

메이플스토리 보스(자쿰)콘텐츠 역기획서

목차

1. 개요
1-1. 기획의도
1-2. 기대효과
2. 보스
2-1. 보스소개
2-2. 매커니즘
2-3. 패턴
2-3-1. 팔이 온전
2-3-2. 팔이 전부 파괴
2-3-3. 체력이 20% 이하
3. 개선사항 및 느낀점
3-1. 개선사항
3-2. 느낀점

1. 개요

1-1. 기획의도

자쿰 이라는 보스는 메이플스토리의 최초 레이드 시스템이 도입하게 된 보스이다. 최초의 레이드 시스템이지만, 리뉴얼을 받은 보스이기도 하여 패턴은 최신보스에 속하여 역기획하게 되었다. 체력상태나 자쿰의 팔 유무, 입장시간 등 다양한 형태에서 패턴이 달라지는 시스템이 마음에 들어 역기획하게 되었다.

1-2. 기대효과

최초의 레이드 시스템이 도입된 만큼 유저에게 큰 재미를 줄 수 있다. 사냥과 파티플레이가 대부분인 게임에서 보스 레이드 라는 시스템은 보스를 클리어하겠다는 도전정신을 유저들에게 주어, 사냥과 레벨업을 증진시키고 그만큼 게임의 플레이시간이 늘어나는 효과를 볼 수 있다. 레이드는 혼자 클리어할 수도 있지만 파티를 맺어서 클리어하면 나 이외의 사람들과 함께하는 재미를 줄 수 있다.

2. 보스

2-1. 보스소개



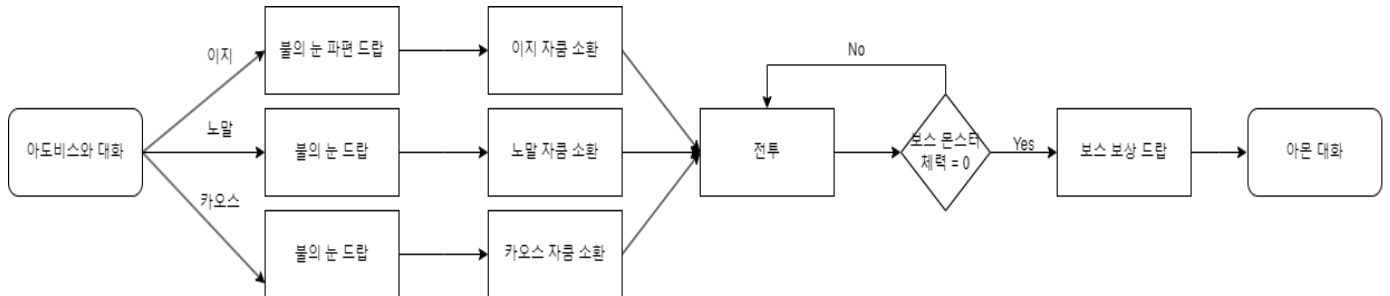
자쿰은 엘나스 산맥의 깊은 곳인 폐광의 끝에 위치하고 있는 보스이다.

팔이 왼쪽 4개와 오른쪽 4개인 것이 특징이고 석상, 유물을 모티브로 한 몬스터다.

조건	내용
입장조건	이지 : LV 50 이상, 노멀/카오스 : LV 90 이상
클리어횟수	이지/노멀 : 난이도 무관 1 일 1 회, 카오스 : 7 일 1 회 (목요일 자정 초기화)
제약사항	제한시간 이지 : 20 분, 노멀/카오스 : 30 분
	데스 카운트(개인) 이지 : 50 회, 노멀/카오스 : 5 회
	소비 아이템 재사용 대기시간 이지 : 15 초, 노멀/카오스 : 10 초
주요 보상	공통 : 자쿰의 투구, 자쿰의 나뭇가지, 아쿠아틱 레터 눈장식, 응축된 힘의 결정석
	노멀/카오스 : 자쿰의 포이즈닉 무기
	카오스 : 카오스 자쿰의 투구, 카오스 자쿰의 나뭇가지, 분노한 자쿰의 투구, 분노한 자쿰의 망토, 분노한 자쿰의 벨트

2. 보스

2-2. 매커니즘



불의 눈 획득처 : 아도비스와 대화를 하게 되면 '자쿰에게 바칠 제물을 받는다.' 를 클릭하고 난이도에 맞는 보스를 선택하여 그에 해당하는 불의 눈을 획득할 수 있다.

