

파이널 판타지 XIV Online

알자달 해저유적 던전 역기획서

기획_ 우윤아

목차

1. 개요

1-1 게임 소개

1-2 기획 의도

2. 시스템

2-1 구성 요소

2-2 흐름/ 규칙

2-3 리소스 시트

Part 1

개요

콘텐츠의 기본 정보 설명.

1-1

게임 소개

1-2

기획 의도

A. 콘텐츠 정보

이름_ 알자달 해저유적

조율 레벨_ 90

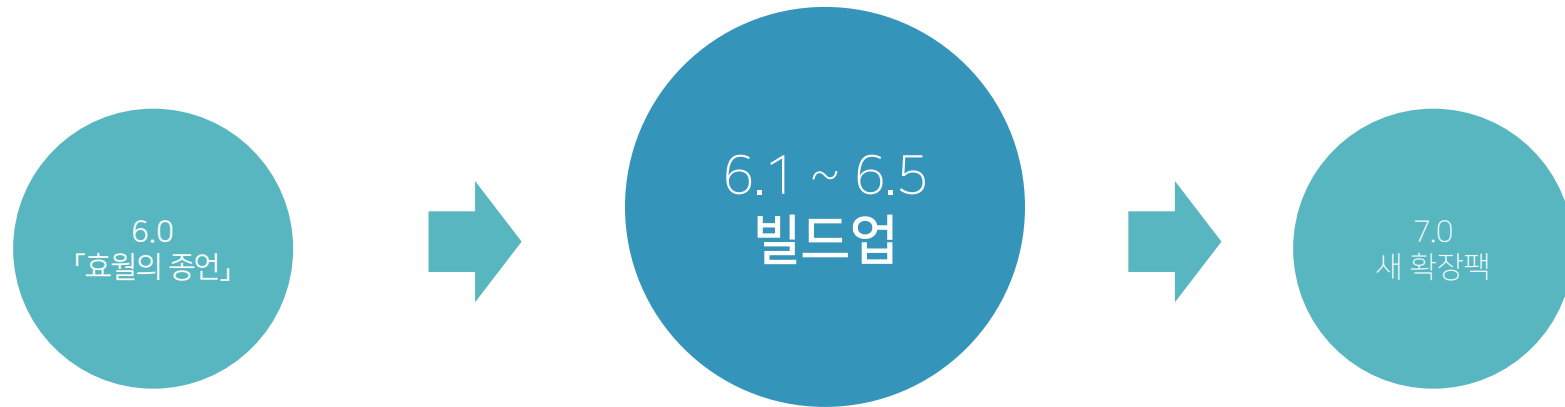
평균 아이템 레벨_ 560

조율 아이템 레벨_ 600

B. 특징

바다 깊은 곳에 숨겨진 보물고

- 보물고라는 설정에 맞게 처음에는 보이지 않았다가 조건을 만족하면 새로이 출현하는 길을 기획.
- 오브젝트처럼 보이다 플레이어 접근 시 활성화 되는 몬스터 구성.



신규 업데이트 던전

하나의 주요 퀘스트 효월의 종언이 끝난 이후로,
새로운 모험이 시작된다는 콘셉트의 던전.

분위기 환기

비교적 어렵지 않은 난이도로 기획, 직전까지
높은 난이도의 토벌전을 겪고 온 플레이어에게
잠간의 여유 제공.

Part. 3

시스템

던전의 흐름과 구성.

3-1

구성 요소

3-3

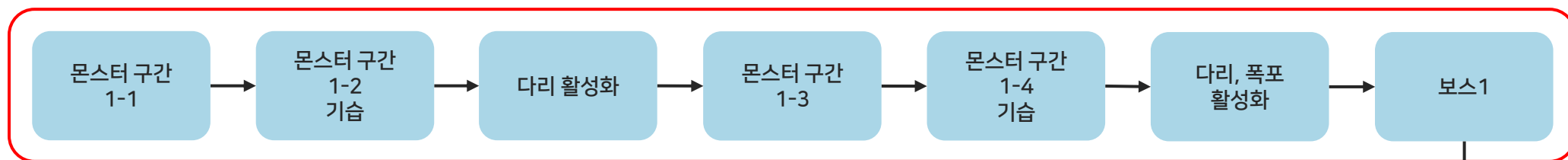
리소스 시트

3-2

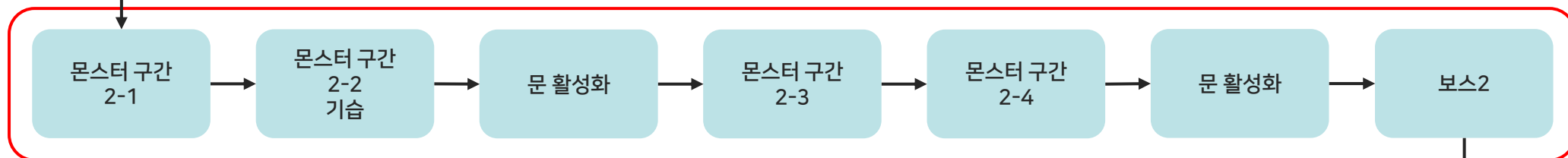
흐름/ 규칙

A. 구성 개요

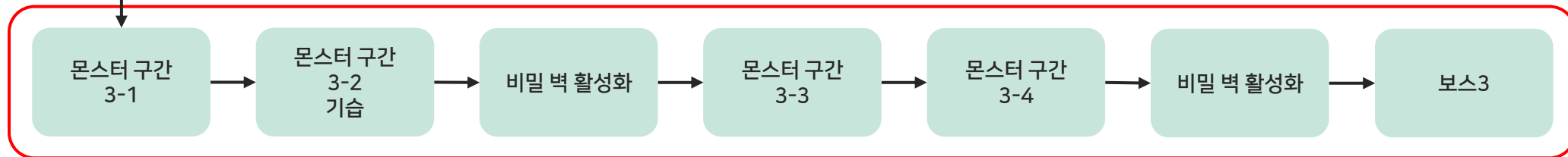
1) 바플라우 유적



2) 아라파고 유적

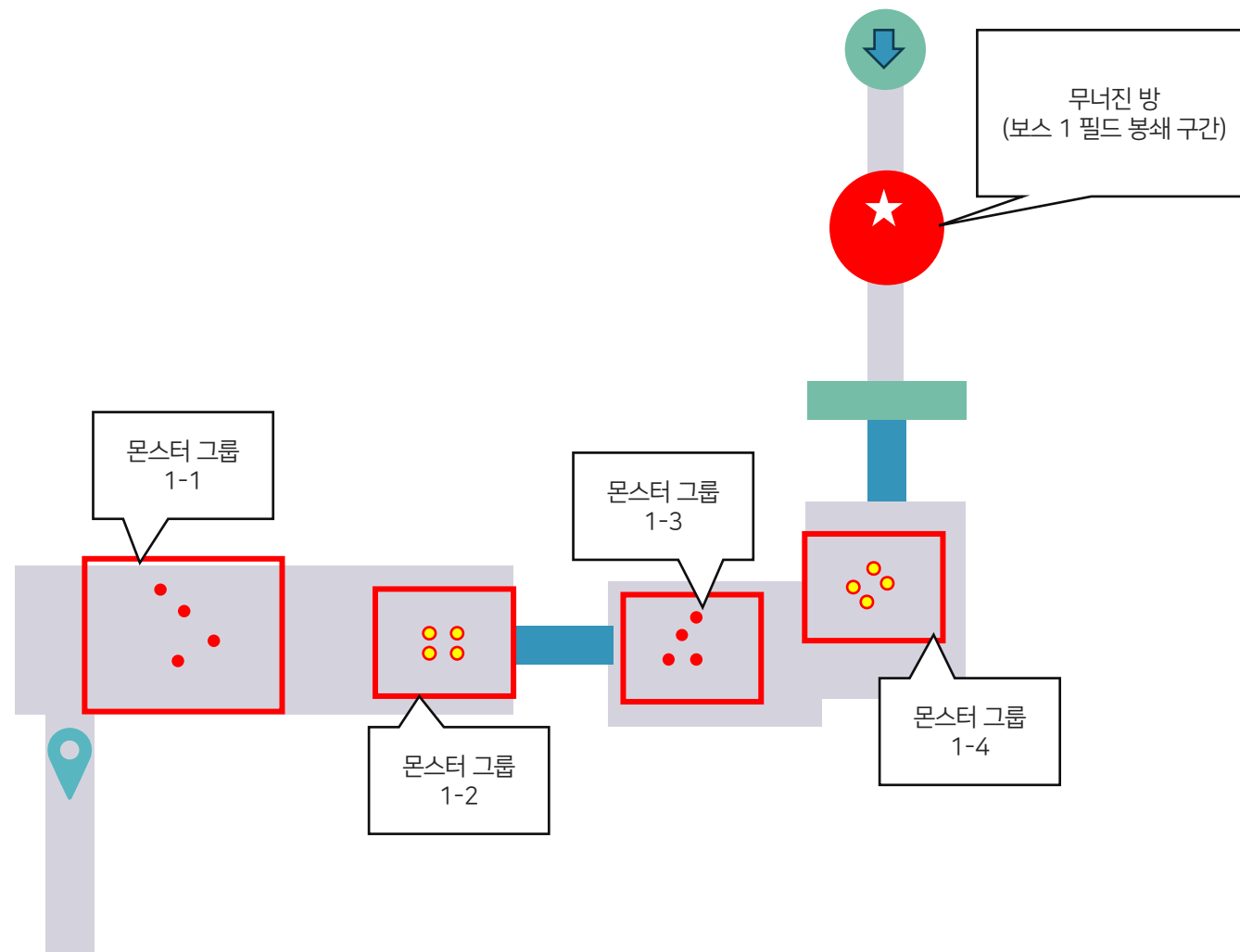
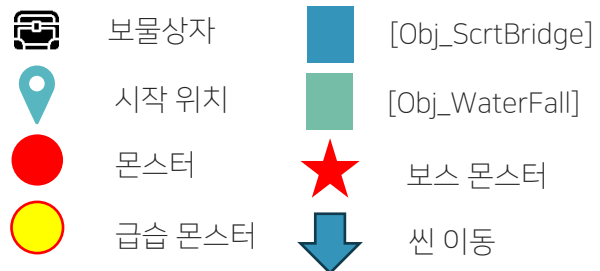


