

던전 기획

2019 대정화 확장 – 오염위상의 바다

작성자 : 홍승광
최종수정 : 2019/05/29

- **던전 개요**

- **요드의 둥지**

- 기존 하르파스 레이드 던전 리터치 맵
 - 1스테이지 3서브로 구성

- **요드의 사원**

- 기존 니토크리스 하수인 던전 리터치 맵
 - 1스테이지 3서브로 구성 (기존 SUB 재사용)

- **요드의 바다**

- 신규 작성 맵
 - 1스테이지 5서브로 구성

- **업데이트 예정 : 2019년 7월 25일**



- 왼쪽 던전군 카테고리에 2개 그룹 추가
- 보스던전 : 요드의 바다
 - 1개 - 위상레벨 150
- 하위던전 : 요드의 동지
 - 2개맵 x 3난이도 = 6코스 - 위상레벨 135 ~ 147
 - 순차적 진행
 - 첫 런칭시 2난이도 4코스만 공개





1단계 - 요드의 등지

- 하르파스 레이드 맵 리뉴얼
- 배경의 빌딩을 제거하고 나무 숲 중간쯤까지 바다에 잠긴 형태로 리터치
- 앙상한 나무들이 물에 잠겨있는 침수지역스러운 분위기 연출



2단계 - 요드의 사원

- 니토크리스 하수인 맵 리뉴얼
- 보다 어둡게 변경
- 붉은 빛이 나는 발광 오브젝트 배치

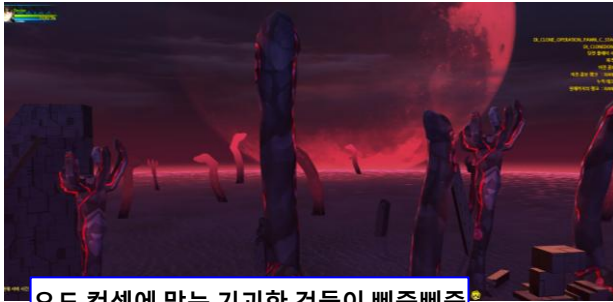
3단계 - 요드의 바다

- SUB1 : 기괴한 오브젝트가 널부러진 해변에서 출발
- SUB2 : 허공에 놓여있는 반투명한 계단을 타고 올라감 요드가 강림하는 원반에 도착
- SUB3 : 원반 1층 첫 요드 전투
- SUB4 : 원반 2층으로 올라가는 허공계단
- SUB5 : 원반 2층에서 거대 요드들에게 둘러싸인 비주얼로 최종 전투



공통 컨셉 - 붉은 바다 + 기괴암석(?)

- 모든 맵에 공통적으로 들어가는 바다 배경
- 붉은 바다와 검은색 암석으로 매칭
- 하늘은 아예 깜깜하면 무난하겠고, 별빛이 쏟아지는 맑은 밤하늘도 역설적이라 어울릴듯 (태풍의 눈은 맑다?)



요드 컨셉에 맞는 기괴한 것들이 빠죽빠죽 솟아나온 바다



붉은색 바다



모래사장 대신 거무튀튀한 암석 해변
또는 모래색을 검정톤으로 컬러 수정



- 요드의 이미지가 반영된 배경 오브젝트 적절히 추가
 - 블랙+레드의 밸런스
 - 눈갈, 뿔, 촉수
- 최종 보스 원반 주변에 이펙트로 구현된 다수의 요드가 병풍처럼 등장할 예정



던전1 - 요드의 둥지 (가칭)

