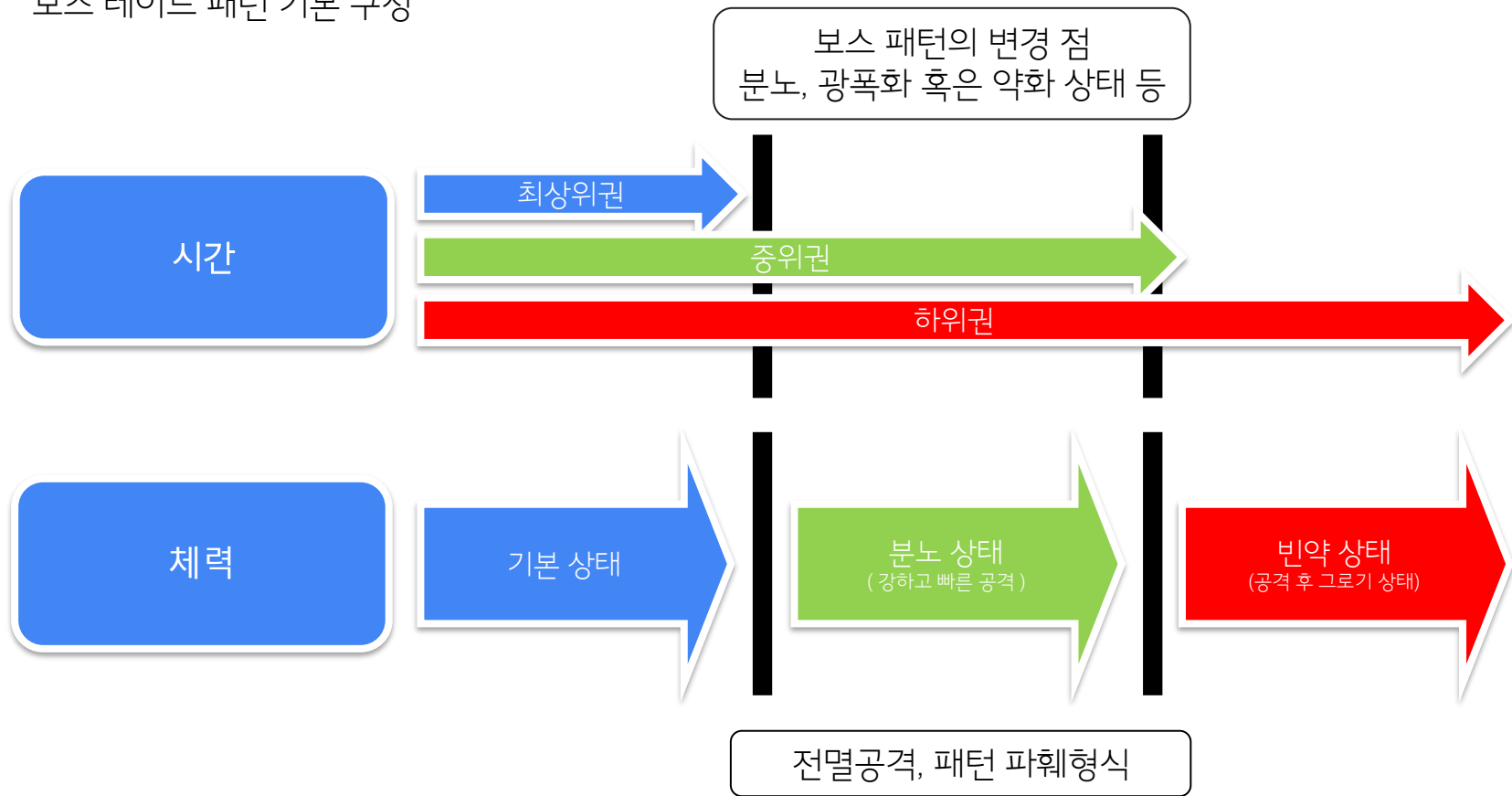
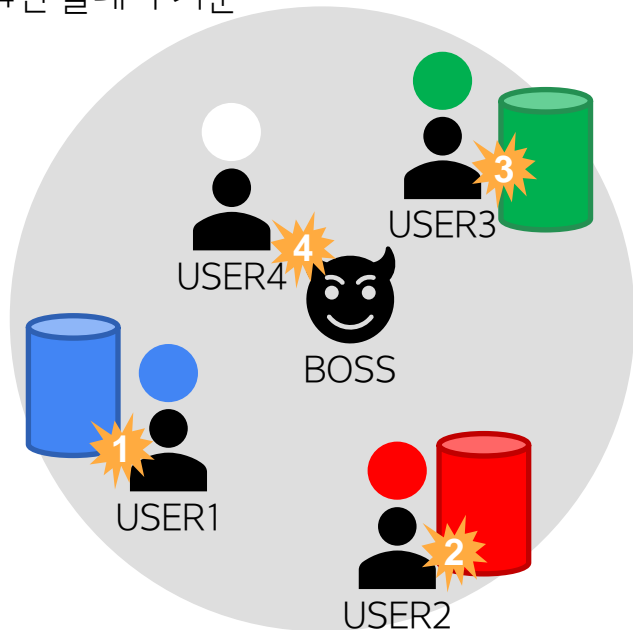


