

메이플스토리 보스콘텐츠 창작기획서

목차

1. 개요	
1-1. 기획의도	
1-2. 기대효과	
2. 보스	
2-1. 스토리	
2-2. 보스 소개	
2-3. 매커니즘	
2-3-1. 맵 입장	
2-3-2. 입장대기	
2-4. 패턴	
2-4-1. 체력 70%이상	
2-4-2. 체력 70%미만	
2-4-3. 체력 40% 미만	
2-4-4. 체력 20% 미만	
2-4-5. 체력 5% 미만	
2-4-6. 정리	
2-5. 보상	

1. 개요

1-1. 기획의도

새로운 보스를 기획하기 위해서 창작기획서를 작성하게 되었다. 레이드 라는 시스템을 극대화 하는 보스가 있으면 좋을 것 같다고 생각하였고 새로운 난이도 보스시스템을 기획하고 싶었다. 옛 메이플스토리의 원정대와 우르스 같은 많은 유저가 트라이 하는 보스를 기획하였다.

1-2. 기대효과

새로운 난이도의 보스시스템으로 유저는 보스를 클리어하겠다는 도전정신을 유저들에게 주어, 사냥과 레벨업을 증진시키고 그만큼 게임의 플레이시간이 늘어나는 효과를 볼 수 있다. 또 클리어하면 난이도에 합당하는 보상아이템을 주어 만족감과 다음 보스에 발판을 줄 수 있다. 메이플스토리는 혼자하는 게임이라는 인식이 강하다. 이번에 기획한 보스는 난이도가 높아 파티를 맺어서 하는 형태의 보스로 함께 플레이하는 재미를 준다.

2. 보스

2-1. 스토리

각 시대의 자쿰이 존재했다. 가장 약했던 시대의 자쿰은 이지모드의 자쿰이다. 평범했던 시대의 자쿰은 노말모드의 자쿰이다. 검은마법사의 힘을 받아 더 강력해져 시대에 혼란을 줬던 자쿰은 카오스모드의 자쿰이었다. 하지만 메이플 월드가 태어나기도 전에 자쿰은 존재했었다. 자쿰은 자연재해 같은 존재였고, 여신들에 힘을 모아 봉인했지만 미지의 조각들이 뭉쳐 원시 자쿰의 깨어나고 있다. 각 세대의 자쿰들의 강함은 최초의 자쿰의 강함의 따라오지 못한다. 용사분들 부디 원시 자쿰을 막아주세요.

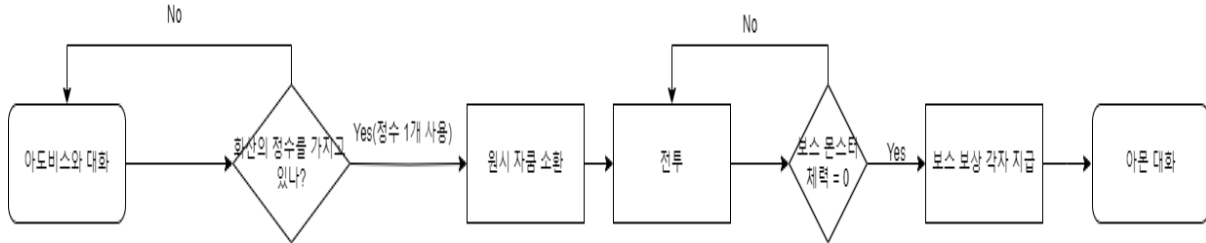
2-2. 보스소개(원시자쿰)

자쿰은 엘나스 산맥의 깊은 곳인 폐광의 끝에 위치하고 있는 보스이다. 팔이 왼쪽 4개와 오른쪽 4개인 것이 특징이고 석상, 유물을 모티브로 한 몬스터다. 원시자쿰은 최초의 자쿰이고 강함이 여러시대의 자쿰 중 가장 강한 자쿰이다.

