

던전 레벨 디자인

숨겨진 고블린의 광산

작성자 | 정재균

CONTACT

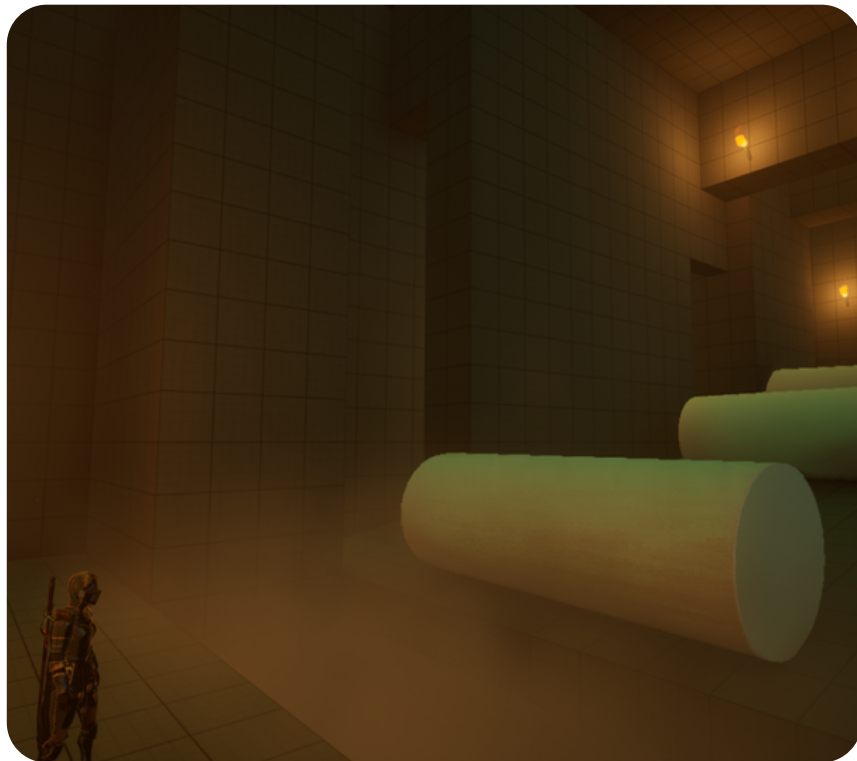
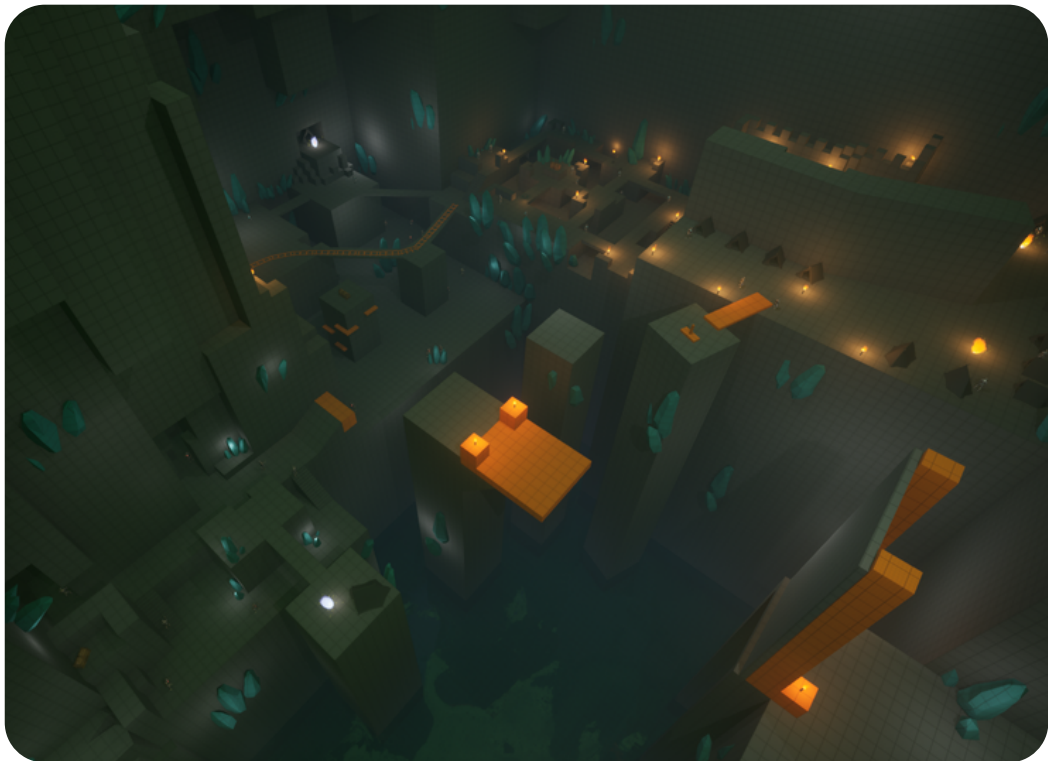
kyun081130@gmail.com