자쿰 소환 방법 : 획득한 불의 눈을 가지고 포탈을 통해 난이도에 맞는 자쿰을 선택한다. 입장을 하고 나서 재단에 불의 눈을 인벤토리에서 드롭하면 자쿰이 소환된다.

맵의 재단에 불의 눈을 드롭하지 않으면 자쿰은 소환되지 않음.



퇴장 : 보스를 처치하거나 중단에 포기할 경우 맵의 오른쪽에 있는 아몬과 대화를 하면 맵을 나올 수 있다.

2. 보스

2-3. 패턴

사거리의 정의

사거리
캐릭터의 하나의 세로 하나의 길이를 1ve 로 표기하고, 가로의 하나의 길이를 1ho 로 표기



1ve

1ho

2-3-1. 팔이 온전

1. 문양패턴

맵의 일정 부분 랜덤으로 바닥에 원의 사거리가 나오고, 문양이 소환된다. 3초 지나고 팔로 바닥을 내려치는 이팩트가 나온다. 내려치는 이팩트가 나올 때 플레이어가 사정거리 안에 있다면 최대체력의 100%의 데미지를 받게 된다. 처음에는 2개가 2번 내려치고 다음에는 하나씩 증가하지만, 최대로는 현재 자쿰 팔의 수를 고려하여 증가하게 된다.

바닥에 원의 사거리는 3ho로 설정한다. 내려치는 이팩트가 나올 때 원의 사거리에서 곱하기 1ve를 하여 피격 사정거리를 설정한다.

2. 불길

1분 20초가 지난 후 올라갈 수 있는 발판 들이 생기고 바닥에는 불이 붙게 된다. 불에 닿게 된다면 최대 체력의 40프로의 데미지를 주게 된다. 불의 사정거리는 높이는 1ve로 설정하고 가로 바닥 전체로 설정한다.

발판의 크기는 4ho * 0.5ve 이다. 맵에 좌우 각 3개씩의 발판이 생기고 , 위 아래의 간격은 캐릭터의 점프로 올라갈 수 있는 높이로 설정한다. 가로의 위치는 근거리 캐릭터의 기본공격의 사정거리가 닿을 수 있는 거리로 설정한다. 만약 박수 패턴을 할 수 없는 상황이라면 불길은 생성되지 않는다.

2. 박수패턴

자쿰의 현재 남아 있는 손으로 박수를 칠 준비를 하고 그 층의 팔의 위치에 주황색 빛의 레이저가 깜빡인다. 레이저가 깜빡이는 시간은 3초로 설정하고 3초뒤에 박수를 치면 플레이어의 hp 100%의 데미지를 주게 된다. 박수를 할 수 없는 팔 상황이라면 문양패턴으로 대체한다.

3. 팔재생 (카오스 모드 한정)

자쿰의 팔이 한번에 전부 파괴되지 않을 경우, 파괴된 팔은 1분 후 다시 재생된다. 만약 자쿰의 팔이 모두 파괴될 경우 자쿰의 팔은 더 이상 재생되지 않는다.

2-3-2. 팔이 전부 파괴

1. 광역패턴

자쿰의 팔이 모두 파괴된다면 등장하는 패턴으로 아래에서 위로 토템들이 떠오르며 2초뒤에 보라빛으로 폭발하게 된다. 첫번째 광역기는 피해가 없지만, 두번째 시전하는 광역기에는 최대체력의 99%의 피해와 함께 슈퍼넉백(무조건 넉백), 스턴이 된다.사거리는 맵의 전체로 설정한다.

2. 무효화 패턴

자쿰의 왕관이 주황색이 된다면 공격무효화가 되고, 초록색이 된다면 마법무효화가 된다. 카오스 모드에서만 나오는 빨간색도 왕관도 있고 공격반사가 된다.



