

제네시스 무기 해방 퀘스트 역기획서

Ko Min Seong

Email : hyo3375alstj@naver.com
H.P : 010-2551-0255

2024년 10월 기준 최신 버전 클라이언트 1.2.395(5) 업데이트를 기준으로 작성된 문서입니다.

문서 개요

퀘스트 정의

- 보스 : 검은 마법사 및 여러 군단장 보스를 클리어하며 현존 메이플스토리의 가장 높은 기본 수치를 가진 무기 장비인 ‘제네시스 무기’의 옵션을 해방하는 퀘스트

기획서 범위

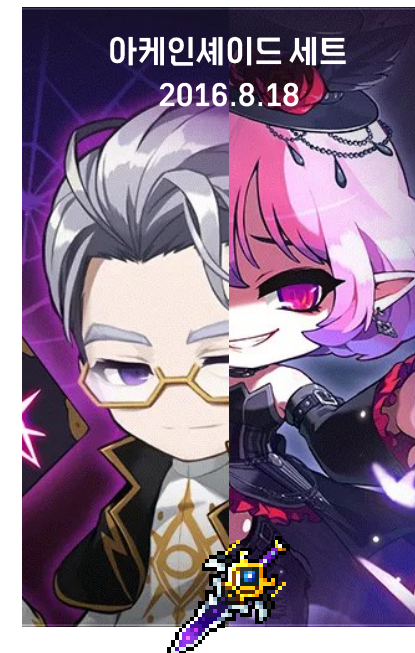
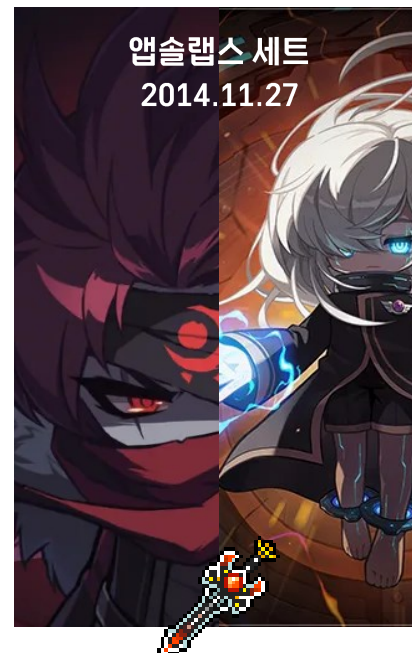
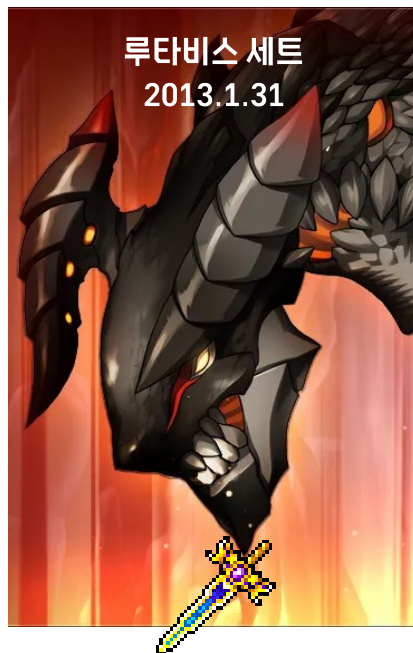
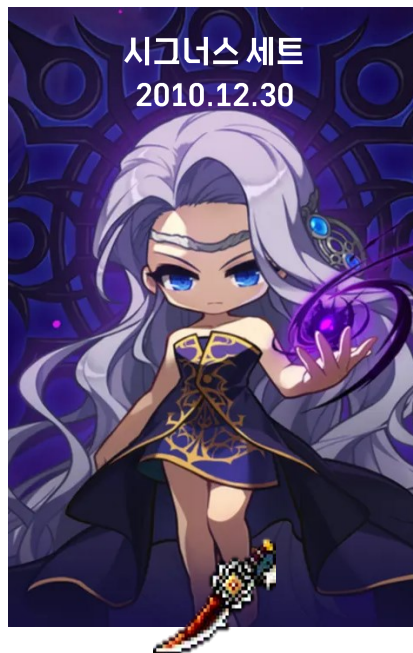
- 본 기획서는 메이플스토리의 제네시스 무기 해방 퀘스트를 역기획한 문서이다.
- 즉, 퀘스트 클리어 시 획득 가능한 보상인 제네시스 무기의 자세한 내용은 다루지 않는다.
- 다루지 않는 제네시스 무기의 내용은 다음과 같다.

- 1) 무기의 기본 옵션 및 수치
- 2) 1차, 2차 해방 시 해금되는 옵션 및 수치
- 3) 제네시스 무기의 시스템적 요소



기획 배경

제네시스 해방 퀘스트를 기획하게 된 배경을 설명한다



? 장비 획득/성장의 고착화, 필요해진 새로운 성장 요소

- 1) 현재 주문서 강화 및 잠재 옵션 변경과 같은 기본적인 장비 강화 방식을 제외한, 순수 '장비'의 등급을 올리는 방식은 상위 보스에서 획득 가능한 상위 세트 장비로의 교체 뿐이다.
 - 2) 보스 리워드로의 새로운 장비 세트는 보스 클리어에 큰 동기부여가 되고, 자본이 있다면 쉽게 장비를 획득할 수 있는 장점이 있다.
- 하지만 오랜 기간 동안 보스 리워드로 획득 가능한 장비 세트만이 장비 성장의 방향성이었고, 이는 장비 성장의 고착화로 이어질 수 있다.