3) 제을름 유적



B. 맵 구성

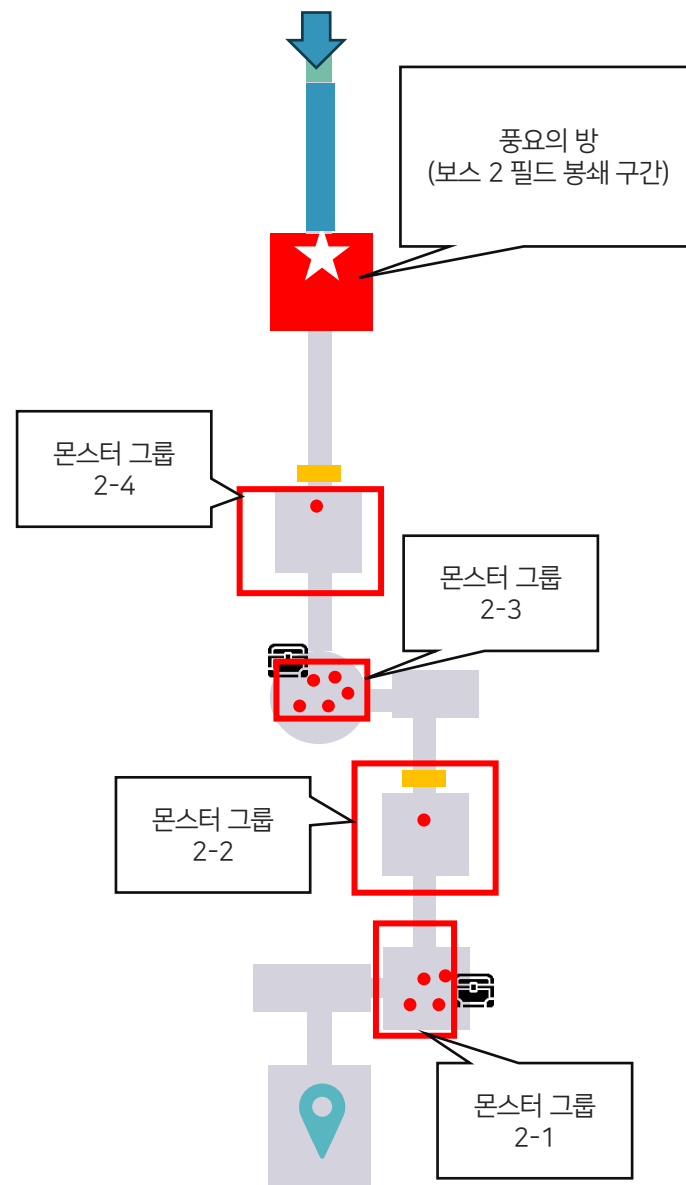
1) 바플라우 유적



3-1 구성 요소

B. 맵 구성

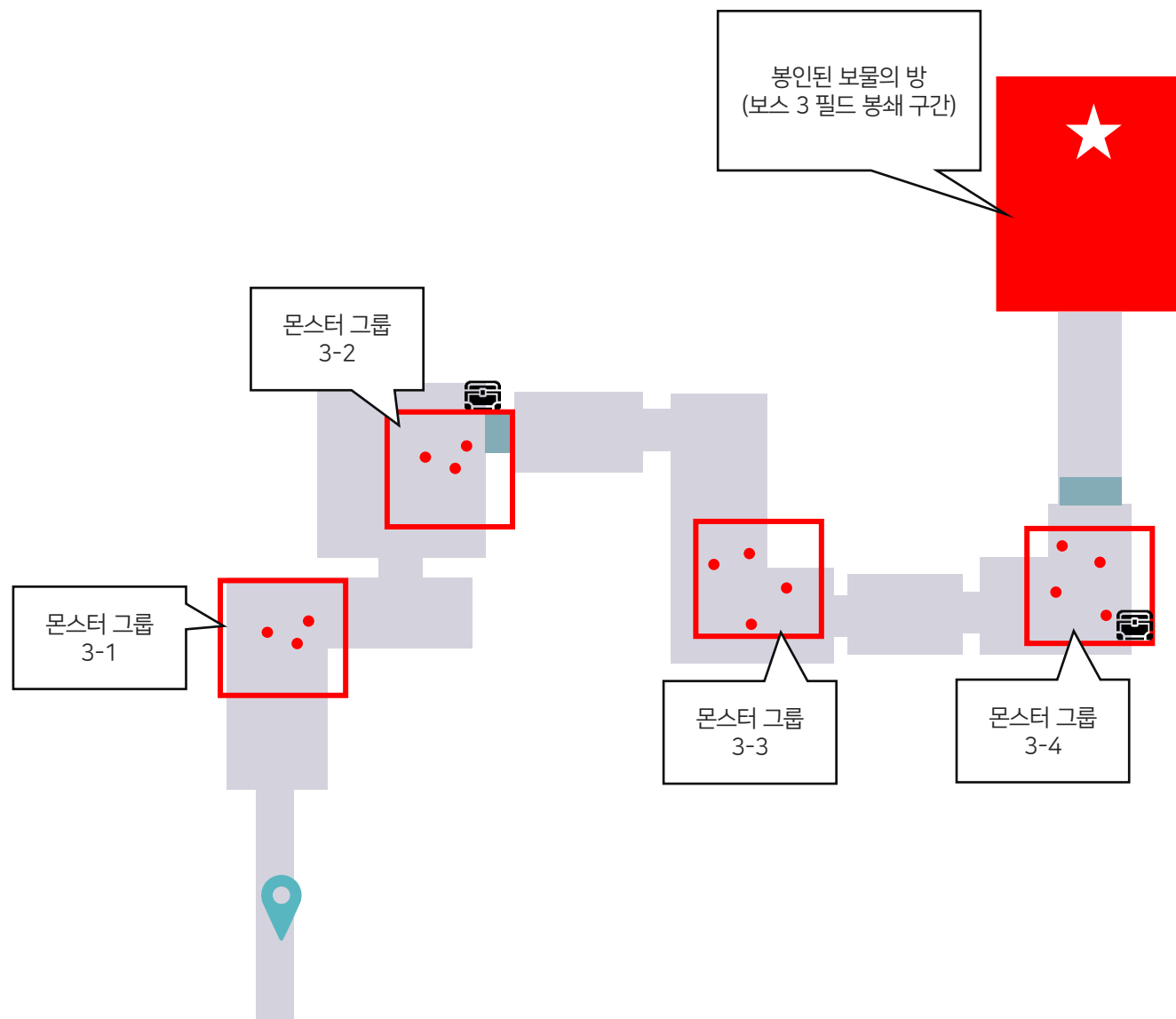
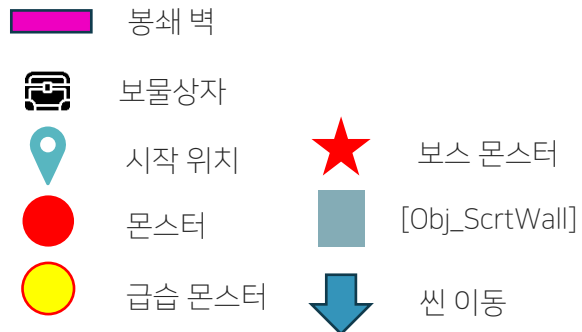
2) 아라파고 유적



3-1 구성 요소

B. 맵 구성

3) 제을름 유적

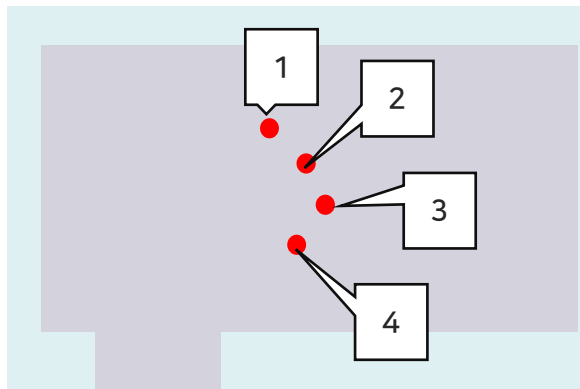


3-1 구성 요소

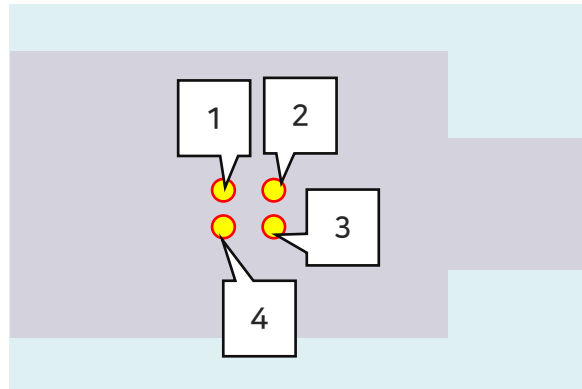
C. 몬스터: 일반

1) 바플라우 유적

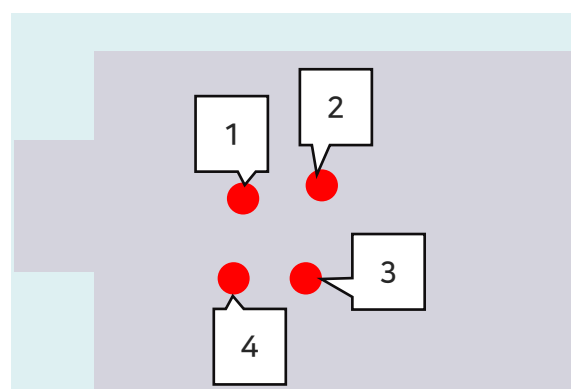
- ▶ 숲에 거주하는 몬스터들이라는 설정. 숨어있다가 기습하는 연출의 몬스터가 포함됨.



