

The background of the portfolio is a collage of three architectural renderings. The top-left rendering shows an interior space with a wooden ceiling, recessed lighting, and a large rectangular pool with several dark spherical objects floating in it. The top-right rendering shows a multi-story building with a traditional East Asian architectural style, featuring a tiled roof and multiple levels with railings. The bottom-right rendering shows a close-up of the building's base, highlighting the steps and the surrounding greenery.

# THREE LEVELS

PORTFOLIO

유기현



010. 9249. 6646



yoogads@gmail.com

Three Levels

# 개요

## 기획 의도

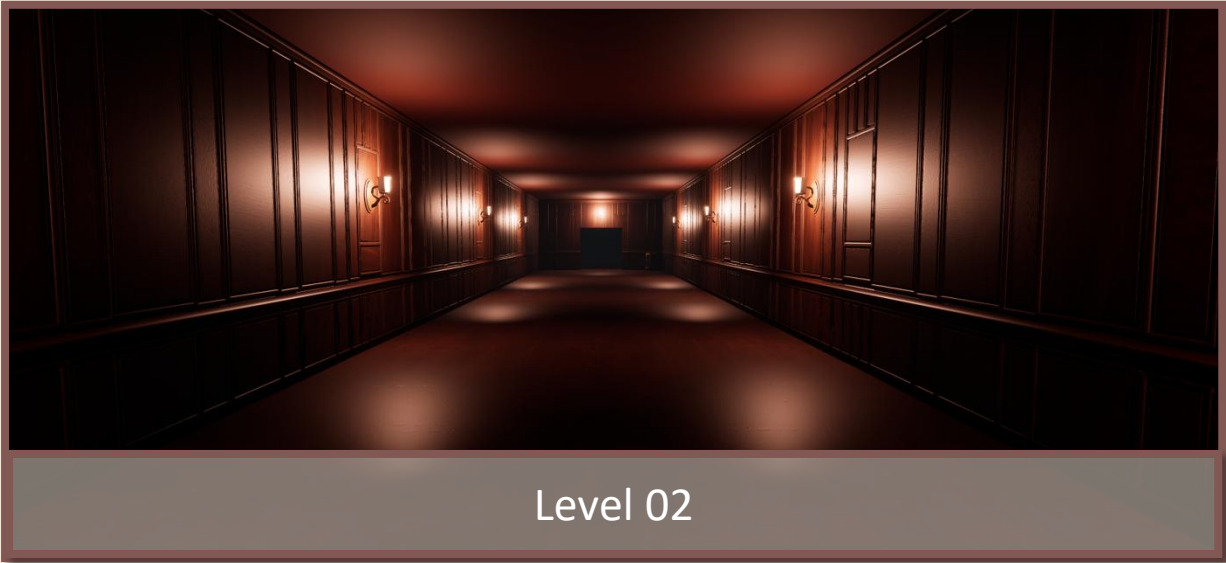
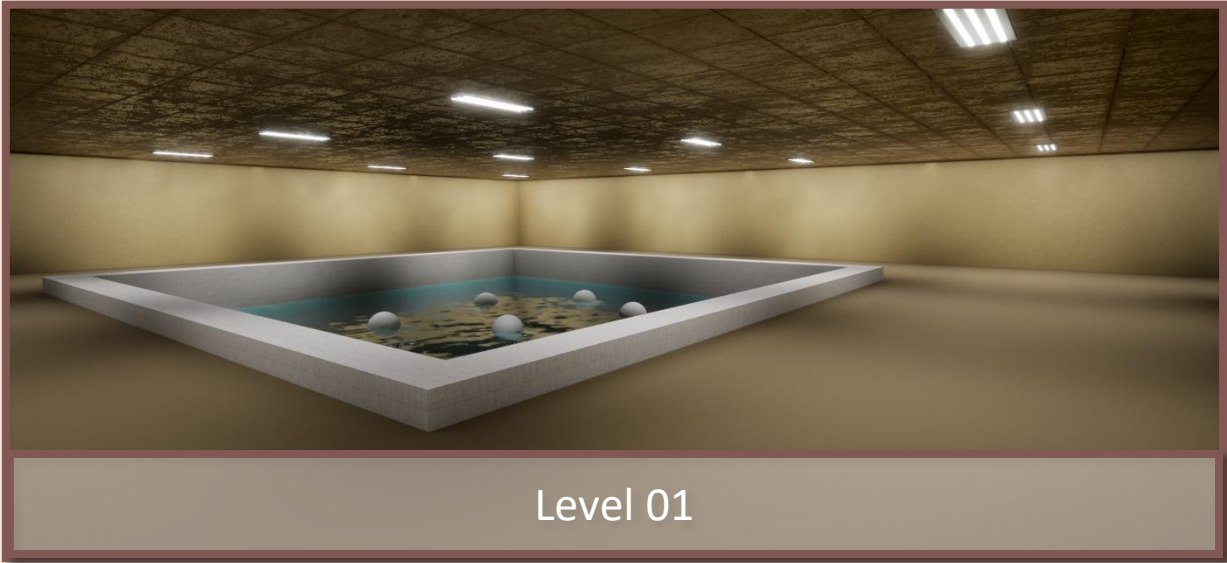
포트폴리오를 위해 제작된 개인 프로젝트로, UE5의 레벨 디자인 및 시스템 구현 등을 제작  
UE5의 블루프린트, PCG 등을 활용하여 각기 다른 테마의 공간을 구축하고 유저 인터렉션을 구현

## 게임 개요

|       |                                |
|-------|--------------------------------|
| 장르    | 탐색형 퍼즐 어드벤처                    |
| 제작툴   | Unreal Engine 5.7              |
| 핵심 컨셉 | 폐쇄적 미로에서 개방된 자연으로 이어지는 심리적 해방감 |