! 보스 드랍이 아닌 새로운 방식의 장비 획득/성장이 필요

1. 장비 획득/성장의 방식을 보스 드랍이 아닌, 새로운 방식으로 출시해 유저에게 장비 획득/성장의 새로운 경험을 유도해야 한다.
- 장비 획득/성장을 콘텐츠와 엮어 콘텐츠 클리어 시 장비를 획득/성장시켜 장비 성장의 새로운 경험을 유도하도록 설정한다.



검은 마법사의 군단장들



최상위 보스, 검은 마법사

? 16년의 기다림. 다른 보스와의 차별점은?

- 1) 검은 마법사는 빅뱅 업데이트 이후 11년 가까이 끌어오던 스토리의 최종장이며, 아케인리버 지역의 마지막 대미를 장식하는 **중요한 보스**다.
- 2) 중요한 보스인 만큼 일반적인 보스와 다른 차별점이 없을 경우 **콘텐츠의 고착화**가 일어나며, 이는 부정적 경험이 야기될 수 있다.

! 체감폭이 가장 크고, 특수성을 지닌 차별점을 부여

1. 검은 마법사는 16년의 대미를 장식하는 중요한 보스인 만큼 많은 부분에서의 차별점을 뒤 유저들에게 새로운 경험을 유도해 **반복적 경험으로 인한 루즈함을 해소**시켜야 한다.
2. 메이플스토리에서 오랜 시간 반복적 패턴을 유지하던 장비 시스템, 특히 **장비 성장**에서의 새로운 경험을 유도하는 것이 체감이 클 것으로 예상된다.
3. 장비 중 핵심 장비인 무기에 기존에 없던 새로운 성장 시스템을 부여하고, 이를 검은 마법사와 연계되는 신규 콘텐츠와 연동해 기존엔 없던 **새로운 성장 경험**을 제공한다.



퀘스트 기획

제네시스 해방 퀘스트의 세부적인 요소를 기획 및 설명한다

퀘스트 기획

제네시스 해방 퀘스트 시놉시스

이 이야기는 나인하트가 대적자를 한밤의 연합 회의장으로 부르며 시작된다.

연합은 대적자가 검은 마법사를 처치한 후 거인의 심장에서 무기 한 자루를 발견한다.

연합은 검은 마법사가 남긴 것이라 추측.

발견 즉시 무기를 수거해 하인즈의 도움으로 상자 안에 무기를 봉인한다.

하인즈는 갖은 방법을 동원해 무기를 조사했고,

검은 마법사가 다뤘던 능력인 창세의 힘이 잠재되어 있는 ‘제네시스 무기’임을 파악했다.

연합은 제네시스 무기를 새로운 적에 대항할 힘으로 판단,

대적자가 사용하는 무기와 똑같은 형태로 이루어짐으로 보아 검은 마법사가 대적자를 위해 무기를 남겼을 지도 모른다고 판단한다.

연합은 무기가 봉인되어 있기에 검은 마법사와 그의 군단장이었던 자들에게서 봉인을 풀 열쇠를 얻을 수 있다고 판단,
대적자에게 무기를 인계한다.

무기를 인계 받은 대적자는 군단장의 잔상을 쓰러뜨리는 것으로 제네시스 무기에 어둠의 흔적을 깃들게 할 수 있을 것이라는
하인즈의 말에 따라 군단장들을 격파하며 무기를 해방하였고, 그 속에서 검은 마법사의 의중을 확인하게 된다. ▼



Concept

1) 검은 마법사는 신에게 대적할 수 있는 힘을 지닌 '대적자'가 자신의 염원인 '신이 없는 세계'를 이룰 수 있도록 자신의 힘이 담긴 무기를 남긴다.

➢ 검은 마법사 격파 이후의 컨셉이기 때문에 해방 퀘스트 시작은 리엔 스토리 클리어 이후로 설정

2) 대적자는 무기의 주인이 될 자격을 증명하기 위해 검은 마법사의 군단장들을 격파하고 그들에게서 '어둠의 흔적'을 얻어 자격을 증명해 무기를 해방하며 검은 마법사의 의중을 확인한다.

- 잠겨 있는 무기를 해방하기 위해 군단장 보스 격파 퀘스트를 제네시스 해방 콘텐츠의 **메인**으로 설정

- 군단장 보스 격파 후 퀘스트 클리어마다 각 군단장과 검은 마법사 사이의 이야기를 관련 이미지와 짧은 스크립트로 출력 (스토리 강화)

➢ 군단장 보스를 격파해야만 퀘스트를 클리어할 수 있도록 설정

Ex)



