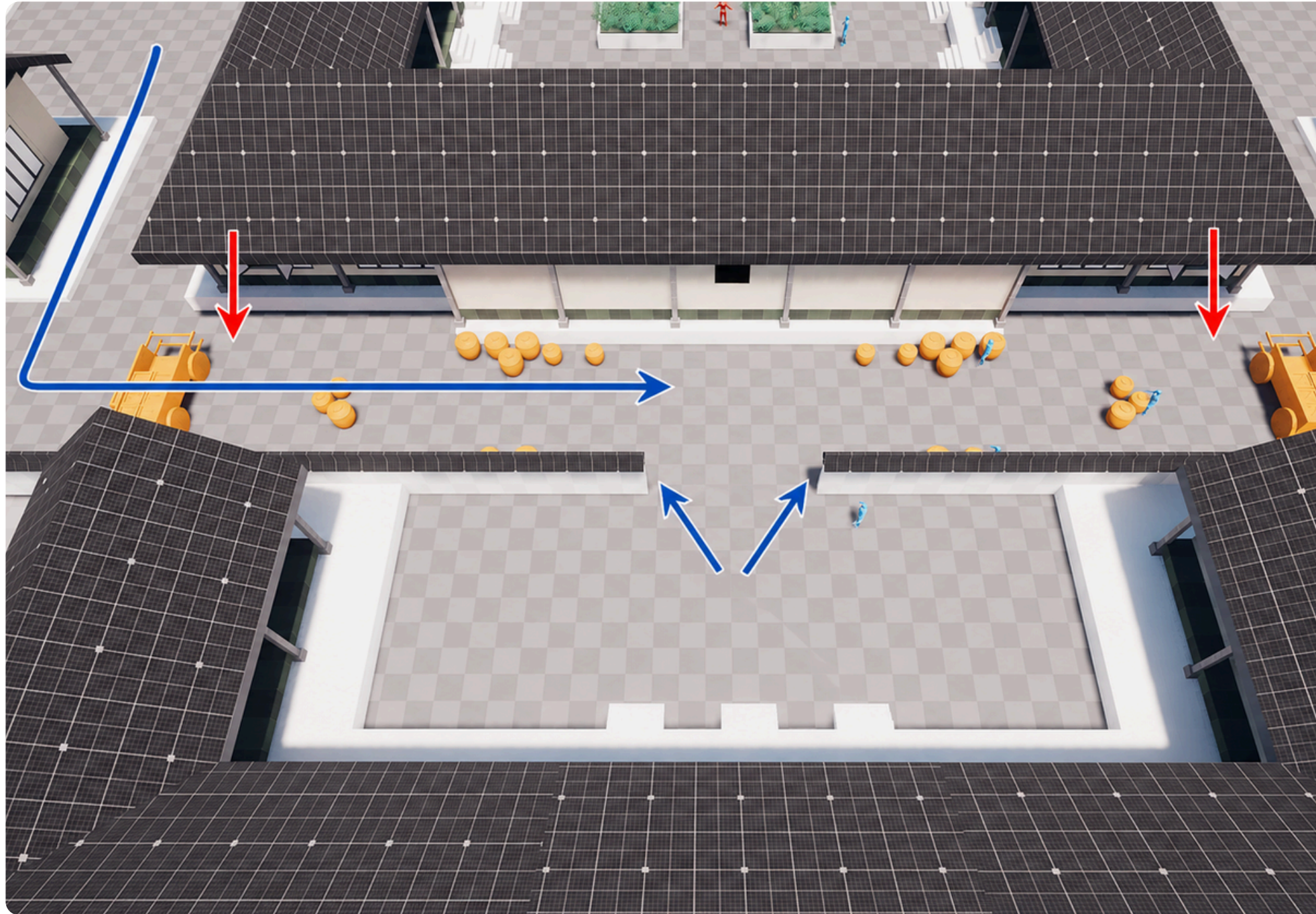
- 기둥과 창호를 피킹으로 활용
- 중정 진입 전 시야 확인과 각도 싸움 유도
- 창호와 문을 통해 중정 상황을 사전파악



