

스플래툰3 던전(주전자) 레벨 역기획서

기획_ 우윤아

목차

1. 개요

- 1.1. 게임 소개
- 1.2. 콘텐츠 소개
- 1.3. 콘텐츠 기획 의도/ 기대 효과

2. 던전 구성

- 2.1. 흐름 개요
- 2.2. 구성 요소
- 2.3. 구역별 맵 디자인(기획)

1. 개요

1.1. 게임 소개

이름	스플래툰3
제작사	Nintendo
장르	캐주얼 TPS
플랫폼	콘솔(Nintendo Switch)

1.2. 콘텐츠 소개

A. 콘텐츠 기본 정보

이름	주전자: 크랩탱크 사용 던전
플레이 타임	5~10분
타깃	PVP 콘텐츠를 이용하지 못하거나 거부감을 느끼는 플레이어
콘셉트	미래시대의 실험실

B. 주전자란?

- 솔로 플레이 모드에 포함된 던전.
- 솔로 플레이 모드는 수많은 주전자(던전)으로 구성되어 있음.
- 플레이어는 모드 전용 재화를 소비하여 도전, 클리어 시 더욱 많은 재화를 획득, 클리어 실패 시 재화를 획득할 수 없음.

1.3. 콘텐츠 기획 의도/ 기대 효과

A. 기획 의도

- 스페셜 웨펀 크랩탱크를 사용해보지 않은 플레이어가 크랩탱크의 기본 기능을 알 수 있는 기회 제공.
- 승패가 중요한 배틀의 특성 상 사용해보지 못한 웨펀을 부담 없이 체험해 볼 수 있는 기회 제공.

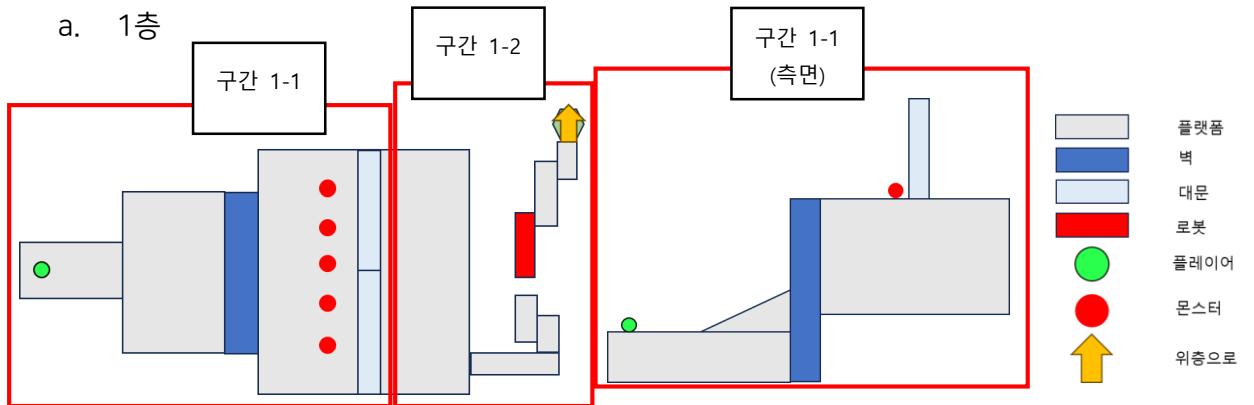
B. 기대 효과

- 크랩 탱크의 사용자 증가, 플레이어가 한 웨펀에 치우치지 않고 다양한 웨펀을 사용.