QUEST CLEAR

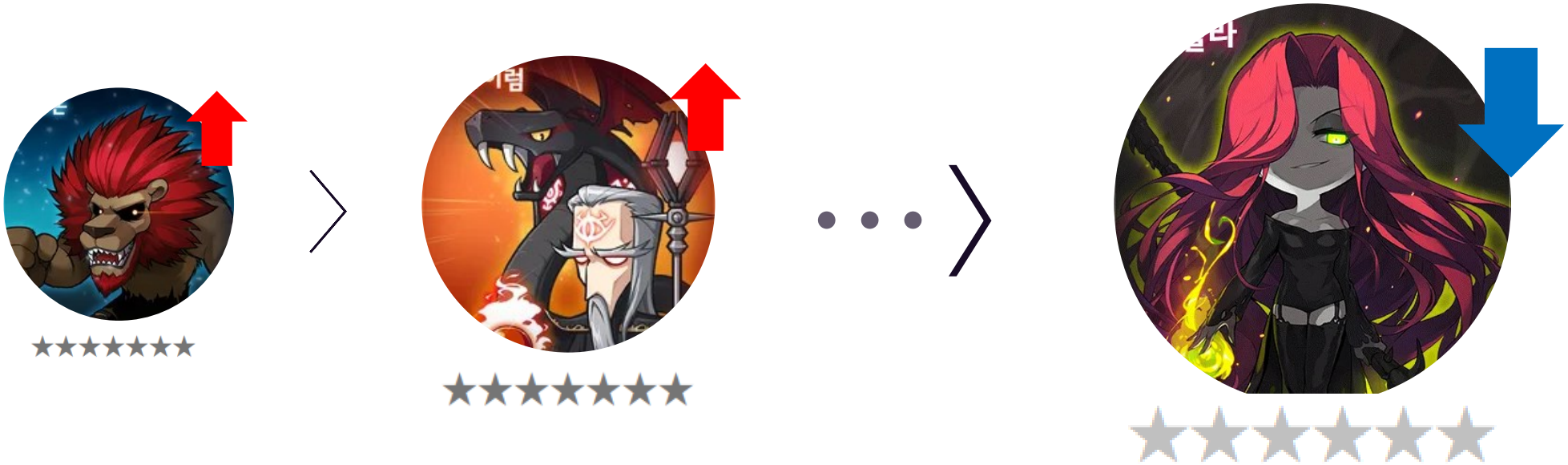
퀘스트 디자인

1) 최상위 장비를 획득하는 장비 성장 콘텐츠의 취지에 맞게 퀘스트의 기초를 설정한다.

- 퀘스트의 난이도를 높게 잡아 높은 수준의 장비를 획득할 수 있는 콘텐츠 답게 접근성의 허들을 높게 설정한다.
- 검은 마법사의 격파 가능 주기(한달)에 맞게 상승된 난이도의 군단장 보스를 격파 하게끔 설정해 퀘스트의 난이도를 높여 낮은 스펙의 유저가 높은 스펙의 유저의 도움을 받아 쉽게 퀘스트를 클리어 할 수 있도록 한다.

2) 퀘스트의 기간을 설정한다.

- 한달마다 격파 가능한 검은 마법사의 격파 보상에 퀘스트 클리어에 필요한 조건(검은 마법사의 편린)을 보상에 포함시키면서 퀘스트의 기간을 늘릴 수 있다.
 - 단, 퀘스트 기간이 길어 루즈해질 수 있기에 퀘스트 중간마다 장비를 일정 수준 해방할 수 있는 요소를 삽입한다.
 - 퀘스트의 기간은 장비 성장의 취지를 고려해 최소 8개월로 설정한다.
- 퀘스트의 주기를 보스 : 검은 마법사 클리어 가능 주기인 한 달로 설정하고 주기마다 하드 검은 마법사 격파 + 해방 퀘스트 전용 군단장 보스 격파를 통해서만 퀘스트를 클리어 할 수 있도록 설정하며 퀘스트의 기간을 최소 8개월로 설정한다. 단, 퀘스트 중간마다 무기 성장 요소를 제공함으로써 퀘스트의 루즈함을 해소한다.



퀘스트 디자인

3) 군단장 보스 격파 퀘스트의 난이도 및 순서를 설정한다.

- 군단장 보스 격파 퀘스트의 순서는 보스 티어 기준 난이도가 쉬운 하위 티어 보스부터 비교적 난이도가 높은 상위 티어의 보스 순으로 배치한다.
- 모든 보스는 기존 보스 리소스 등을 고려해 기존의 패턴을 사용한다.
- (1인 격파 기준) 난이도가 낮은 하위 보스들은 추가적인 **페널티**를 부여해 초반 난이도를 높게 책정한다.
- (1인 격파 기준) 난이도가 높은 보스는 추가적인 **어드벤처**를 부여해 난이도를 완화한다.
- (6인 파티 기준) 보스 : 검은 마법사를 격파할 수 있는 파티의 평균 전투력 기준으로 보스 고유 패턴 등의 이유로 1인 격파가 어려운 보스는 **2인 파티**로 격파할 수 있도록 조정하되 **추가 페널티**를 부과해 난이도를 맞춘다.
- 모든 군단장 보스 격파 퀘스트 전용 보스는 **가장 높은 난이도**로 설정한다. 단, 보스 : 검은마법사의 난이도는 하드 모드로 고정한다.