Website

Youtube



01 · 레벨 콘셉트

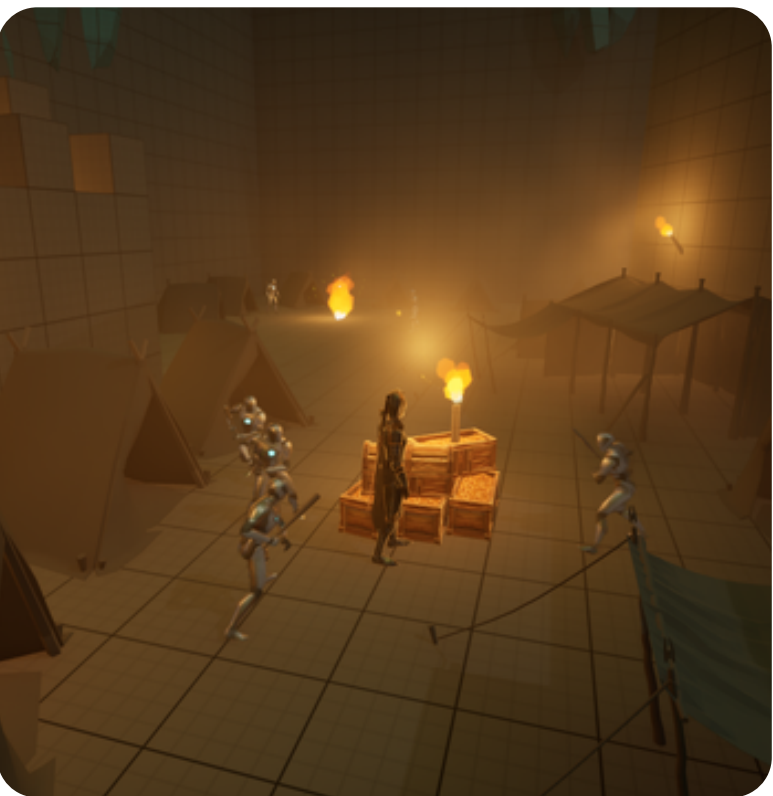


개요

장르 : ACTION RPG / 3rd Person

분위기 : 전체적으로 어둡고 점점 비좁아지는 동굴 탐험

내러티브 : 숨겨진 광산을 발견한 플레이어가 함정과 몬스터를 지나
보스가 독점한 보물을 찾는 이야기



특징

처음에는 평범한 동굴처럼 시작하지만, 깊이 들어갈수록 고블린의 체형
과 생활 방식에 맞춰진 협소한 광산이 드러남

제한된 평면 공간은 수직 구조와 등반·우회로로 확장해 탐험과 전략적
선택이 가능하도록 설계

고블린의 보물 집착을 상자·함정·위험한 보상 배치에 반영

02 · 설계 콘셉트

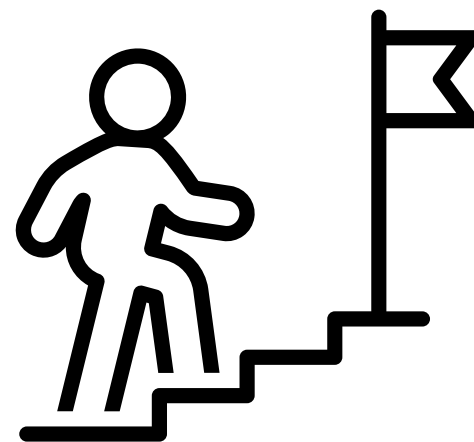


역동적인 탐험

등반, 상호작용 시스템을 통해
플레이 자유도와 탐색 동기 강화

자유로운 상하 이동과 탐색 경로
상호작용을 통한 새로운 길과 기회
등반 시스템으로 전략적 탐험 지원

자유롭고 몰입감 있는 탐험 경험 제공

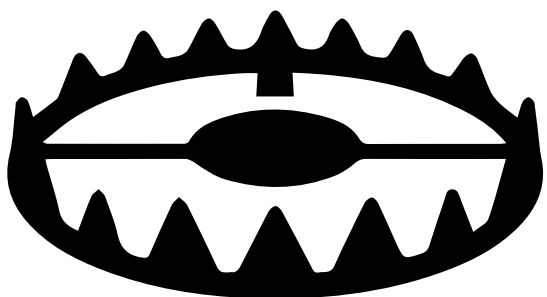


도전적 목표

플레이어의 선택이 난이도와
보상에 영향을 주는 구조

선택에 따른 난이도 변화
다양한 도전과 리스크
선택에 따른 보상 차별화

선택의 가치와 성취감 극대화



던전 탐색의 긴장감

조명과 함정을 활용하여 불쾌하지 않으면서
탐험의 긴장감 있는 분위기를 조성

조명 연출로 시야와 정보를 제한
함정으로 긴장감과 몰입도를 강화
쾌적한 탐색 흐름 유지

긴장감과 몰입도가 균형 잡힌 탐험 경험

03 · 몬스터 콘셉트



슬라임, 버섯

- 📍 등장 위치 동굴
- ★ 특징 가장 약한 몬스터
- 💬 설명 동굴에서 흔하게 볼 수 있는 몬스터

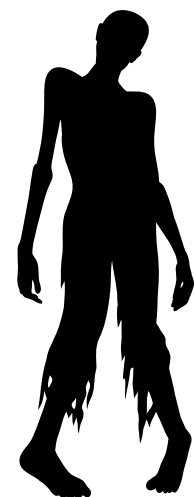
체력 ● 공격력 ●



고블린

- 📍 등장 위치 광산 중층, 상층
- ★ 특징 동료가 당할 때 협공을 함
- 💬 설명 항상 화를 내며 매우 호전적임
착취를 일삼는 대장에게 불만을 갖고 있음

체력 ●●● 공격력 ●●



구울

- 📍 등장 위치 광산 하층
- ★ 특징 무리 지어 돌아다니는 존재
- 💬 설명 이동속도가 매우 느리며 감지능력이 높음
방심하면 둘러 쌓여 공격 당할 수 있음

체력 ●● 공격력 ●



고블린 대장 - 보스

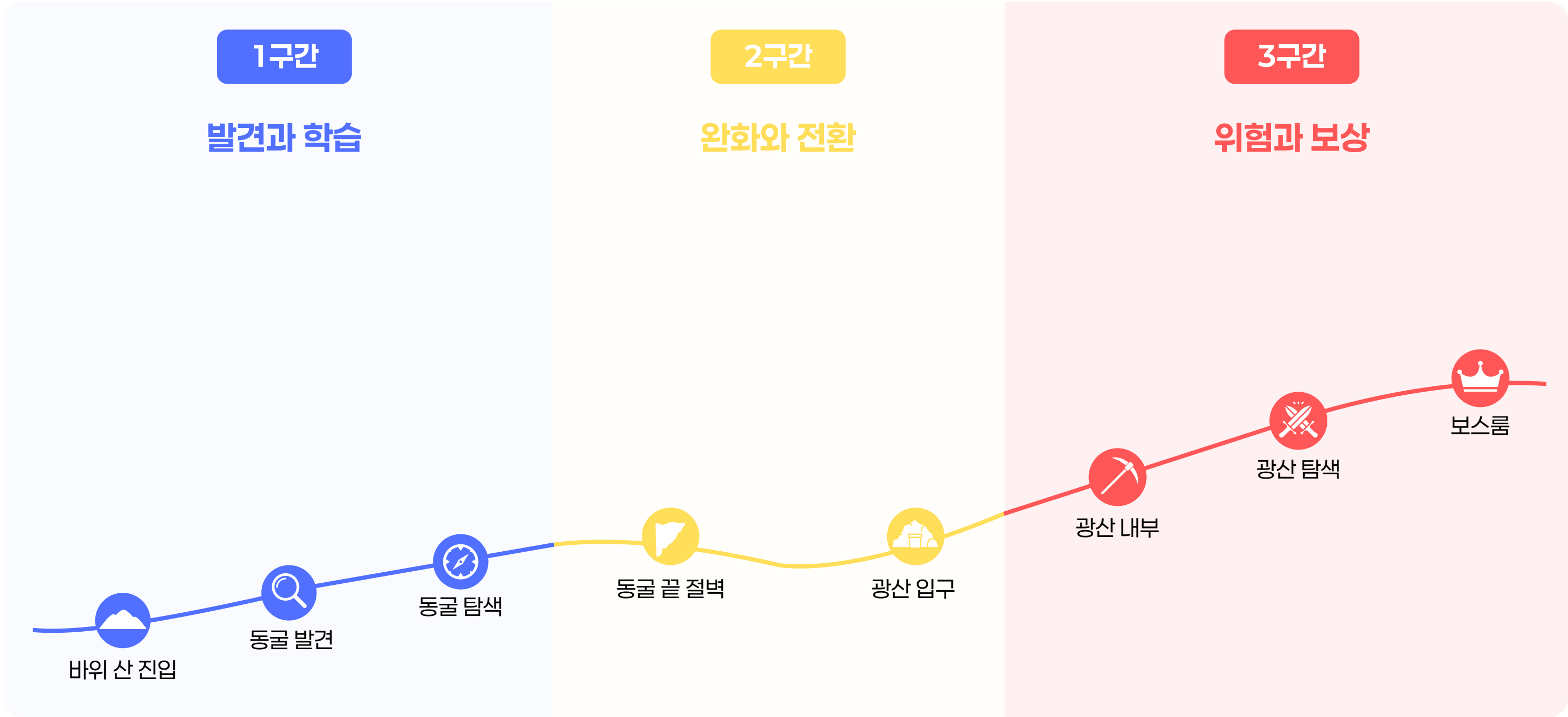
- 📍 등장 위치 보스 룸
- ★ 특징 보물을 건드리면 강력한 스킬을 사용
- 💬 설명 부하들을 착취하며 보물을 독점
체구가 크고 매우 느리지만 공격력이 강함