2. 던전 구성

2.1 흐름 개요

A. 플레이 흐름



i. 구간 1-1

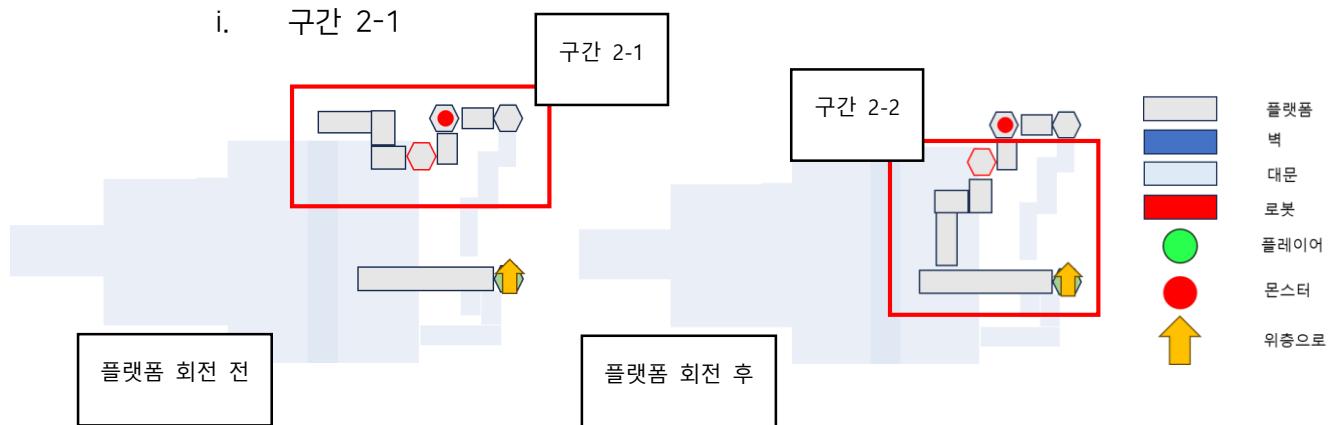
- 평지- 언덕- 벽을 이동하며 구르기 기능을 학습, 몬스터와 대치하며 공격 기능을 학습.

ii. 구간 1-2

- 과녁을 파괴하며 자이로 센서를 이용한 조준 연습.
- 시간에 맞춰 로봇의 발로 이동 경로가 막히는 길을 구성, 타이밍에 맞춰 이동하는 기능 학습.

b. 2층: 플레이어가 특정 위치 도달 시 플랫폼 회전.

i. 구간 2-1

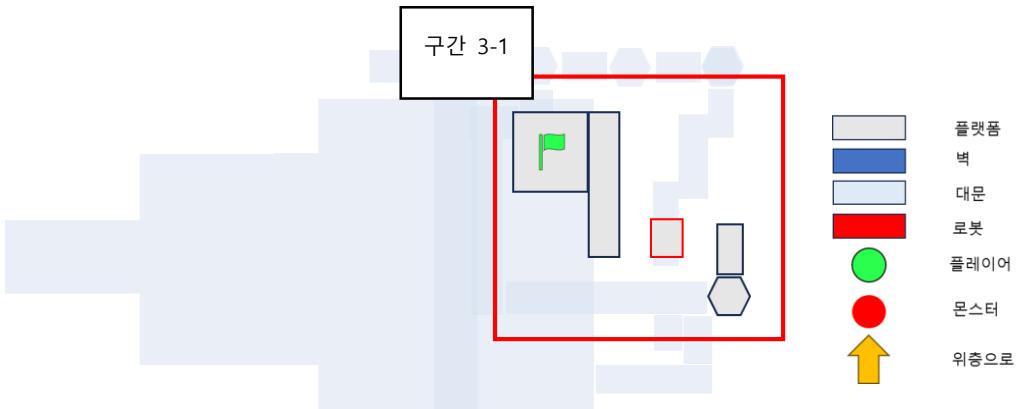


- 이전보다 더욱 강한 몬스터와 가까운 거리에서 대치, 빠른 조준, 처치를 학습.
- 플레이어를 밀어내는 로봇 팔을 피하며 신속한 이동을 연습.

ii. 구간 2-2

- 플레이어의 정면으로 다가오는 폭탄 몬스터에 맞기 전에 처치, 혹은 회피하며 나머지 과녁을 파괴. 빠르고 정확한 조준 학습.

c. 3층



i. 구간 3-1

- 상/하로 움직이는 플랫폼의 타이밍에 맞춰 연속적인 구르기 점프를 학습.

2.2 구성 요소

A. 맵

- a. 던전은 총 3층으로 나뉨.
- b. 한번 떨어지면 1층부터 다시 이동해야 하므로 층을 올라 갈수록 맵의 넓이를 감소시켜 쉬움 → 어려움 난이도가 되도록 기획.