퀘스트 기획

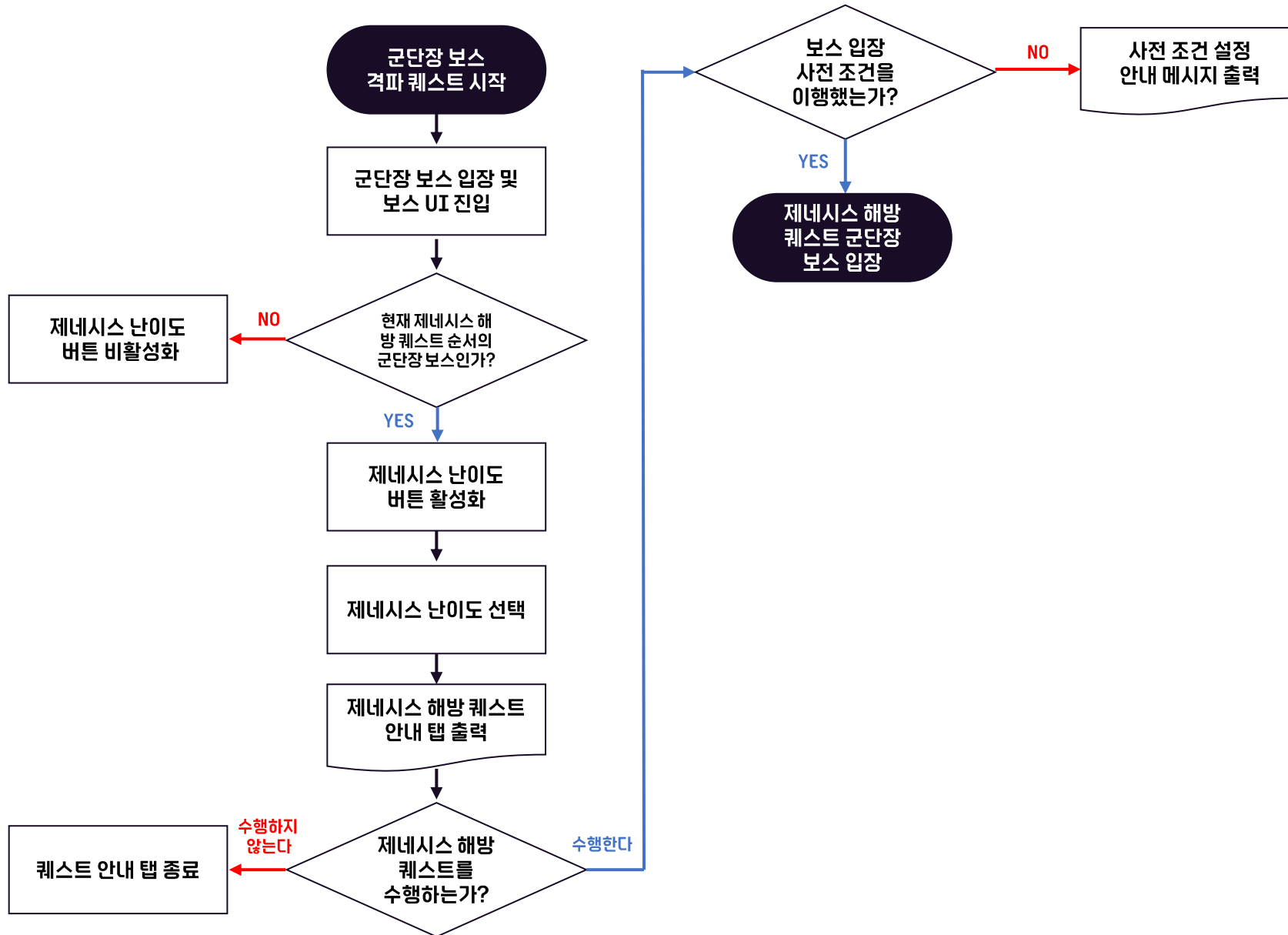
제네시스 해방 퀘스트 - 군단장 보스 격파 퀘스트 난이도 테이블

order	name	Difficulty level	challengers	equipment	penalty	amoun						
순서	보스 몬스터 이름	난이도	최대 도전 가능 인원 수	장착 가능 장비	추가 패널티	추가 패널티 수치						
1	Von Leon	Hard	1	봉인된 제네시스 무기 /보조무기	final damage decrease	90%						
2	Akayrum	Normal	1	봉인된 제네시스 무기 /보조무기	final damage decrease	75%						
3	Magnus	Hard	1	무기(종류 제한 X) /보조무기	final damage decrease	50%						
4	Swoo	Hard	1	제한 X	final damage decrease	20%						
5	Demian	Hard	1	제한 X	Death count reduction	5						
6	Will	Hard	2	제한 X	Increased damage received	10%						
7	Lucid	Hard	2	제한 X	Limit consumption items	50						
8	Verus Hilla	Hard	2	제한 X	HP reduction	25%						
#추가 패널티 이름				#추가 패널티 설명								
final dmange decrease				보스 몬스터에게 주는 최종 데미지 감소								
Death count reduction				데스 카운트 감소								
increased damage received				최대 HP의 일정 비율만큼 피해를 받는 공격을 포함한 모든 피격 데미지 증가								
Limit consumption items				사용 가능한 소비 아이템 수 제한								
HP reduction				보스 몬스터의 HP 감소								

최대 도전 가능 인원 수가 2인인 보스에서
2인으로 플레이 할 경우
최종 데미지 50% 감소 디버프 적용/
장착 가능 장비가 제한된 경우 장비의 순수 능력치만 적용
(장비의 업그레이드, 스타포스, 잠재능력, 추가옵션 미적용)