체력 ●●●●● 공격력 ●●●●

04 · 흥미 곡선

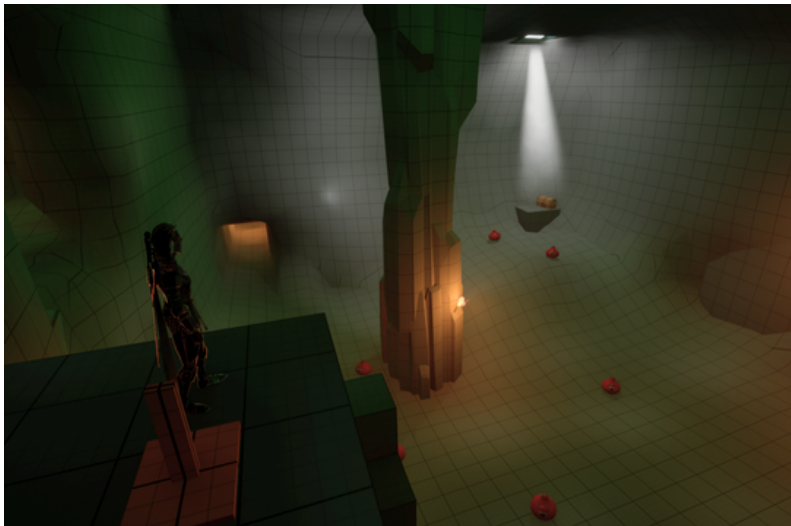
잔잔한 탐험에서 시작하여 깊은 곳으로 갈수록 높아지는 긴장감과 흥미도

높음
↑
흥미도
↓
낮음

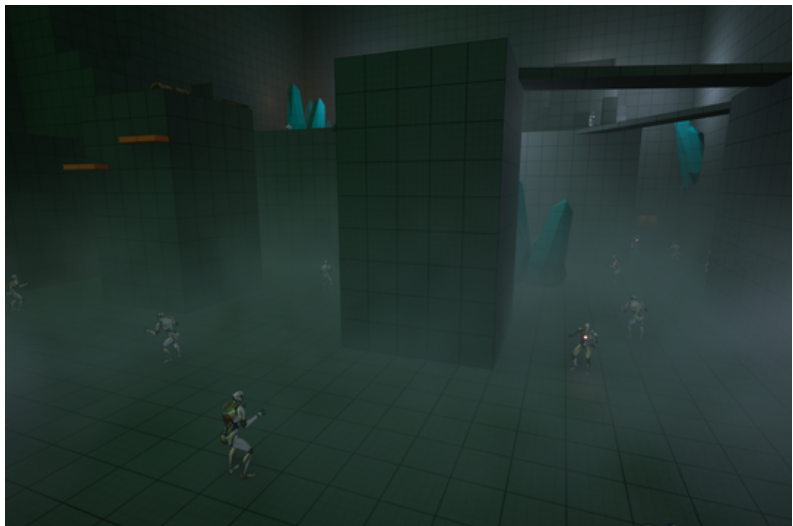


05 · 전체 레벨 구조 01

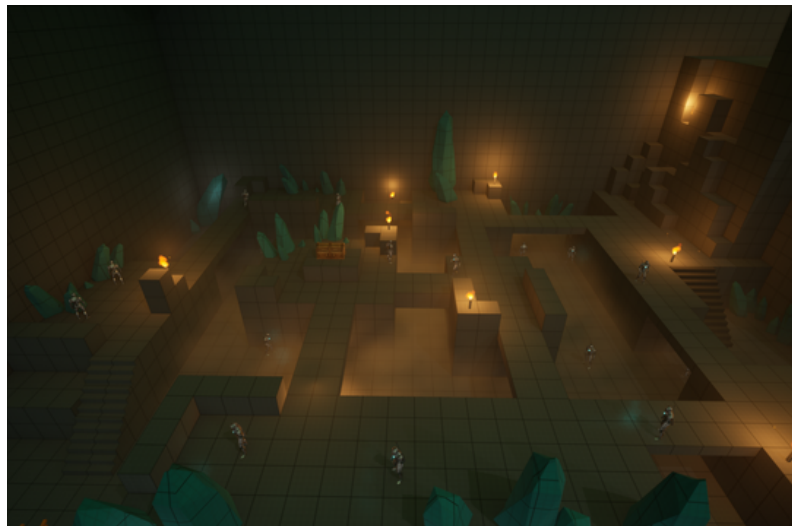
초반 동굴



광산 하층



광산 중층 · 상층



보스 전투



약한 몬스터와 안전한 학습

약한 몬스터 위주로 구성되어 학습에 적합
단순한 지형과 명확한 동선
낮은 전투 압박과 부담 없는 탐험

안개와 구울의 협공으로
이동 압박

안개로 시야 제한, 심리적 압박 증가
몰려드는 구울들로 긴장감 상승
빠른 판단을 요구하여 난이도 상승

고블린 밀도와 매복으로
전략을 세우고 행동하는 전투

고블린 밀도 증가로 전투 난이도 상승
돌격과 은신이 가능한 구조로 흥미 상승
