

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 |
| 타겟 | PVP 콘텐츠를 이용하지 못하거나 거부감을 느끼는 플레이어 |
| 컨셉트 | 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

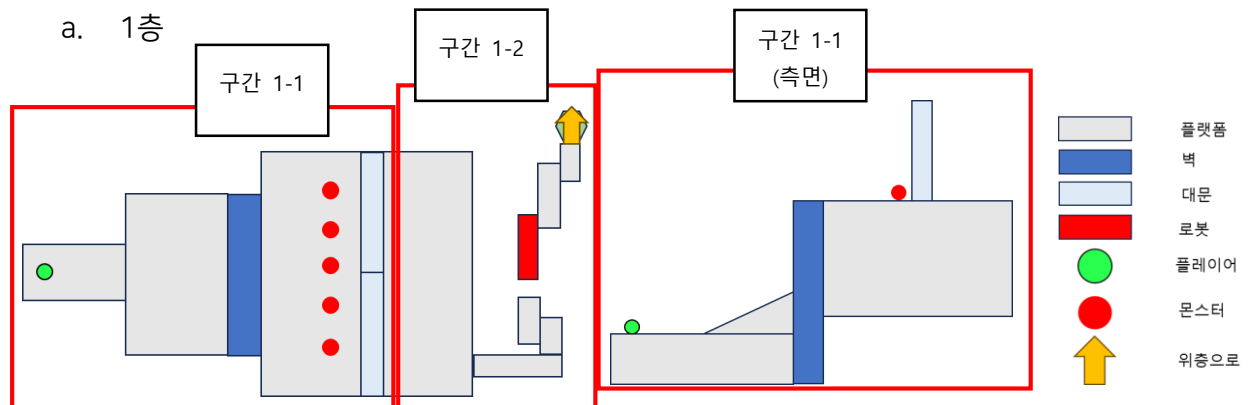
- 크랩 탱크의 사용자 증가, 플레이어가 한 웨펀에 치우치지 않고 다양한 웨펀을 사용.

2. 던전 구성

2.1 흐름 개요

A. 플레이 흐름

a. 1층



i. 구간 1-1

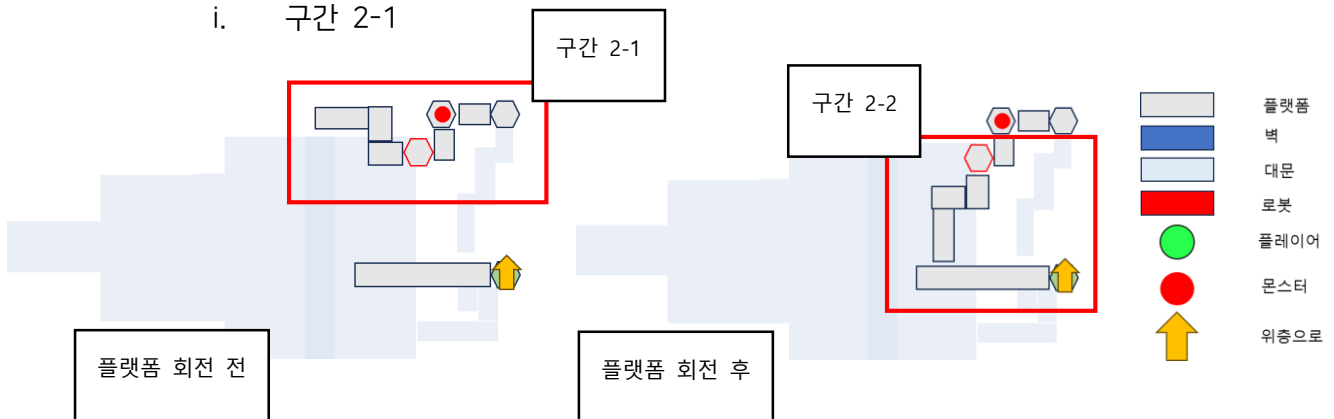
- 평지- 언덕- 벽을 이동하며 구르기 기능을 학습, 몬스터와 대치하며 공격 기능을 학습.

