

Night(E)scape 1지역 보스 컨셉 설정

목차

| | |
|-----------------------|----|
| 개요(1지역 보스 입신양명) | 3 |
| 설명 | 3 |
| 패턴 특징(미니게임) | 3 |
| 패턴1(교사) | 4 |
| 패턴 2(의사)..... | 5 |
| 패턴3(약사) | 7 |
| 패턴4(검사) | 8 |
| 패턴5(변호사)..... | 9 |
| 패턴6(판사) | 10 |

개요(1지역 보스 입신양명)

설명

주인공의 과거 스승이었던 존재의 모습을 빌린 학업 구역의 보스.

1구역 내내 우상단에 위치 한 배경으로 존재하는 보름달이지만 보스방에 들어설 경우 얼굴을 드러내며 맵으로 내려온다.

기본적으로 주인공을 깔보며 경멸어린 표정과 무시하는 어투를 사용한다.

매우 교조적인 태도를 통해서 권위주 의적으로 행동한다.

한 번 학업의 길에서 고통받다가 어긋나버렸던 과거의 미련이 형상화된 보스이다. 결국 주인공에게 패배할때는 길을 터주면서 졸업이라면서 시니컬하게 말하며 소멸한다.

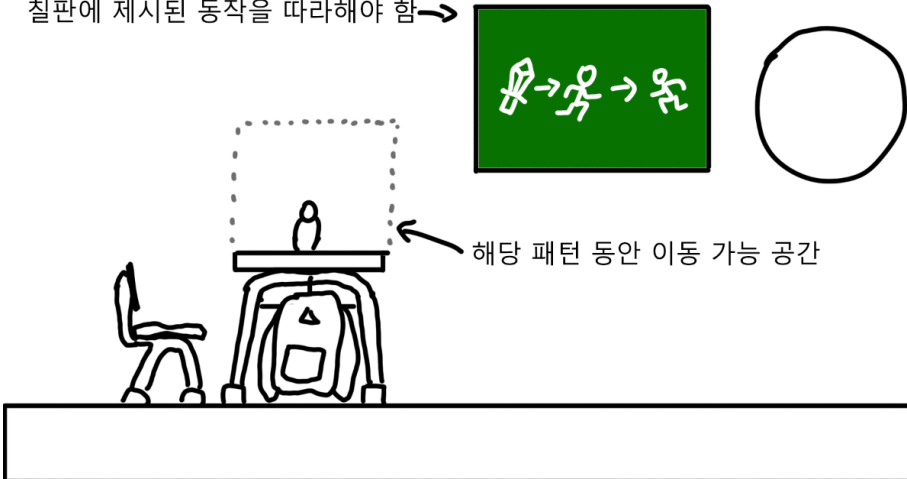
패턴 특징(미니게임)

보스는 일반적인 공격으로 피해를 입지 않으며 오로지 패턴 파훼를 통해 보스의 체력을 감소시켜야 한다.

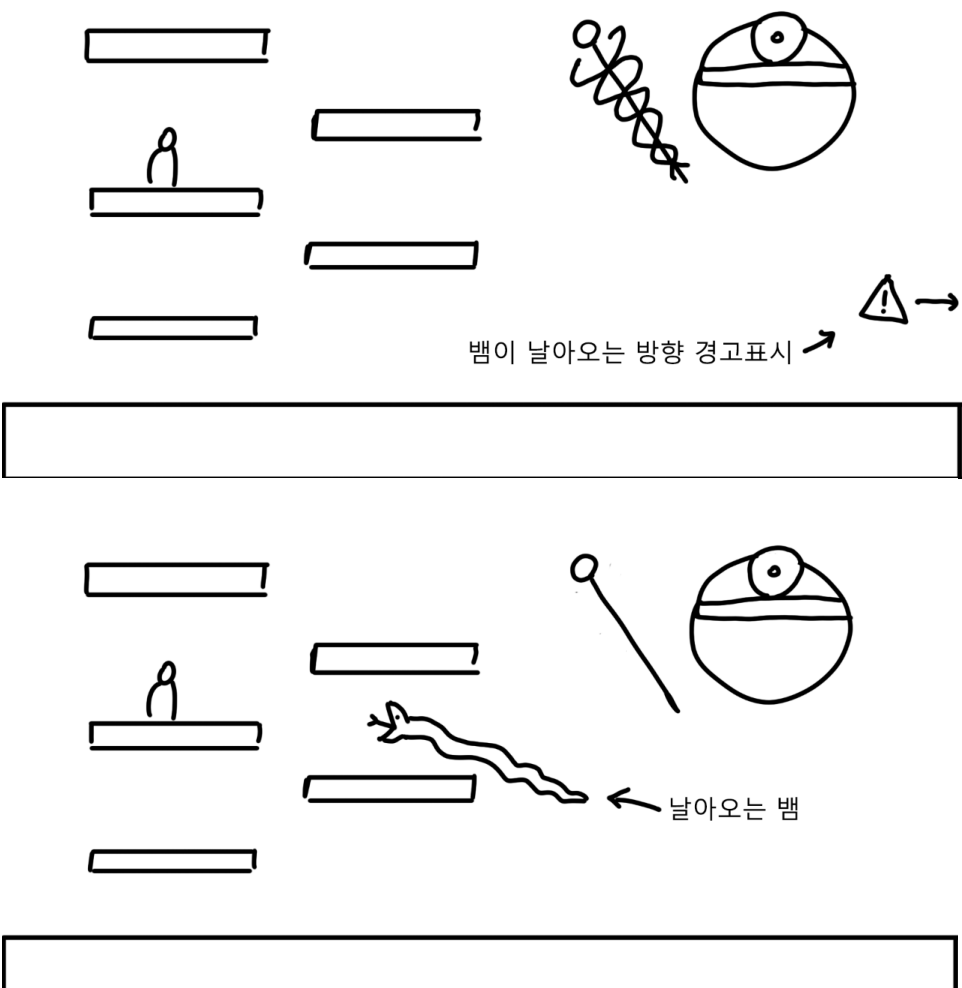
패턴의 종류는 교사/의사/약사/검사/변호사/판사 로 총 6개의 패턴중 랜덤한 패턴이 발동된다.