숨겨진 공간을 찾으며 회복 기회 제공

느리지만 치명적인 공격으로
긴장감 있는 보스 전투

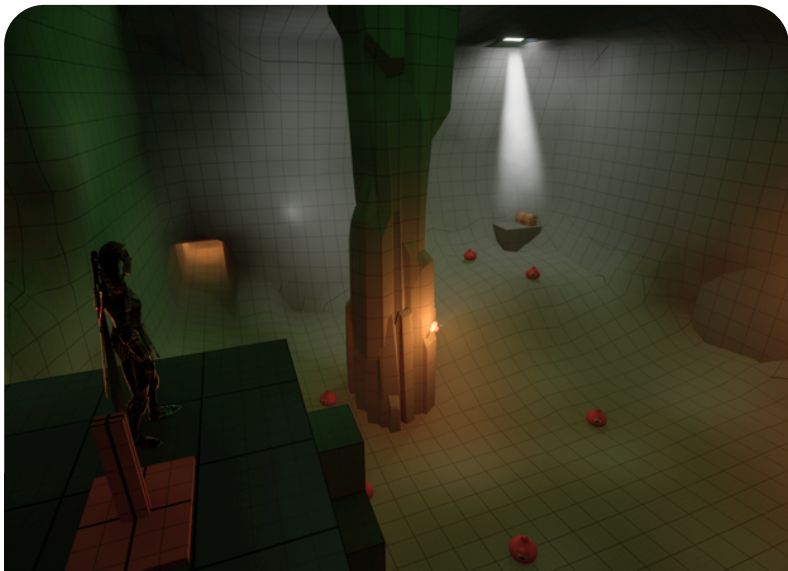
보물을 만지면 보스 패턴이 강화되며
난이도 상승, 던전 콘셉트 강화

06 · 전체 레벨 구조 02



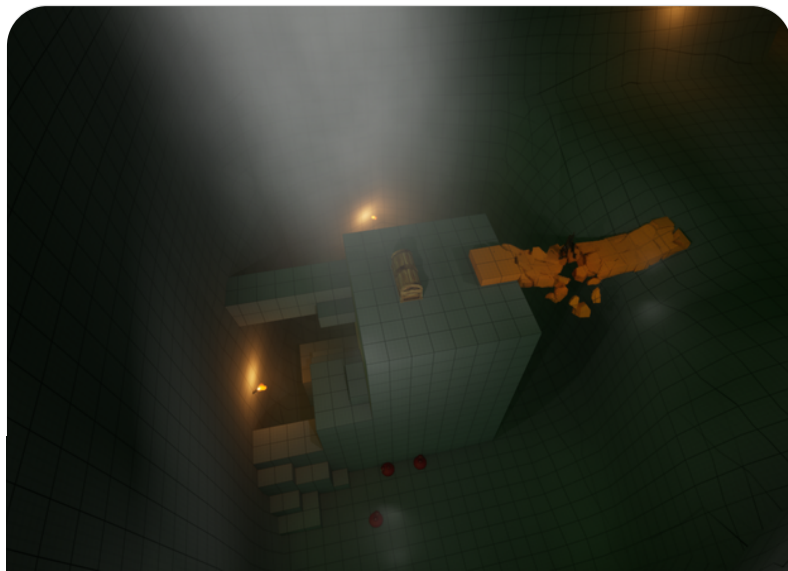
01 전경으로 목표 제시

높은 지점에서 우회와 고지 활용이 가능한 동선을 짤 수 있게 유도



02 시선을 끄는 지형 요소

빛과 상자를 배치해 플레이어가 스스로 주변을 살피고 이동 경로를 찾도록 유도



03 불쾌하지 않은 함정

플랫폼과 붕괴 트리거를 사용해 급격한 공간 변화로 긴장을 주고 새로운 루트를 발견하게 함



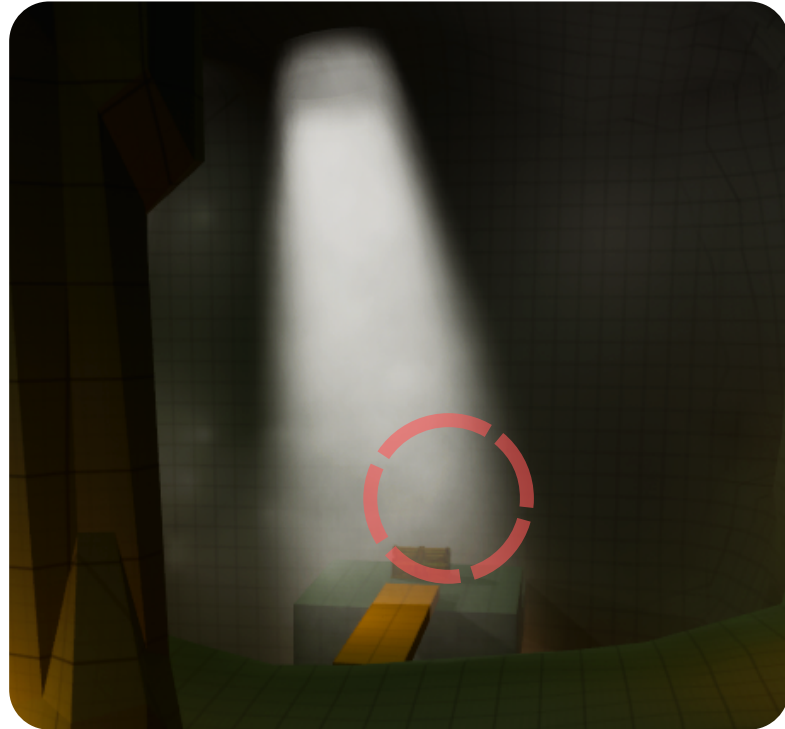
04 수직 구조로 확장

고블린 스케일의 광산을 수직 구조로 확장시키고, 등반 시스템을 이용하여 우회·고지 선점·숨겨진 보상 등 탐색이 가능한 공간으로 설계