창호와 문의 폭으로 병목은 줄이고, 시야와 각도 싸움이 발생하도록 설계

기둥, 창호, 화단 등 구조물을 이용하여 전술적인 플레이 유도

09 주요 우회로 - 골목



도달 거리
약 45m 7.5초



구역 역할
주요 우회로



전투 방식
원거리 교전



설계 의도
적 기지 압박

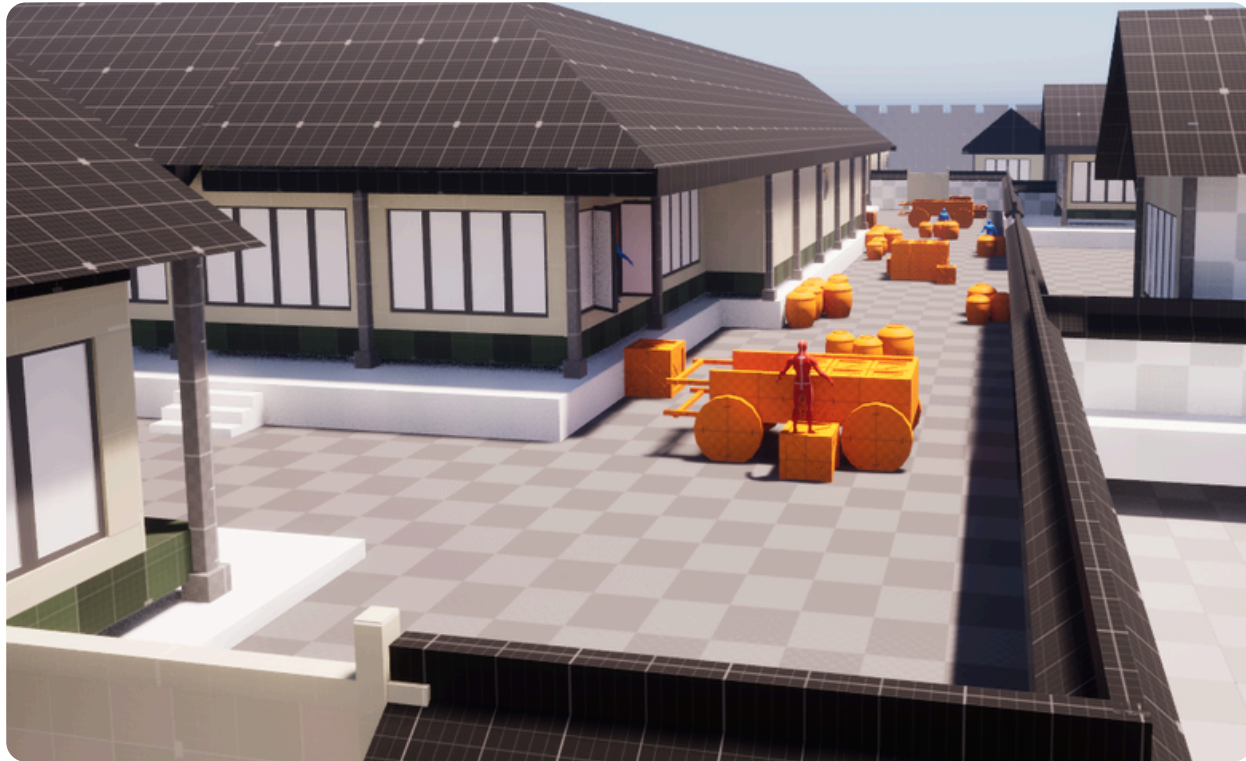
메인 우회로, 골목

골목 구역은 스폰 지점에서 약 45m, 7.5초 내 도달 가능한 주요 우회로이다. 장독대 구역보다 빠르게 접근 할 수 있어 초반 교전의 변수를 만든다. 골목에서는 긴 지형으로 인해 자연스럽게 원거리 견제가 발생하며, 창호를 통해 중정으로 진입 할 수 있고 앞으로 압박하며 상대방 중정으로도 진입 가능하다. 원거리 교전 시 신경써야 할 요소가 많아 전투의 긴장감이 높은 구역이다