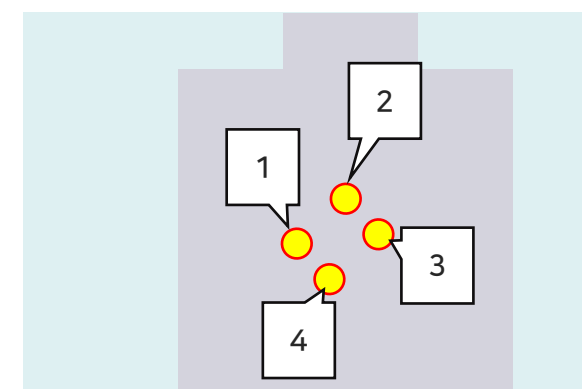
번호	아이디
1	Mon_AlzadalRangure
2	Mon_AlzadalRangure
3	Mon_AlzadalRangure
4	Mon_AlzadalRangure



번호	아이디
1	Mon_Kutrube
2	Mon_Kutrube
3	Mon_Kutrube
4	Mon_Kutrube



번호	아이디
1	Mon_Bazrarangula
2	Mon_Lindenbaum
3	Mon_Bazrarangula
4	Mon_Bazrarangula



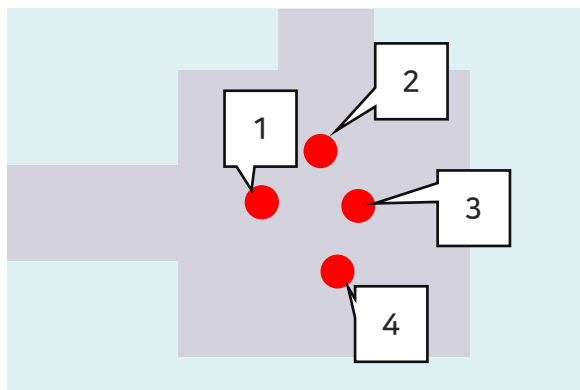
번호	아이디
1	Mon_Kutrube
2	Mon_Kutrube
3	Mon_Kutrube
4	Mon_Kutrube

3-1 구성 요소

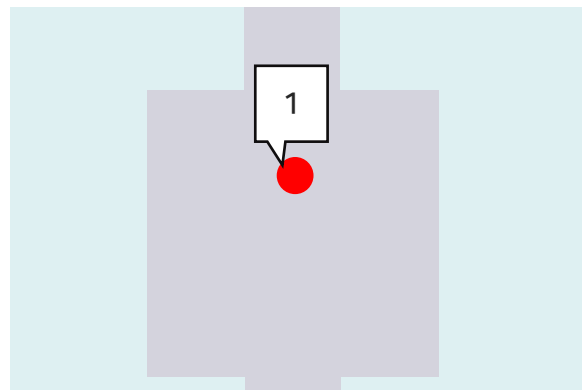
C. 몬스터: 일반

2) 아라파고 유적

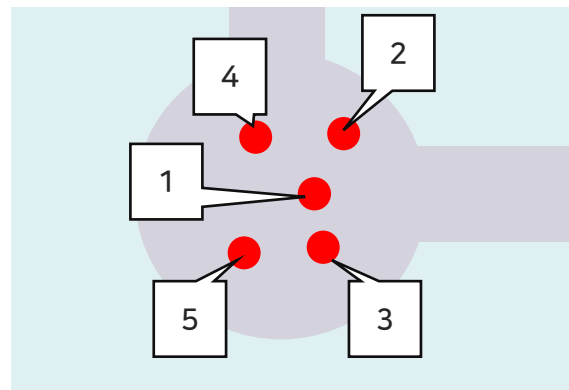
➤ 바다 밑의 유적 초반부. 밖에서 건너 온 해양생물 형태의 다양한 몬스터들과 유적 수호 몬스터로 구성.



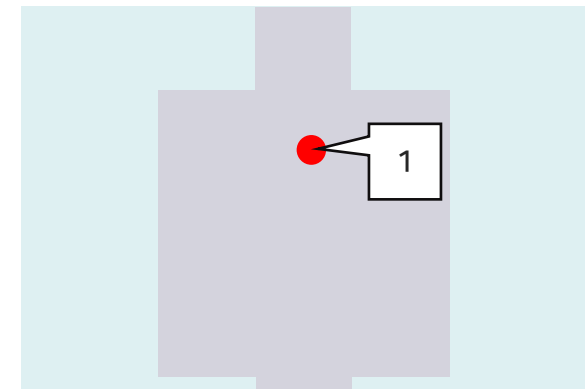
번호	아이디
1	Mon_CrackTongs
2	Mon_RockFin
3	Mon_RockFin
4	Mon_CrackTongs



번호	아이디
1	Mon_DefenseWall
2	-
3	-
4	-



번호	아이디
1	Mon_Luszor
2	Mon_Bepar
3	Mon_Bepar
4	Mon_SqdShell
5	Mon_SqdShell

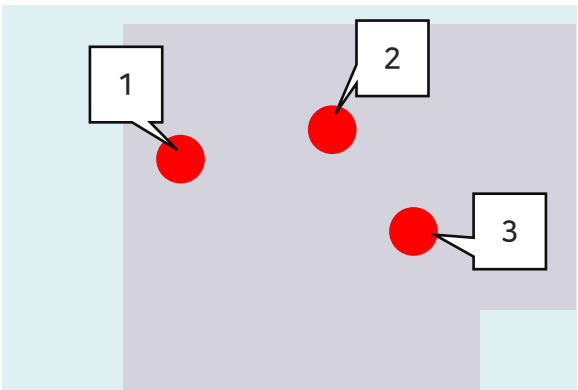


번호	아이디
1	Mon_DefenseWall
2	-
3	-
4	-

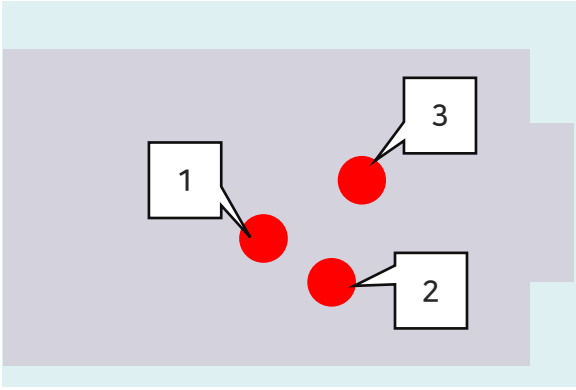
C. 몬스터: 일반

3) 제을름 유적

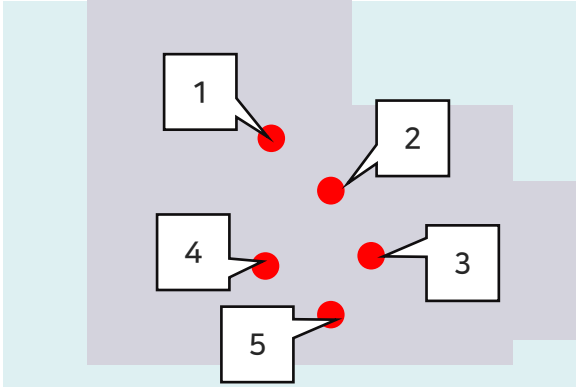
➤ 유적의 심층. 금은보화가 가득해 이를 지키는 수호병사 몬스터와 미믹 상자로 이루어짐.



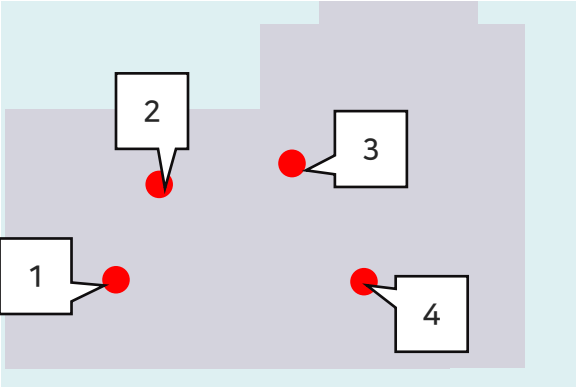
번호	아이디
1	Mon_Mugima
2	Mon_Mugima
3	Monster_Guardian
4	-



번호	아이디
1	Mon_Mugima
2	Mon_Mugima
3	Mon_GStatue
4	-



번호	아이디
1	Mon_GStatue
2	Mon_Mimic
3	Mon_Mimic
4	Mon_Mimic
5	Mon_Mimic



번호	아이디
1	Mon_Mugima
2	Mon_Mugima
3	Monster_Guardian
4	Monster_Guardian

D. 몬스터: 보스

1) 하나의 유적 당 한 마리, 총 세 마리의 보스 몬스터 존재.



