

Maple Story 2

엘리니아 던전 기획서



작성자 : 김도훈

메일 : kdh871030@gmail.com

목 차

1. 개요	3
A. 정의	3
B. 기획 의도	3
C. 간략 정보	3
2. 스토리 및 퀘스트	4
A. 스토리 설정	4
B. 퀘스트	4
i. 월드 퀘스트	4
ii. 반복 퀘스트	5
3. 레벨 상세	6
A. 지형(큐브)	6
B. 구성도	7
C. 시작 지점	8
D. 직선 길	9
E. 굽은 길	11
F. 점프 지형	13
G. 맞추기 지형	15
H. 1차 보스	17
I. 1차 보스 보상	18
J. 2차 보스	20
K. 2차 보스 보상	22
L. 탈출 지점	23
4. 몬스터	24
A. 정의	24
B. 일반 몬스터	24
C. 보스 몬스터	26

1. 개요

A. 정의

- i. 해당 기획서는 기존에 존재하는 메이플 스토리 2 기획서의 내용 및 규칙을 따르는 것을 기본으로 한다.
- ii. 기획서 내에 기록된 예외처리 이외에 추가적으로 발생할 수 있는 예외사항은 기획서에 추가 작성한다.
- iii. 캐릭터, 몬스터, 아이템, 퀘스트 기획 요소들은 따로 존재한다고 가정한다.
(본 문서에서는 몬스터, 퀘스트 등에 대한 부분은 간략하게 다루었음. 레벨에 맞추어 몬스터 수치 및 스킬 패턴 등 밸런스에 영향이 가는 부분은 담당 기획자와 협의 후 적용하는 것이 완성도 높은 레벨 제작이 될 것이라 판단)
- iv. 해당 문서 내에 등장하는 ID 및 데이터 값은 작성자 임의로 설정한 값이다.

B. 기획 의도

- i. 기존 4 인 던전의 특징과 더불어 엘리니아 컨셉에 맞는 던전 설계
(던전 내 오브젝트 재활용, 최소한의 변화로 유저에게 다양한 경험 제공)
- ii. 현재 30 레벨 유저의 경우 10 인 레이드 던전과 필드 보스 공략에 플레이에 중점을 둔 것을 고려하여 기존의 4 인 파티 던전의 성향을 유지하되 아이템 획득 기회를 추가 제공. 더불어 최대 레벨 상향에 따른 상위 아이템 획득 기회를 미리 제공하여 대비책 제시

C. 간략 정보

던전 이름	위협받는 바움나무
예상 플레이 타임	10 분 이내
입장 요구 레벨	Level 30 ~
입장 요구 인원	4 인
던전 입장 위치	바움나무 맵
마인크래프트로 제작한 맵 확인	

2. 스토리 및 퀘스트

A. 스토리 설정

그린 라펜타의 가호를 받고 있는 엘리니아. 하지만 엘리니아의 거대한 지진의 영향으로 흑요정이 된 아리엘은 어둠의 씨앗을 뿌려 해모칸을 깨웠다. 대마법사 아시모프가 벵코르타에 해모칸을 가두는 데 성공했지만 아직 엘리니아 곳곳에는 어둠의 정기들이 흩어져 있었다. 그 중 일부 어둠의 힘은 바움나무에도 스며들었다. 숲 속 생명의 뿌리로 알려진 엘리니아의 버팀목 과도 같은 바움나무에 스며든 어둠의 정기를 제어하지 못한다면 엘리니아는 순식간에 어둠으로 물들게 될지도 모른다.

B. 퀘스트

i. 월드 퀘스트

이름	재앙의 씨앗	종류	월드 퀘스트
퀘스트 ID	20001	시작 NPC	아시모프(ID : 50001)
		완료 NPC	아시모프(ID : 50001)
퀘스트 보상	157,000 EXP	4,000 메소	미니 엘릭서 5 EA
퀘스트 목표	위험받는 바움나무에서 '메르' 처치 (0/1)		
퀘스트 선행 조건	플레이어 Lv. 30 이상 질투가 부른 재앙(ID : 20000) 퀘스트 완료		
퀘스트 내용	해모칸이 어둠의 정기를 흡수하는 것을 저지하는 데 성공했다. 하지만 엘리니아에 악의를 품은 흑요정 '메르'는 이를 분하게 여겨 어둠의 힘을 축적해 다시 한번 엘리니아를 파괴하려 한다. 해모칸이 '메르'에게 힘을 얻기 전에 쓰러뜨려야 한다.		
퀘스트 대화 출력	<아시모프> '플레이어 ID', 자네 덕분에 해모칸을 저지할 수 있게 됐네. 다시 한번 자네에게 고맙네. <아시모프> 그러나 바움나무에서 심상치 않은 움직임이 감지됐네. <아시모프> 흑요정 '메르'가 어둠의 힘을 축적하여 다시 해모칸을 일으킬 준비를 하고 있다네.		