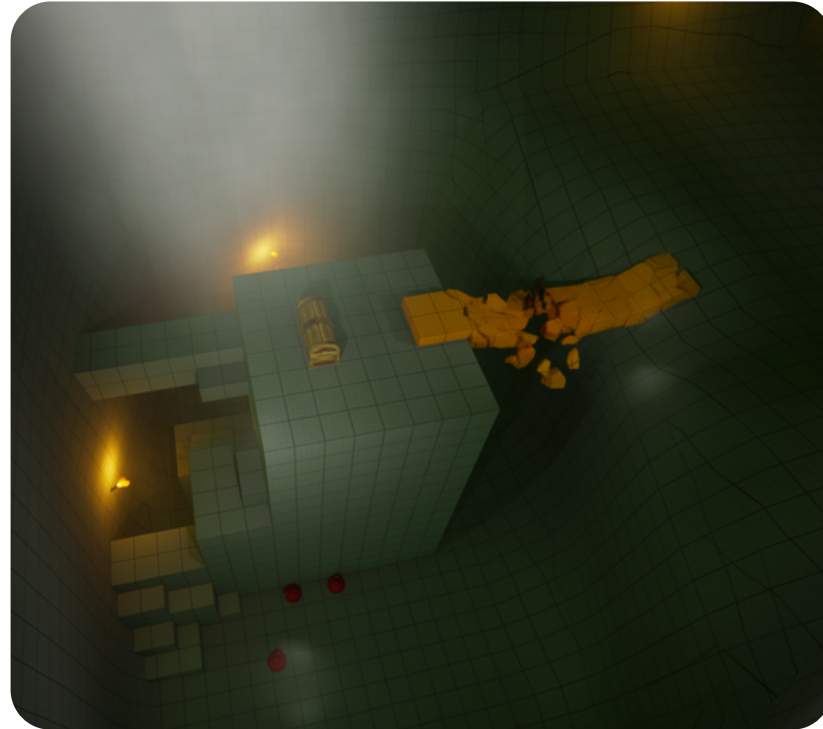
07 · 공간 설계 사례 01

학습한 보상 규칙을 뒤집은 함정

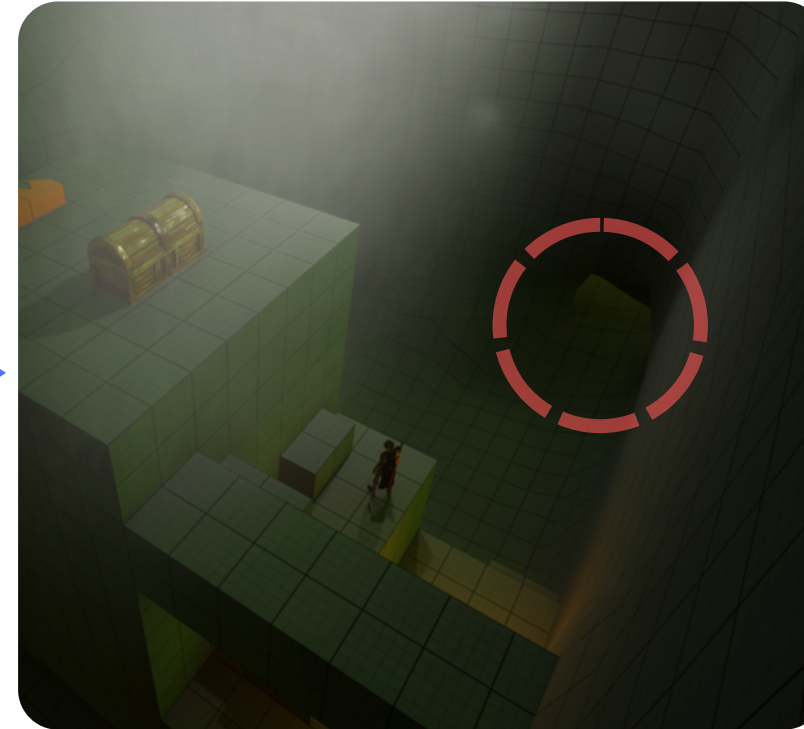
1 이전에 학습된 보상 규칙 적용



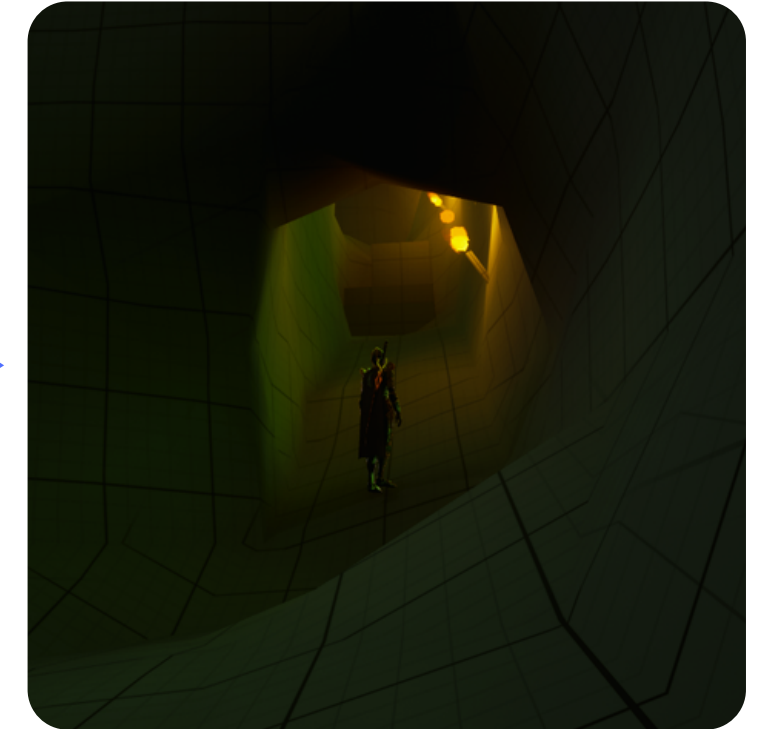
2 이전 규칙을 함정으로 사용



3 보상 획득과 새로운 경로 발견



4 새로운 경로 진입



의도

플레이어가 이전에 학습한 보상 규칙을
활용해, 함정과 새로운 루트 발견 유도

설계

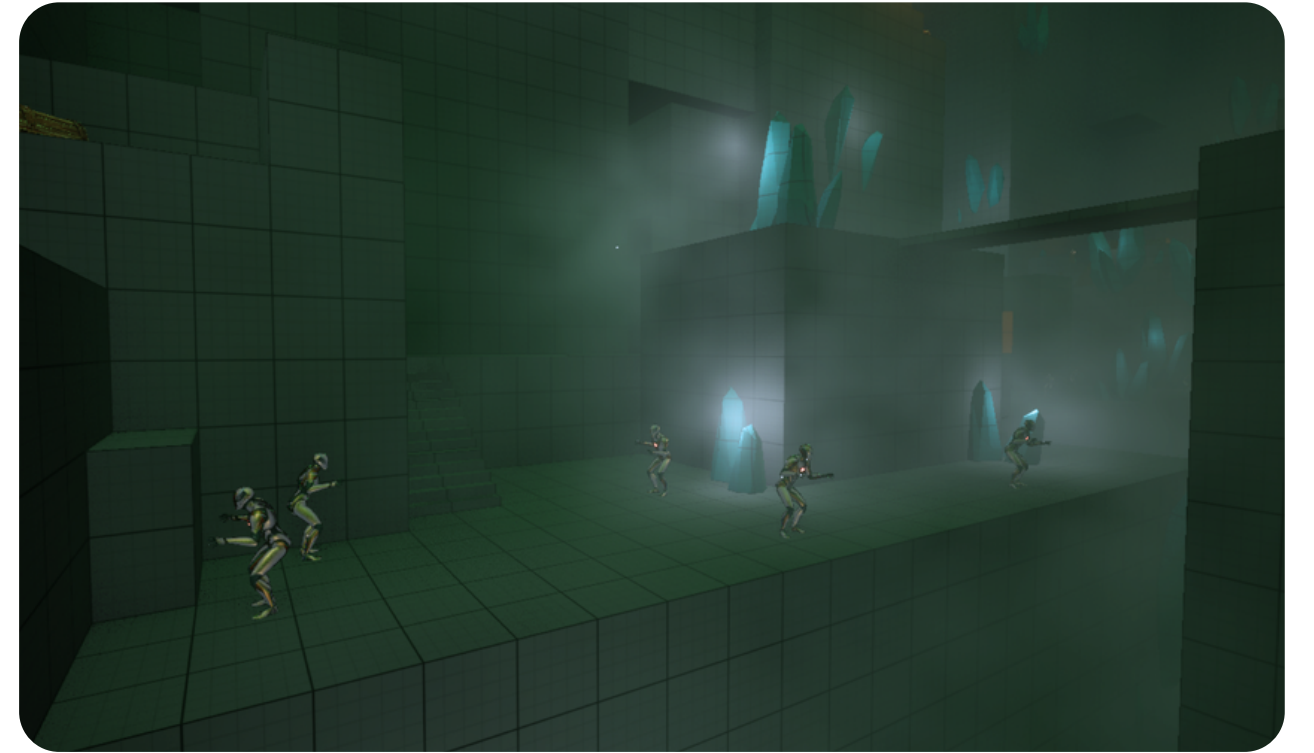
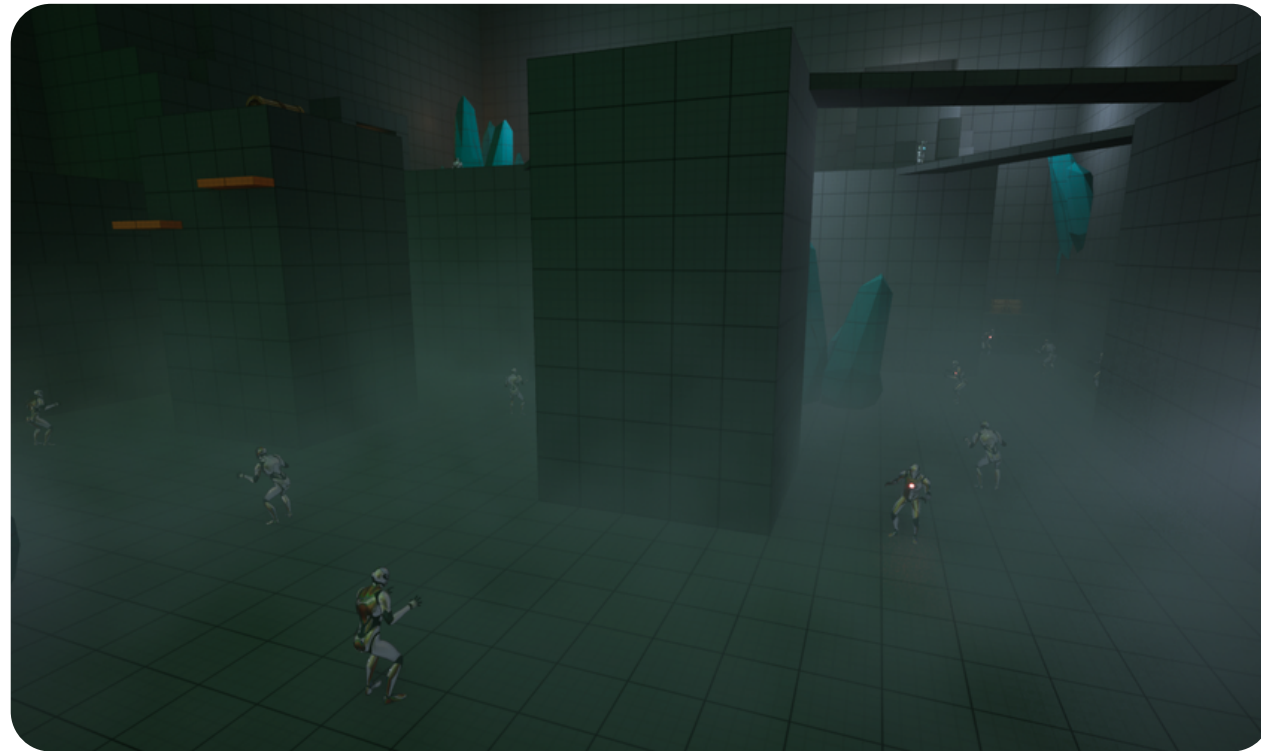
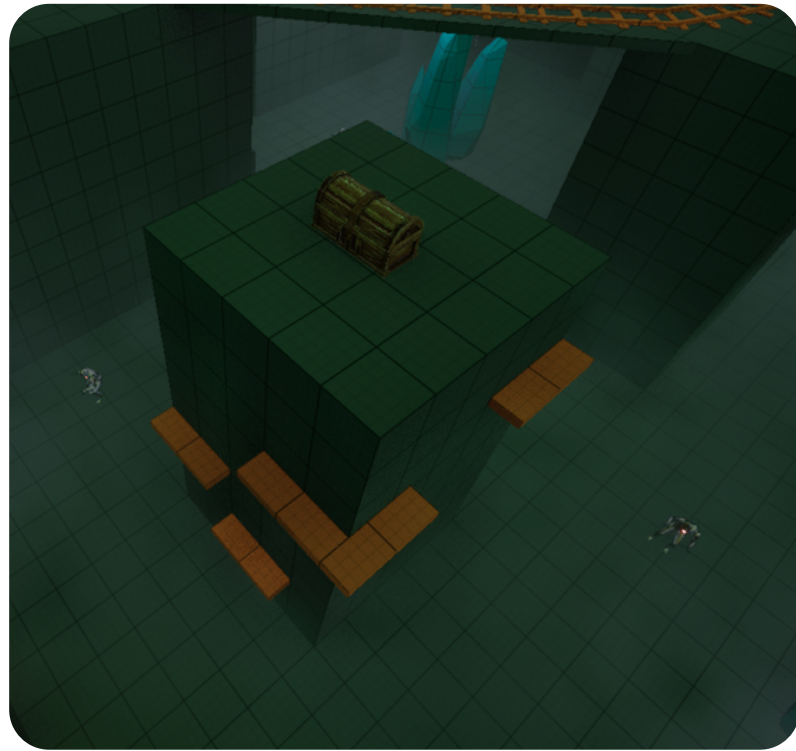
- 상자와 빛으로 보상처럼 보이는 시각 언어 구성
- 같은 규칙을 함정 구간에 재사용
- 함정 이후 새로운 루트와 보상이 열리도록 설계