B. 재화

- a. 플레이어가 무기강화, 던전을 도전할 때 소모되는 재화.
- b. 플레이어와 재화의 히트박스가 충돌했을 때 획득.
- c. 클리어 보상과는 별도로 제공.
- d. 세부 구성
 - i. 필드: 플레이어가 구르기 기능으로 타고 올라가야하는 벽에 3개
 - ii. 몬스터: 몬스터 한 마리 쳐치 창 1개
 - iii. 과녁_ 일반: 전체 일반 과녁 중 랜덤 1개 파괴 시 1개
 - iv. 과녁_ 강: 하나 당 5개

C. 다이얼로그

a. 플레이어의 던전 진행을 돋는 대화 메시지. 세부적인 목표를 알려줌.

b. 세부 구성

이름	화자	텍스트	조건
Dialog_N1_1	1 호	[Icon_Button_ZL] 로 {변형!} 구르면서 벽도 타고 오를 수 있어	1-1 층 언덕 진입
Dialog_N1_2	1 호	[Icon_Button_ZR] 로 {연사 샷}, [Icon_Button_R]로 {카농포} 콰꽝~!	1-1 층 벽 등반 완료
Dialog_N1_3	1 호	뭔가 엄청난 것이 나왔어~!!	대문 개방 3초 후
Dialog_N1_4	1 호	우와, 대단해! [Icon_Target]{과녁}을 더 부숴보자!	[Dialog_N2_3] 출력 3초 후
Dialog_N1_5	1 호	와, 얼굴이 열렸어~!	과녁 파괴 완료
Dialog_N1_6	1 호	뭔가 움직임이 바뀌지 않았어?	[Dialog_N2_5] 출력 3초 후
Dialog_N1_7	1 호	용기 내서 점프!	3층 도달 시
Dialog_N1_Fall	1 호	떨어져 버렸네, 벽을 타고 돌아가자!	B1 층 도달 시. 최초 1회 한정.
Dialog_N2_1	2 호	정면에서 하는 공격에는 강해도 무적은 아니여	[Dialog_N1_2] 출력 3초 후
Dialog_N2_2	2 호	좋아, 스위치를 전부 칠했어.	스위치 전부 활성화 완료
Dialog_N2_3	2 호	움직인다… 이게 뭐시여?	과녁 한 개 이상 파괴
Dialog_N2_4	2 호	[Icon_Button_ZL]로 변형 중에는 [Icon_Button_B]로 점프도 할 수 있어	1층 특정 위치 도달. (흐름 페이지 참고)
Dialog_N2_5	2 호	보아하니 과녁은 전부 부순 것 같은데?	과녁_ 강 전부 파괴
Dialog_N2_5	2 호	일단 위로 올라가 볼까	[Dialog_N1_6] 출력 3초 후

c. 텍스트 효과

- i. 중요한 단어에 강조 효과 혹은 조작키 아이콘을 텍스트 대신 삽입, 플레이어가 더욱 간단하게 학습.
- ii. 텍스트 강조: 중괄호 안의 단어(ex. {text})는 주황색으로 출력.
- iii. 조작키 아이콘: 다음 표의 아이콘 리소스 출력.

아이디	확장자	이름
[Icon_Button_ZL]	png	버튼 아이콘_ZL
[Icon_Button_B]	png	버튼 아이콘_B
[Icon_Button_ZR]	png	버튼 아이콘_ZR
[Icon_Button_R]	png	버튼 아이콘_R
[Icon_Target]	png	아이콘_과녁

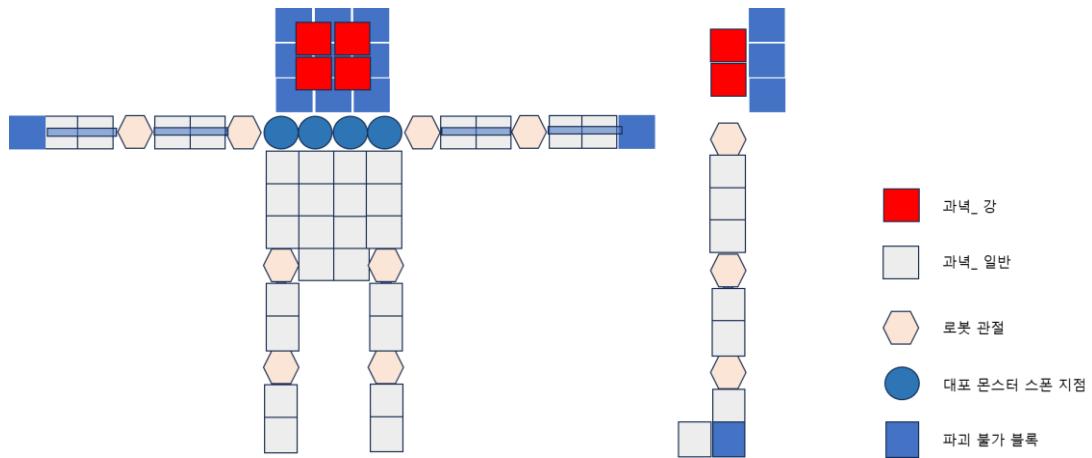
D. 몬스터

- a. PVP 모드에서도 원활하게 크랩탱크로 공격/ 방어를 이용 할 수 있도록 플레이어를 공격하는 개체 삽입.