특정 패턴마다 주인공의 패턴 파훼 숙련 여부에 따라서 주인공에서 성적 (ABCDF)를 먹이고, 해당 성적에 따라서 버프나 디버프를 내린다.

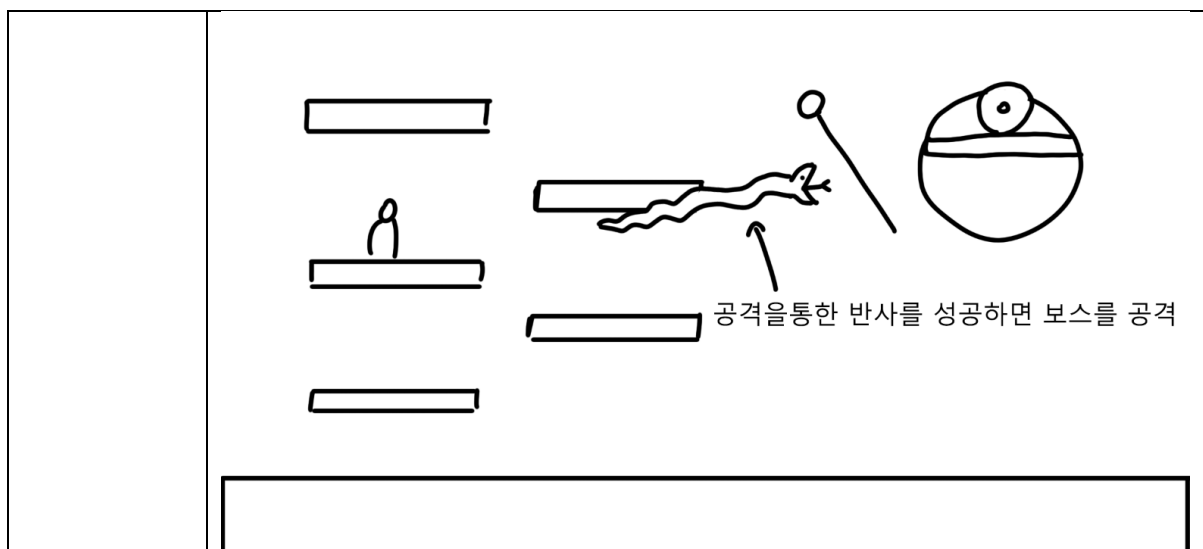
패턴1(교사)

| 교사 패턴 | |
|--------------|--|
| 구성안1 (시험) | <p>보스가 책상 형태의 지형을 생성해 플레이어의 행동 반경을 그곳으로 제한한다. 보스가 생성한 칠판에 짧은 시간(3초) 동안 5개의 커맨드(그림으로 표현, 조작키로 한정)으로 보여준다.</p> <p>플레이어는 표시됐던 커맨드를 기억하여 제한시간 내(3초)에 똑같이 행동(조작키 입력)해야 한다.</p> <p>성공시(4회 이상 성공, A/B) 보스가 데미지를 (/) 받고 플레이어는 다음 페이지 끝까지 지속되는 이동속도 증가 버프를 부여한다.</p> <p>C를 받았을 경우(3회 성공) 아무 일도 일어나지 않고 다음 페이지로 넘어간다.</p> <p>실패시(4회 이상 실패, D/F) 보스가 분필을 던져 플레이어에게 데미지를 (/) 입히고 다음 페이지 끝까지 지속되는 둔화를 부여한다.</p> |
| 예시 | <p>칠판에 제시된 동작을 따라해야 함 →</p>  <p>해당 패턴 동안 이동 가능 공간</p> |