월드 : WI_DUNGEON_YODSEA1_STAGE1

플레인 : WI_DUNGEON_YODSEA1_STAGE1_PLAN_MAP

원본 월드 : WI_DUNGEON_HALPHAS_STAGE1

원본 플레인 : DI_HALPHAS_STAGE1_PLAN_MAP

바닷물 부어줄 수몰 영역.
바다 위로 나무들과 기타 오브젝트가
빠죽빠죽 튀어나와 있는 분위기



현재 서버 시간 : 19/05/30 15:28:44

진행방향

월드 : WI_DUNGEON_YODSEA2_STAGE1

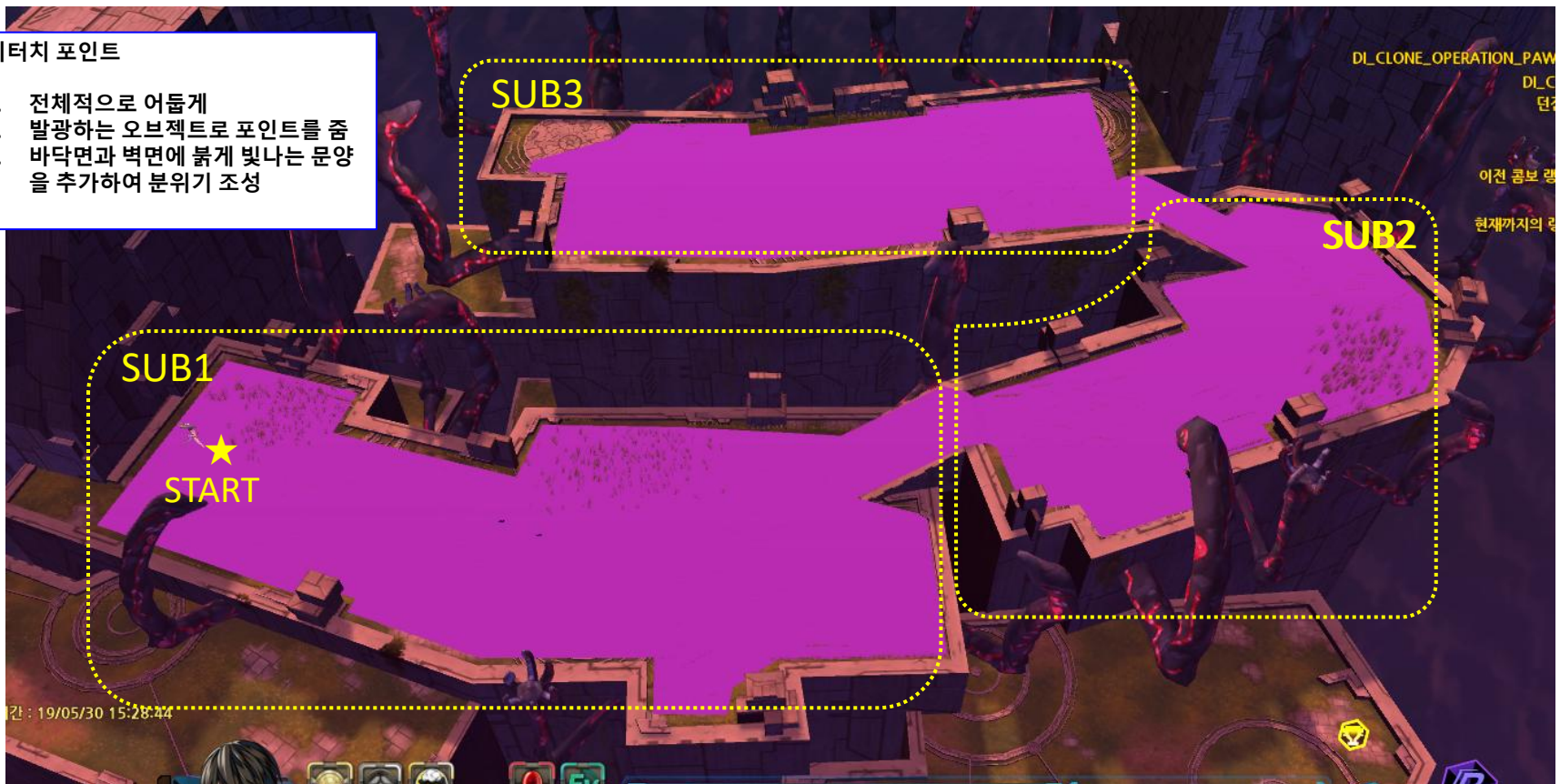