	<p><아시모프> 엘리니아의 근원과도 같은 바움나무가 오염된다면 해모칸은 이전보다 더 강력한 어둠의 힘을 얻게 될 것이네.</p> <p><아시모프> 미안하지만 바움나무에 흠어져 있는 어둠의 힘을 완전히 소멸시킬 수 있도록 자네가 한번만 더 도와줄 수 있겠나?</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

ii. 반복 퀘스트

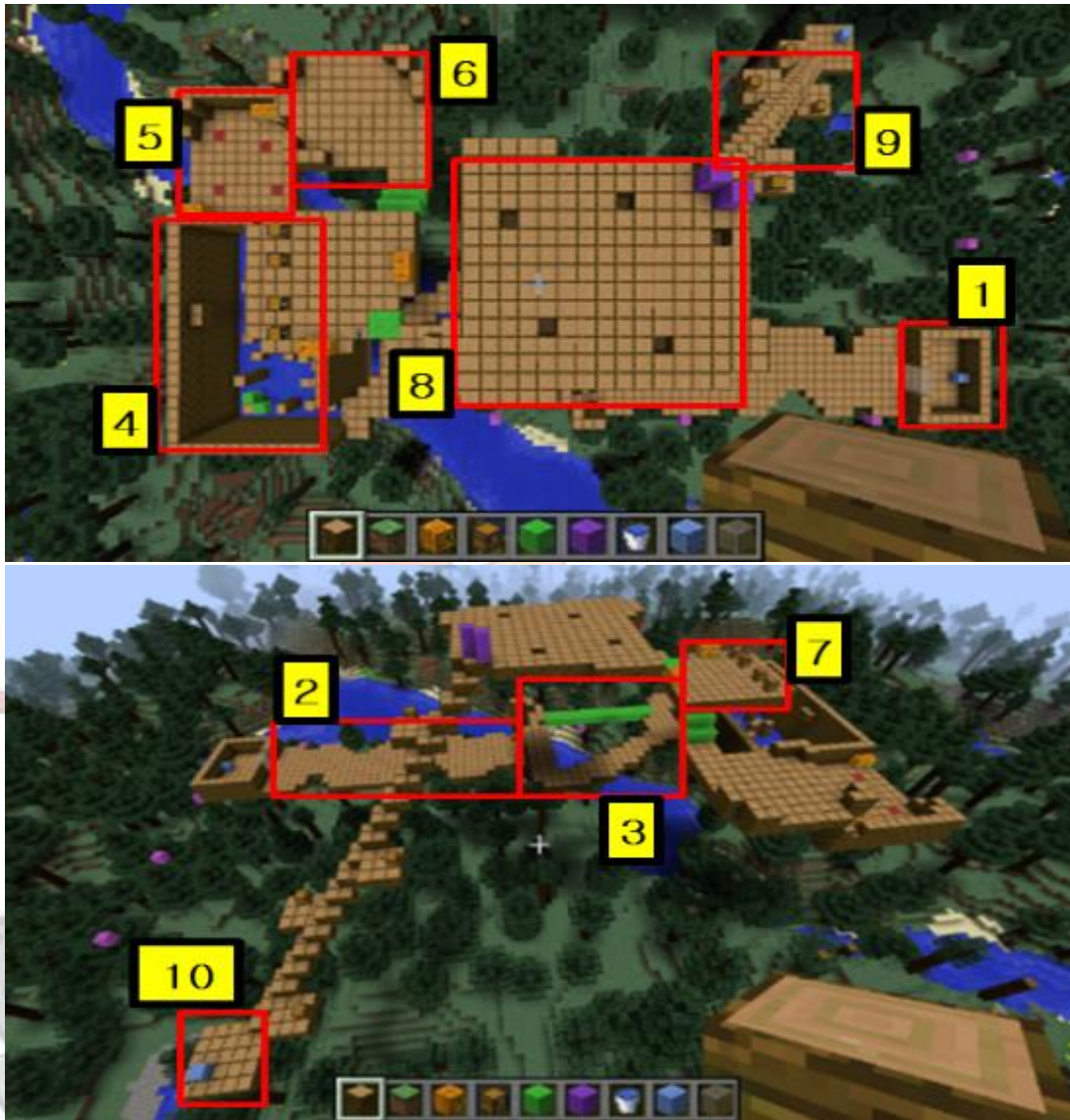
이름	어둠의 기운 정화	종류	반복 퀘스트
퀘스트 ID	20002	시작 NPC	아시모프(ID : 50001)
		완료 NPC	아시모프(ID : 50001)
퀘스트 보상	31,000 EXP	8,000 메소	-
퀘스트 목표	<p>'다크 프릴드 주니어' 처치(0/20)</p> <p>'다크 어니링' 처치(0/4)</p>		
퀘스트 선행 조건	플레이어 Lv. 30 이상		
퀘스트 내용	어둠의 기운에 오염된 엘리니아의 생명체들이 점점 늘어가고 있다. 어둠의 힘에 오염된 생명체들을 정화시켜 바움나무를 어둠의 기운으로부터 지키자.		
퀘스트 대화 출력	<p><아시모프> 바움나무에는 엘리니아에서만 서식하는 특별한 생명체들이 많이 존재한다네.</p> <p><아시모프> 하지만 메이플 월드에 큰 변화가 생기면서 많은 생명체들이 어둠의 기운에 오염되고 있다네.</p> <p><아시모프> 오염된 생명체들을 정화시켜 엘리니아에 서식하고 있는 생명체들을 보호해주게.</p>		