아이디	확장자	이름	특징
[Mon_Octo_Shooter]	fbx	슈터 문어	슈터 웨펀을 장착한 문어 몬스터. 공격 속도가 느리고 방어구가 없어 크랩탱크 사용이 미숙한 플레이어도 쉽게 처리 가능.
[Mon_Octo_Shooter_Armor]	fbx	방패 슈터 문어	방패를 착용한 슈터 문어. 방패를 파괴하거나 후방을 공격해야하기에 처리 난이도가 높음.
[Mon_Canon]	fbx	대포	앞을 향해 천천히 이동하는 몬스터. 플레이어와 충돌하면 폭발, 일정 데미지를 얻으면 사망.

E. 오브젝트: 로봇

a. 과녁으로 이루어진 로봇. 플레이어가 특정 수량의 과녁을 파괴할 때마다 모션 변경.

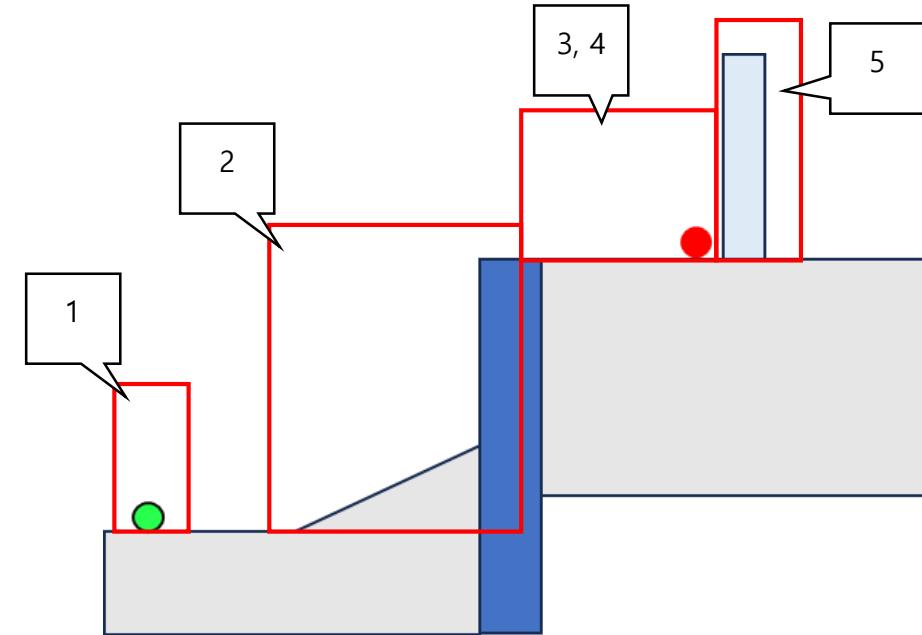


b. 모션 구성

조건	모션 이름	모션 레퍼런스
플레이어가 과녁을 하나도 파괴하지 않음	모션 0	
플레이어가 과녁을 하나 이상 파괴	모션 1	
플레이어가 일반 과녁 전부 파괴	모션 2	
플레이어가 과녁_ 강 전부 파괴	모션 3	