Three Levels

디자인 컨셉



서로 다른 분위기의 3개의 레벨을 통해 공간적 대비를 이루고자 함

- |          |                                   |
|----------|-----------------------------------|
| Level 01 | BackRoom 컨셉의 폐쇄적이고 반복되는 구조의 레벨    |
| Level 02 | 호러 게임 컨셉의 어두운 공간을 손전등을 들고 지나가는 레벨 |
| Level 03 | 자연과 공존하는 오브제가 되는 건축물의 레벨          |

Three Levels

주요 게임 메커니즘



- |        |                                  |
|--------|----------------------------------|
| 환경 피드백 | 환경의 변화에 따른 피드백을 통해 유저를 올바른 길로 인도 |
| 숫자 퍼즐  | 복잡하지 않은 숫자 퀴즈를 통한 탈출 목표 제공       |
| 손전등    | 어두운 공간을 지나가기 위한 장치로 특정 레벨에서만 활용  |
| 식생 구성  | PCG 를 활용한 빠른 식생 구성               |



# Level 01

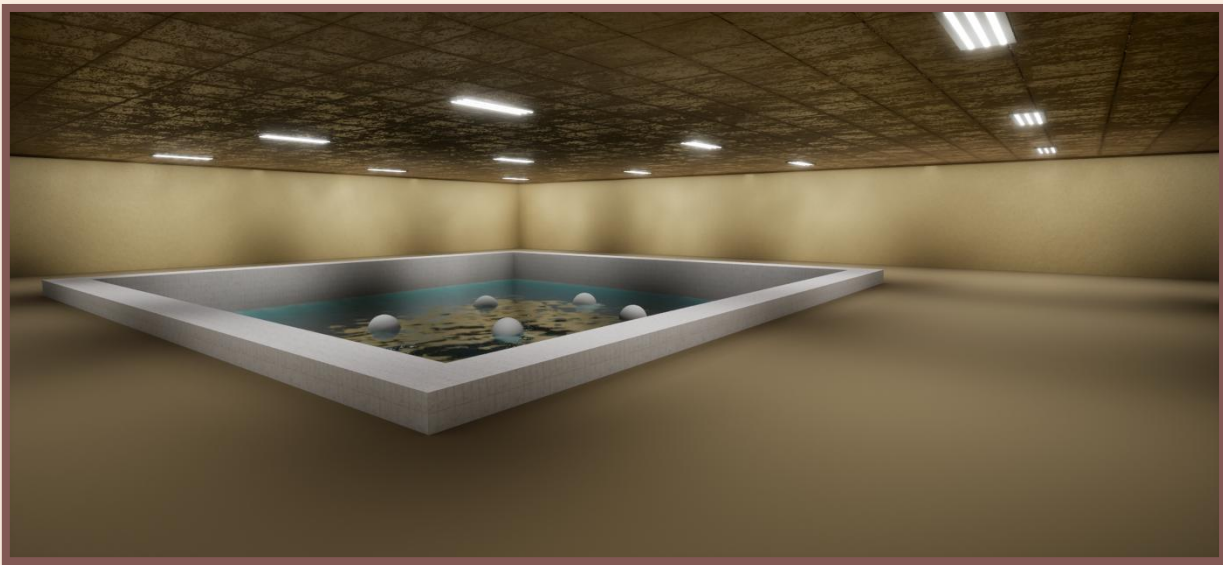
Three Levels Keywords

# The Backrooms

# The Maze

Three Levels

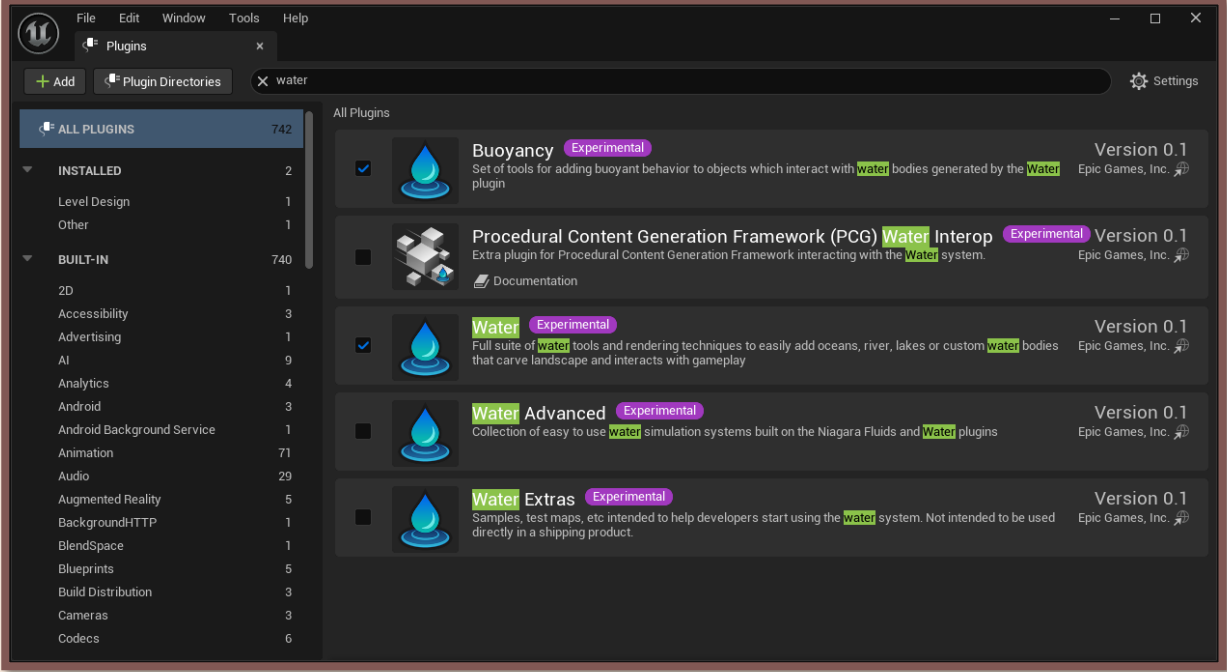
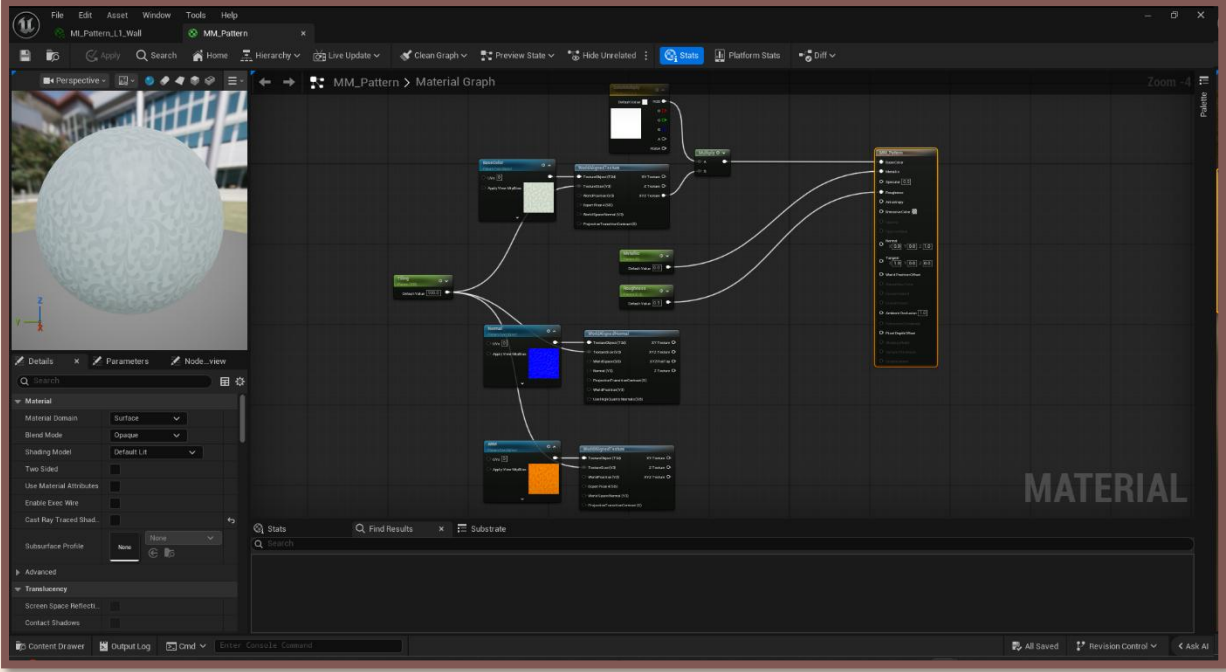
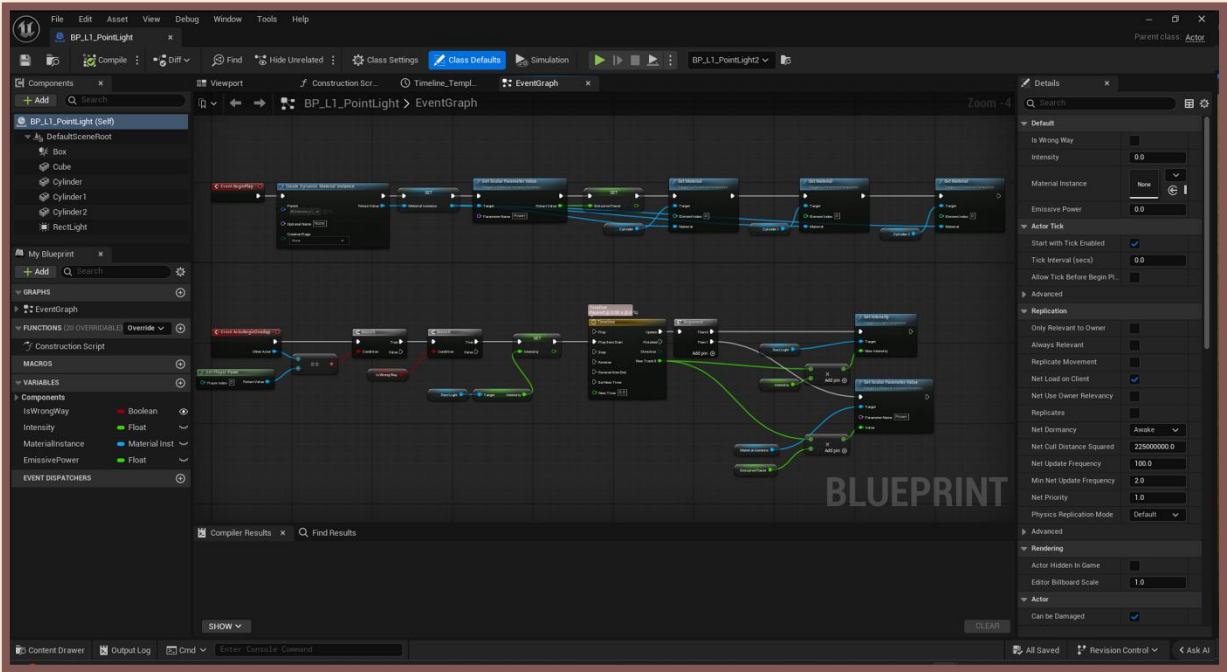
Level 01 Concept



|         |                                                     |
|---------|-----------------------------------------------------|
| 게임 목표   | 미로를 탈출하여 다음 공간으로 진입                                 |
| 메인 컨셉   | BackRoom                                            |
| 주요 메커니즘 | 미로 진행 시 잘못된 길로 들어선 경우 천장의 등이 반짝여 환경 변화를 통해 진행 방향 안내 |

