# 메이플스토리 캐릭터 디자인 분석

캐릭터 선정 기준

캐릭터의 고유 콘셉이 명확히 보이는 직업 기준으로 선정

선정 캐릭터

1. 메르세데스
2. 아란
3. 제로
4. 팬텀
5. 제논

메르세데스

[](https://blog.naver.com/wlsrkaos/221425018279)

메르세데스 기획 의도

1. 스킬 연계를 통한 개성 있는 전투 구현
2. 광역형 딜러보다는 1대 1에 강한 딜러
3. 궁수라고 무조건 활이나 석궁만 쓰는 직업이 아닌 새로운 무기를 쓰는 직업 표현
4. 화살 충전이라는 궁수 고유의 고질적인 문제점 해결

메르세데스 고유 플레이 콘셉

1. 스킬 연계를 하면 공격력이 올라간다

* 아그니스 로어라는 패시브를 통해 연계를 할수록 최대 10단계까지 공격력 증가
* 점프가 스킬 연계에 중요한 영향을 주기 때문에 점프 관련 스킬이 많다
* 점프 체공 시간이 다른 직업에 비해 상대적으로 긴 편

1. 스킬 연계를 통해 최대까지 올린 공격력을 유지할 수 있는 강력한 1대1 스킬

* 이슈타르 링을 통한 아그니스 로어 패시브 스택 유지 가능

1. 연계 스킬을 통한 화려한 공격 연출

* 5차 스킬인 엘리멘탈 고스트와 연계하여 잔상을 남기는 공격을 통한 보는 맛 넘치는 전투 구현

1. 듀얼 보우건이라는 새로운 무기를 사용
2. 마법 화살이라는 보조 무기를 통해서 화살을 무한대로 쓸 수 있게
3. 원거리 스킬과 근거리 스킬이 공존하는 궁수

메르세데스 주요 재미 요소

1. 스킬 연계를 통해 더욱 강력한 공격 가능
2. 근거리 스킬과 원거리 스킬일 공존하는 궁수 캐릭터
3. 다른 궁수들처럼 원거리에서 때리기만 하는 플레이보다 치고 빠지는 지능적인 플레이를 할 수 있는 직업
4. 다른 궁수들처럼 화살을 지속적으로 충전해야 한다는 압박이 전혀 없는 직업

유저들이 이 직업을 선택하는 이유

1. 메르세데스 고유 링크 스킬: 엘프의 축복

* 120레벨 기준: 획득 경험치 15% 증가
* 다른 유니온 캐릭터를 키우기 위해서 반드시 필요한 링크

1. 메르세데스 고유 유니온 효과: 200레벨 기준 쿨 타임 5% 감소

* 일부 직업의 경우 4차 스킬 중에 쿨타임이 긴 직업이 있는 데 이를 어느 정도 완화

1. 스킬 연계로 모든 데미지를 넣어야 하기 때문에 플레이어 자신의 콘트롤 실력을 과시하기 위한 의도

아란



아란 기획 의도

1. 전사 플레이어 중에 아무도 폴암을 착용하는 유저가 없다
2. 옛날 아케이드 게임에서 플레이했던 그 조작감을 메이플스토리 내에서도 느끼게 하자
3. 타수로 콤보를 쌓아서 타격감을 느낄 수 있는 던전 앤 파이터 같은 플레이 경험을 할 수 있는 캐릭터
4. 초보자들도 초반 구간을 넘기기 쉬운 캐릭터 구현

아란 고유 플레이 콘셉

1. 대다수의 스킬을 커맨드를 조작하여 사용할 수 있다

* 다이나믹 마스터리라는 스킬로 커맨드 사용 시 더욱 강력한 공격을 시전한다

1. 드레인 스킬을 통해서 포션이 없어도 생존력이 매우 높다
2. 타격을 하면 할수록 콤보가 쌓이고 이를 바탕으로 더욱 강력한 공격을 하게 해주는 아드레날린 부스터
3. 공격 키와 방향키만으로 모든 공격 스킬을 가능하게 해주는 단순한 조작법

아란 주요 재미 요소

1. 플레이어가 몬스터를 정말로 때리는 것 같은 손맛을 느낄 수 있는 조작이 가능한 캐릭터
2. 커맨드를 입력해서 공격 스킬을 사용한다는 점에서 느낄 수 있는 아케이드 게임기의 향수
3. 다른 모험가 직업군과 다르게 초반 생존이 유리한 스킬 구조
4. 장비를 맞추지 않아도 강력한 200레벨 이전 구간

유저들이 이 직업을 선택하는 이유

1. 아란 고유의 링크 스킬: 콤보 킬 어드밴티지
2. 아란 고유의 유니온 효과: 공격 시 70% 확률로 순수 HP의 8% 회복(200레벨 기준)
3. 아케이드 게임기를 조작해서 느낄 수 있었던 조작감을 간접적으로 느낄 수 있다는 재미
4. 초반 육성이 매우 쉬워서 게임에 진입하기가 상대적으로 쉬운 캐릭터

제로



제로 기획 의도

1. 철권 태그 2 같이 2명 이상의 캐릭터를 한 팀으로 하여 태그 매치를 하는 듯한 플레이를 할 수 있는 캐릭터
2. 전사라고 무조건 탱킹 또는 근접 딜러의 포지션 보다는 파티에서 서포팅을 주력으로 할 수 있는 전사 캐릭터
3. 위의 조건을 만족하면서도 타격감을 느낄 수 있는 캐릭터
4. 메이플스토리 특유의 노가다 플레이에 질린 유저들을 위해서 초반 육성 구간을 어느 정도 생략할 수 있는 캐릭터 구현

제로 고유 플레이 콘셉

1. 한 캐릭터로만 전투를 진행하는 것이 아니라 다른 캐릭터와 태그를 해서 전투를 진행

* 태그를 했을 때 캐릭터가 바로 사라지는 게 아니라 해당 캐릭터의 스킬을 연계해서 사용하기 때문에 단독으로 사용하는 것보다 더 강력한 공격을 할 수 있다
* 두 캐릭터 간에도 스탯 차이가 존재하기 때문에 상황에 맞게 태그를 해야 데미지를 최적의 조건으로 넣을 수 있다.