3. 레벨 상세

A. 지형(큐브)

블록	메이플 스토리2 큐브 및 오브젝트
 파란 양털	 다른 필드로 이동하는데 사용되는 오브젝트 배치
 나무 블록	 엘리니아의 다양한 지형 큐브 배치
 흑 블록	 엘리니아의 다양한 지형 큐브 배치
 녹색 양털	 장치 작동 시 생성되는 지형
 덩굴	 사다리 역할로 타고 올라갈 수 있는 지형(주변 자연 경관에 어울리는 사다리)
 사다리	 사다리 역할로 타고 올라갈 수 있는 지형
 보라 양털	 조건 만족 시 자동으로 오픈(다음 지역으로 이동 가능)
 빨간 양털	 오브젝트 배치가 필요한 위치(던전 진행 필수 요소)
 호박 블록	 배치 가능한 오브젝트(배치 후 위로 점프 가능)
 레버	 작동 시 지형 생성이 생성
 금 블록	 주변 지형을 장식하는 오브젝트 배치(올라서기 가능)

B. 구성도



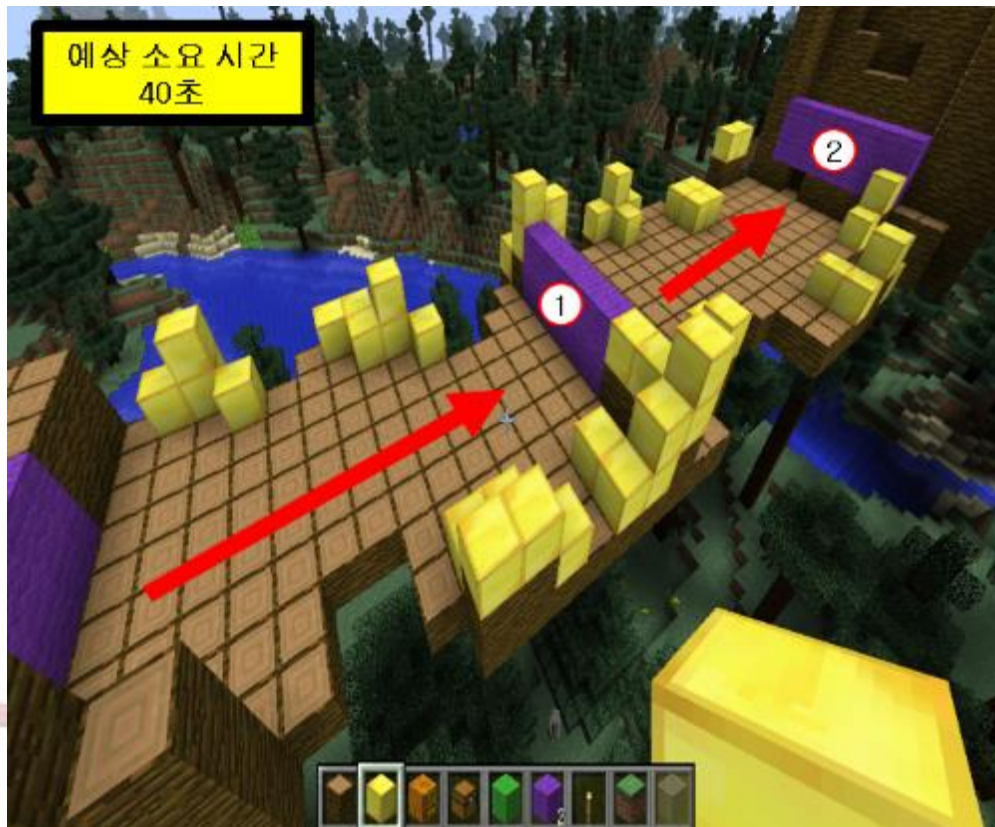
번호	구간	해당 페이지로 이동
1	시작 지점	이동
2	직선 길	이동
3	굽은 길	이동
4	점프 지형	이동
5	맞추기 지형	이동
6	1 차 보스	이동
7	1 차 보스 보상	이동
8	2 차 보스	이동
9	2 차 보스 보상	이동
10	탈출 지점	이동