# Three Levels

## Level 01 Technic



반짝이는 천장의 등      RectLight 와 Emissive Light 를 통한 전등 효과와 Collision 이벤트를 활용하여 효과 제작

닫힌 공간의 빛 활용      내부 조명 및 벽면의 Material 조정과 PostProcess 의 노출 조정

오브제 수영장 제작      Water 와 Buoyancy 플러그인을 통한 간단한 수영장 제작



# Level 02

## Three Levels Keywords

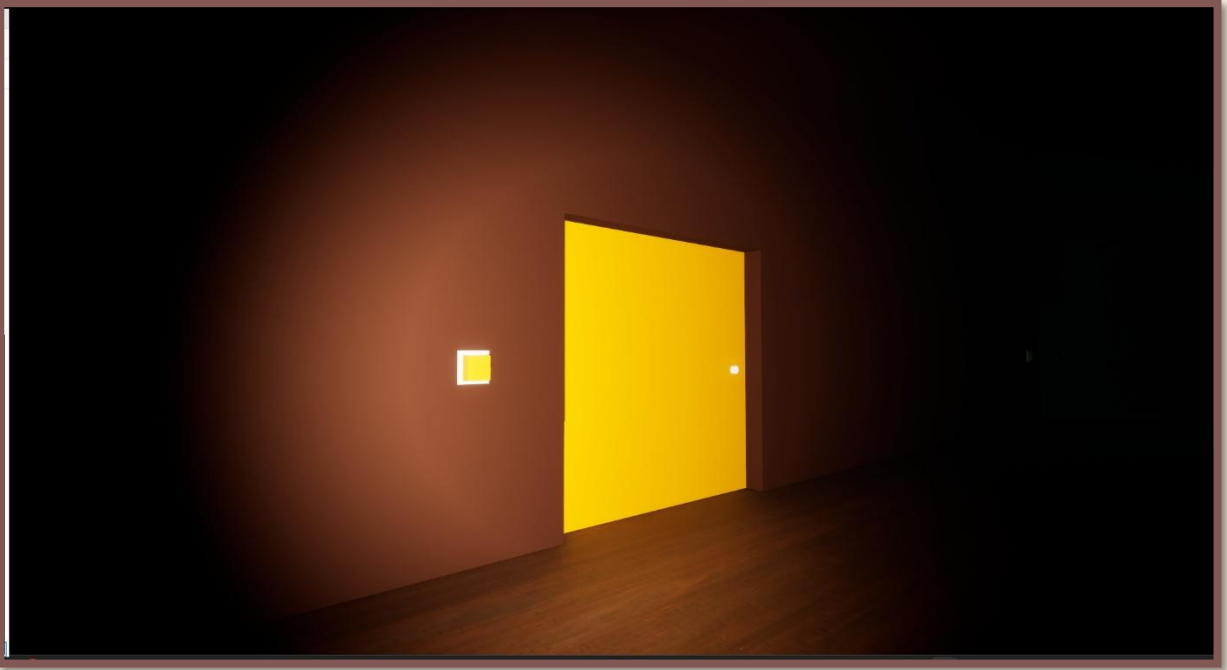
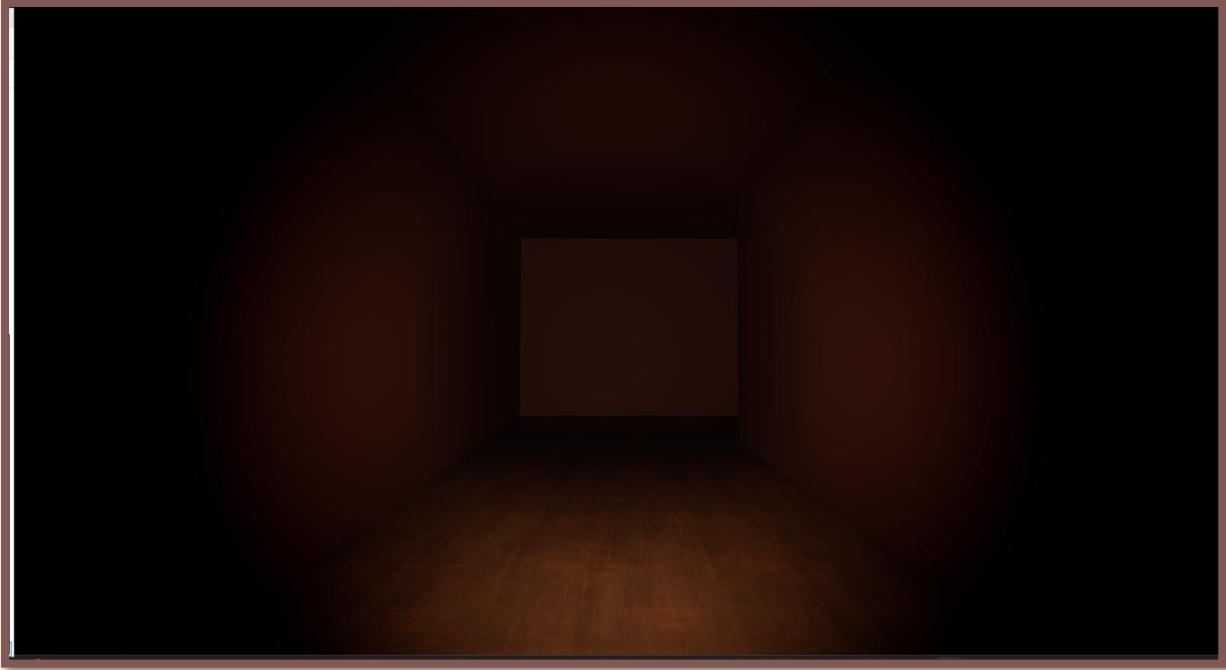
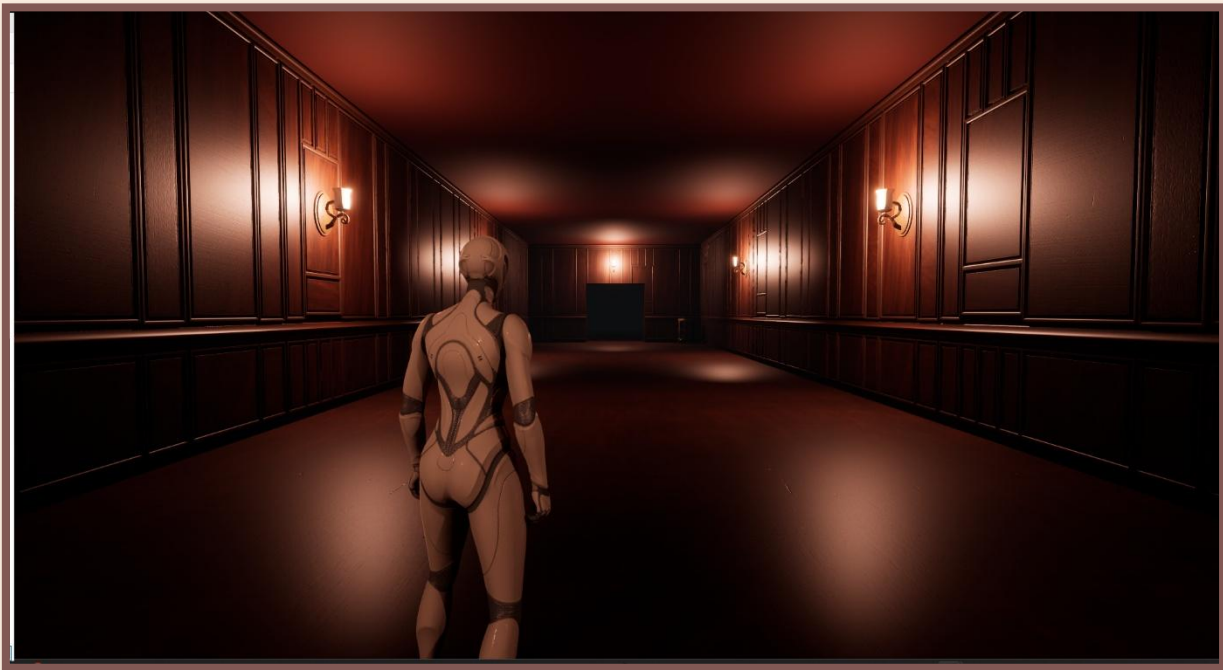
# Horror Game