1. 두 캐릭터 중 한 캐릭터만 죽어도 사망 판정이 되기 때문에 태그 시스템을 적절히 활용하여 위기 탈출할 수 있는 전략적인 판단을 요구

* 알파라는 캐릭터는 공격력은 낮지만 공격 속도나 기동성이 빨라서 치고 빠지는 위주의 플레이를 해야 하는 반면, 베타라는 캐릭터는 공격력은 높지만 공격 속도나 기동성이 느려 우직한 공격을 하기 때문에 조화를 맞춘 플레이 요구
* 태그를 하고 나서 대기 시간 동안 체력이 빠르게 회복이 되기 때문에 이를 적절히 사용하여 위기를 탈출하는 플레이가 가능

1. 시간의 힘을 사용한다는 콘셉을 살려 무적 스킬, 일정 시간 동안 적을 묶어 두는 바인드 스킬을 사용하여 파티에 전체적인 시너지 효과를 부여

제로 주요 재미 요소

1. 마치 2대2 격투 게임을 플레이하는 듯한 느낌을 받는 플레이 방식
2. 두 캐릭터의 능력치가 서로 다르기 때문에 상황에 따라서 다른 캐릭터를 선택해서 플레이를 해야 하고 태그 연계를 통한 데미지 극대화가 가능하여 연계할 수 있는 재미
3. 무적 스킬, 바인드 스킬, 텔레포트 등 유틸리티 스킬이 다양해서 시간의 초월자라는 느낌의 플레이가 가능하다

유저들이 이 직업을 선택하는 이유

1. 캐릭터 고유 링크 스킬: 륀느의 축복

* 5레벨 기준: 플레이어 피격 데미지 15% 감소 + 방어력 무시 10% 증가

1. 캐릭터 고유 유니온 효과: 경험치 획득량 10% 증가 (200레벨 기준)
2. 캐릭터 생성 시 100레벨부터 시작하기 때문에 초반 육성 부담이 적다

* 100레벨부터 시작하기 때문에 초반부터 강력한 캐릭터를 키우고 싶다는 유저들의 욕구가 충족된다

1. 무적 스킬, 바인드, 텔레포트 등의 스킬이 많아 콘트롤에 자신이 없는 유저들도 충분히 시도할 수 있는 직업

팬텀



팬텀 기획 의도

1. 비숍 이외에 버프에 특화된 직업이 없다
2. 스킬을 훔쳐서 쓴다는 색다른 콘셉 구현

팬텀 고유 플레이 콘셉

1. 다른 모험가 직업들의 스킬을 훔쳐서 자신의 스킬로 사용

* 다른 직업들의 스킬을 훔쳐서 자신의 결함을 보충하는 플레이가 가능
* 힐 스킬이 없으면 힐 스킬을 무적 스킬이 없으면 무적 스킬을 훔쳐 사용 가능

팬텀 주요 재미 요소

다른 직업들의 스킬을 훔쳐서 사용함으로써 다양한 상황에 필요한 플레이를 소화 가능

* 힐러가 없으면 힐러, 광역 딜러가 없으면 광역 딜러, 보스 딜러가 없으면 보스 딜러까지 소화 가능한 캐릭터

유저들이 이 직업을 선택하는 이유

1. 팬텀 고유 링크: 데들리 인스팅트

* 크리티컬 확률 15% 증가(2레벨 기준)
* 다른 유니온 캐릭터, 링크 캐릭터, 메인 캐릭터 육성 시 필수 링크로 자리 매김

1. 팬텀 고유 유니온 효과: 메소 획득량 4% 증가(200레벨 기준)
2. 다른 직업들의 스킬을 상황에 따라 훔쳐서 여러 포지션을 소화할 수 있는 재미

제논



제논 기획 의도

1. 한 가지 스탯만 쓰지 않는 캐릭터 구현
2. 인간형 캐릭터보다는 사이보그 콘셉 캐릭터 구현
3. 2가지 직업을 공유할 수 있는 캐릭터

제논 고유 플레이 콘셉

1. 빠른 기동성을 바탕으로 하는 치고 빠지는 플레이
2. 다양한 미사일을 사용한 넓은 맵 장악력
3. 각 스탯에 따른 다양한 효과 부여

제논 주요 재미 요소

1. 각 스탯에 맞게 스탠스, 회피율 등 다양한 효과로 전략적인 스탯 투자로 인한 플레이 가능
2. 다양한 미사일 통한 맵 장악력이 높아 편안한 사냥 가능
3. 빠른 기동성으로 치고 빠지는 플레이 가능

유저들이 이 직업을 선택하는 이유

1. 제논 고유 링크 스킬: 하이퍼 로직
2. 제논 고유 유니온 효과: STR, DEX, LUK 40 상승(200레벨 기준)
3. 사냥이 편리하다
4. 두 가지 직업의 아이템을 장착할 수 있어 장비 구하기 쉽다