퀘스트 기획

제네시스 해방 퀘스트 - 군단장 보스 격파 퀘스트 입장 플로우



퀘스트 순서도

1



운명의 결전, 그 후

완료 조건 : 하드 검은 마법사 격파

2

봉인 무기 지급



검은 마법사가 남긴 것

획득 보상 : 봉인된 제네시스 무기

※ 퀘스트를 클리어한 캐릭터의 직업이 착용할 수 있는
무기 중 하나를 선택해 획득 가능

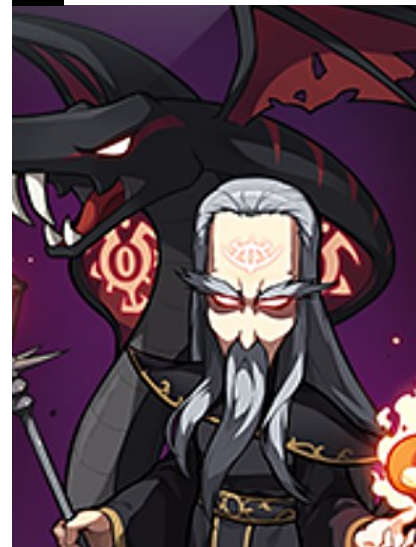
3



사자왕 : 반 레온의 흔적

완료 조건 : 하드 반 레온 격파

4



시간의 대신관 : 아카이럼의 흔적

완료 조건 : 노말 아카이럼 격파
+ 하드 검은 마법사 격파

퀘스트 순서도

5



폭군 : 매그너스의 흔적

완료 조건 : 하드 매그너스 격파
+ 하드 검은 마법사 격파



6



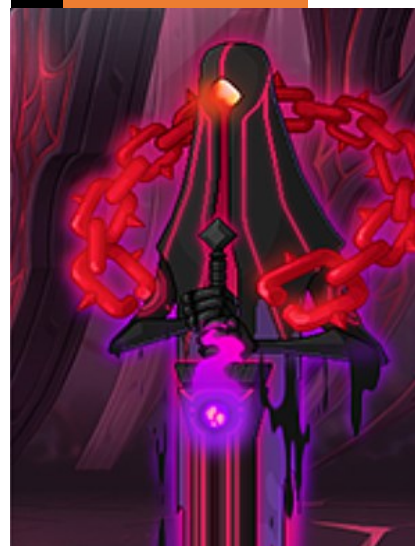
윙 마스터 : 스우의 흔적

완료 조건 : 하드 스우 격파
+ 하드 검은 마법사 격파



7

1차 해방



힘의 해방, 첫 번째



8



파멸의 검 : 데미안의 흔적

완료 조건 : 하드 데미안 격파
+ 하드 검은 마법사 격파

퀘스트 순서도

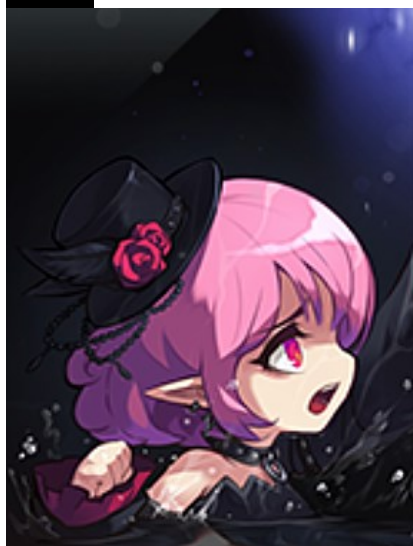
9



거미의 왕 : 월의 흔적
완료 조건 : 하드 월 격파
+ 하드 검은 마법사 격파



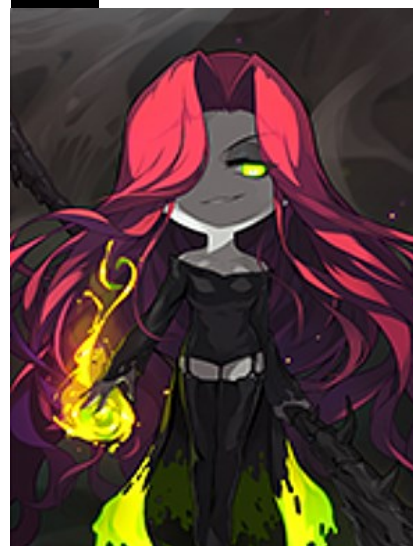
10



악몽의 주인 : 루시드의 흔적
완료 조건 : 하드 루시드 격파
+ 하드 검은 마법사 격파



11

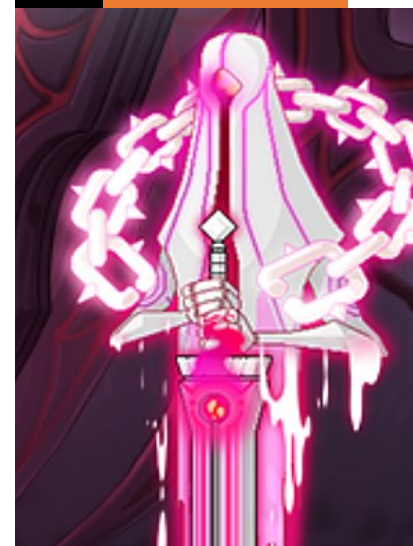


붉은 마녀 : 진 힐라의 흔적
완료 조건 : 하드 진힐라 격파
+ 하드 검은 마법사 격파



12

2차 해방



힘의 해방, 두 번째

획득 보상

제네시스 해방 퀘스트의 획득 보상을 기획 및 설명한다



보스 : 검은 마법사 1페이지

Concept

1) 검은 마법사가 대적자를 위해 남긴 무기이기 때문에 무기 장착 시 검은 마법사의 능력을 일부 사용할 수 있도록 설정

- 보스 : 검은 마법사의 패턴인 창조, 파괴 컨셉의 스킬을 착안(파괴의 알다바오트, 창조의 아이온)
- 제네시스 무기를 장착 중일 경우에만 스킬 활성화

2) 대적자가 사용중인 형태의 무기와 일치하기 때문에 캐릭터의 직업에 맞는 귀속 아이템의 형태로 설정

➢ 교환 불가, 고유 장착 아이템



봉인된 제네시스 무기 상자

교환 불가



봉인된 제네시스 무기가 들어있는 상자. 사용하면 직업에 맞는 봉인된 제네시스 무기 1개를 얻을 수 있다.