# The Doors

# Frash Light

Three Levels

Level 02 Concept



- 게임 목표

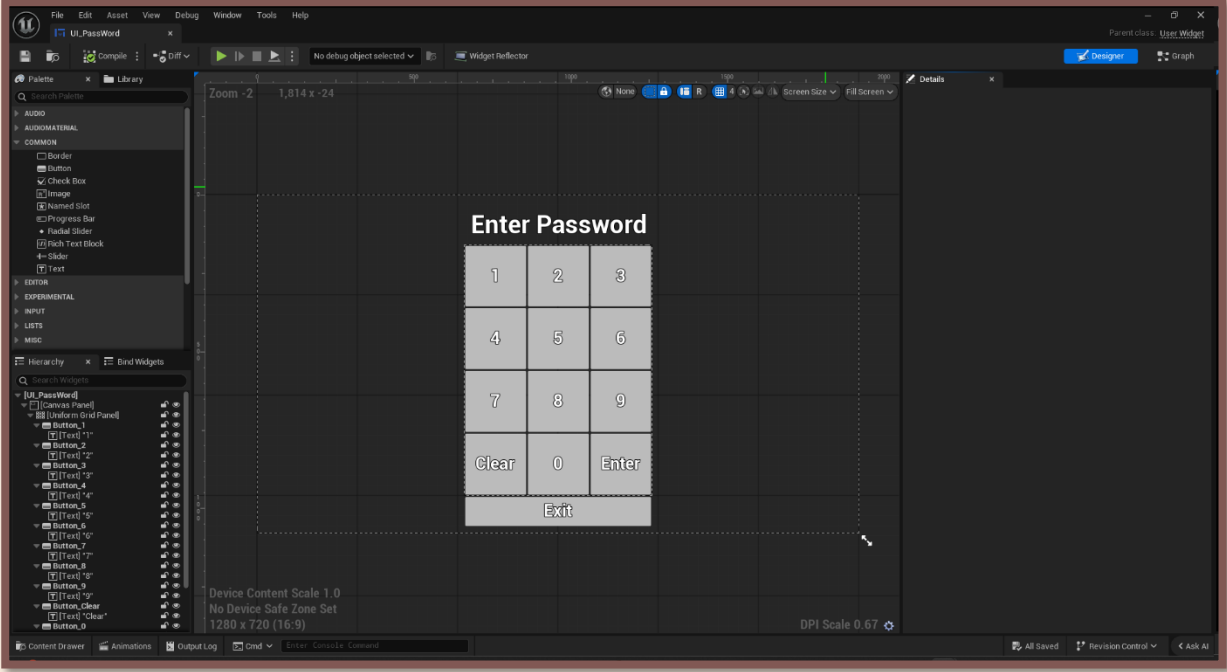
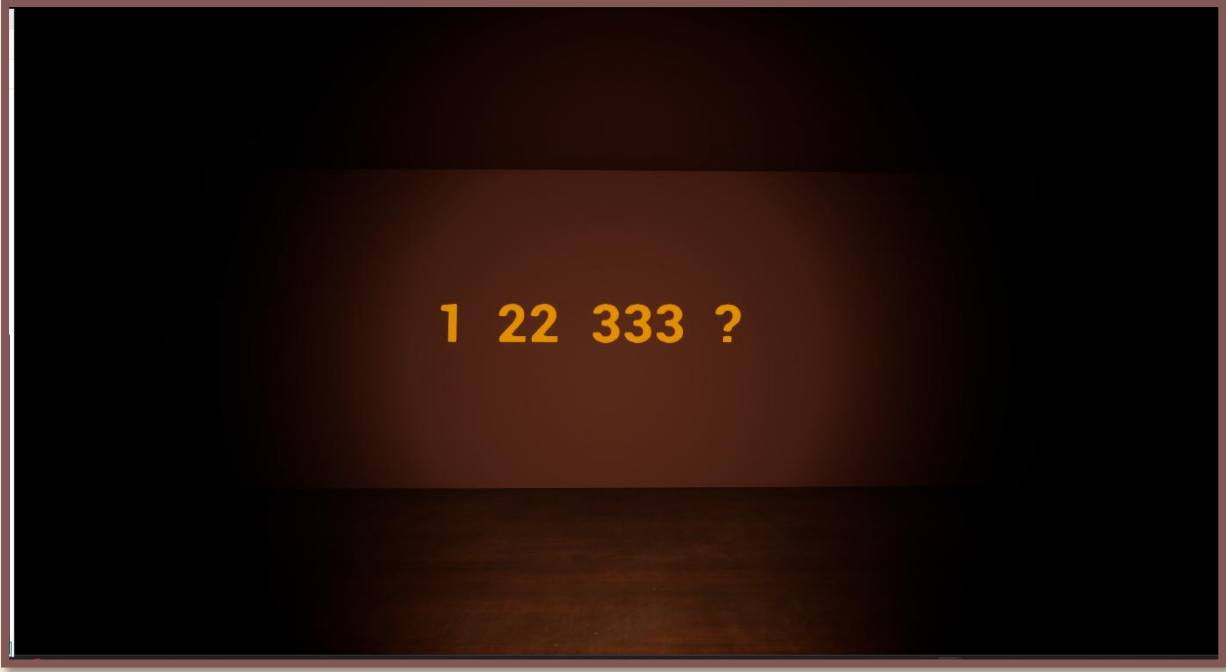
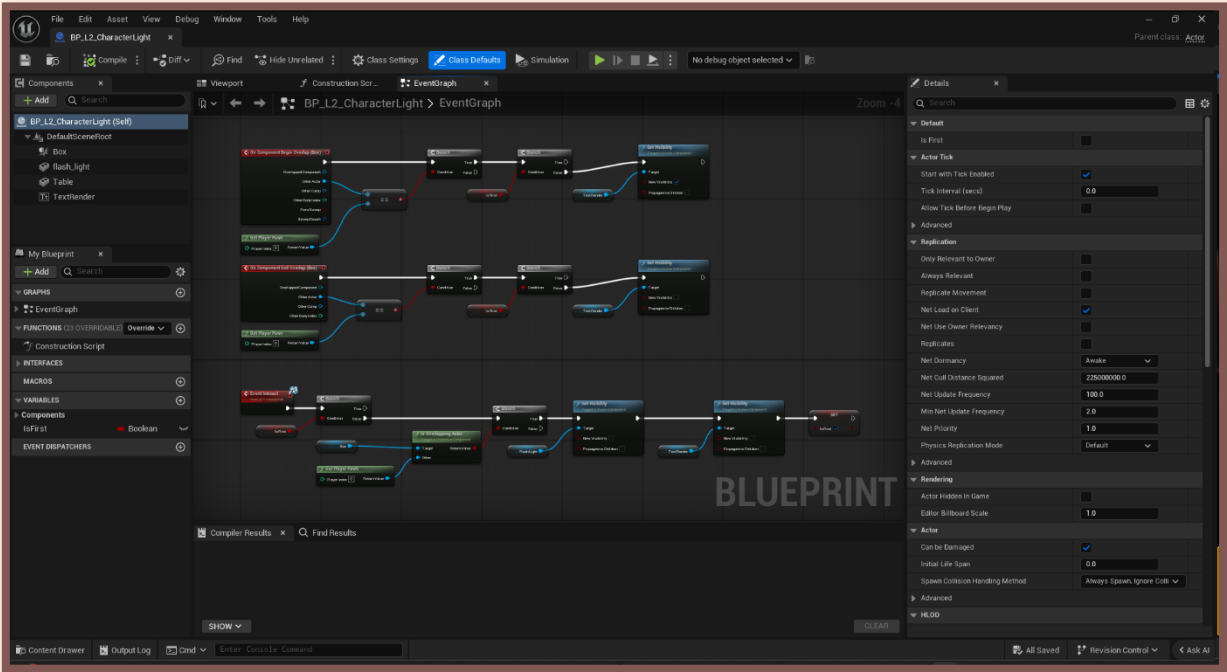
숫자 퍼즐을 풀어 다음 공간으로의 진입
- 메인 컨셉