플레인 : 변경사항 없으므로 원본 그대로 사용

원본 월드 : WI_DUNGEON_CLONE_OPERATION_PAWN_C_STAGE1

원본 플레인 : WI_DUNGEON_CLONE_OPERATION_PAWN_C_STAGE1_PLAN_MAP

리터치 포인트

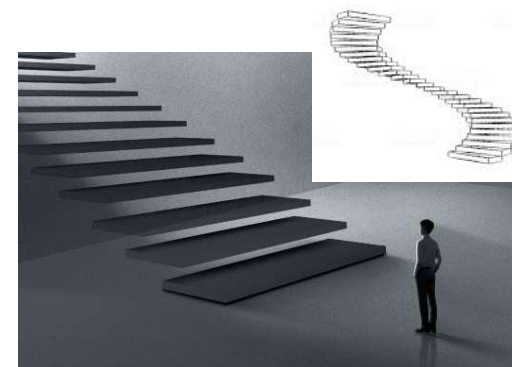
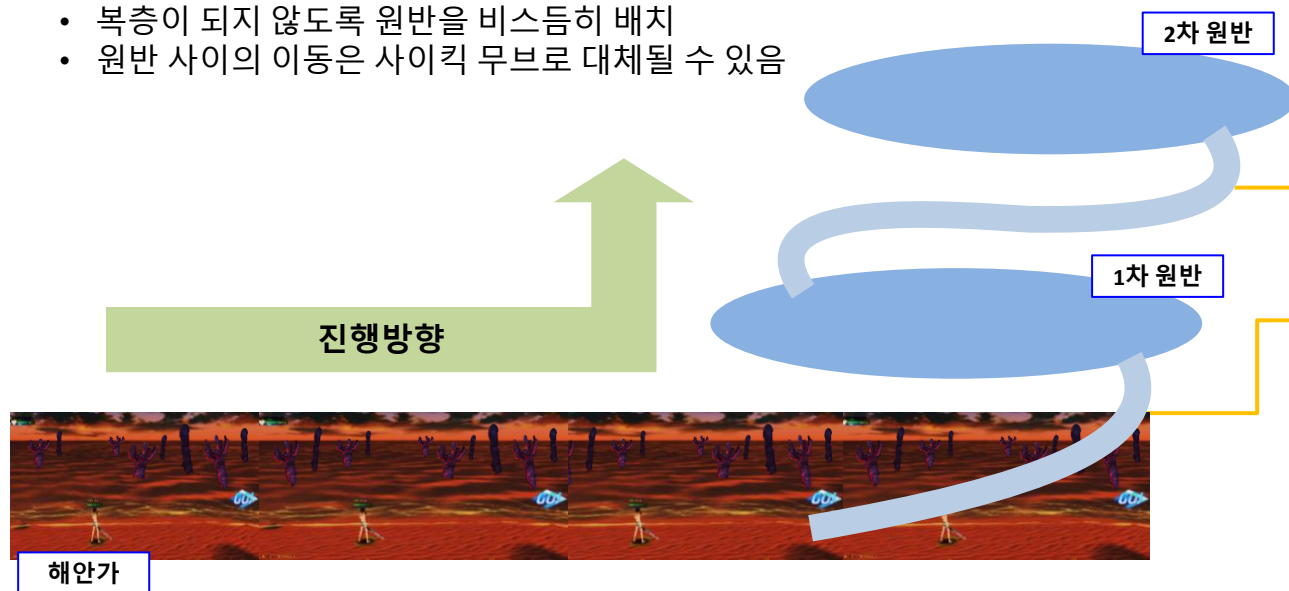
1. 전체적으로 어둡게
2. 발광하는 오브젝트로 포인트를 줌
3. 바닥면과 벽면에 붉게 빛나는 문양을 추가하여 분위기 조성