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

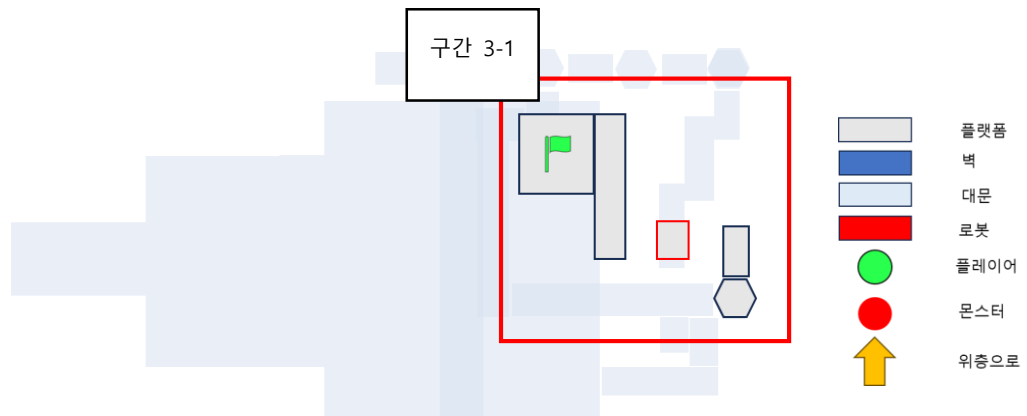


- 이전보다 더욱 강한 몬스터와 가까운 거리에서 대치, 빠른 조준, 처치를 학습.
- 플레이어를 밀어내는 로봇 팔을 피하며 신속한 이동을 연습.

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 처치 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 돕는 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} 과광~! | 1-1 층 벽 등반 완료 |
| Dialog_N1_3 | 1 호 | 뭔가 엄청난 것이 나왔어~!! | 대문 개방 3 초 후 |
| Dialog_N1_4 | 1 호 | 우와, 대단해! [Icon_Target]{과녁}을 더 부숴보자! | [Dialog_N2_3] 출력 3 초 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 3 초 후 |
| Dialog_N1_7 | 1 호 | 용기 내서 점프! | 3 층 도달 시 |
| Dialog_N1_Fall | 1 호 | 떨어져 버렸네, 벽을 타고 돌아가자! | B1 층 도달 시. 최초 1 회 한정. |
| Dialog_N2_1 | 2 호 | 정면에서 하는 공격에는 강해도 무적은 아니여 | [Dialog_N1_2] 출력 3 초 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 | 1 층 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 3 초 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 |

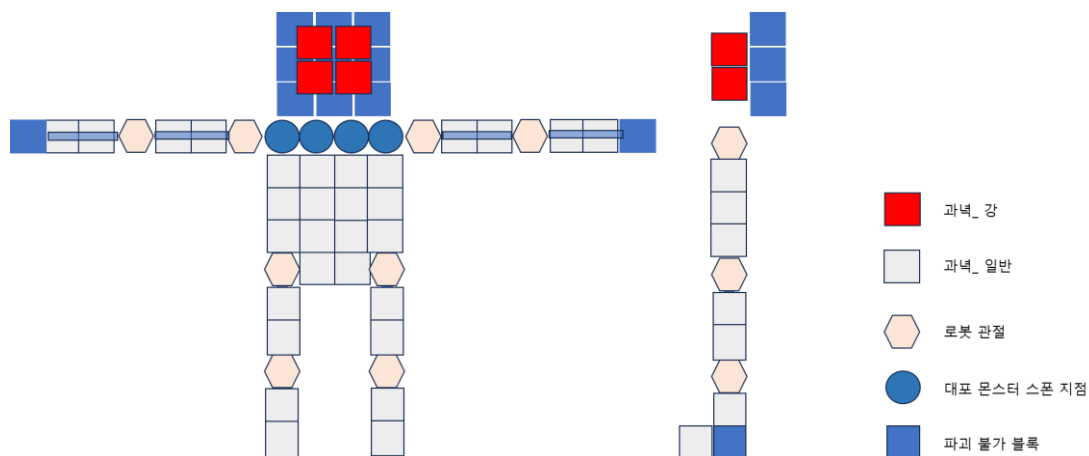
D. 몬스터

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



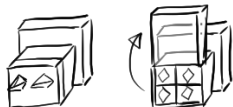
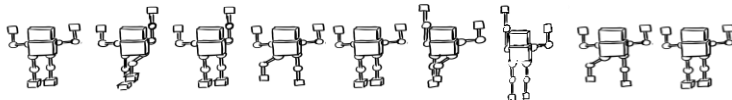
| 아이디 | 확장자 | 이름 | 특징 |
|--------------------------|-----|-------------|--|
| [Mon_Octo_Shooter] | fbx | 슈터 문어 | 슈터 웨편을 장착한 문어 몬스터. 공격 속도가 느리고 방어구가 없어 크랩탱크 사용이 미숙한 플레이어도 쉽게 처치 가능. |
| [Mon_Octo_Shooter_Armor] | fbx | 방패 슈터 문어 | 방패를 착용한 슈터 문어. 방패를 파괴하거나 후방을 공격해야하기에 처치 난이도가 높음. |
| [Mon_Canon] | fbx | 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.