숫자 퍼즐, 어두운 길에서의 손전등
- 주요 메커니즘

공간 진입 전 1인칭으로의 변경과 손전등 효과  
색상에 맞는 숫자 퍼즐과 문의 매칭된 비밀번호를 입력하여 문을 열고 진행

# Three Levels

## Level 02 Technic



1인칭과 손전등

캐릭터와 오브젝트의 인터랙션을 통해 카메라의 위치와 SpotLight 활성화 조정

비밀번호 문

문제의 색상과 문의 색상이 동일한 비밀번호를 입력 받기 위해 개별 문 BP 제작

비밀번호 입력

위젯 제작을 통해 비밀번호의 입력 패드 제작

▶ Level 02 각 문 정답

- 주황색 : 4444
- 빨간색 : 5
- 파란색 : 5555
- 보라색 : 36
- 초록색 : 9717



# Level 03

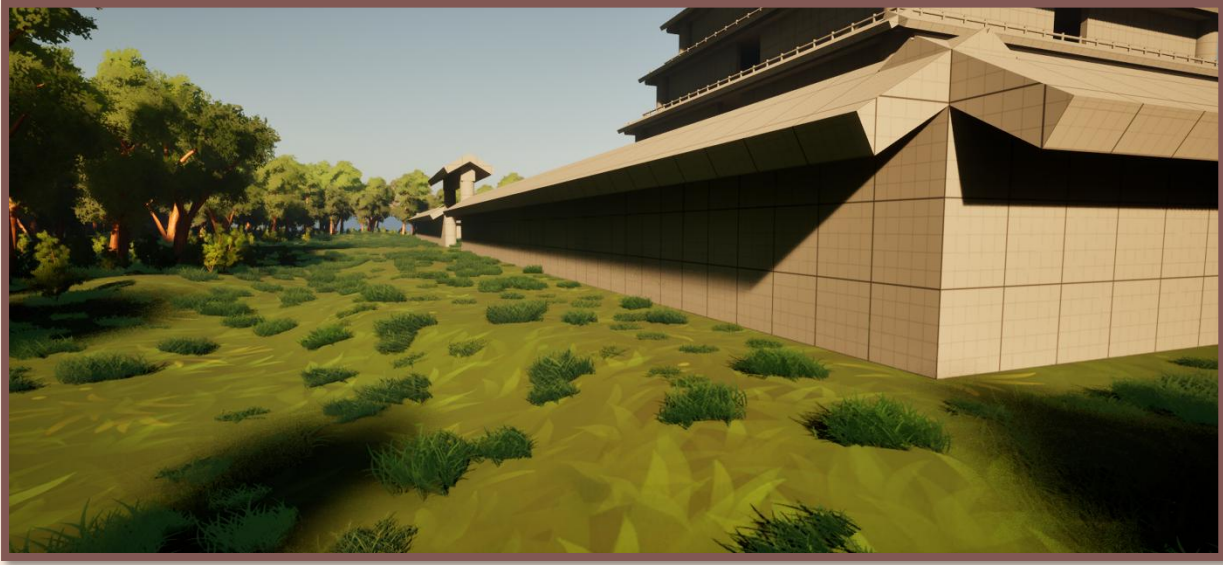
Three Levels Keywords

# Nature

# 오브제 건물

Three Levels

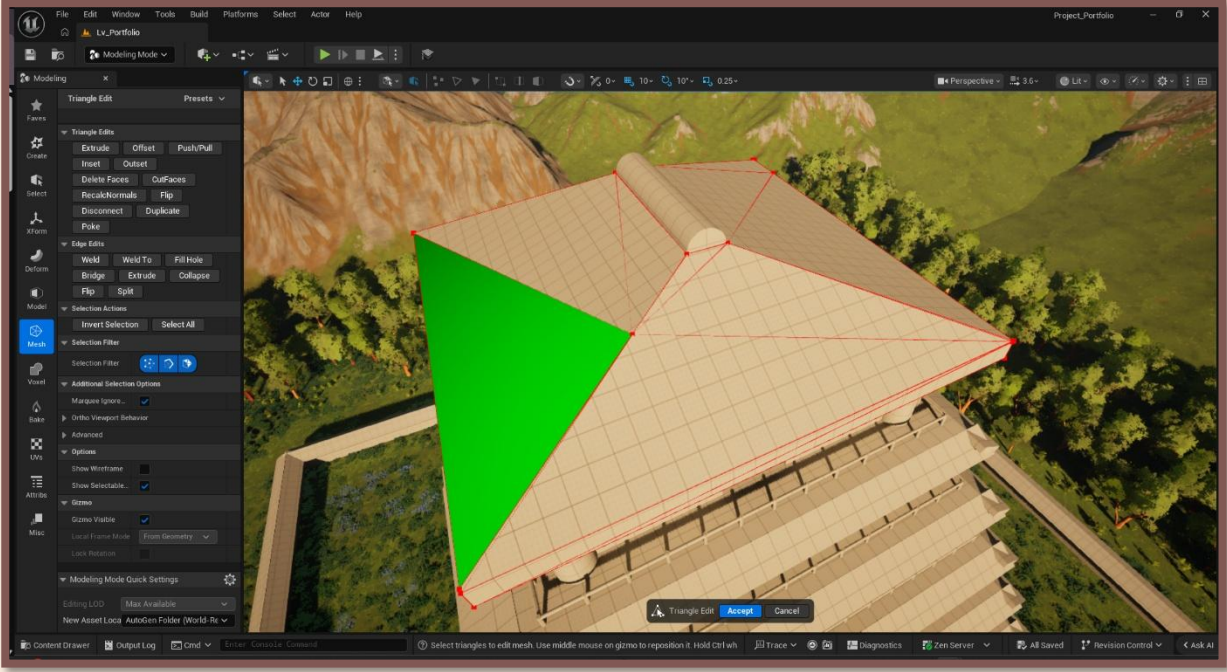
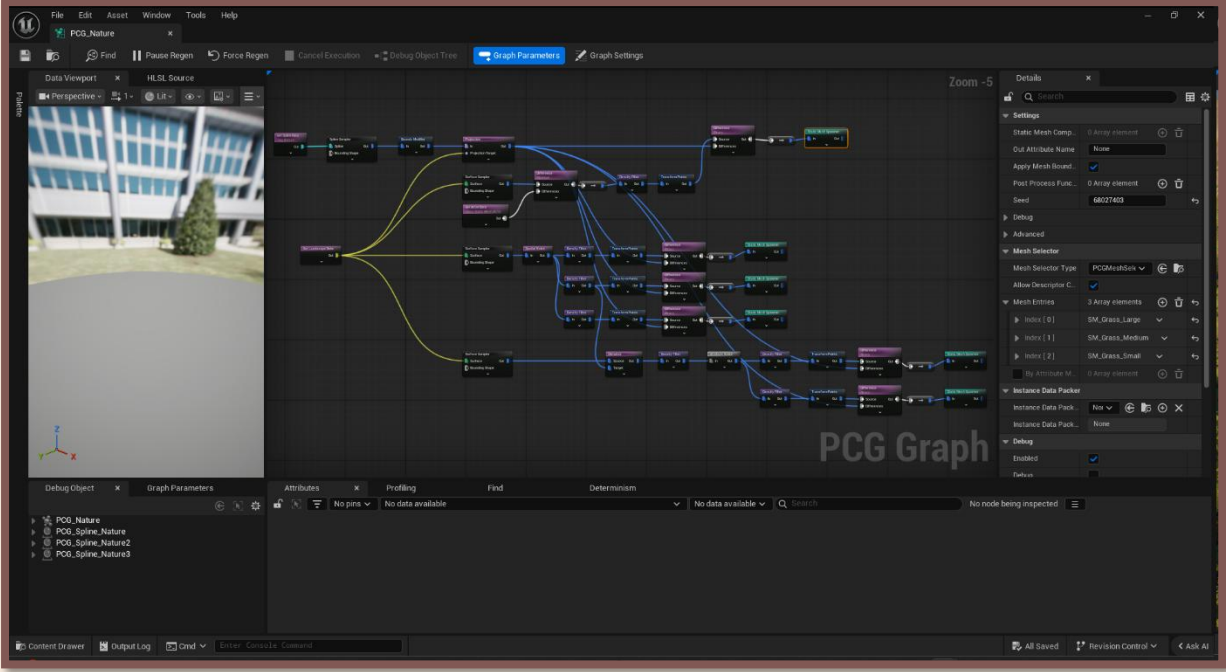