던전3 - 요드의 바다 (가칭): 컨셉

붉은 바다의 해안가를 새끼 요드들을 쓸어잡으며 달려가다
허공에 놓인 투명한 계단을 타고 올라
두개의 원반에서 요드와 싸우는 맵

- 복층이 되지 않도록 원반을 비스듬히 배치
- 원반 사이의 이동은 사이킥 무브로 대체될 수 있음



허공계단 : 반투명한 유리 또는 이펙트 재질.
플레이어는 우측으로만 이동하면 카메라가
회전하며 배경이 돌아가도록 처리.
나선형이면 좋겠으나, 카메라 회전에 애로
사항이 있다면 직선형 계단 여러 개를 잇는
형식으로 구성



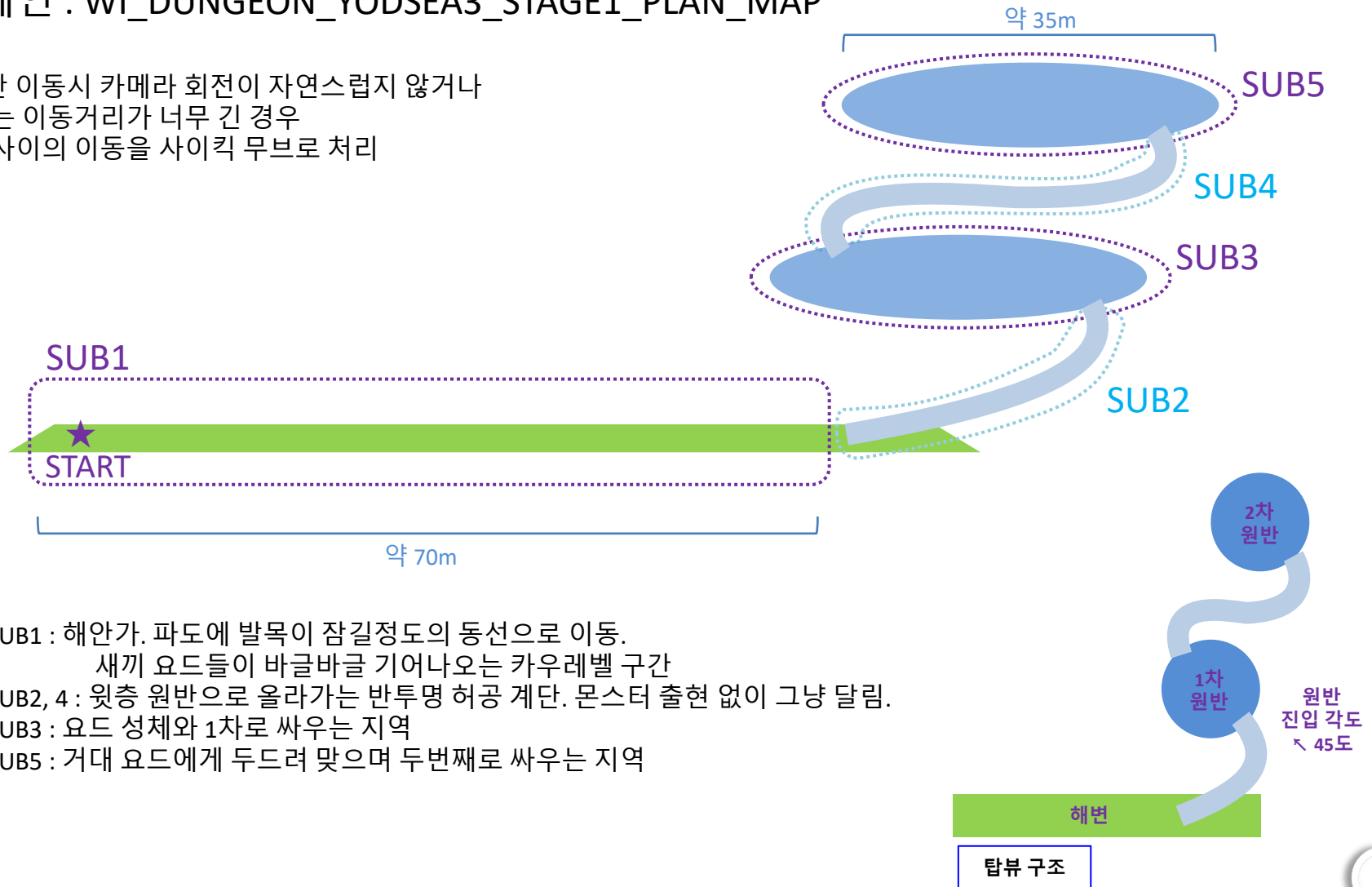
원반 : 바다가 흰히 비쳐보이는 투명도
높은 유리재질 또는 이펙트.
거대 요드가 바닥을 두꺼 패도 부서지지
않는 점이 포인트