C. 시작 지점



시작 지점		구성도로 이동
기획 의도	<ul style="list-style-type: none"> - 던전의 출발지점 생성 - 구성원들의 대기 공간 	
배경 설정	<p>레벨 사이즈 : 5 X 8</p> <ul style="list-style-type: none"> - 숲 속의 아담한 공간 - 이동에 방해되는 장애 요소 없음 - 참고 이미지 	
정보	<ul style="list-style-type: none"> - 파티장 입장 시 타이머(10 분) 작동 - 모든 파티원이 입장 완료 시, 시작 안내 멘트 팝업 후 3 초 뒤 다음 구간으로의 진행 경로를 막아 놓은 오브젝트 제거(진행가능) - 제거된 오브젝트의 위치에 유저가 도달 시 다음구간의 몬스터가 스폰 (구성원 중 한 명이라도 지나치면 생성) - 해당 구간은 몬스터가 스폰 되지 않음 - 캐릭터가 사망 시 해당 지역에서 다시 시작 - 해당 구간에서의 오브젝트를 활용해 던전 밖으로 이동 가능 (입장 시 소모된 열쇠는 반환되지 않음) <p>※ 안내 멘트</p> <p>파티원 입장 시 : 잠시 후 입장할 바움나무 안으로 입장 할 수 있습니다.</p> <p>모든 파티원 입장 시 : 곧 던전이 시작됩니다!</p>	

D. 직선 길



직선 길		구성도로 이동												
기획 의도	<ul style="list-style-type: none"> - 처음 몬스터와 전투가 이루어지는 지점 - 던전에 출현하는 몬스터에 대한 정보 획득 및 적응 단계 													
배경 설정	레벨 사이즈 : 28 X 11													
	<ul style="list-style-type: none"> - 직선으로 길게 이어진 경로 - 깊은 숲 속의 나무들 사이로 이어진 길 - 경로의 양 쪽 측면에 그림과 같이 꾸며진 오브젝트 배치 - 참고 이미지 													
정보	<ul style="list-style-type: none"> - 화살표 방향으로 플레이 진행 - 크게 두 구간으로 나누어 아래 조건에 만족 시 해당 오브젝트 제거 <ul style="list-style-type: none"> ①번까지의 몬스터 처치 시, ①번 오브젝트 제거 ②번까지의 몬스터 처치 시, ②번 오브젝트 제거 (다음 지역으로 진행 가능) - 측면의 지형이 존재하지 않는 공간으로 이동 시 낙하로 인한 사망 - 몬스터 배치 <table border="1"> <thead> <tr> <th>몬스터 이름</th><th>개체</th><th>타입</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>매루몽</td><td>3</td><td>원거리</td></tr> <tr> <td>다크 프릴드</td><td>1</td><td>원거리</td></tr> <tr> <td>주니어 다크 프릴드</td><td>12</td><td>근거리</td></tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ● 매루몽 ● 다크 프릴드 ● 주니어 다크 프릴드 		몬스터 이름	개체	타입	매루몽	3	원거리	다크 프릴드	1	원거리	주니어 다크 프릴드	12	근거리
몬스터 이름	개체	타입												
매루몽	3	원거리												
다크 프릴드	1	원거리												
주니어 다크 프릴드	12	근거리												