아이디	[Mon_Ambuzam]
생성 조건	[Obj_WaterFall] 활성화
위치	바플라우 유적



아이디	[Mon_ArmorTank]
생성 조건	[Object_Door_2] 활성화
위치	아라파고 유적



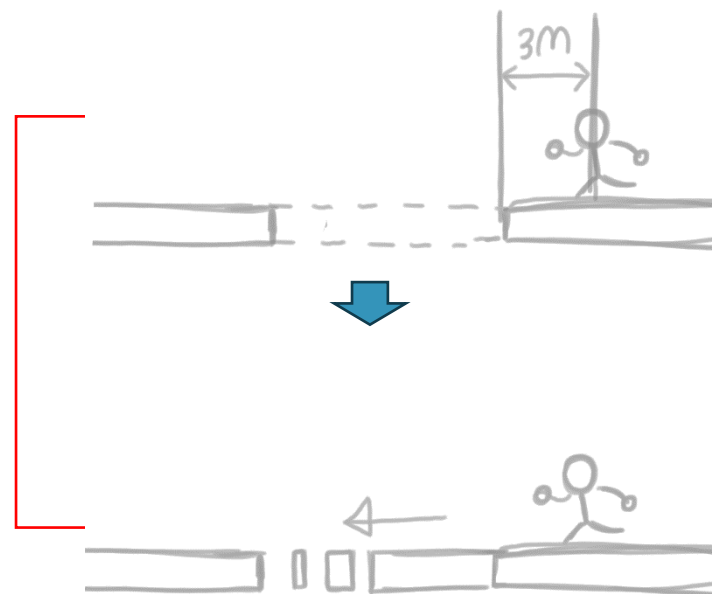
아이디	[Mon_Kafkulu]
생성 조건	[Obj_ScrtWall_2] 활성화
위치	제을름 유적

E. 변형 오브젝트

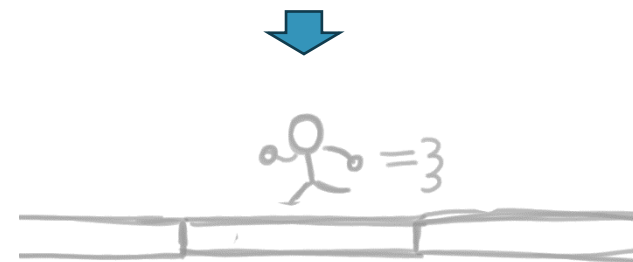
1) [Obj_ScrtBridge]

- **기획 의도:** 플레이어의 과도한 몬스터 몰이 방지. 또한 이동에 호흡을 끊어 지루함을 감소.
- **비활성화:** 다리 오브젝트가 출력되지 않은 상태. 플레이어는 해당 구간으로 진입이 불가능함.
- **활성화 조건:** 이전 몬스터 구간 퇴치 완료 and 3M 이상 접근
- **연출:** 시작 지점부터 끝을 향해 순차적으로 생성됨.

진입 불가



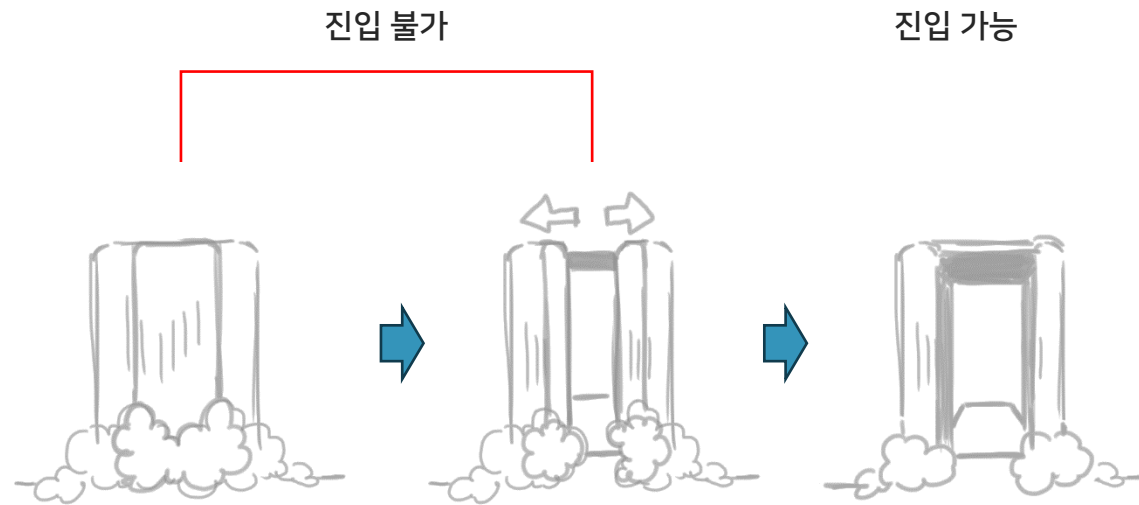
진입 가능



E. 변형 오브젝트

2) [Obj_WaterFall]

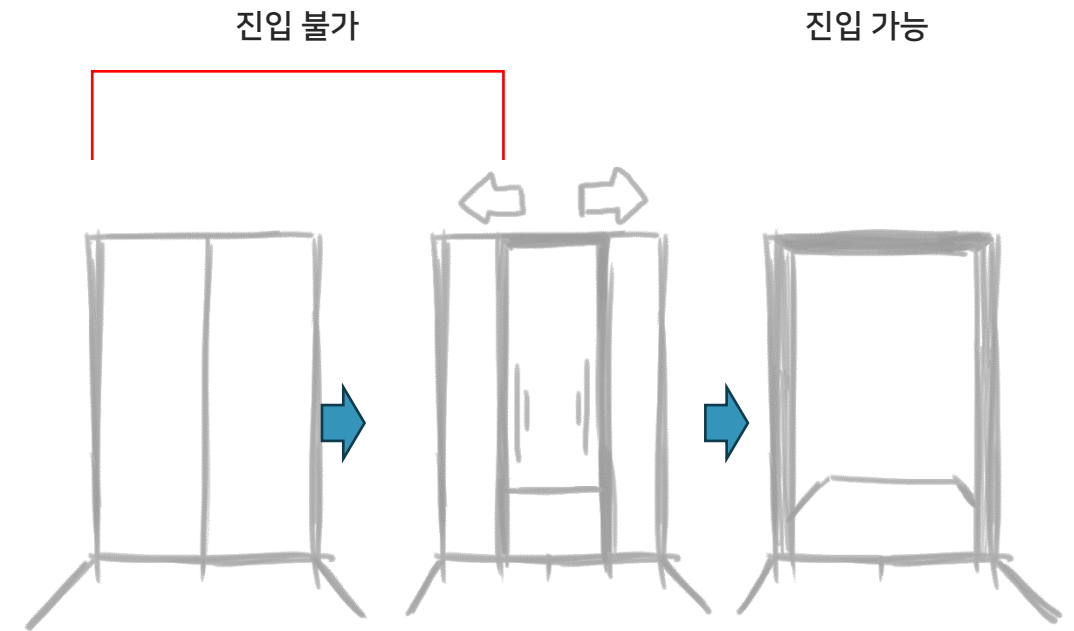
- **기획 의도:** 차단된 시선이 밝혀진 통로에 모여 새로운 구간, 보스 1에게 시선이 모여 저 곳에 보스가 있다는 사실 강조.
- **비활성화:** 중심에 물줄기가 흐르고 있어 플레이어는 그 너머를 확인하거나 진행이 불가능.
- **활성화 조건:** 두번째 [Obj_ScrtBridge] 활성화
- **연출:** 중심을 기준으로 양쪽으로 폭포가 갈라지며 통로 개방.



E. 변형 오브젝트

3) [Obj_Door]

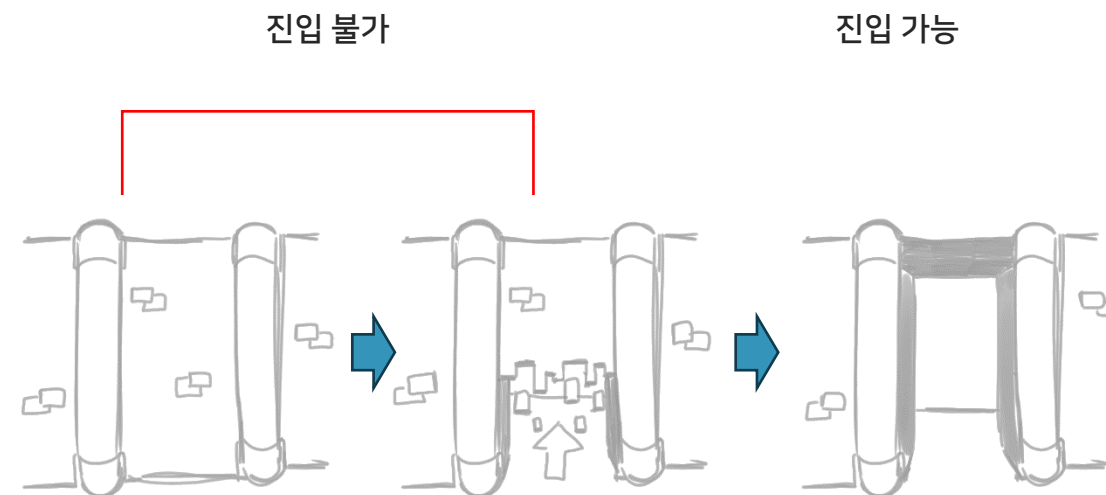
- **기획 의도:** 바플라우 유적과 다르게 실내라는 점과 몬스터 구간 분리, 다양성을 위해 다른 디자인의 변형 오브젝트 추가.
- **비활성화:** 문이 닫혀있어 플레이어는 진입이 불가능.
- **활성화 조건:** 이전 몬스터 구간 퇴치 완료
- **연출:** 가운데를 기준으로 양쪽의 문이 가장자리로 슬라이드.