사이드 뷰 구조 (참고)

월드 : WI_DUNGEON_YODSEA3_STAGE1

플레인 : WI_DUNGEON_YODSEA3_STAGE1_PLAN_MAP

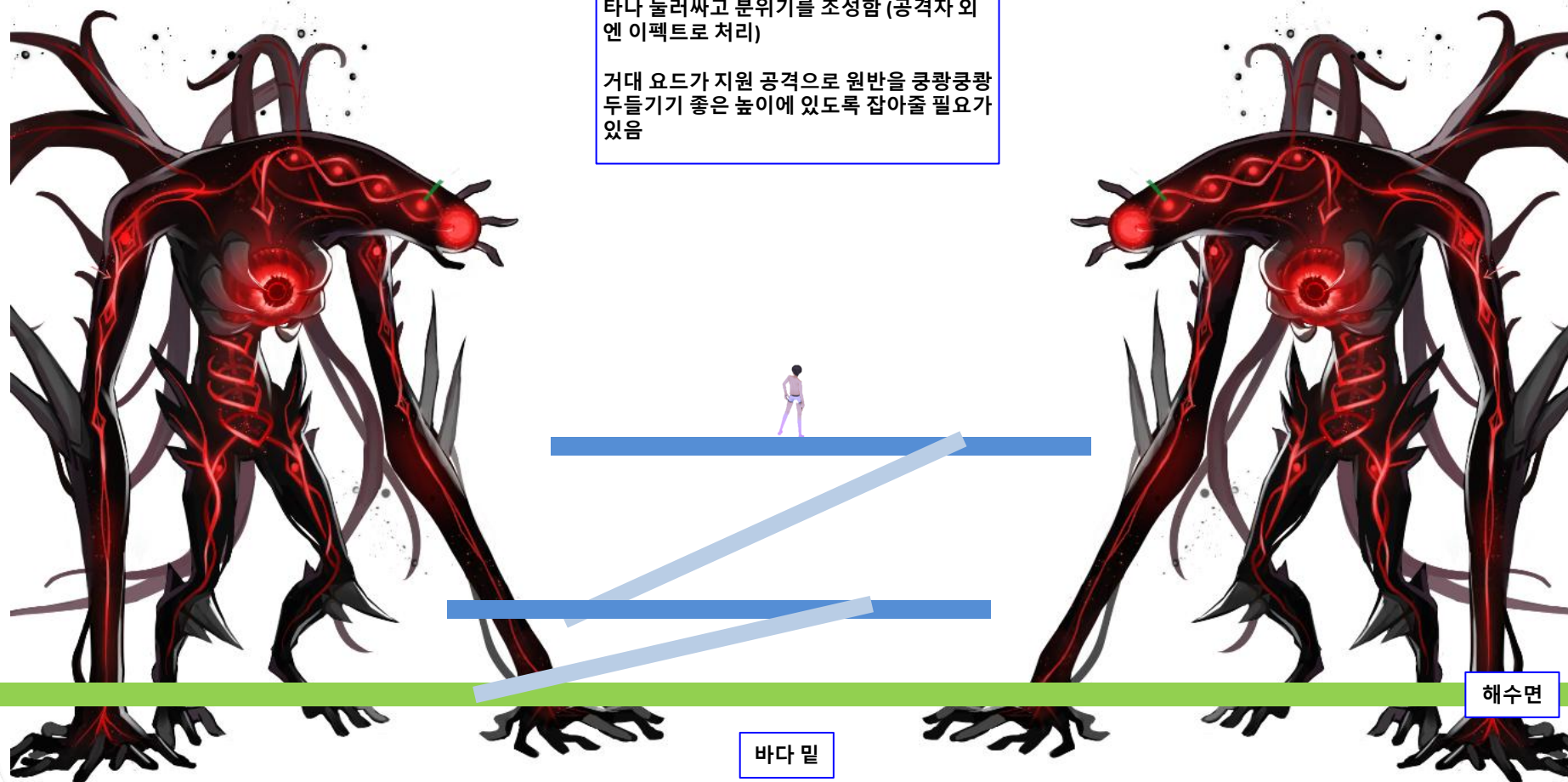
* 계단 이동시 카메라 회전이 자연스럽게 않거나
달리는 이동거리가 너무 긴 경우
원반사이의 이동을 사이kick 무브로 처리