E. 굽은 길



굽은 길		구성도로 이동											
기획 의도	<ul style="list-style-type: none"> - 몬스터의 방해와 동시에 낙하사망의 위험이 있어 진행이 까다로운 구간 - 몬스터 이외의 방해 요소 추가 												
배경 설정	레벨 사이즈 : 직선 14 X 3, 대각선 17 X 3												
	<ul style="list-style-type: none"> - 직선 길을 따라 꺾이는 경로 - 숲의 외곽을 따라 굽이진 길 - 경로의 양 쪽 측면에 그림과 같이 꾸며진 오브젝트 배치 (1 지역에 비해 적은 오브젝트 배치로 낙하 위험이 증가) - 참고 이미지 												
정보	<ul style="list-style-type: none"> - 빨간 화살표 방향으로 플레이 진행 - 모든 경로를 통과한 유저가 그림의 레버를 작동시켜 노란 화살표의 경로(녹색 지형)를 생성(생성된 경로를 통해 쉽게 이동 가능) - 생성된 경로는 해당 던전이 생성된 시간 동안 사라지지 않는다 - 측면의 존재하지 않는 구간으로 인한 낙하사망은 1 지역과 동일 - 몬스터를 처치하지 않아도 다음 지역으로 이동이 가능하며 몬스터는 다음 지역으로 따라오지 않는다.(하지만 몬스터가 사라지지는 않는다.) - 몬스터 배치 												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>몬스터 이름</th><th>개체</th><th>타입</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>매루몽</td><td>3</td><td>원거리</td></tr> <tr> <td>다크 프릴드</td><td>3</td><td>원거리</td></tr> <tr> <td>주니어 다크 프릴드</td><td>10</td><td>근거리</td></tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ● 매루몽 ● 다크 프릴드 ● 주니어 다크 프릴드 		몬스터 이름	개체	타입	매루몽	3	원거리	다크 프릴드	3	원거리	주니어 다크 프릴드	10
몬스터 이름	개체	타입											
매루몽	3	원거리											
다크 프릴드	3	원거리											
주니어 다크 프릴드	10	근거리											

F. 점프 지형



점프 지형		구성도로 이동
기획 의도	<ul style="list-style-type: none"> - 점프를 활용해 개울의 돌다리를 건너듯 다음 지역으로 이동 - 몬스터의 방해가 없지만 까다로운 이동 방식 <p>ex) 뽕꽃 숲 던전의 지름길 구간</p>	
배경 설정	레벨 사이즈 : 21 X 13	
	<ul style="list-style-type: none"> - 높이가 각각 다른 한 칸의 큐브들로 이루어진 공간 - 숲 속의 깊은 골짜기와 같은 구조 - 지형 큐브 이외에 별도의 오브젝트는 존재 하지 않음 - 참고 이미지 	
정보	<ul style="list-style-type: none"> - 빨간 화살표 방향으로 플레이 진행 - 모든 경로를 통과한 유저가 파란색 원에 위치한 레버를 작동시켜 노란 화살표의 경로를 생성(녹색 지형) (생성된 경로를 통해 쉽게 이동 가능) - 생성된 경로는 해당 던전이 생성된 시간 동안 사라지지 않는다. - 점프 실패로 물에 빠지게 될 경우 수영이 가능 - 물에 빠졌을 경우 ①번으로 이동하여 노란 화살표 방향과 같이 점프해 이동한 후 다시 진행 - 점프를 통해 ②번에 도달 시 빨간 화살표와 같이 흰 동그라미에 위치한 덩굴을 잡고 위로 이동 - 해당 지역은 몬스터가 스폰 되지 않음 - 해당 지역은 낙하 구간이 존재하지 않음 	