플레이어 경험

- 불쾌한 실패보다 당황과 긴장감 형성
- 이후 환경을 더 주의 깊게 관찰하게 유도
- 탐험, 보상, 함정의 연결이 던전 개념과 맞물림

08 · 공간 설계 사례 02

안개와 몰려드는 구울로 신중한 탐험



의도

위험해 보이지 않지만 주변 상황을 인지하지 못하면 구울들에게 둘러 쌓여 공격당할 수 있게하여 긴장되는 탐험 유도

설계

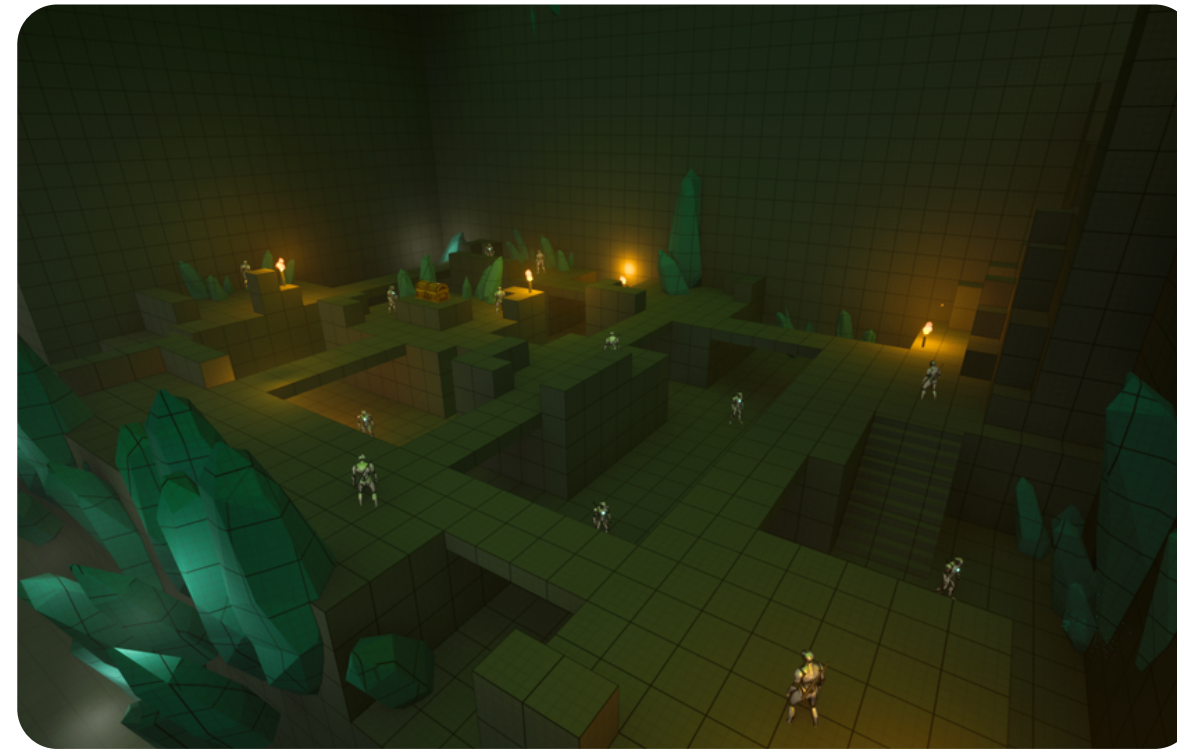
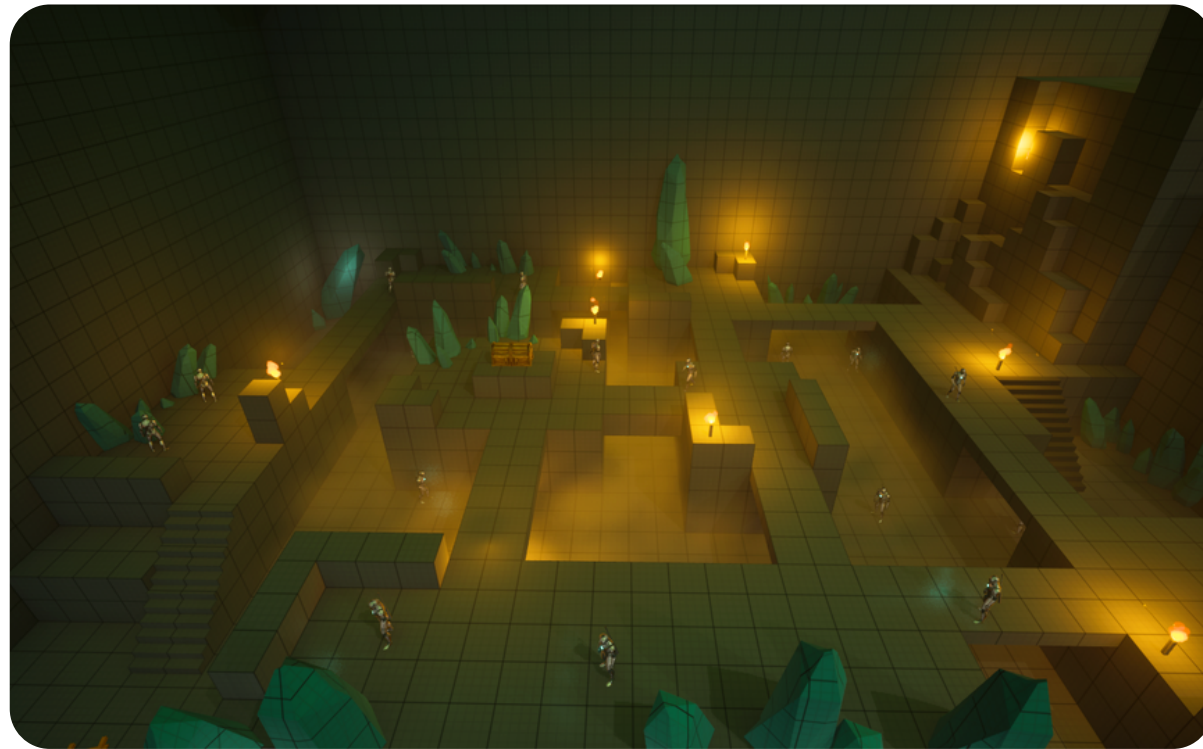
- 짙은 안개로 좁은 시야를 형성하여 신중한 행동 요구
- 구울은 느리고 약하지만, 협공으로 플레이어를 위협
- 보상에 집중할수록 위험에 처하도록 설계

플레이어 경험

- 시야 제한과 협공으로 주변을 주의 깊게 관찰
- 단순 전투보다 분위기와 신중한 선택에 몰입
- 긴장감이 유지되는 탐험 경험

09 · 공간 설계 사례 03

좁은 고블린 광산 구조를 강조한 전투구간



의도

지형이 고블린의 체격에 맞춰 설계되어 있어 플레이어에게 불리한 공간적 제약을 주며 전투 시 회피하기 어렵게 설계

설계

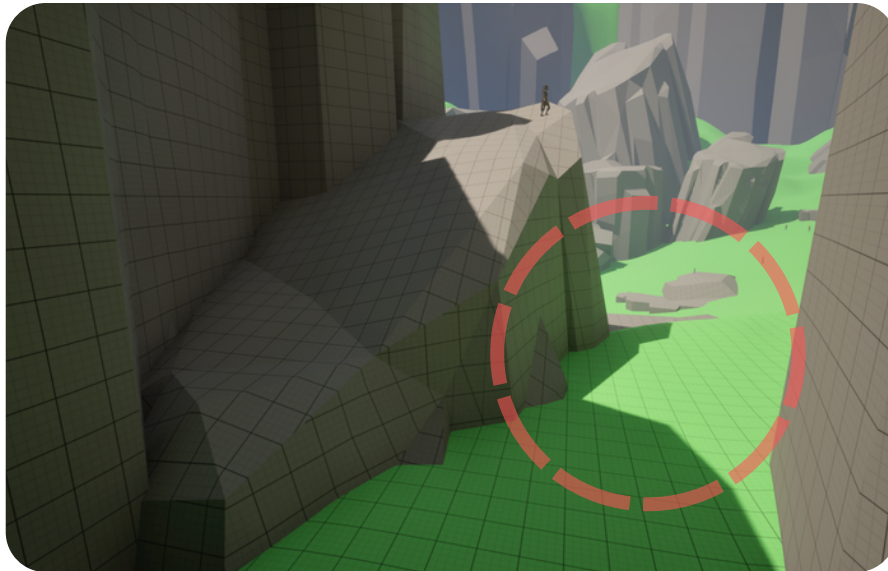
- 좁은 통로와 낮은 천장으로 전투 압박 강화
- 보상은 위험한 지형에 배치하여 플레이어의 선택 유도
- 등반을 이용해 전투를 회피하고 넘어갈 수 있음