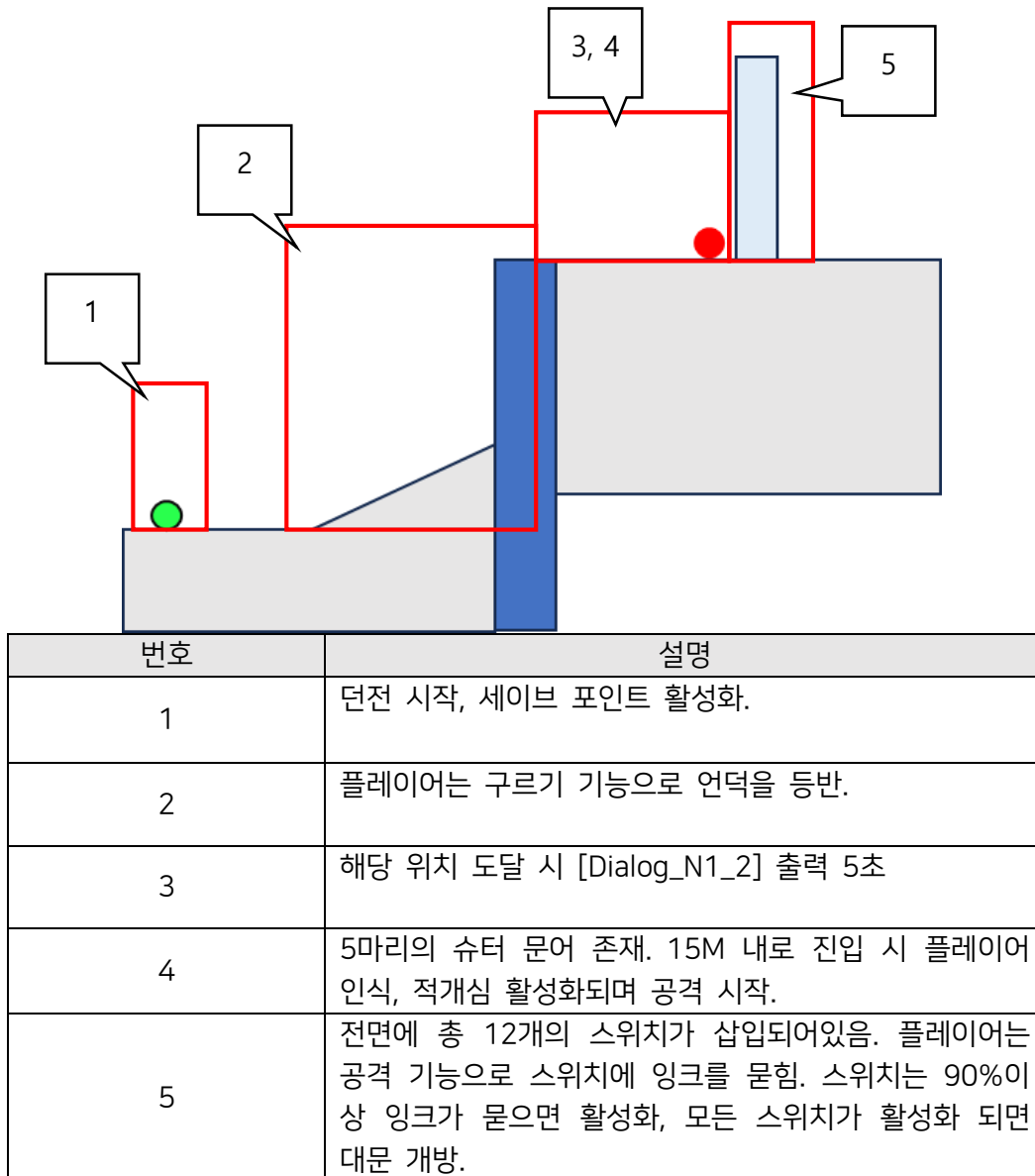


b. 모션 구성

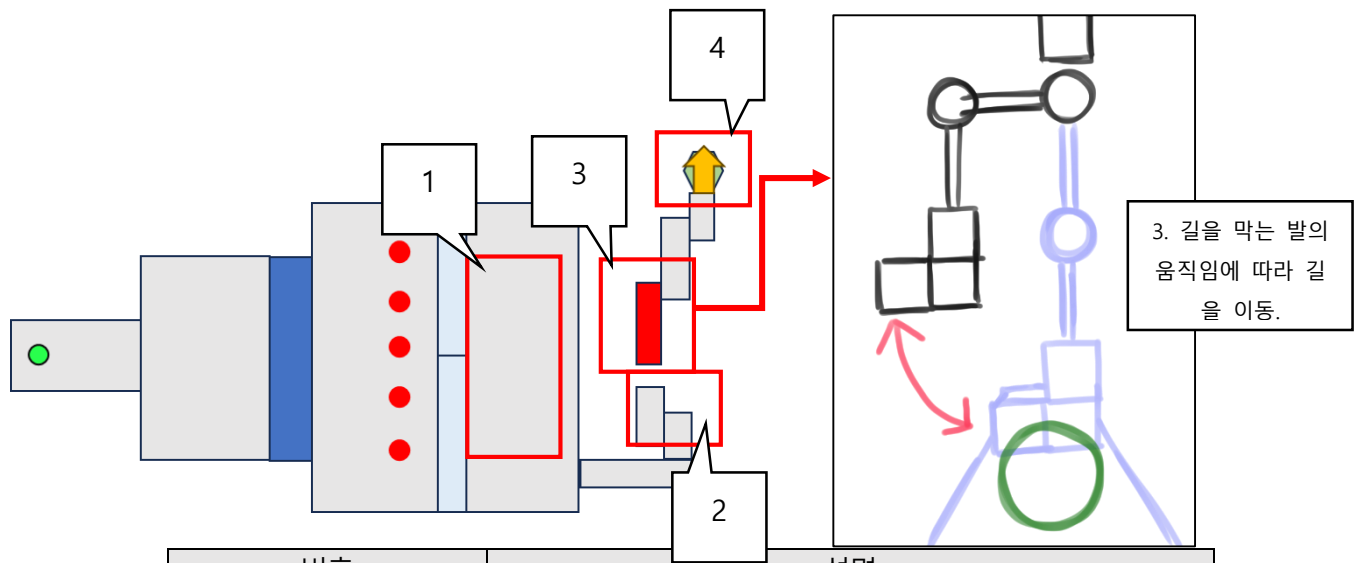
| 조건 | 모션 이름 | 모션 레퍼런스 |
|-----------------------|-------|--|
| 플레이어가 과녁을 하나도 파괴하지 않음 | 모션 0 |  |
| 플레이어가 과녁을 하나 이상 파괴 | 모션 1 |  |
| 플레이어가 일반 과녁 전 부 파괴 | 모션 2 |  |
| 플레이어가 과녁_ 강 전 부 파괴 | 모션 3 |  |