G. 맞추기 지형



맞추기 지형		구성도로 이동																		
기획 의도	<ul style="list-style-type: none"> - 몬스터 처치 및 오브젝트 맞추기 요소를 추가 - 비교적 좁은 지역에서 꽤 긴 시간이 소요 																			
배경 설정	레벨 사이즈 : 11 X 9																			
	<ul style="list-style-type: none"> - 시작, 탈출 지점을 제외한 가장 좁은 공간 - 숲 속에 작은 공터 느낌 - 그림과 같이 꾸밈 지형 및 이동 가능한 오브젝트 배치 - 참고 이미지 																			
정보	<ul style="list-style-type: none"> - 아래 두 조건을 만족하면 진행 경로를 막아둔 오브젝트가 제거 <ol style="list-style-type: none"> ②번에 표시된 오브젝트를 ①번 구역 내의 빨간 지형에 배치 (빨간 원에 놓여지는 오브젝트는 순서나 위치에 상관없이 배치되기만 하면 된다.) 스폰 된 몬스터를 모두 처치 - 몬스터 배치 <table border="1" data-bbox="413 940 1350 1254"> <thead> <tr> <th>몬스터 이름</th><th>개체</th><th>타입</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>매루몽</td><td>2</td><td>원거리</td></tr> <tr> <td>다크 프리드</td><td>2</td><td>원거리</td></tr> <tr> <td>주니어 다크 프리드</td><td>7</td><td>근거리</td></tr> <tr> <td>다크 어니링</td><td>4</td><td>원거리</td></tr> <tr> <td>다크 어니로비</td><td>4</td><td>원거리</td></tr> </tbody> </table> <div data-bbox="422 1285 991 1458"> <div> ● 매루몽 ● 다크 어니링 </div> <div> ● 다크 프리드 ● 다크 어니로비 </div> <div> ● 주니어 다크 프리드 </div> </div> 		몬스터 이름	개체	타입	매루몽	2	원거리	다크 프리드	2	원거리	주니어 다크 프리드	7	근거리	다크 어니링	4	원거리	다크 어니로비	4	원거리
몬스터 이름	개체	타입																		
매루몽	2	원거리																		
다크 프리드	2	원거리																		
주니어 다크 프리드	7	근거리																		
다크 어니링	4	원거리																		
다크 어니로비	4	원거리																		

H. 1 차 보스



1 차 보스		구성도로 이동
기획 의도	<ul style="list-style-type: none"> - 1 차 보스를 통해 최종 보스에 대한 대비 - 보스 몬스터를 통한 다양한 전투 경험 제공 	
배경 설정	레벨 사이즈 : 11 X 11	
	<ul style="list-style-type: none"> - 앞 선 지역의 컨셉과 비슷하지만 넓은 지역 - 그림과 같이 꾸밈 지형 오브젝트 배치 - 참고 이미지 	
정보	<ul style="list-style-type: none"> - 파티 구성원이 해당 지역에 진입 시 그림에 표시된 별표 지점에 1 차 보스 몬스터가 스폰 (스폰된 보스는 가장 먼저 지역에 진입한 파티 구성원에 어그로) - 보스 몬스터 처치 시 ②의 위치에 다음 진행 경로로 이동 가능한 오브젝트 배치 - 측면의 오브젝트가 존재하지 않는 공간으로 이동 시 낙하로 인한 사망 - ①번 구간에서 낙하 시 아래에 있는 이전 지역으로 떨어질 수 있으며 이 경우, 사망하지 않음 	

I. 1차 보스 보상



1 차 보스 보상		구성도로 이동
기획 의도	<ul style="list-style-type: none"> - 1 차 보스에 대한 보상 제공 - 오브젝트를 활용하여 직접 진행 경로 생성 	
배경 설정	레벨 사이즈 : 10 X 10	
	<ul style="list-style-type: none"> - 앞 선 지역의 컨셉과 비슷하지만 넓은 지역 - 그림과 같이 꾸밈 지형 오브젝트 배치 - 참고 이미지 	
정보	<ul style="list-style-type: none"> - ①번에서 얻을 수 있는 보상(1 인 1 상자)을 유저가 나누어 가짐 (상자를 여는데 5 초 소요) <i>ex) 골든 타워 보스 보상과 동일한 방식</i> - 유저는 ②번의 오브젝트를 활용하여 그림 상의 ③번에서 빨간 지형과 같이 자유롭게 진행 경로를 만들 수 있다. (단, 오브젝트를 이중으로 쌓는 것은 불가능) - 레버로 생성된 지형에는 오브젝트 배치가 불가능 - 오브젝트를 들고 있는 상태에서 다른 지역으로 이동 시 오브젝트는 파괴되고 5 초 후 원래 있었던 위치에서 리스폰 된다. (낙하로 인한 사망의 경우도 동일) - 레버를 작동시켜야만 진행경로를 만들기 위한 위치로 이동이 가능 (점프와 암벽등반 등의 방법을 활용하여 이동 불가능) - 레버 작동으로 인해 생성된 경로는 5 초간 유지된 후 사라짐 - 사라진 경로는 레버를 재작동시켜 다시 생성 해야 하며 레버의 작동 초기화 시간은 경로 생성으로부터 10 초 후이다. - 파란 네모 박스로 표시된 구간에서 낙하 시 굵어진 길 지역으로 떨어질 수 있으며 이 경우, 낙하로 인해 사망하지 않는다. - ⑤번 구간을 제외한 위치에서 낙하 시 사망 	