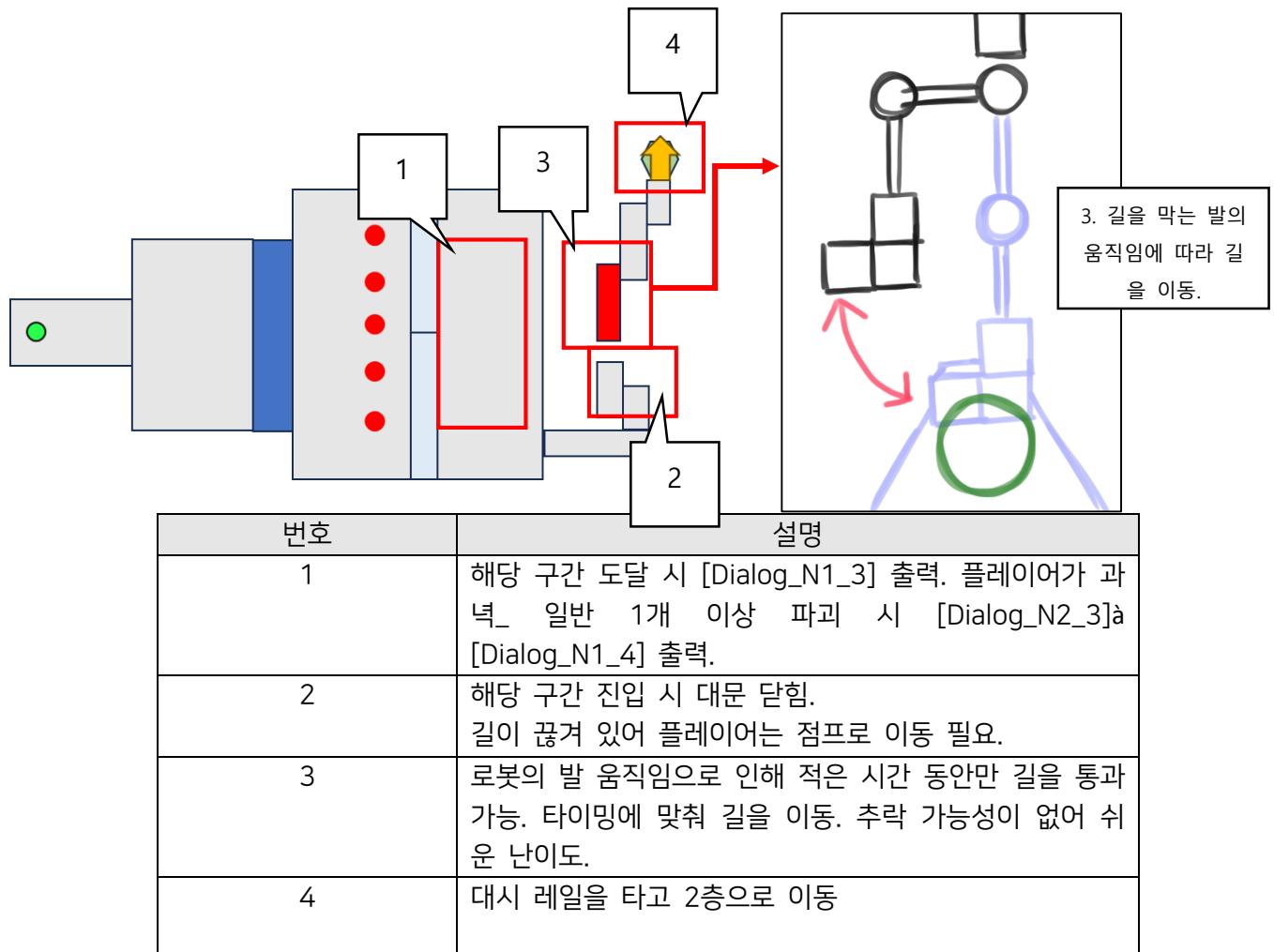
2.3 세부 흐름

A. 1-1층

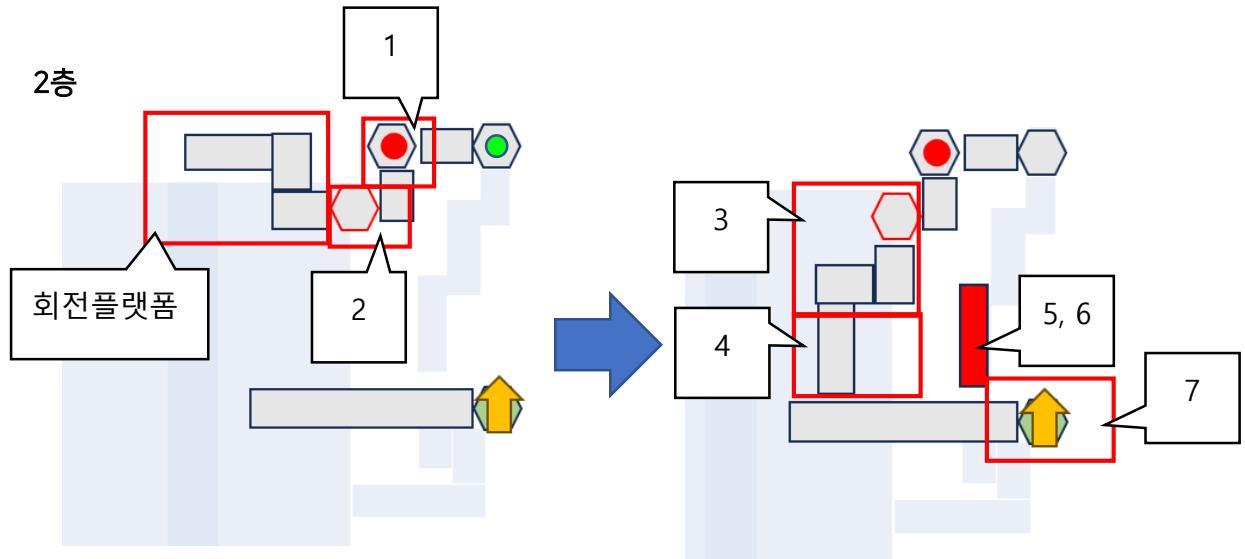


번호	설명
1	던전 시작, 세이브 포인트 활성화.
2	플레이어는 구르기 기능으로 언덕을 등반.
3	해당 위치 도달 시 [Dialog_N1_2] 출력 5초
4	5마리의 슈터 문어 존재. 15M 내로 진입 시 플레이어 인식, 적개심 활성화되며 공격 시작.
5	전면에 총 12개의 스위치가 삽입되어있음. 플레이어는 공격 기능으로 스위치에 잉크를 묻힘. 스위치는 90% 이상 잉크가 묻으면 활성화, 모든 스위치가 활성화 되면 대문 개방.

B. 1-2층

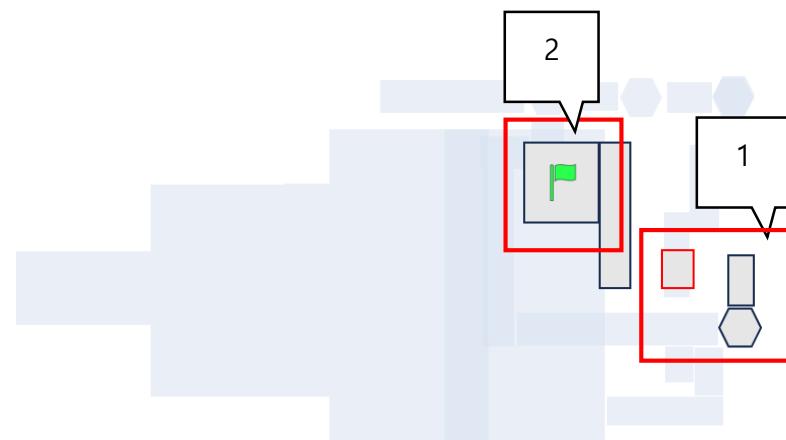


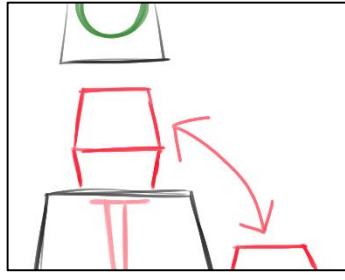
C. 2층



번호	설명
1	방패 슈터 문어 위치. 플레이어가 몬스터의 정면에 위치할 경우 적개심 활성화. ①구간을 반복해서 이동.