E. 변형 오브젝트

4) [Obj_ScrtWall]

- **기획 의도:** 마지막 장소 “봉인된 보물의 방” 이라는 이름에 맞게 숨겨진 방으로 이동한다는 콘셉트 유지 위함.
- **비활성화:** 다른 방향의 벽들과 같은 형태로, 플레이어가 문이라는 인식 방해.
- **활성화 조건:** 이전 몬스터 구간 퇴치 완료 and 3M 이상 접근
- **연출:** 아래를 시작으로 오브젝트를 구성하는 벽돌이 무너지며 숨겨진 통로 개방.



F. 보물상자/ 보상

	보물상자						
종류	필드1	필드2	필드3	필드4	보스1	보스2	보스3
위치	아라파고 유적 (12.4, 14.4)	아라파고 유적 {10.9, 11.7}	제을름 유적 (10.3, 10.7)	제을름 유적 (13.2, 11.3)	바플라우 유적 (14.0, 8.7)	아라파고 유적 (11.2, 8.3)	제을름 유적 (13.1, 9.5)
장비 (궁정 장비, 4인 입찰제)	장갑	신발	모자	귀걸이	상의	장갑	상의
	팔찌	귀걸이	팔찌	목걸이	팔찌	신발	바지
	반지	목걸이	반지		반지	귀걸이	
						목걸이	
마테리아	오메가 마테리자	오메가 마테리자	오메가 마테리자	오메가 마테리자	오메가 마테리자		오메가 마테리자
꼬마친구							컵프쿨루
악보							The Map Unfolds

1) 보스1 처치

- 알라그 석판: 천문 20개

2) 보스2 처치

- 알라그 석판: 천문 30개

3) 보스3 처치

- 알라그 석판: 천문 30개
- 알라그 석판: 인과 30개

3-1 구성 요소

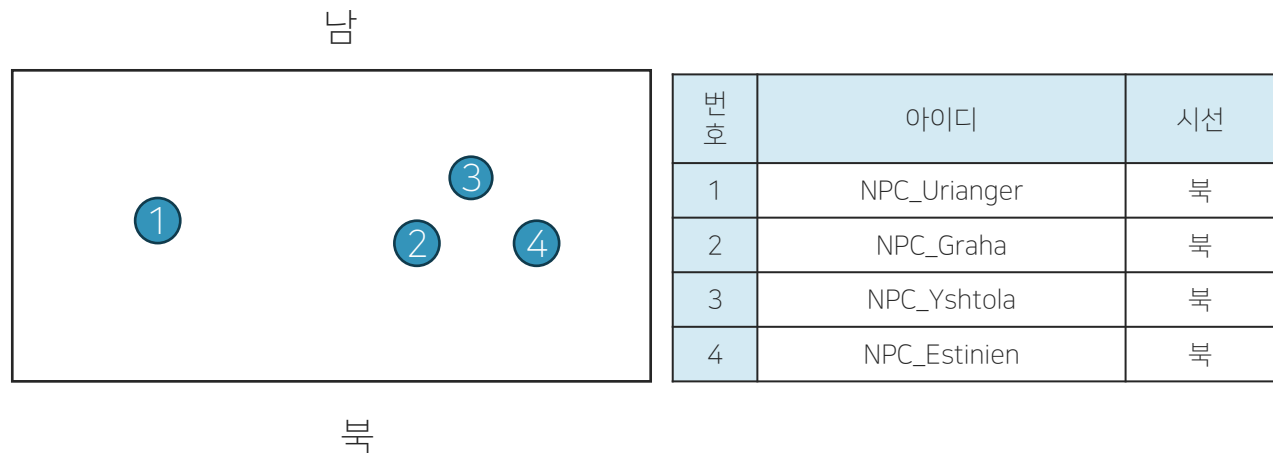
G. 임무 목표 구성

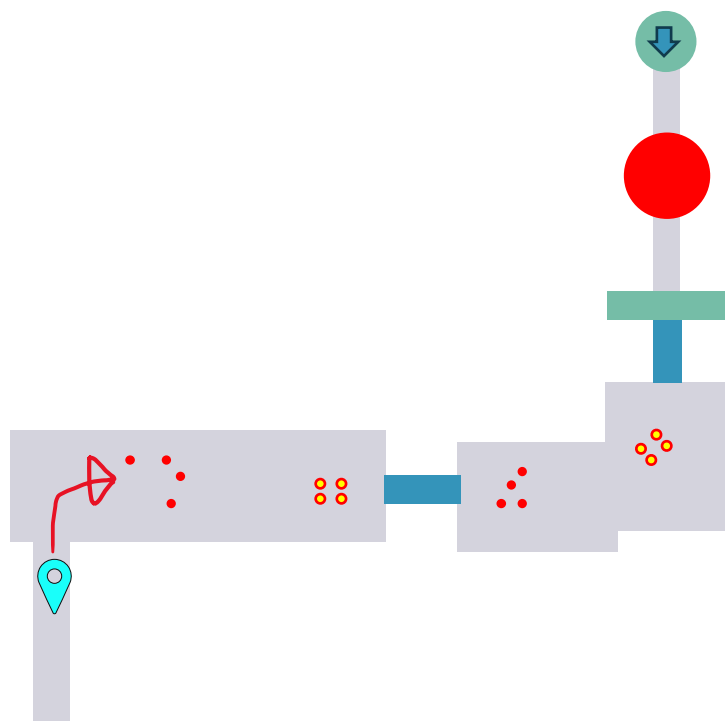
임무 이름	횟수	조건
무너진 방 도달	1	플레이어 1인 이상 무너진 방 입장
무너진 방 돌파	1	보스 1 처치
풍요의 방 도달	1	플레이어 1인 이상 풍요의 방 입장
풍요의 방 돌파	1	보스 2 처치
봉인된 보물의 방 도달	1	플레이어 1인 이상 봉인된 보물의 방 입장
카프쿨루 격파	1	보스 3 처치

H. NPC

- 1) 던전 클리어 이후 봉인된 보물의 방에 스토리에 관련된 NPC가 출력. 다음과 같이 위치함.
- 2) 1M 이내로 다가갈 경우 정해진 대사 출력.

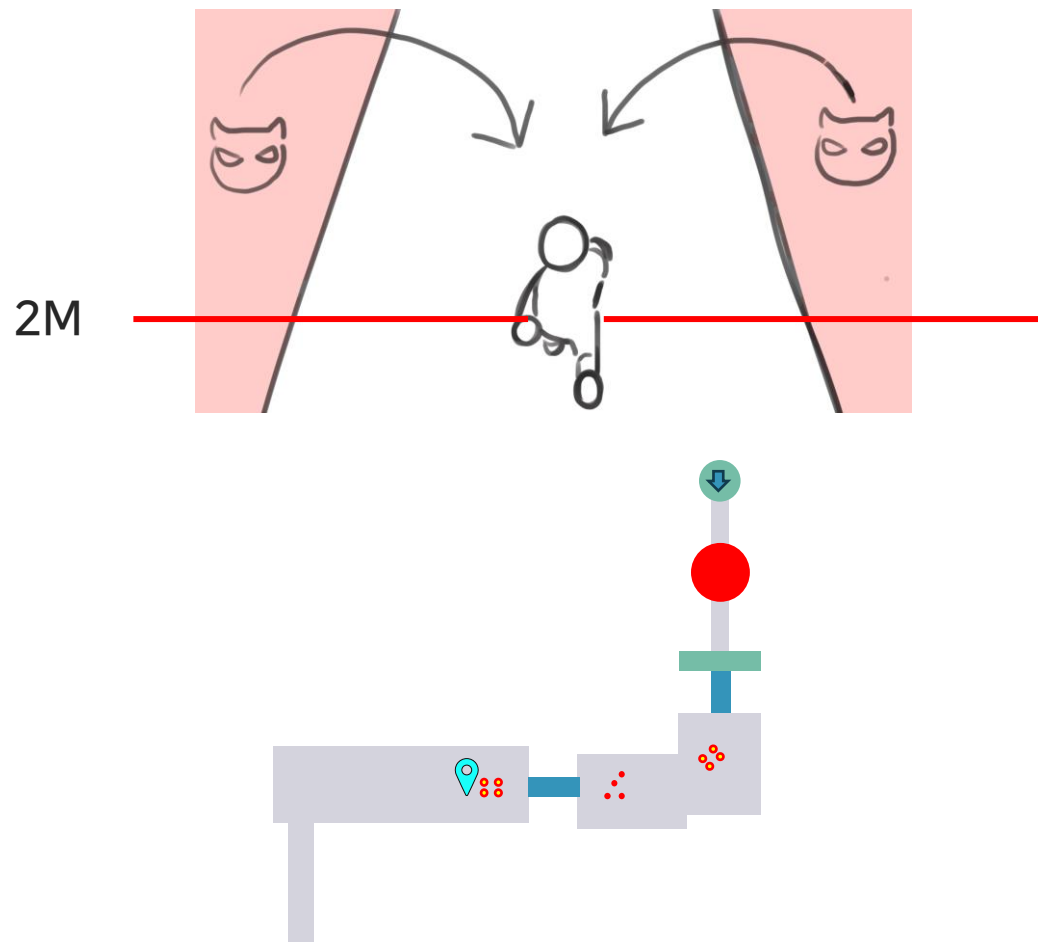
※대사는 리소스 시트 참고.