J. 2 차 보스



2 차 보스		구성도로 이동
기획 의도	<ul style="list-style-type: none"> - 최종 보스를 통한 던전의 결말을 유저에게 전달 - 던전을 공략한 유저에게 성취감 및 보상 제공 	
배경 설정	레벨 사이즈 : 15 X 17 <ul style="list-style-type: none"> - 던전 내의 가장 높고 넓은 지역 - 고원과 같은 느낌의 지형. 그림과 같이 꾸밈 지형 오브젝트 배치 - 참고 이미지 	
정보	<ul style="list-style-type: none"> - 파티 구성원이 해당 지역에 진입 시 그림에 표시된 별표 지점에 2 차(최종) 보스 몬스터가 스폰 - 보스 몬스터 처치 시 진행 경로를 막고 있는 오브젝트 제거 - ①번 지역 안의 구멍은 보스 몬스터의 스킬 패턴 중 유저를 밀어내는 스킬로부터 피하기 위한 지형 - 그림에서 표시한 지역을 제외한 곳에서 낙하 시 사망 - 다음 아래의 조건에 만족할 경우, 유저는 낙하로 인해 사망하지 않는다. <ul style="list-style-type: none"> ② : 해당 지역에서 낙하로 인해 '1 차 보스 보상' 지역으로 낙하 ③ : 해당 지역에서 낙하로 인해 '굽어진 길' 지역으로 낙하 ④ : 굽어진 길' 지역에서 레버로 지형을 생성한 상태일 경우, 해당 지역에서 낙하로 '굽어진 길' 지역으로 낙하 ⑤ : 해당 지역에서 낙하로 인해 '직선 길' 지역으로 낙하 	



K. 2 차 보스 보상



2 차 보스 보상		구성도로 이동
기획 의도	<ul style="list-style-type: none"> - 2 차 보스에 대한 보상 제공 - 시간 내에 보상을 획득해야 함 (낙하의 위험과 동시에 시간제한으로 인해 보상을 얻기 전까지 긴장감 유지) 	
배경 설정	레벨 사이즈 : 20 X 3	
	<ul style="list-style-type: none"> - 경사가 급한 내리막 길 - 지형 외 별도의 오브젝트는 없음 - 참고 이미지 	
정보	<ul style="list-style-type: none"> - 빨간 원 안의 상자에서 얻을 수 있는 보상을 유저가 나누어 가짐 (상자를 여는데 5 초 소요) <i>Ex) 골든 타워 보스 보상과 동일한 방식</i> - 해당 지역은 몬스터가 스폰 되지 않음 - 지형이 없는 곳으로 낙하 시 사망 	

L. 탈출 지점



탈출 지점		구성도로 이동
기획 의도	- 던전 밖으로 이동 지점 설정	
배경 설정	레벨 사이즈 : 5 X 5	
	<ul style="list-style-type: none"> - 좁은 공간의 탈출 오브젝트가 존재 - 그림과 같이 꾸밈 지형 오브젝트 배치 - 참고 이미지 	
정보	<ul style="list-style-type: none"> - 그림에 보이는 파란 블록에 탈출 오브젝트 배치(탈출 후 재입장 불가) - 던전 탈출 시 던전 입장 전의 위치로 이동 - 탈출 오브젝트를 통해 탈출하지 않아도 던전 타이머의 시간이 모두 소진 시 자동으로 던전 입장 전의 위치로 이동 - 모든 파티 구성원이 던전 밖으로 빠져나가지 않았을 경우 던전 초기화가 불가능. 	