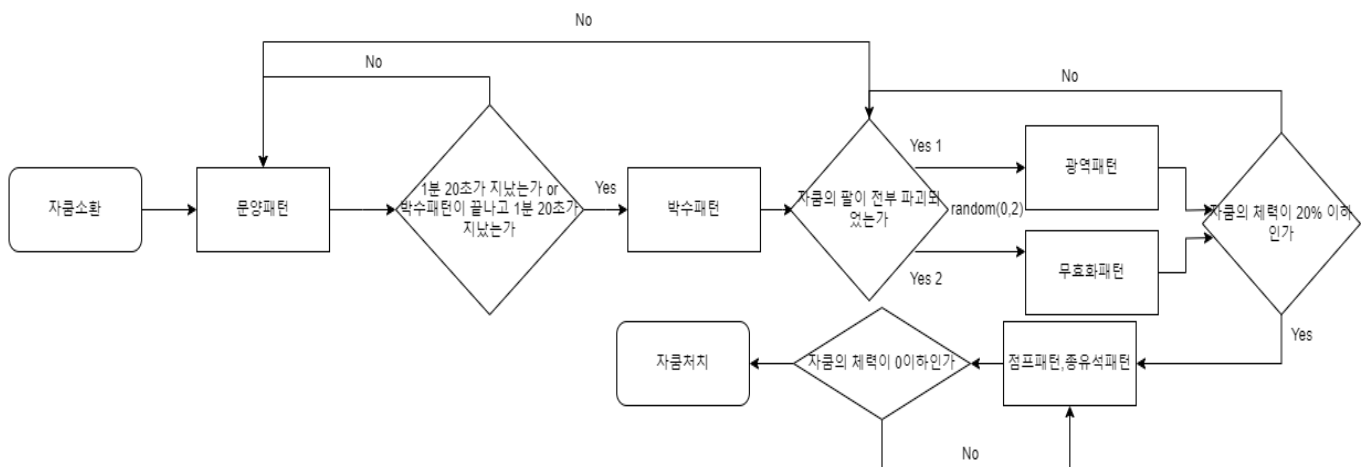
2-3-3. 체력이 20% 이하

1. 점프패턴

하늘에서 초록색 이펙트 박스가 내려오고 1초뒤에 자쿰이 점프를 하게 된다. 박스의 크기는 6ho * 3ve로 설정한다. 2초뒤에 자쿰이 바닥으로 내려치게 된다. 만약 플레이어가 초록색 박스안에 있지 않다면 이지 모드는 최대체력의 90프로의 데미지, 노말과 카오스는 100%의 데미지를 받게 된다.

2. 종유석

바닥에 이펙트로 종유석이 떨어지는 지점을 표시해주고 3초뒤에 종유석이 떨어진다.
 종유석의 크기는 $1\text{ho} * 1\text{ve}$ 로 설정한다. 종유석에 부딪히게 된다면 플레이어는 최대체력 30% 데미지를 받고 이동기를 사용할 수 없는 슬로우가 된다. 슬로우 효과는 5초간 지속된다. 카오스 모드에서는 더 많은 양의 종유석이 떨어진다.



3. 개선사항 및 느낀점

3-1. 개선사항

자쿰은 패턴이 단순하다고 생각한다. 저레벨 구간의 보스이지만 패턴의 다양성이나 다른걸 추가한다면 보스의 난이도는 어렵지만 그만큼 유저가 클리어하는데 재밌을 것 같다. 패턴의 다양성을 예시로 들자면 불길과 박수 패턴에서 추가로 자쿰의 팔이 유저를 잡아 2초동안 움직임을 막는 패턴이다. 조건으로는 플레이어가 왼쪽에 있으면 왼쪽 팔이 있어야 잡을 수 있고 오른쪽에 있다면 오른쪽 팔이 있어야 잡을 수 있는 조건을 설정한다. 패턴이 추가됨에 따라 잡히고 그 자리에 박수를 쳐서 유저를 피격시키는 연계가 될 수 있다.

3-2. 느낀점

패턴 시스템의 다양성을 알 수 있는 계기가 되었다. 자쿰의 팔의 유무, 체력, 시간등에 따라 패턴이 바뀌는 것이 인상적이었다. 난이도에 따라서 패턴이 바뀌는 것이 별로 없었는데 이유를 생각해해보자면 이지 같은 경우는 데스카운트를 50으로 늘려서 난이도를 낮췄고, 노말 같은 경우는 카오스와의 체력차이를 분명하게 하여 난이도를 낮췄다. 어색하지 않게 난이도 설정을 하였고 그에 따른 비용절감과 개발시간 단축의 이득이 있을 것 같다.