A. 던전 시작

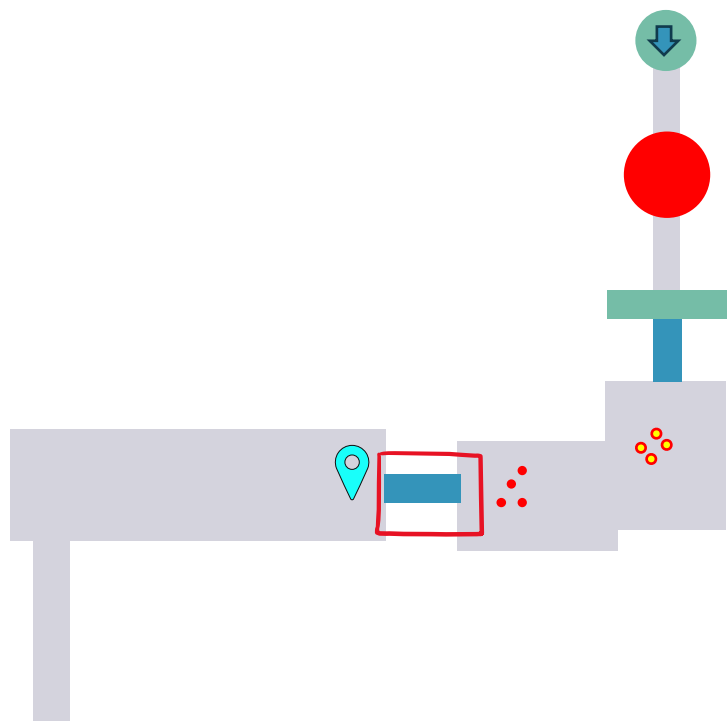
- 1) 플레이어는 바플라우 유적 시작 지점에 스폰.
- 2) 동시에 몬스터 구간 [1-1], [1-3] 출력, 지정 지점에서 대기.



B. 몬스터 구간 [1-2]: 기습 몬스터

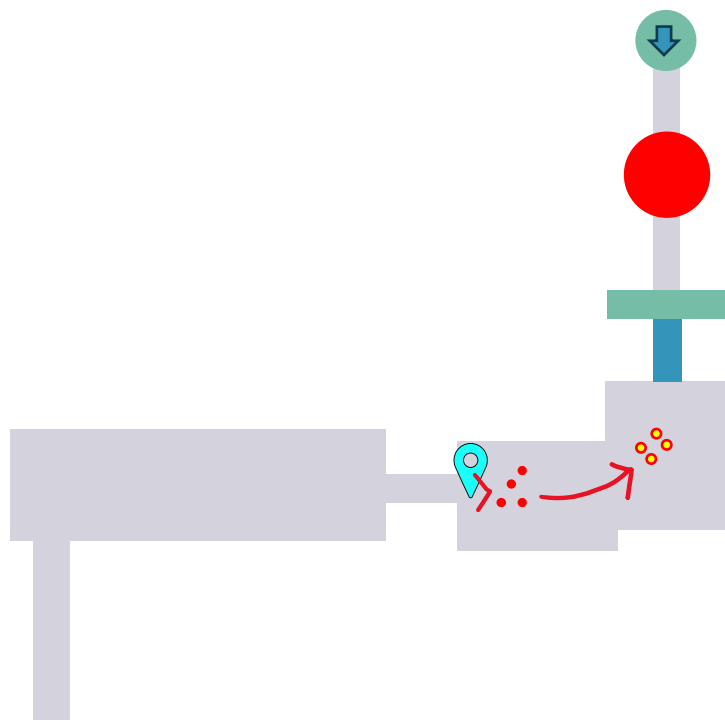
- 1) 플레이어가 몬스터 구간 [1-2]에 2M 이상 근접했을 때, 동시에 범위 공격 에어리어를 출력.
- 2) 에어리어 출력 2초 후 포물선을 그리며 뛰어 기습하는 연출 출력.
- 3) 연출이 종료된 직후 공격 가능 상태로 변경.

※ 기습 조건은 몬스터 구간 [1-1]의 퇴치 여부와 관계X



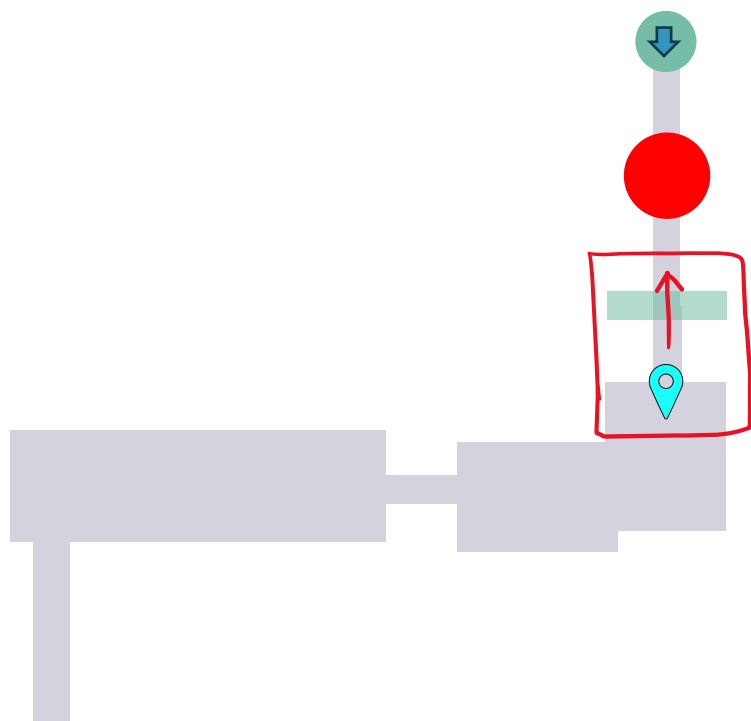
C. 다리 활성화

- 1) 플레이어가 몬스터 구간 [1-1], [1-2] 전부 퇴치 후, 첫번째 [Obj_ScrtBridge]에 2M 이상 근접 했을 경우 생성 연출과 함께 필드에 출력.
- 2) 동시에 [Sys_MachineOperation] 출력.
- 3) 출력 이후 보이지 않는 벽에 막혀 진입 불가능했던 구간 개방. 플레이어는 다음 구간으로 이동 가능.



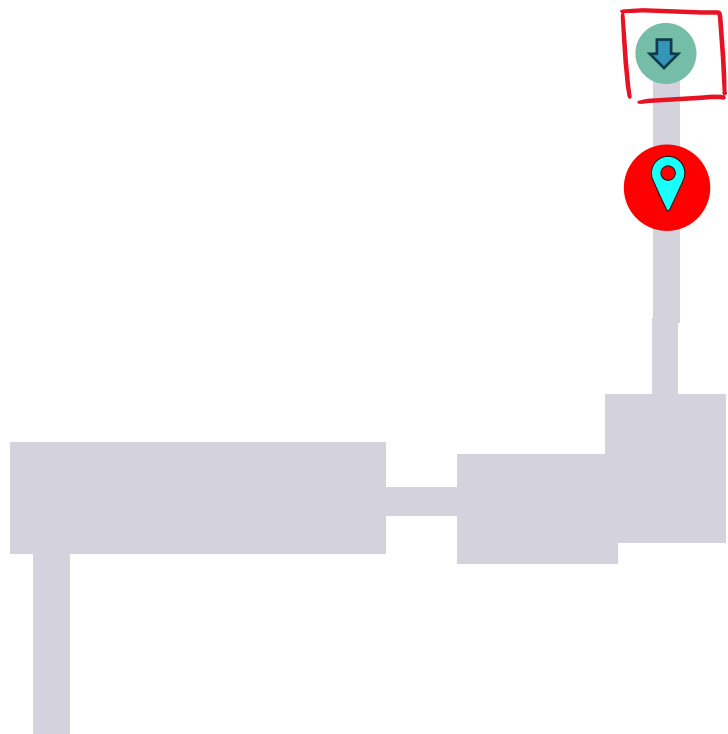
D. 몬스터 구간 [1-3]~ [1-4]

- 1) 플레이어는 몬스터 구간 [1-3]과 [1-4] 처치.



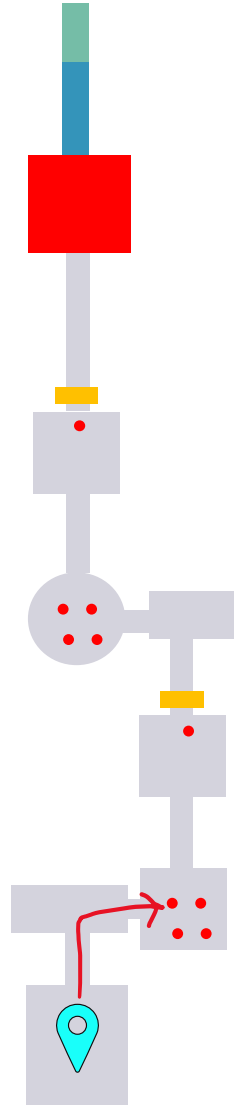
D. 다리, 폭포 활성화

- 1) 플레이어가 몬스터 구간 [1-3], [1-4] 퇴치 완료 후, 두번째 [Obj_ScrtBridge]에 2M 이상 근접했을 시 [Obj_ScrtBridge]와 [Obj_WaterFall] 동시에 활성화.
- 2) 출력 이후 보이지 않는 벽에 막혀 진입 불가능했던 구간 개방. 플레이어는 다음 구간으로 이동 가능.
- 3) [Obj_WaterFall]은 바로 앞 [Obj_ScrtBridge]를 건너야 접근 가능하므로 진입 불가능 조건 없음.
- 4) [Obj_WaterFall] 활성화와 동시에 보스 1 출력.



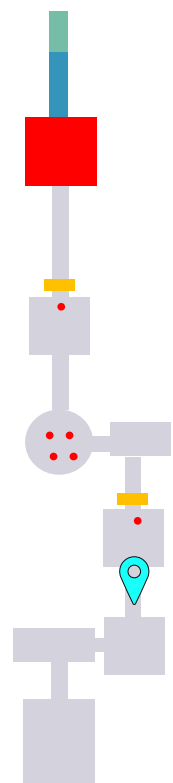
E. 보스 1, 다음 씬 이동

- 1) 플레이어는 보스를 퇴치.
- 2) 이후 봉쇄 벽이 개방되며 다음 구간으로 이동 가능.
- 3) 바플라우 유적 끝에 있는 씬 이동 오브젝트에 2M 이상 근접할 경우 이동 활성화.
- 4) 각각의 플레이어는 씬 이동 오브젝트와 상호 작용하면 아래파고 유적으로 이동.