<제네시스 무기>

봉인된 제네시스 무기를 획득할 수 있다.
어떤 무기를 받을까?



봉인된 제네시스 세이버



봉인된 제네시스 투핸드소드

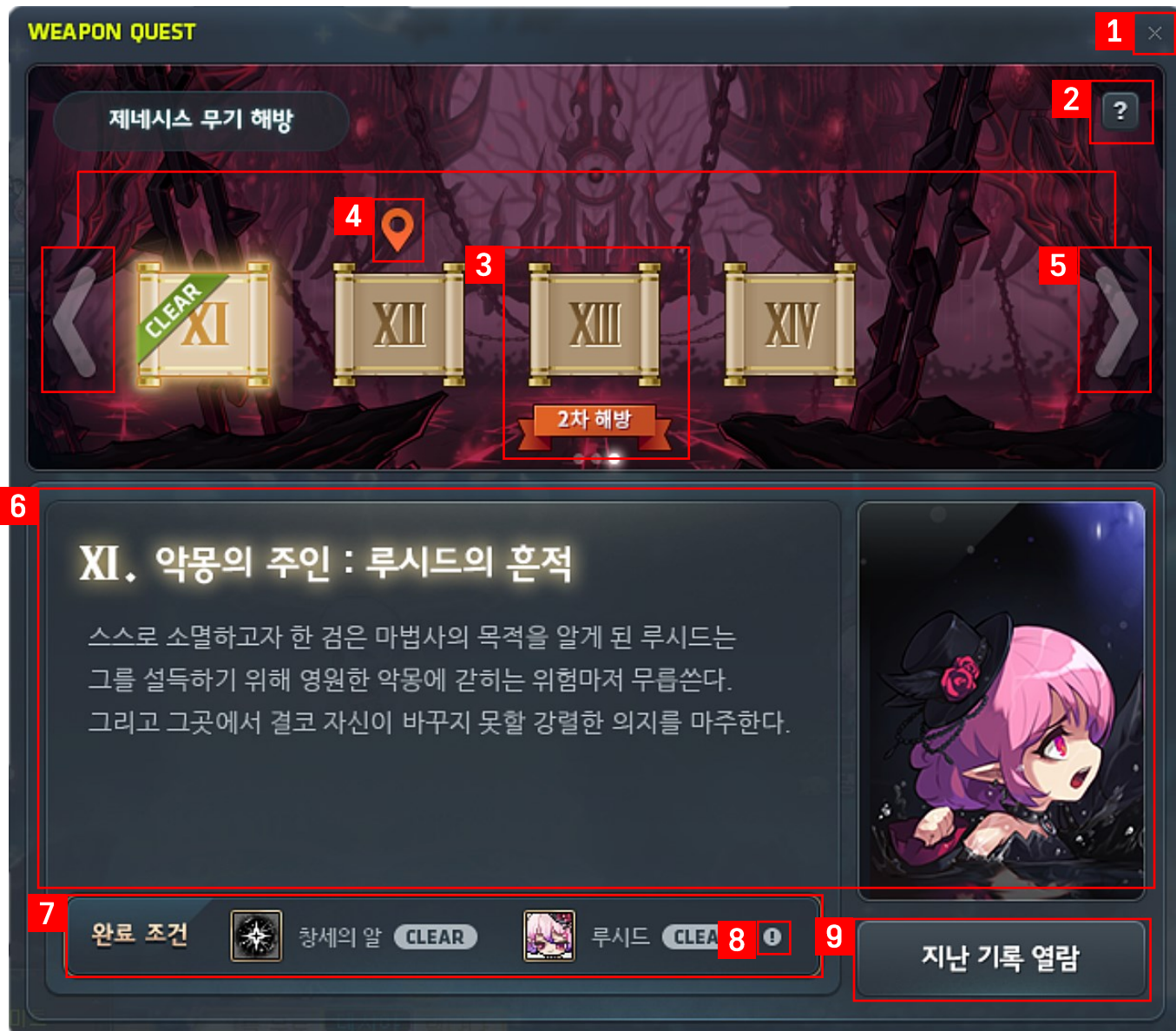
다음▶

획득 과정

- 1) 퀘스트 초반 봉인된 제네시스 무기를 상자 형태로 지급해 본인의 직업에 맞는 무기 리스트 중 하나를 선택할 수 있도록 한다.
- 2) 이후 퀘스트의 루즈함을 해소하기 위해 퀘스트 중간 1차 해방을 통해 제네시스 무기의 일부 봉인된 옵션 해금, 마지막 2차 해방을 통해 최종 옵션 해금이 되도록 한다.
- 3) 제로 직업군의 경우 무기 성장 시 에센스 형태로 지급되기 때문에 마지막 2차 해방 시 에센스를 지급하도록 한다.