조건	내용
입장조건	200 LV 이상, 카오스 자쿰 30 회 이상 처치
인원	매칭을 통해 18 인으로 도전 또는 1~18 파티플레이
클리어횟수	7 일 1 회 (목요일 자정 초기화)
제약사항	제한시간 이지 : 30 분
	데스 카운트 : 5 회
	소비 아이템 재사용 대기시간 : 15 초
보상	원시 자쿰의 도구, 원시 자쿰의 망토, 원시 자쿰의 벨트

2. 보스

2-3. 매커니즘



화산의 정수 획득처 : 난이도에 상관없이 자쿰을 처치하면 드랍되는 화산의 정수 조각을 10개 모으고 아도비스와 대화를 하여 화산의 정수로 교환가능하다.

원시 자쿰 소환 : 아도비스와 아몬이 화산의 정수를 들어올리는 애니메이션이 출력되고 정수가 빛이 나면서 원시 자쿰이 소환된다.

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

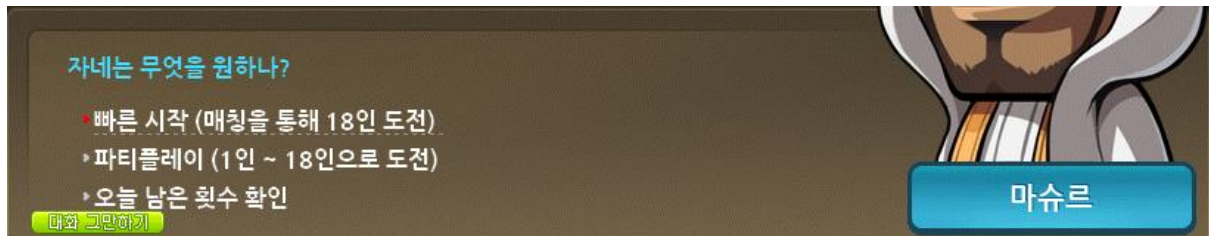
2-3-1. 맵입장



원래 자쿰과 다른 줄에 배치를 하고 원시자쿰이라는 항목을 만든다. Weekly이고 난

이도는 PRIMITIVE로 표시한다. 보스 이동을 하면 폐광으로 가지 않고 새로운 맵인 '화산 깊은 곳'으로 이동하게 된다. 입장 조건들을 만족하여 아도비스에게 대화를 하면 입장을 할 수 있다.

2-3-2. 입장 대기



우르스와 같은 방식으로 선택을 하고 빠른시작을 눌렀다면

레디를 누를 수 있는 UI가 나오고 레디를 누르게 된다면 인원 수가 보이면서 모집을 하게 된다. 이후에 다 모이게 되고 수락을 누르게 된다면 보스 맵으로 입장을 하게 된다. 만약 거절을 하게 됐다면 10분 후에 다시 도전할 수 있다.



2. 보스

2-4. 패턴

사거리 정의

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



1ve

1ho

2-4-1. 체력 70%이상

1. 문양패턴

맵의 일정 부분 랜덤으로 바닥에 원의 사거리 이펙트가 나오고, 문양이 소환된다. 3초 지나고 팔로 바닥을 내려치는 이펙트가 나온다. 내려치는 이펙트가 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 이펙트가 나올 때 원의 사거리에서 곱하기 1ve를 하여 피격 사정거리를 설정한다.

2. 용암패턴

1분 20초가 지난 후 올라갈 수 있는 발판들이 생기고 자쿰은 베리어 이펙트를 사용하고 베리어 상태가 된다. 바닥에는 용암이 점점 올라오게 된다. 10초의 1ve씩 올라오게 된다. 베리어 이펙트를 피격하여 파괴하게 되면 용암이 올라오는 것을 막고 용암은 사라지게 된다. 용암에 닿게 된다면 최대 체력의 100%의 데미지를 주게 된다.

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. 패턴이 끝나면 발판은 삭제된다.

2. 잡기패턴

용암패턴과 병행하는 패턴으로 발판이 생기고 나서 랜덤으로 발판 바닥의 원의 사거리 (사거리는 3ho) 이펙트가 나오게 된다. 3초뒤에 팔이 이펙트 부분을 잡는다. 이때 유저가 사거리 안에 있다면 자쿰의 팔에 잡히고 2초간 움직일 수 없다. 잡히는 사거리는 $3ho * 1ve$ 로 설정한다.