F. 몬스터 구간 [2-1]

- 1) 플레이어는 아래파고 유적 시작 시점에 스폰.
- 2) 동시에 몬스터 구간 [2-1], [2-2] 지정 위치에 스폰.
- 3) 주어진 길을 이동하며 몬스터 구간 [2-1]과 대치.



최초 접근
플레이어에게 이펙트 부여

G. 몬스터 구간 [2-2]

- 1) 플레이어가 몬스터 구간 [2-2]의 [Mon_DefenseWall]에 20M 이상 접근 할 경우 최초 접근한 플레이어에게 "신원 확인" 이펙트를 출력.
- 2) 이후 [Dialog_DfenseWall] 출력,
[Mon_DefenseWall]이 공격 가능 상태로 변경.



첫번째

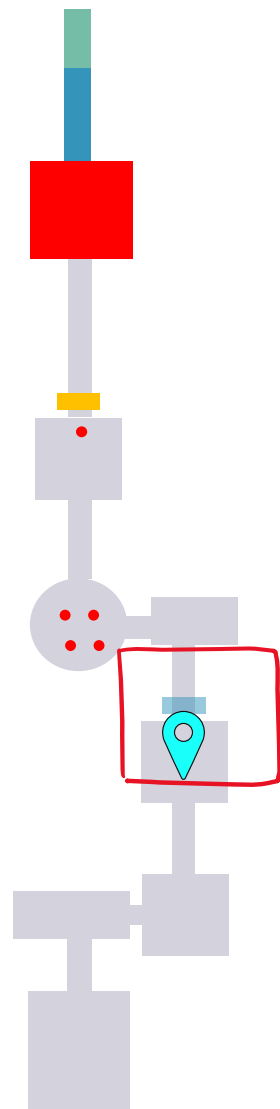
번호	아이디
1	Mon_LeapOcto
2	Mon_CanniAngler
3	Mon_Zomitt

두번째

번호	아이디
4	Mon_LeapOcto
5	Mon_CanniAngler
6	Mon_Zomitt

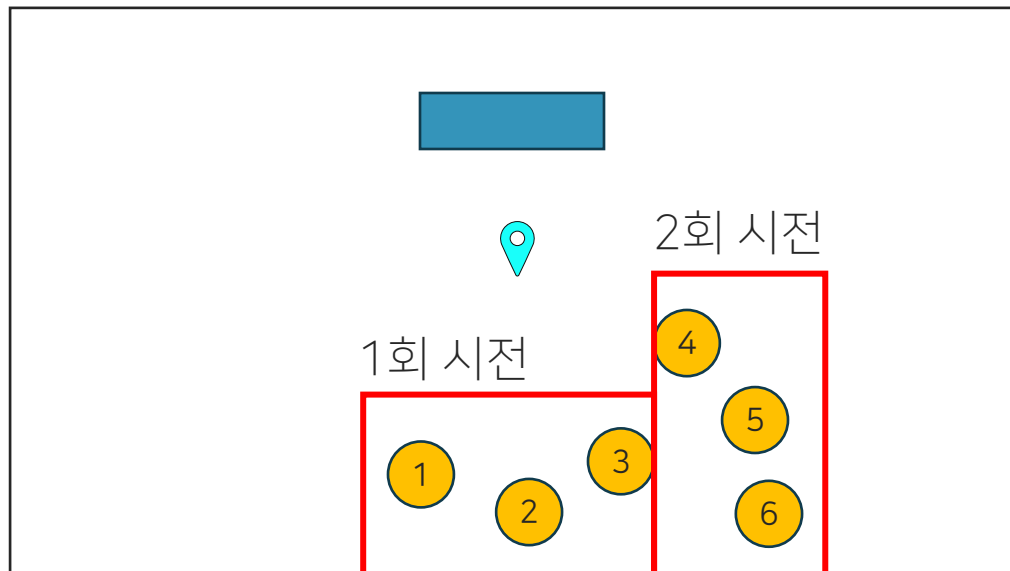
G. 몬스터 구간 [2-2]

- 3) [Mon_DefenseWall]은 캐스팅 6초의 몬스터 소환을 실행.
- 4) 소환된 몬스터의 구성/ 위치는 좌측 표 참고.



G. 몬스터 구간 [2-2], 문 개방

- 3) 플레이어가 몬스터 구간 [2-1], [2-2],
[Mon_DefenseWall]이 소환한 몬스터 전부 퇴치 시
첫번째 [Obj_Door] 개방, 다음 구간으로 이동 가능.
- 4) 동시에 몬스터 구간 [3-3], [3-4] 지정된 위치에 스폰.



1회 시전

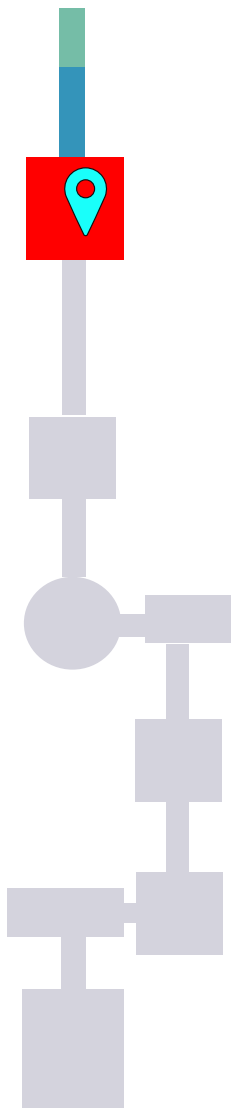
번호	아이디
1	Mon_SLWarCrab
2	Mon_Alzadal14
3	Mon_SLWarCrab

2회 시전

번호	아이디
4	Mon_SLWarCrab
5	Mon_SLWarCrab
6	Mon_SLWarCrab

G. 몬스터 구간 [2-3], [2-4], 문 개방

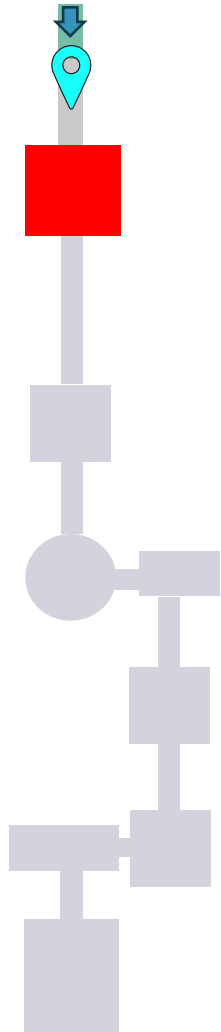
- 1) 몬스터 구성 차이, 신원확인 이펙트가 없는 점 외에는 [2-1]~[2-2]와 동일.
- 2) 몬스터 구성은 p.15 참조.
- 3) [Mon_DefenseWall]이 소환하는 몬스터 구성은 좌측 참고.
- 4) 몬스터 구간 [2-3], [2-4] [Mon_DefenseWall]이 소환한 몬스터들 전부 퇴치 완료 시 두번째 [Obj_Door] 개방.
- 5) 동시에 보스 2 지정 위치에 스폰.