플레이어 경험

- 반복 전투와 지형 제약으로 난이도 상승 체감
- 위험을 감수할수록 더 큰 보상을 기대
- 우회와 회피, 전투 선택이 모두 가능한 구간

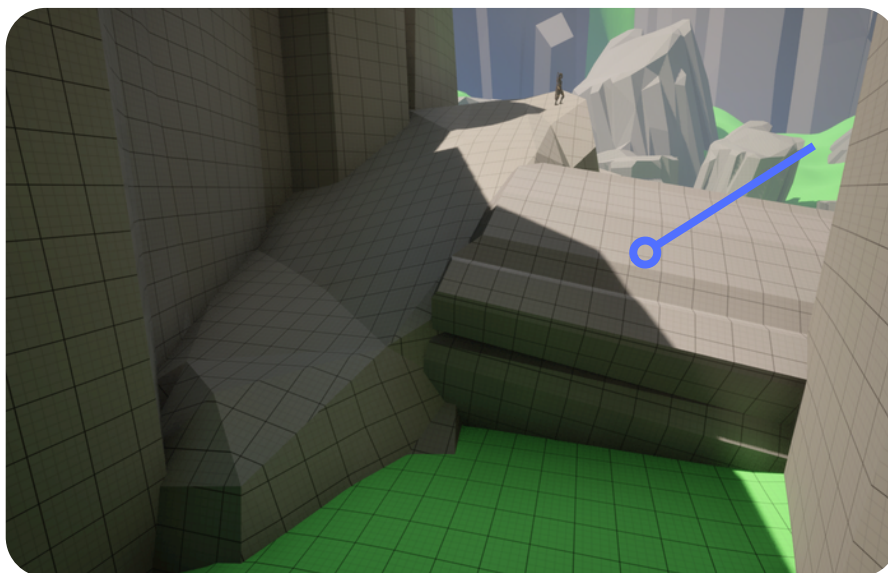
10 · 테스트와 개선 01

동선 유도 부족



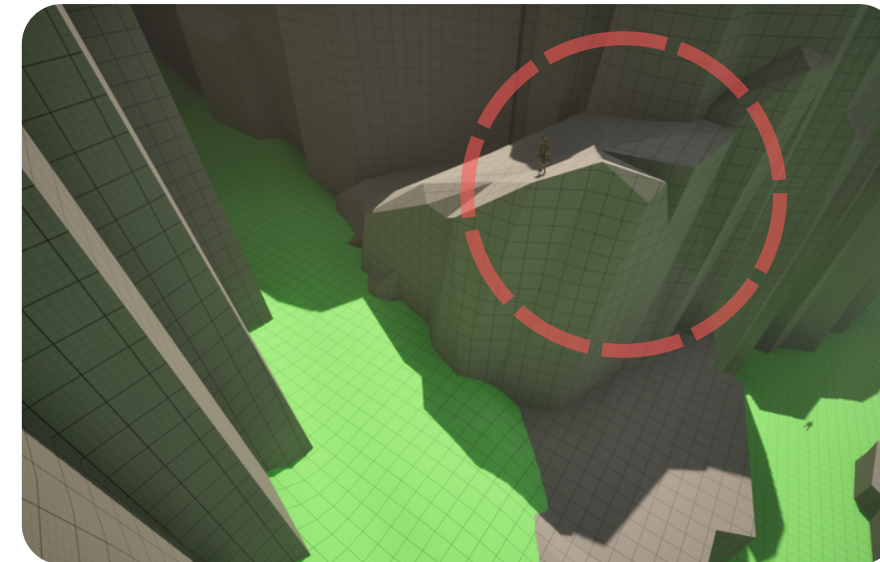
! 문제

등반 시스템을 이용한 루트를 이용하지 않고 지나침, 동선 유도의 부재



✓ 해결

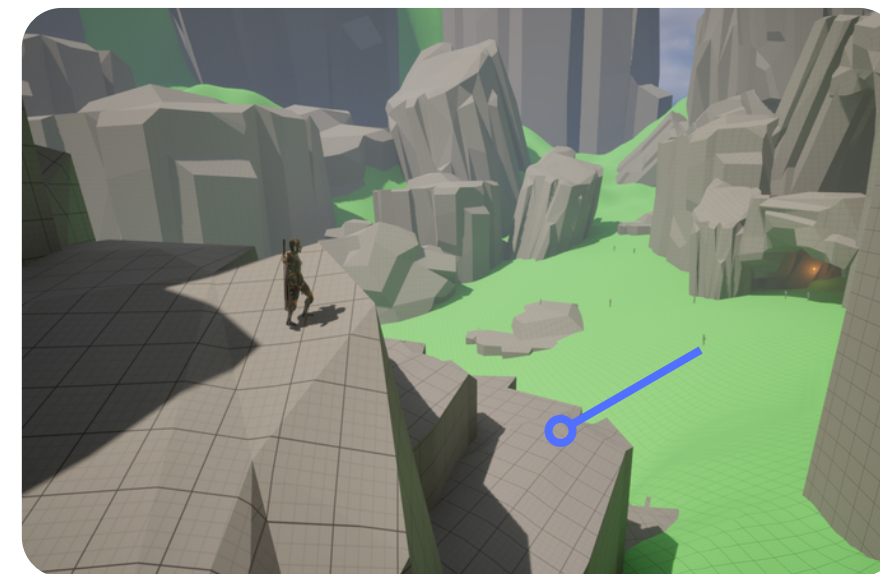
지형과 어울리는 오브젝트로 길을 막아 시각적 언어를 형성하여 등반 지점으로 유도



! 문제

초반 낙하 지점에서 플레이어가 높은 절벽의 낙하 데미지로 인해, 경로를 역행하여 내려가는 현상이 발생함

불편한 동선으로 인해 흥미 반감



✓ 해결

지형 및 시야 디자인을 수정하여, 안전한 낙하 루트가 탐색 중 자연스럽게 보이도록 배치

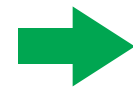
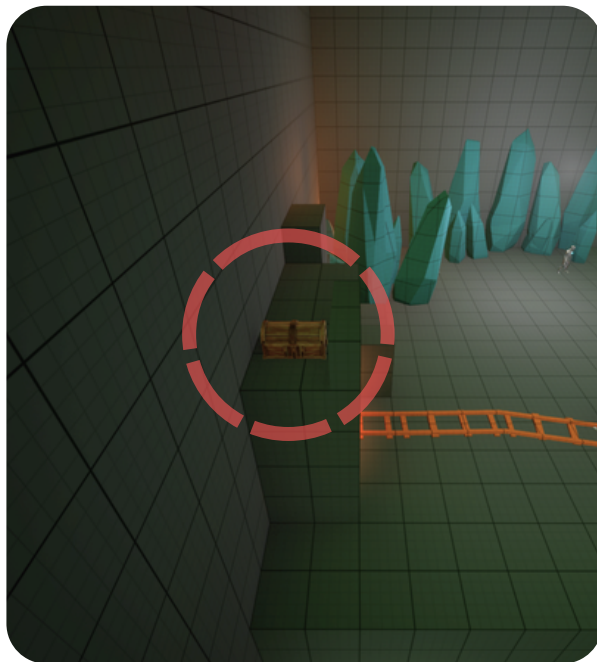
11 · 테스트와 개선 02

등반 가능한 장소 활용 개선

! 문제

등반 가능한 장소가 있지만 활용도가 낮음

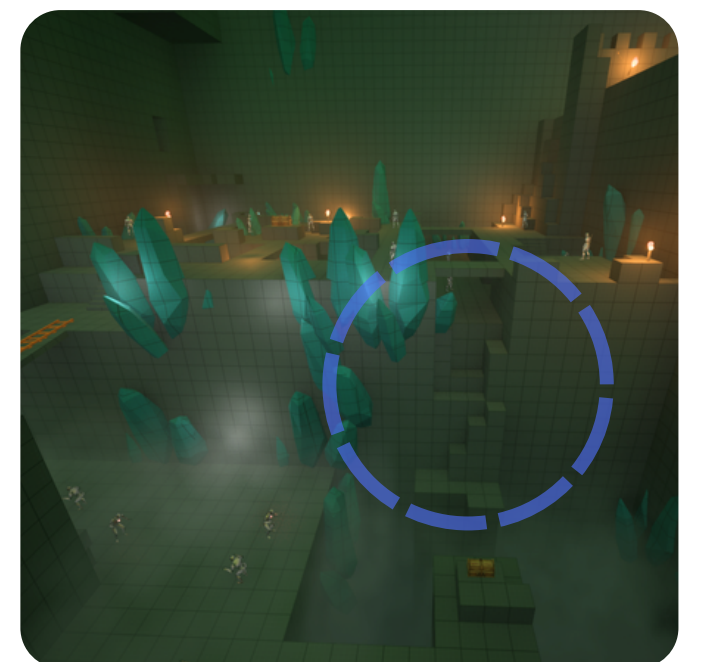
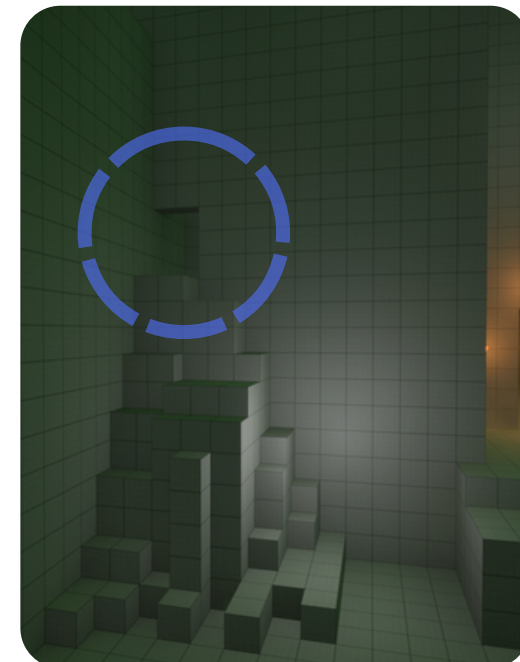
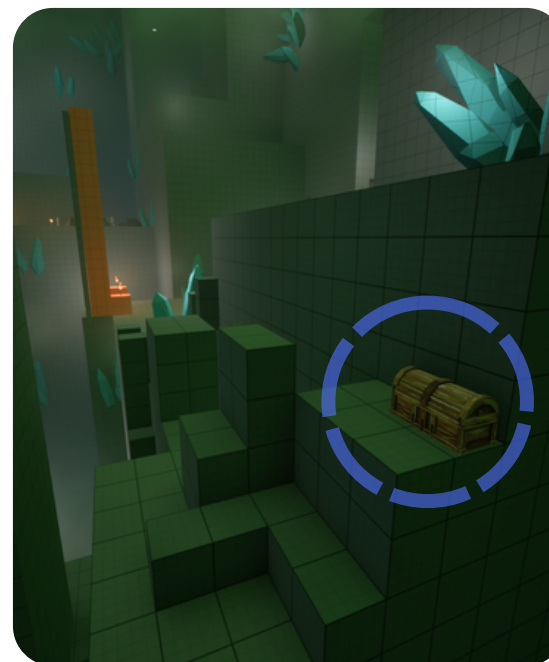
보상 위치와 동선이 직관적이지 않아 탐색동기가 약함