핵심

원거리 교전과 상대방 중정, 기지 압박

10 주요 우회로 - 골목



1) 핵심구조

- 긴 골목은 원거리 교전과 정보 확인에 유리
- 담장과 좁은 통로가 시야를 분리해 긴장감 형성

2) 장애물 역할

- 수레 = 원거리 피킹
- 항아리 = 앉은 자세 엄폐
- 담장 = 시야 분할

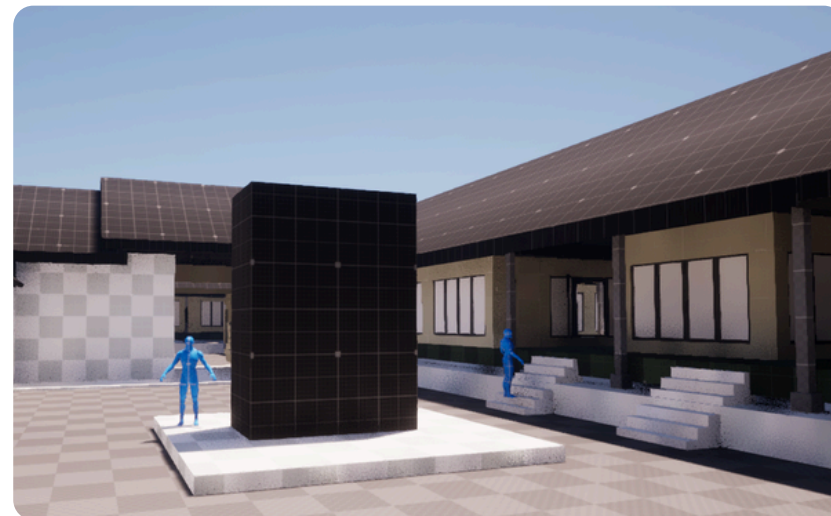
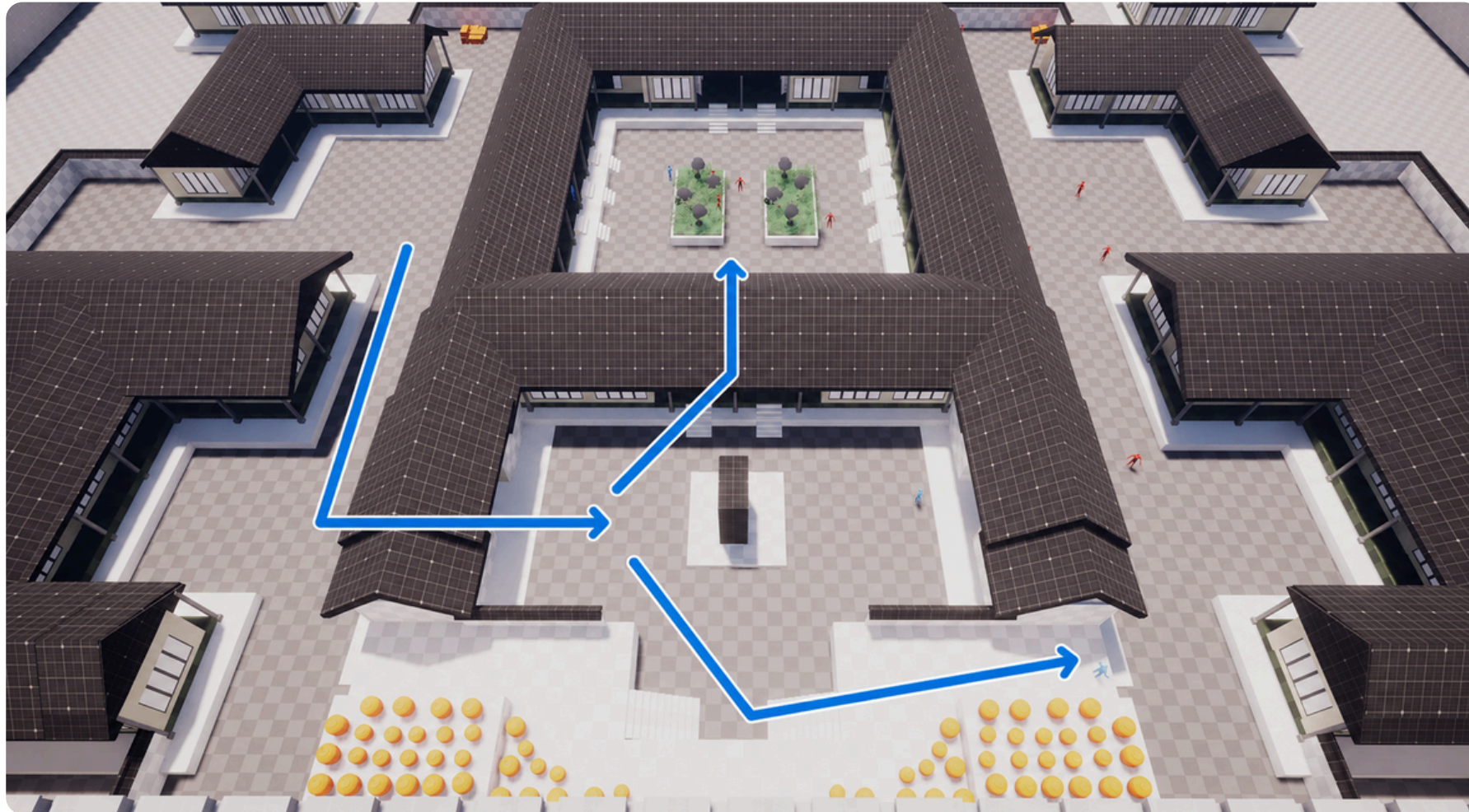


3) 밸런스 의도

- 우회로는 측면 공격 기회를 제공
- 적 스폰 근처이기에 위험부담을 주어, 과도한 이점 제한하여 보상과 위험이 공존

긴 시야선을 유지하되 수레와 항아리로 교전 리듬을 끊어 일방적 사격을 방지

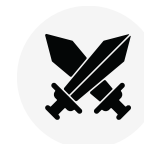
11 보조 우회로 - 장독대



도달 거리
약 65m 10.8초



구역 역할
서브 우회로



전투 방식
측면 견제, 매복



설계 의도
시간을 사용하여 압박

서브 우회로, 장독대

장독대 구역은 스폰지점에서 약 65m, 10.8초가 필요한 장거리 우회로다. 골목보다 진입 시간이 길지만, 도달에 성공하면 상대방 측면을 압박할 수 있다. 장독대로 올라가서 측면 매복 기회를 확보 할 수 있다

핵심

10.8초를 투자해 측면 공격, 매복 기회를 얻지만, 적 스폰과 가까워 빠른 이탈이 필요한 보조 우회로

감사합니다

정재균

제작기간 2026.01.05 – 2026.01.29

✉ kyun081130@gmail.com

🌐 [홈페이지](#)  [테스트 플레이 영상](#)