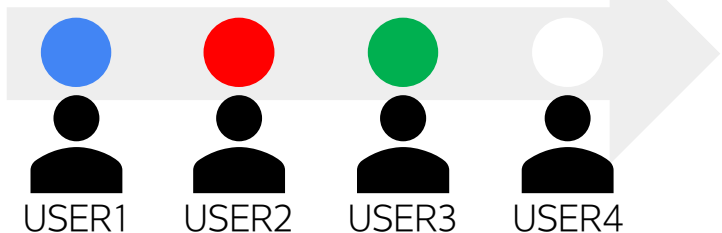
보스 레이드 패턴 기본 구성



*4인 플레이 기준



기믹 파괴 순서



• 보스 패턴 설명

- 보스존 입장 시 플레이어는 빨,파,초,흰의 색을 각각 지정 받음
- 보스의 체력이 75퍼센트 남았을 경우 전멸 공격 패턴의 시작
- 보스는 맵의 중앙으로 이동 후 보스 주변에 빨,파,초색의 기둥을 소환
- 각 유저는 자신의 색에 맞는 기둥으로 이동, 흰색은 보스위치로 이동
- 기둥 등장 후 3초 후 보스가 빨,파,초 중 랜덤한 순서로 발광(혹은 여러 이펙트 적용 가능)
- 유저는 보스가 지정한 순서대로 기둥에 일정량의 데미지를 입혀야 한다. 단 각각의 유저는 자신에게 해당하는 색의 기둥만 공격 가능
- 순서대로 기둥을 무력화 하고 흰색의 유저가 보스에게 기둥에 해당하는 데미지를 입히면
기믹종료