2-4-2. 체력 70%이하 (자쿰 팔의 수가 6개로 줄어듦)

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 슈퍼넵백(무조건 넵백), 스턴이 된다. 사거리는 맵의 전체로 설정한다.

2. 무효화패턴

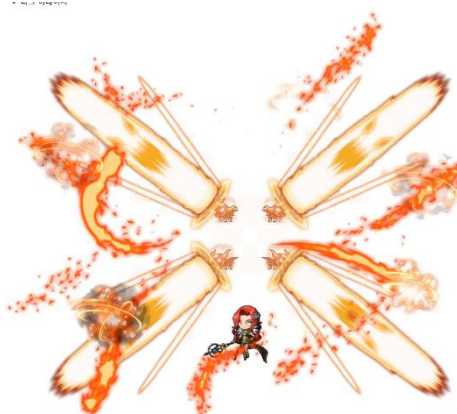
자쿰의 왕관이 주황색이 된다면 공격무효화가 되고, 초록색이 된다면 마법무효화가 된다. 빨간색이 된다면 공격반사가 된다.



2-4-3. 체력 40% 이하 (자쿰 팔의 수가 4개로 줄어듦)

1. 용암2패턴

UI로 '용암이 흐르고 있습니다. 천장이 생긴 곳으로 대피하세요.' 를 출력한다. 출력이 되고 2초뒤에 맵의 지정된 부분을 제외하고 용암이 위에서 아래로 흐르고 5초뒤에 맵을 용암으로 가리게 된다. 지정된 부분은 $3ho * 1.5ve$ 로 설정하고 위쪽 가로에 돌이 튀어나와 천장이 만들어진다. 만약 5초가 지나 용암이 맵을 가리게 됐는데 지정된 부분에 유닛이 없다면 최대체력의 100%의 데미지를 주게 된다.



예시로 보스 힐라의 패턴으로 베리어 안에 들어가지 않으면 피격을 받는 원리와 같음

2-4-4. 체력 20% 이하 (자쿰 팔의 수가 2개로 줄어듦)

1. 종유석패턴

바닥에 이펙트로 종유석이 떨어지는 지점을 표시해주고 3초뒤에 종유석이 떨어진다. 종유석의 크기는 $1h_o * 1v_e$ 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.

2-4-5. 체력 5% 이하 (자쿰 팔 전체가 없어짐)

1. 강력한 힘을 발휘 패턴

자쿰의 체력 5%이하가 되면 UI로 '원시자쿰이 강력한 힘을 발휘하려 합니다' 라고 출력되면서 시간이 3분 타이머가 생기게 된다. 시간안에 자쿰은 어떤 패턴을 하지 않고 힘을 모으려는 이펙트만 보여지고 만약 3분안에 자쿰을 처치하지 못했다면 보라색 빛으로 폭발 이펙트가 나오면서 격파에 실패하게 된다. 시간 안에 처치하게 되면 원시자쿰을 클리어하게 된다.

하드 루시드의 3페이지 마지막 패턴과 동일함.

2-4-6. 정리

체력에 비례해서 패턴이 진행되게 된다. 체력이 낮아져 새로운 패턴이 등장해도 기존에 있던 패턴들과 랜덤으로 패턴이 진행되게 된다. 단 70%, 40%, 20%때는 대표적인 패턴이 등장하고 난 뒤 랜덤값이 된다.

2. 보스

2-5. 보상

보상은 기존의 드롭형식이 아니라 우르스와 같은 각자 지급의 형태다. UI로는 전투결과와 얻은 보상을 보여준다. 주요보상 같은 경우는 랜덤이고 랭크가 높을수록 확률이 증가하게 된다. 피격을 하지 않고 클리어 했다면 보상을 얻지 못하고 피격이 인정됐다면 보상을 얻을 수 있다.