4. 몬스터

A. 정의

- i. '데미지 = 공격력 - 방어력' 으로 설정
- ii. 몬스터 데이터는 기존에 존재하는 쉼도우 월드의 몬스터 중 30 레벨 몬스터 수치를 토대로 설정
(기존 30 레벨의 유저보다 1~2 레벨 높은 몬스터를 배치하여 30 레벨 던전 보다 약간의 난이도 상향 조정)
- iii. 보스 몬스터 패턴은 해당 지형에 맞추어 설정
- iv. 몬스터가 드랍하는 아이템은 담당자와 함께 협의 후 설정하는 것이 좋으리라 판단하여 제외

B. 일반 몬스터

몬스터	항목	내용
 매루몽(ID : 100001)	유형	요정형
	레벨	31
	HP	24,500
	공격력	500
	방어력	0
	그래픽	'멜타 댐'에 존재하는 '매루몽'과 동일한 외형
	패턴	'멜타 댐'에 존재하는 '매루몽'과 동일한 패턴
 다크 어니링(ID : 100002)	유형	인간형
	레벨	31
	HP	45,000
	공격력	450
	방어력	0
	그래픽	'토르하라의 샘물'에 존재하는 '어니링'의 외형에 검은색 계열
	패턴	'토르하라의 샘물'에 존재하는 '어니링'과 동일한 패턴

 <p>다크 어니로비(ID : 100003)</p>	유형	인간형
	레벨	31
	HP	50,000
	공격력	500
	방어력	0
	그래픽	'토르하라의 샘물'에 존재하는 '어니로비'의 외형에 검은색 계열
	패턴	'토르하라의 샘물'에 존재하는 '어니로비'와 동일한 패턴
 <p>다크 프릴드(ID : 100004)</p>	유형	야수형
	레벨	31
	HP	50,000
	공격력	510
	방어력	0
	그래픽	'엘린 숲'에 존재하는 '프릴드'의 외형에 검은색 계열
	패턴	'엘린 숲'에 존재하는 '프릴드'와 동일한 패턴
 <p>주니어 다크 프릴드(ID : 100005)</p>	유형	야수형
	레벨	31
	HP	50,000
	공격력	510
	방어력	0
	그래픽	'엘린 숲'에 존재하는 '주니어 프릴드'의 외형에 검은색 계열
	패턴	'엘린 숲'에 존재하는 '주니어 프릴드'와 동일한 패턴

C. 보스 몬스터

몬스터	항목	내용
 <p>킹스몽(ID : 100006) 1 차 보스 몬스터</p>	유형	요정형
	레벨	32
	HP	350,000
	공격력	650
	방어력	50
	그래픽	‘토르하라의 샘물’에 존재하는 ‘레투몽’과 외형이 동일 하지만 크기는 ‘자이언트 핑크 슬라임’과 동일한 크기

패턴		
페이지 1	남은 체력이 90%	1. ‘매루몽’의 공격(원거리 공격) 패턴 반복
페이지 2	남은 체력이 50%	1. ‘매루몽’의 패턴으로 2 회 공격 후 2. ‘닉시’의 레이저 스킬 1~2 회 사용 위 사이클 반복
페이지 3	남은 체력이 30%	1. ‘닉시’의 레이저 스킬 1~2 회 사용 후 2. ‘피어 드 카를로’의 직선형 스킬 2~3 회 사용 위 사이클 반복
페이지 4	남은 체력이 10%	1. ‘매루몽’의 공격 패턴 2. ‘닉시’의 레이저 스킬 3. ‘피어 드 카를로’의 직선형 스킬 사망 시까지 랜덤 공격

몬스터	항목	내용
 <p>메르(ID : 100007) 2 차 보스 몬스터</p>	유형	요정형
	레벨	32
	HP	500,000
	공격력	670
	방어력	100
	그래픽	‘요정 나무 호수’에 존재하는 ‘닉시’의 외형에 더욱 짙은색 계열

패턴		
페이지 1	남은 체력이 90%	1. 기본 2 타 근접 2~3 회 공격 반복
페이지 2	남은 체력이 50%	1. 기본 2 타 근접 2~3 회 공격 후 2. ‘툰툰’의 지면강타 스킬 사용 위 사이클 반복
페이지 3	남은 체력이 30%	1. 기본 2 타 근접 2~3 회 공격 후 2. ‘툰툰’의 지면강타 스킬 2 회 사용 후 3. ‘자이언트 터틀’의 회전 공격 1~2 회 사용 위 사이클 반복
페이지 4	남은 체력이 10%	1. 기본 2 타 근접 공격 2. ‘툰툰’의 지면강타 스킬 사용 3. 지면에 디버프 구역 생성(지속시간 10 초) 4. ‘자이언트 터틀’의 회전 공격 사용 사망 시까지 랜덤 공격 단, 디버프 구역 생성의 경우 15 초마다 생성
※ 조건부 발동 스킬 - 어그로 대상과의 거리가 멀어질 경우 ‘나이트’의 밀리언 스팅 사용		