조건	아이디	출력 시간
최초 피격	Dialog_ArmorTank_1	4초
사망	Dialog_ArmorTank_2	4초

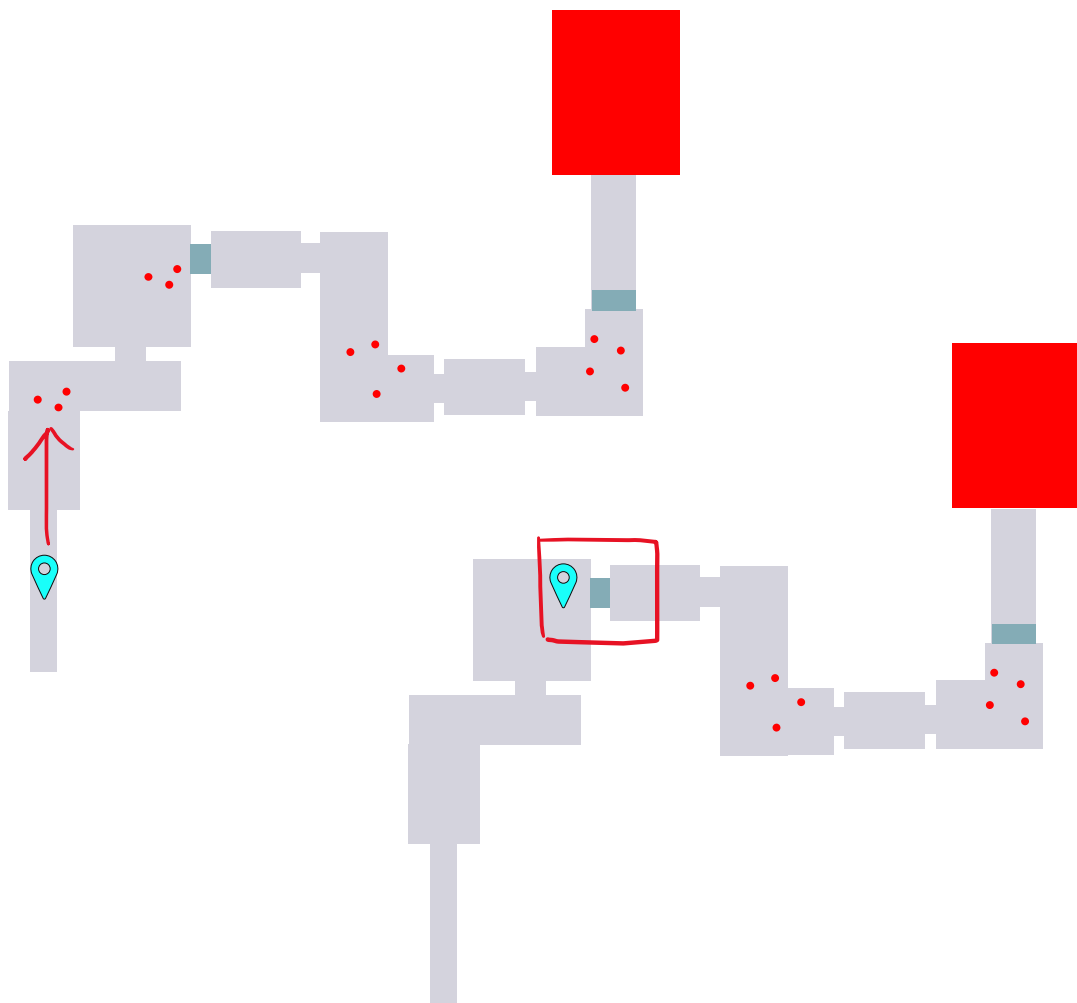
G. 보스 2

- 1) 플레이어는 점프 발판을 이용해 풍요의 방으로 이동.
- 2) 보스 2는 좌측 표와 같은 조건으로 대사 출력.



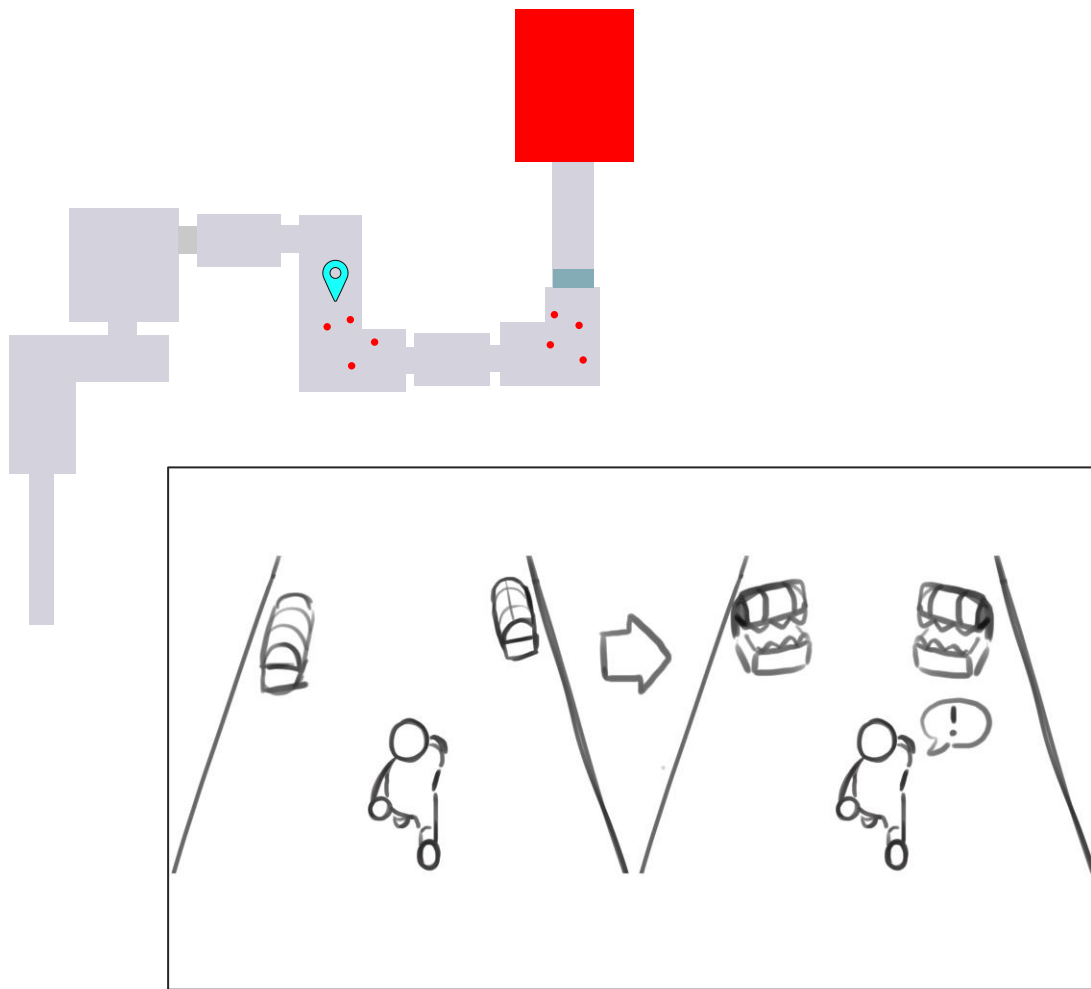
H. 씬 이동

- 1) 보스 2 퇴치 후 아라파고 유적의 [Obj_ScrtBridge] 활성화.
- 2) 플레이어는 해당 오브젝트를 통해 지하 제을름 유적 씬으로 이동.



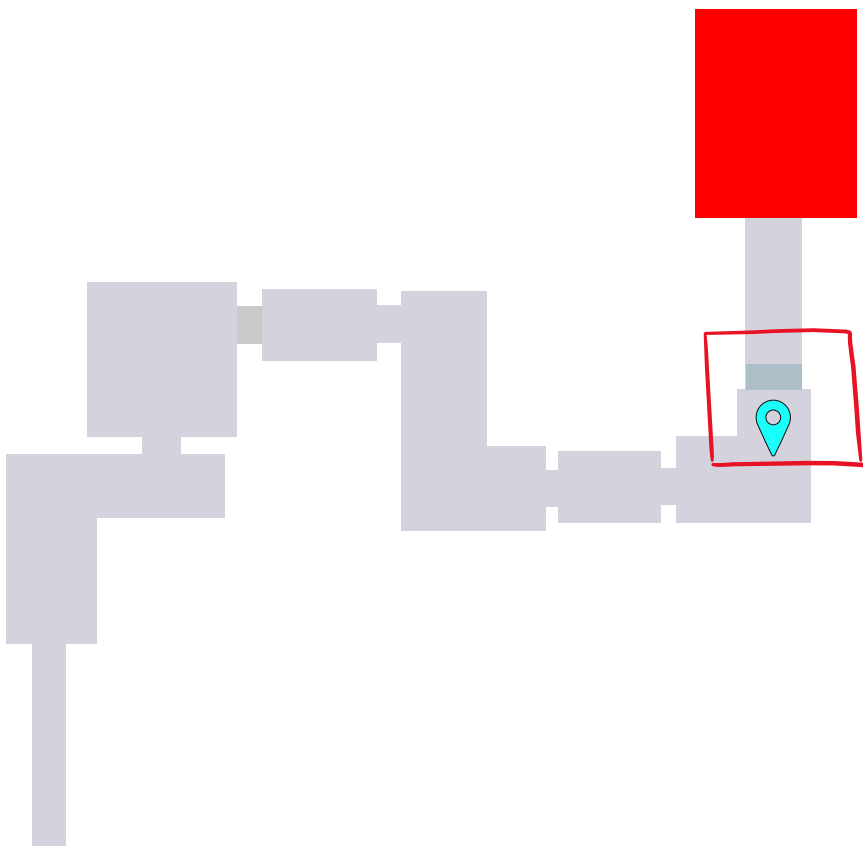
H. 몬스터 구간 [3-1], [3-2]

- 1) 플레이어는 제을름 유적에 도착.
- 2) 동시에 몬스터 구간 [3-1], [3-2] 지정된 자리에 스폰.
- 3) 몬스터 구간 [3-1], [3-2] 퇴치 후 첫번째 [Obj_ScrtWall] 활성화, 플레이어는 다음구간으로 이동 가능.



H. 몬스터 구간 [3-3], [3-4]

- 1) 플레이어가 몬스터 구간 [3-3] 퇴치 여부와 관계 없이 몬스터 구간 [3-3]의 [Mon_Mimic] 4마리중 1마리에 1M 이상 접근 할 시 4마리 동시에 공격 가능 상태로 변경.



H. 보스 3

- 1) 플레이어가 몬스터 구간 [3-1]~[3-4] 퇴치 완료 시 보스 3 이벤트 영상 재생.
- 2) 영상 재생 중 보스 3 지정된 위치에 스폰.

조건	아이디	출력 시간
최초 피격	Dialog_Kafkulu_1	4초
체력 85%	Dialog_Kafkulu_2	4초
Dialog_Kafkulu_2 출력 8초 후	Dialog_Kafkulu_3	4초
체력 58% 10초 후	Sys_MagicFabric	3초
체력 30%	Dialog_Kafkulu_4	4초
Dialog_Kafkulu_4 출력 20초 후	Dialog_Kafkulu_5	4초

H. 보스 3, 던전 클리어

- 1) 보스 3은 죄측 표와 같이 대사를 출력.
- 2) 보스 3을 퇴치할 경우 던전 클리어, 퇴치 이벤트 영상 재생.
- 3) 보물상자와 NPC, 탈출구가 출력, 플레이어는 던전을 퇴장 가능.
- 4) 혹은 임무 제한시간이 초과될 경우 자동으로 던전 퇴장.

A. 리소스 시트 주소

- 1) <https://1drv.ms/x/s!Ajy7Ss2mqYKVhd8wpy487k88tHltbA?e=qlpEUu>



감사합니다.