2	해당 위치 도달 시 플랫폼 90° 회전.
3	로봇의 팔 움직임으로 인해 지형에서 추락 가능, 더 높은 난이도.
4	로봇의 가슴 부분에서 3초에 한번 로켓 몬스터 발생, 정면으로 직진. 플레이어는 해당 몬스터와 충돌 전에 처리하며 나머지 과녁_ 일반을 파괴. 두개의 목표를 빠르게 조준, 파괴하는 기술 학습. ▼ 지형 참고.
5	과녁_ 일반을 전부 파괴 시 모션2 실행. 머리 안쪽의 과녁_강이 보이며 플레이어가 과녁_ 강을 전부 파괴 시 다시 머리가 닫힘.
6	▲ 모션2 참고, 닫히는 모션은 모션2 역재생.
7	모션 3 실행. 7로 이동 가능.
7	주어진 길을 따라 3층으로 이동.

D. 3층



번호	설명
①	<p>모션 3에 의해 중간 플랫 폼(로봇의 손)이 위/ 아래로 움직임. 플레이어는 로봇이 손을 들어올렸을때의 타이밍에 맞춰 손을 타고 건너편의 플랫폼에 도달.</p>  <p>◀지형 참고</p>
②	골인 지점 도달. 골인 지점을 활성화하여 던전 클리어.