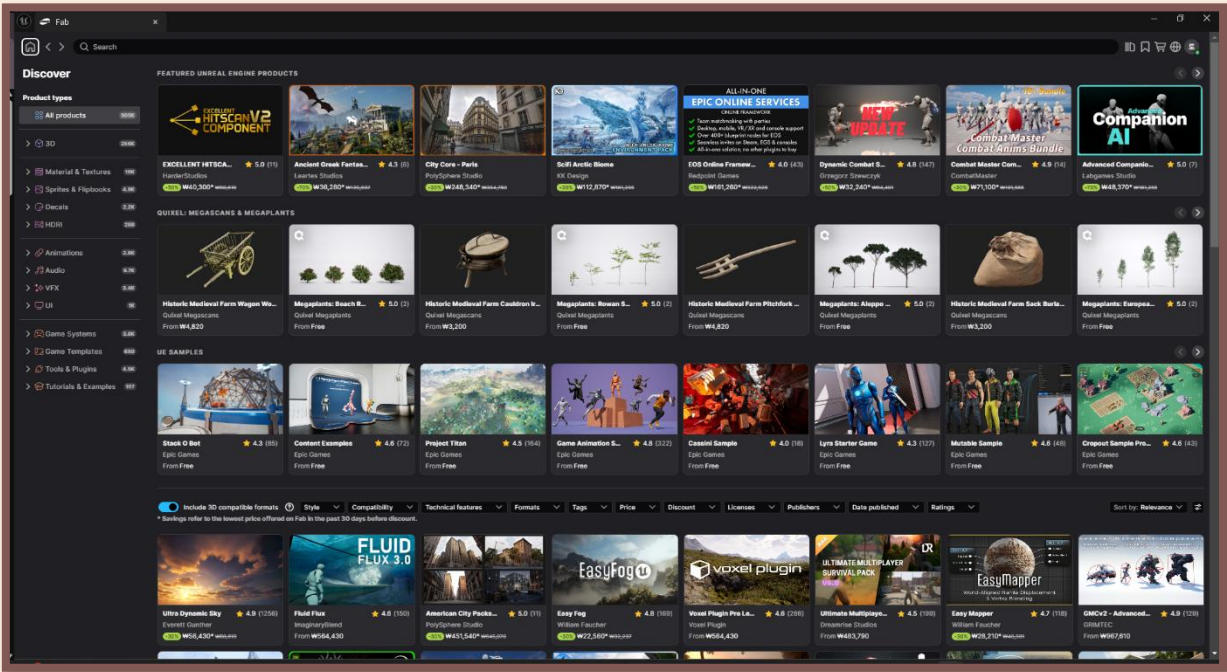
Level 03 Concept



|         |                       |
|---------|-----------------------|
| 게임 목표   | 자연 경관을 둘러보고 탈출의 느낌 전달 |
| 메인 컨셉   | 자연과 오브제 건축물의 조화       |
| 주요 메커니즘 | 별도 플레이 메커니즘 없음        |

# Three Levels

## Level 03 Technic



FAB 의 활용

경관의 빠른 제작을 위한 무료 에셋 활용

자연물의 배치

자연 경관의 넓은 영역에 규칙적인 배치를 위해 PCG를 활용

다양한 메시 제작

Unreal 의 ModelingTool 을 활용하여 고유한 모양의 메시 제작



즐거 주셔서 감사드립니다.

현재의 가치관과 철학에 머무르지 않고, 다양한 기술 연구개발과 레벨 디자인 학습을 통해 지속적으로 성장해 나가겠습니다.  
여러 환경에서 새로운 지식과 경험을 쌓으며 도전을 거듭하여 더욱 뛰어난 기획자가 되기 위해 최선을 다하겠습니다.

 010. 9249. 6646

 yoogads@gmail.com