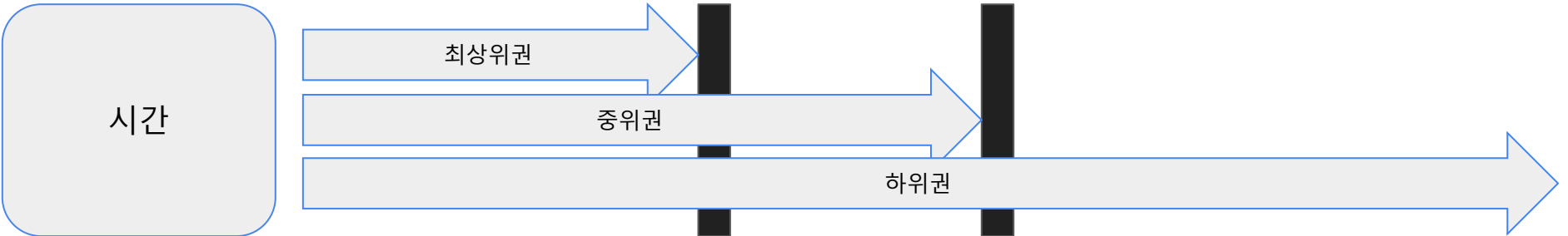
• 성공 실패 여부 판단

- 기둥과 보스 무력화 순서
- 기둥 등장 후 지정된 시간안에 성공

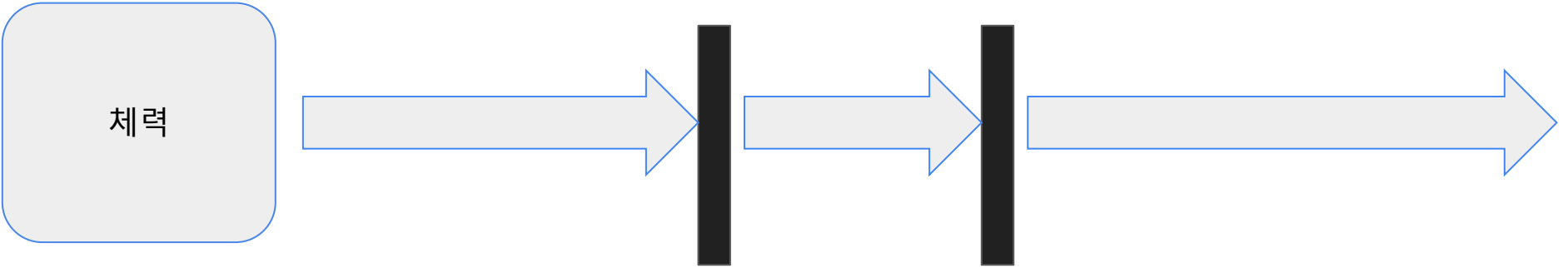
• 루아 스크립트로 작성 예정 부분

- 보스의 중앙 이동 위치 지정
- 기둥의 위치 지정
- 기둥의 무력화 시간 확인 후 결과 결정

보스 레이드 패턴 및 구성

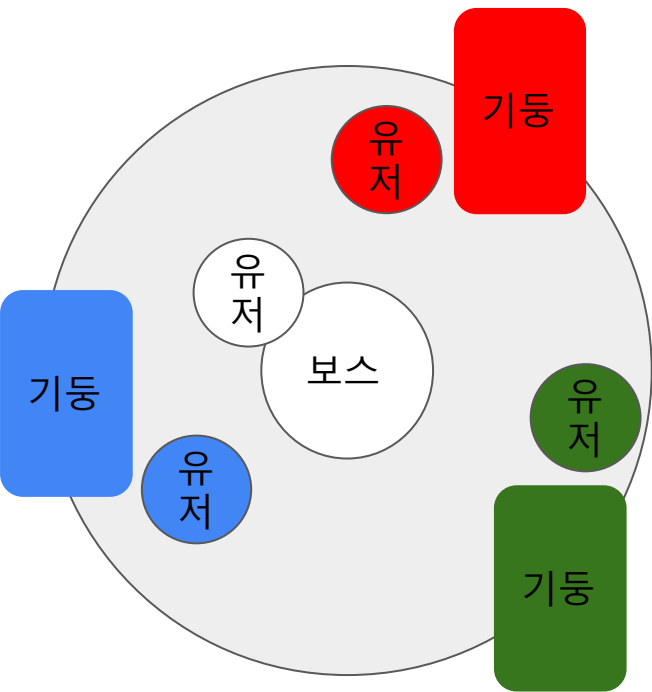


보스 패턴의 변경점
분노, 광폭화 혹은 약화 상태 등



전멸공격, 패턴 파훼형식

전멸 공격



• 보스 패턴 설명

- 보스존 입장 시 플레이어는 빨,파,초,흰의 색을 각각 지정 받음
- 보스의 체력이 75퍼센트 남았을 경우 전멸 공격 패턴의 시작
- 보스는 맵의 중앙으로 이동 후 보스 주변에 빨,파,초색의 기둥을 소환
- 각 유저는 자신의 색에 맞는 기둥으로 이동, 흰색은 보스위치로 이동
- 기둥 등장 후 3초 후 보스가 빨,파,초 중 랜덤한 순서로 발광(혹은 여러 이펙트 적용 가능)
- 유저는 보스가 지정한 순서대로 기둥에 일정량의 데미지를 입혀야 한다. 단 각각의 유저는 자신에게 해당하는 색의 기둥만 공격 가능
- 순서대로 기둥을 무력화 하고 흰색의 유저가 보스에게 기둥에 해당하는 데미지를 입히면 기믹종료

• 성공 실패 여부 판단

- 기둥과 보스 무력화 순서
- 기둥 등장 후 지정된 시간안에 성공

루아 스크립트로 작성 예정 부분

1. 보스의 중앙 이동 위치 지정

1. 기둥의 위치 지정

1. 기둥의 무력화 시간 확인 후 결과 결정