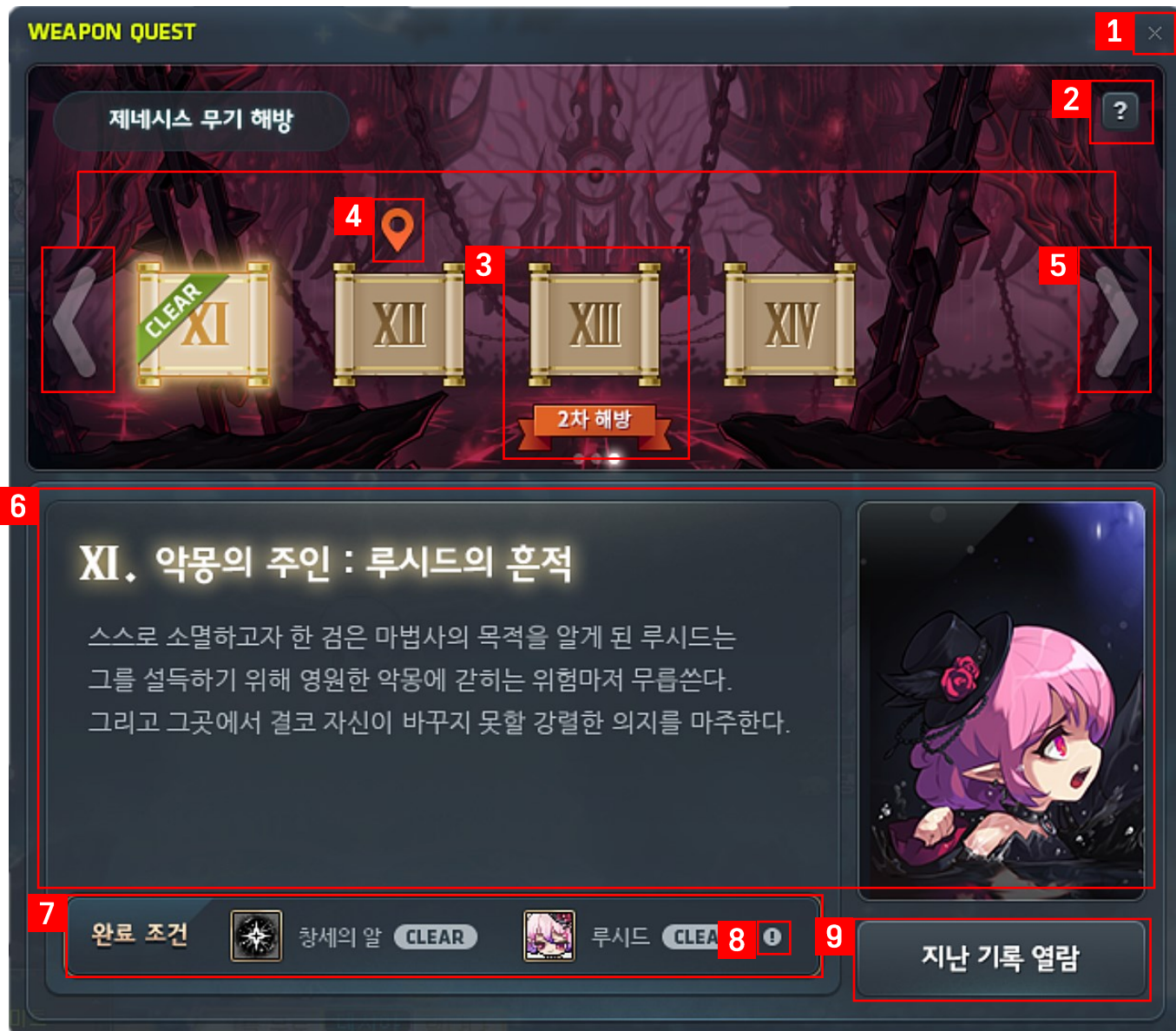
퀘스트 N

제네시스 해방 퀘스트 전용 N을 설명한다



UI 정보

- 1 닫기 버튼
 - 클릭 시 퀘스트 UI 닫힘
- 2 도움말 버튼
 - 클릭 시 해방 퀘스트 관련 설명 텍스트 박스 팝업
- 3 퀘스트 버튼
 - 퀘스트 순번과 진행 상태 등을 이미지로 노출
 - 버튼 클릭 시 UI 하단에 클릭한 버튼의 순번에 맞는 퀘스트 정보 노출
 - ❖ 퀘스트 클리어 상태 시 초록색 바로 클리어 표시
 - ❖ 퀘스트 미 클리어 상태 시 이미지 변함 없음
 - ❖ 버튼 클릭 시 버튼의 색이 밝아지며 클릭됨 표시
 - ❖ 1차, 2차 해방인 퀘스트 순번일 경우 퀘스트 버튼 하단에 관련 표시
- 4 현재 순번
 - 현재 진행 중인 퀘스트 순번을 퀘스트 버튼 상단에 아이콘으로 표시