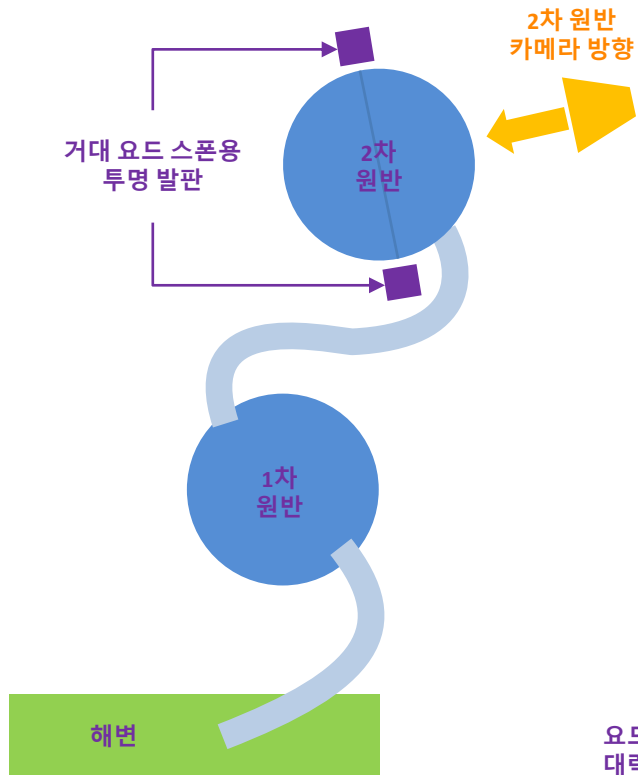


바다 위로 솟아 오른 다수의 거대 요드가 위압감을 뿜어내는 비주얼

원반 2층에 도착하면 다수의 거대 요드가 나타나 둘러싸고 분위기를 조성함 (공격자 외엔 이펙트로 처리)

거대 요드가 지원 공격으로 원반을 쿵광쿵광 두들기기 좋은 높이에 있도록 잡아줄 필요가 있음





탐류 구조

요드 발판의
대략적 높이
미세 조정은
거대요드 사이즈로

거대 요드 사이즈 참고



사이드뷰

終