2.3 세부 흐름

A. 1-1층

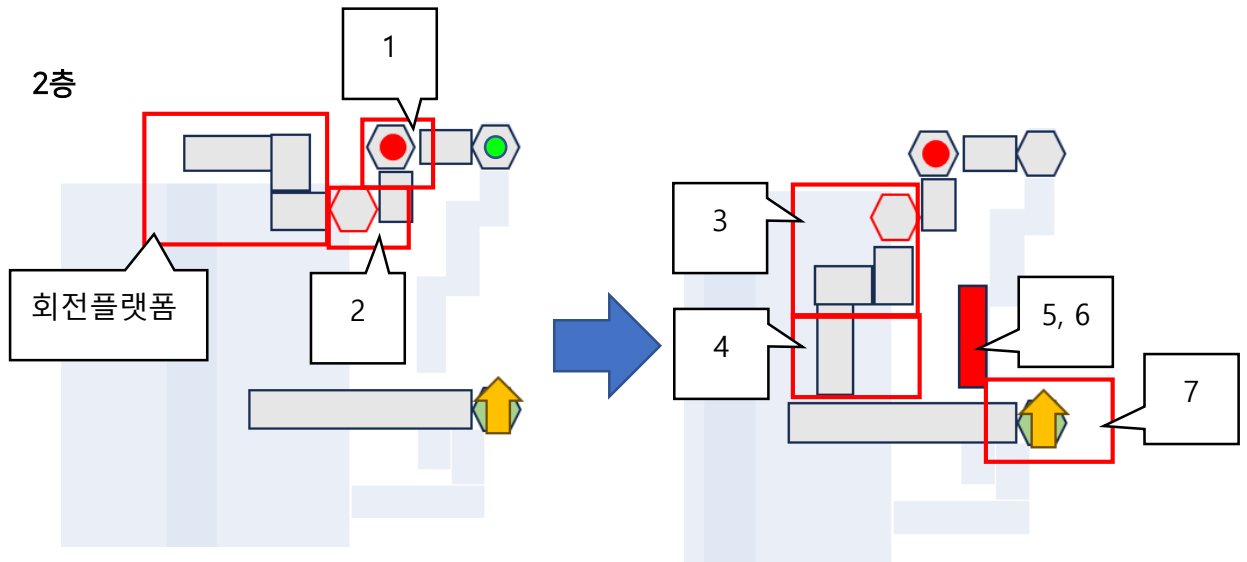


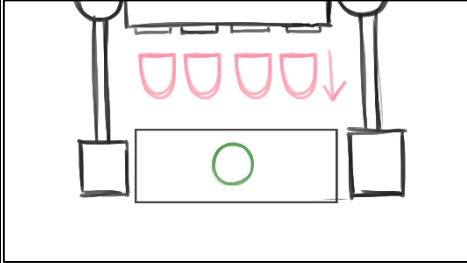
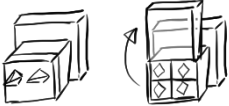
B. 1-2층



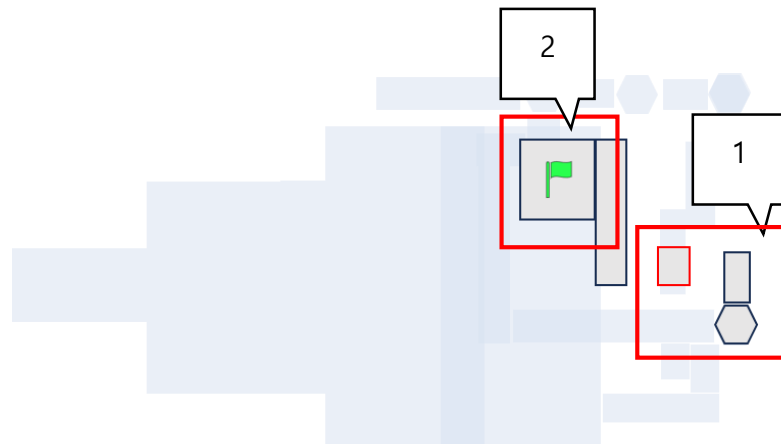
| 번호 | 설명 |
|----|--|
| 1 | 해당 구간 도달 시 [Dialog_N1_3] 출력. 플레이어가 과녁_ 일반 1개 이상 파괴 시 [Dialog_N2_3] & [Dialog_N1_4] 출력. |
| 2 | 해당 구간 진입 시 대문 닫힘. 길이 끊겨 있어 플레이어는 점프로 이동 필요. |
| 3 | 로봇의 발 움직임으로 인해 적은 시간 동안만 길을 통과 가능. 타이밍에 맞춰 길을 이동. 추락 가능성이 없어 쉬운 난이도. |
| 4 | 대시 레일을 타고 2층으로 이동 |

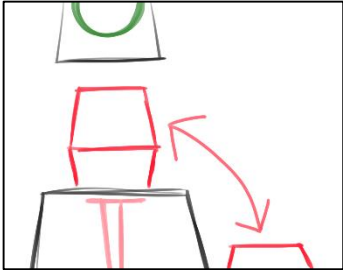
C. 2층



| 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 처치하며 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. |
| |  <p>▲ 모션2 참고, 닫히는 모션은 모션2 역재생.</p> |
| 6 | 모션 3 실행. 7로 이동 가능. |
| 7 | 주어진 길을 따라 3층으로 이동. |

D. 3층



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