✓ 해결

등반을 단순한 보상 루트 외에도 전투 후 회복 포인트, 전투를 우회하는 경로, 고지대에서 내려다보며 적을 공략하는 전략 루트로 활용 가능하게 확장

플레이 성향에 따른 도전적 목표를 형성

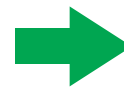
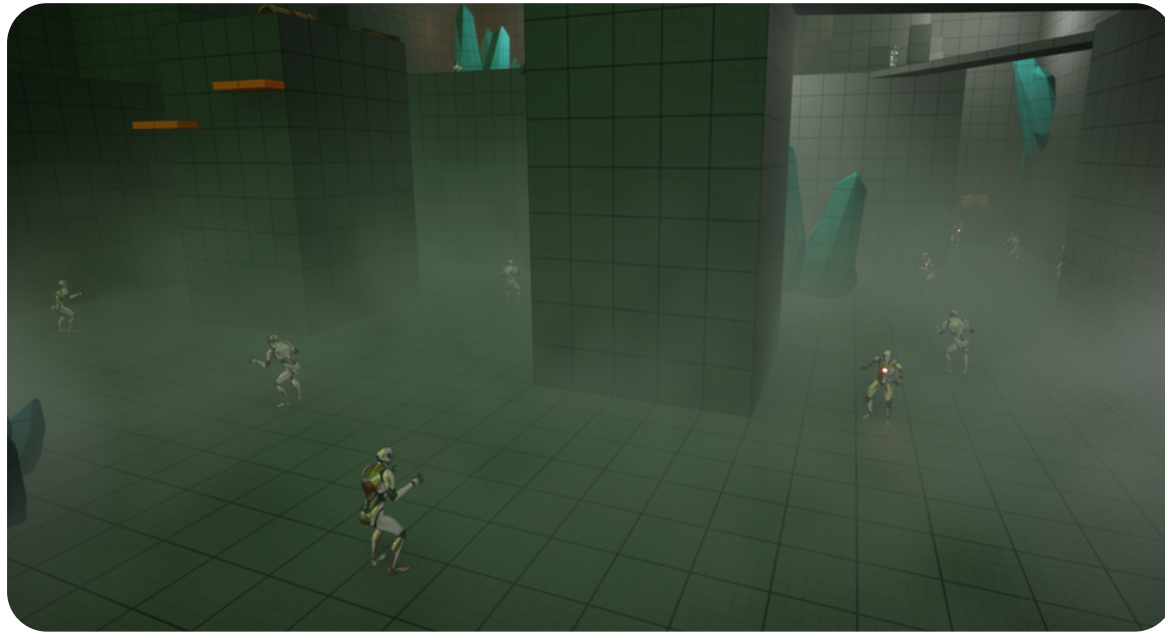


12 · 테스트와 개선 03

광산 하층 긴장감 강화

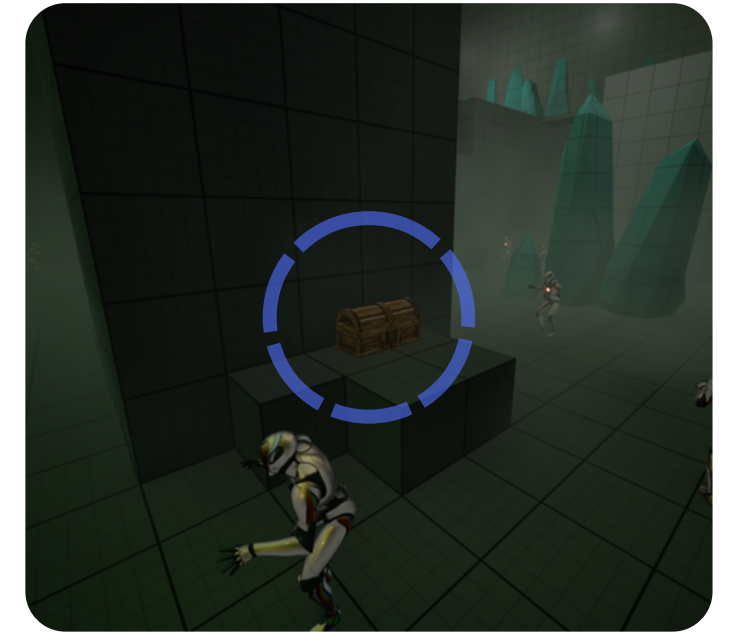
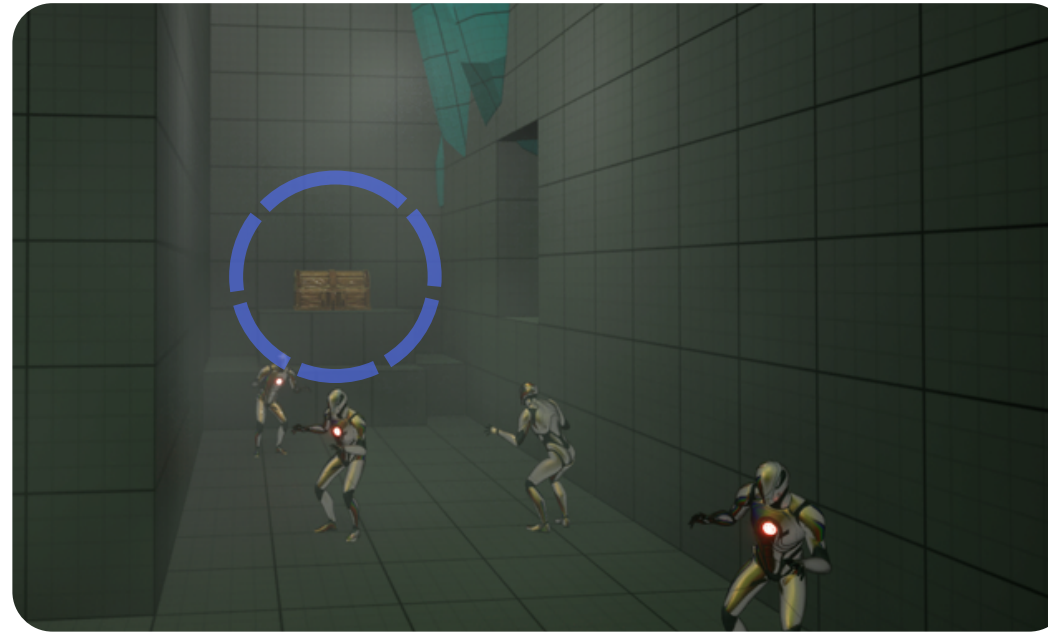
! 문제

구울들에게 둘러 쌓이지 않아 플레이어가 쉽게 통과
쉽게 탐색할 수 있어 긴장감이 낮고 몰입도가 약함



✓ 해결

막다른 길 같은 위험 공간에 보상을 배치
구울 밀집도를 상향하여 공격 빈도와 체감 압박을 증가
탐색 · 위험 · 보상의 순환으로 긴장감, 탐험 동기 강화





감사합니다

작성자 | 정재균

CONTACT

kyun081130@gmail.com

Website

Youtube