UI 정보

5 이동 버튼

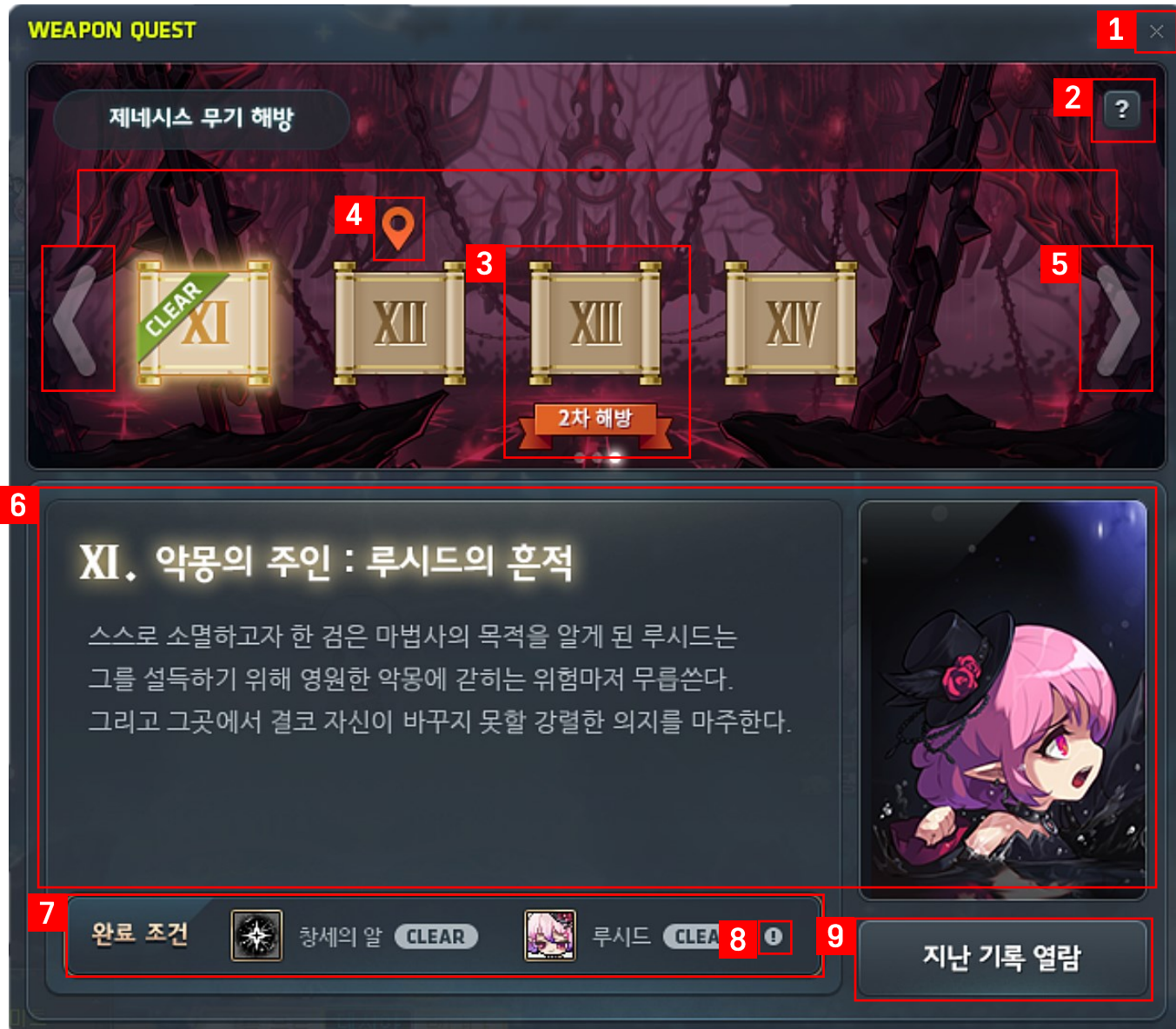
- 클릭 시 이전 혹은 다음 퀘스트 라인으로 이동
- 퀘스트 라인은 5 단위로 나타냄

6 퀘스트 정보

- 퀘스트에 대한 정보를 텍스트 및 이미지로 노출
- ❖ 순번
- ❖ 퀘스트 이름
- ❖ 퀘스트 시놉시스
- ❖ 퀘스트 관련 이미지

7 완료 조건 및 보상 정보

- 퀘스트 클리어 시 필요한 조건을 이미지와 텍스트로 노출
- 조건 클리어 시 텍스트 옆에 클리어 표시
- 퀘스트가 완료 조건을 필요로 하지 않을 시 텍스트 박스 노출 X
- 퀘스트가 봉인 무기 지급, 1차 해방, 2차 해방일 경우 클리어 조건 대신 획득 가능 보상을 이미지로 노출
- ❖ 창세의 알
- ❖ 각 퀘스트에 필요한 보스 몬스터



UI 정보

8 관련 정보

- 버튼 터치 시 각 완료 조건 및 획득 보상에 따른 정보를 텍스트로 노출
- ❖ 박스가 완료 조건을 노출할 경우 각 보스 몬스터 격파 시 필요한 임무 수행 조건 노출
- ❖ 박스가 획득 보상을 노출할 경우 각 단계에 따른 보상 획득 정보 노출

9 퀘스트 진행 버튼

- 각 퀘스트 상황에 따라 다른 색과 텍스트의 박스가 노출
- 클릭 시 각 상황에 맞는 텍스트 박스 팝업
- ❖ 퀘스트를 클리어 한 경우 해당 퀘스트 스토리 재감상 안내 텍스트 박스 노출
- ❖ 퀘스트가 진행 가능한 상태일 경우 하늘색 박스와 퀘스트 시작 텍스트 노출
- ❖ 퀘스트 진행 전 상태일 경우 퀘스트 시작 텍스트 블러 처리



감사합니다

제네시스 해방 퀘스트 역기획서