패턴 2(의사)

| 의사 패턴 | |
|-------|--|
| 구성안1 | <p>보스가 카드케우스 지팡이¹를 들어올려 뱀을 소환한다. 소환된 뱀은 플레이어를 향해 날아오며 날아오는 방향으로 전조 알림을 표시한다.(총 5회)</p> <p>날아오는 뱀을 공격하면 보스 방향으로 날아간다.</p> <p>날아오는 공격을 4번 이상 반격에 성공하면(A/B) 보스가 데미지를 (/) 받고 플레이어는 체력을 (/) 회복하고 다음 페이지 끝까지 지속되는 이동속도 증가 버프를 부여한다.</p> <p>C를 받았을 경우(3회 성공) 아무 일도 일어나지 않고 다음 페이지로 넘어간다</p> <p>4번 이상 반격에 실패 시(D/F) 보스가 플레이어에게 메스를 휘둘러 데미지를 (/ /) 입히고 다음 페이지 끝까지 지속되는 둔화를 부여한다.</p> |
| 예시 |  <p>뱀이 날아오는 방향 경고표시 →</p> <p>날아오는 뱀</p> |

¹ 뱀 2마리가 올라가고 있는 형상을 하고 있는 지팡이)




패턴3(약사)

| 약사 패턴 | |
|----------------|--|
| 구성안2 (약 처방) | <p>세 종류의 약물을 의미하는 표지판이 달려 있는 발판이 생성된다.</p> <p>보스가 말풍선으로 요구하는 약물을 다섯 번 제시한다.</p> <p>만약 보스가 원하지 않는 특정 약물을 제시하면 나머지 두 약물 중 하나를 제시해야 한다.</p> <p>제시된 약물에 해당하는 표지판을 (15)초 내로 순서대로 공격하여 보스에게 올바른 약물을 처방하면 보스가 데미지를 () 받고 페이지 끝까지 지속되는 이동속도 증가 버프를 부여한다.</p> <p>제시된 약물과 맞지 않은 약물을 처방하면 보스가 플레이어에게 약을 던져 데미지를 입히고 다음 페이지 끝까지 지속되는 둔화를 부여한다.</p> |
| 예시 | |

패턴4(검사)

| 검사 패턴 | |
|------------------|--|
| 구성안1 (증거물 판별) | <p>보스가 스크린을 띄워 증거물을 플레이어에게 보여준다.</p> <p>이후 필드에 증거 물품들이 나열된다.</p> <p>(제한 시간) 내로 플레이어는 스크린과 제시된 증거물과 다른 모습의 증거물을 찾아 해당 증거 물품을 공격해 자기 자신을 변호해야 한다.</p> <p>올바른 증거 물품을 공격 시 패턴이 파훼되며 보스가 데미지를 () 받고 플레이어에게 페이즈 끝까지 지속되는 이동속도 증가 버프를 부여한다.</p> <p>틀린 증거 물품을 공격 시 보스가 플레이어에게 검을 휘둘러 데미지를 () 입히고 다음 페이즈 끝까지 지속되는 둔화를 부여한다.</p> |
| 예시 | |

패턴5(변호사)

| 변호사 패턴 | |
|-------------------------|---|
| 구성안1 (전문 로펌 변호인단) | <p>보스가 변호사 몬스터를 소환한다. (N명)</p> <p>(제한 시간) 내로 생성된 변호사 몬스터를 전부 잡아야 한다.</p> <p>보스는 패턴 진행 동안 보스가 이의를 제시해 일정 주기로(N초) 플레이어를 밀어낸다.</p> <p>모든 변호사를 잡게 되면 보스가 데미지를 입고 플레이어에게 데미지를 1회 막아주는 보호막을 부여한다.</p> <p>변호사를 모두 잡지 못하였을 경우 플레이어는 잡지 못한 변호사 수에 비례해서 데미지를 (//) 입고 다음 페이즈 끝까지 지속되는 둔화를 부여한다.</p> |
| 예시 | <p>이의를 제기해 플레이어를 밀어냄</p>  <p>스폰된 변호사 몬스터</p> |

패턴6(판사)

| 판사 패턴 | |
|--------------|--|
| 구성안1 (판결) | <p>보스가 법봉을 들어올린다. 보스는 전조 동작 후 법봉을 바닥에 총 세 번 내려친다.</p> <p>플레이어는 내려오는 법봉을 공격하여 맞받아쳐야 한다. (변호사 스킬을 소유한 경우 스킬로 대처 가능)</p> <p>방어에 실패할 때마다 정산되는 데미지가 점차적으로 증가하며(40/80/120) 세 번 이상 방어에 실패하면 판결이 내려져 플레이어는 즉사한다.</p> <p>마지막 방어 성공 시 보스가 데미지를 입는다.</p> <p>이때 플레이어는 페이즈 끝까지 지속되는 둔화를 부여한다.</p> |
| 예시 | |