

메이플스토리 데미안 낙인 패턴 분석



김상웅



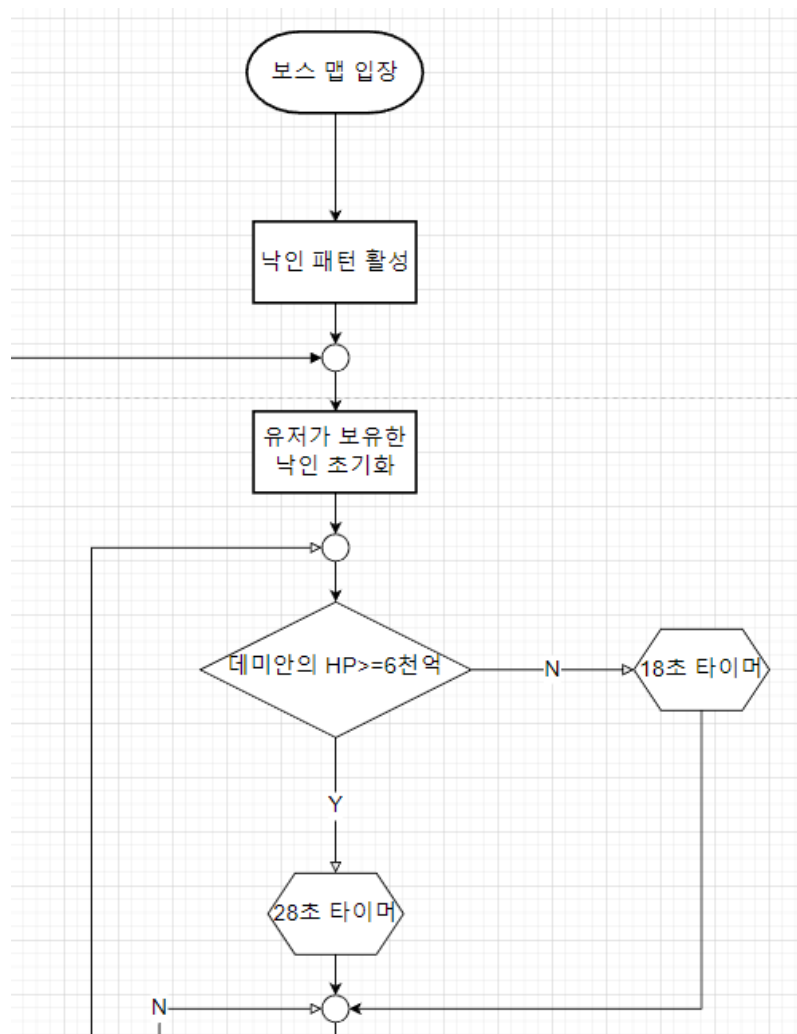
유스케이스

<[구글 드라이브 링크](#)>

알고리즘

낙인

1. 입장 이후 낙인 시스템 활성화. 동시에 유저의 낙인 초기화.
2. 낙인을 초기화하는 이유는 낙인 누적으로 인해 사망 시, 낙인 수치를 0으로 되돌려야 하기 때문.
3. 데미안의 1, 2페이지 합산 HP인 1조 2천억의 50% 이상일 경우에는 28초 간격으로, 그렇지 않은 경우에는 18초 간격으로 낙인을 새기도록 설계.

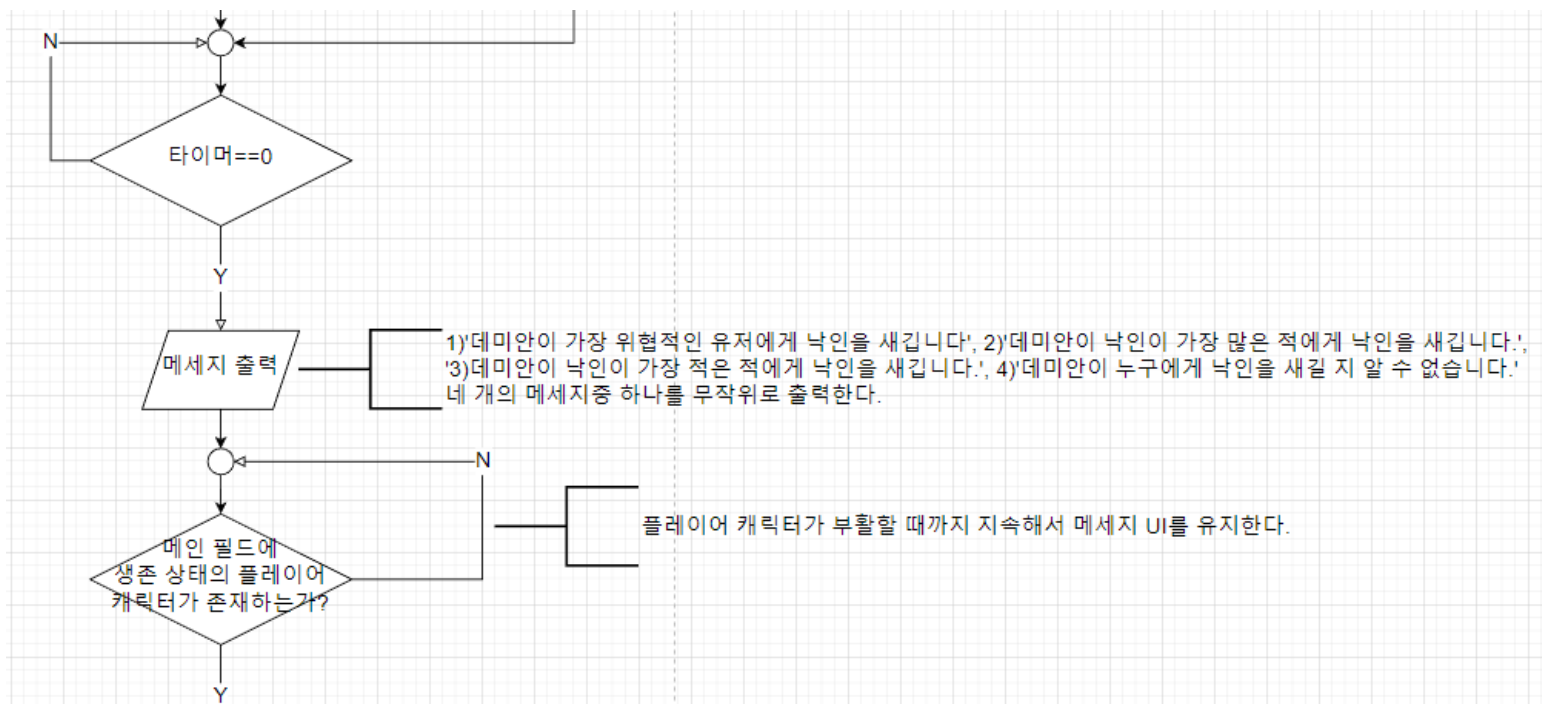


↓ 순서도 전체 사진

<[구글 드라이브 링크](#)>

알고리즘

낙인

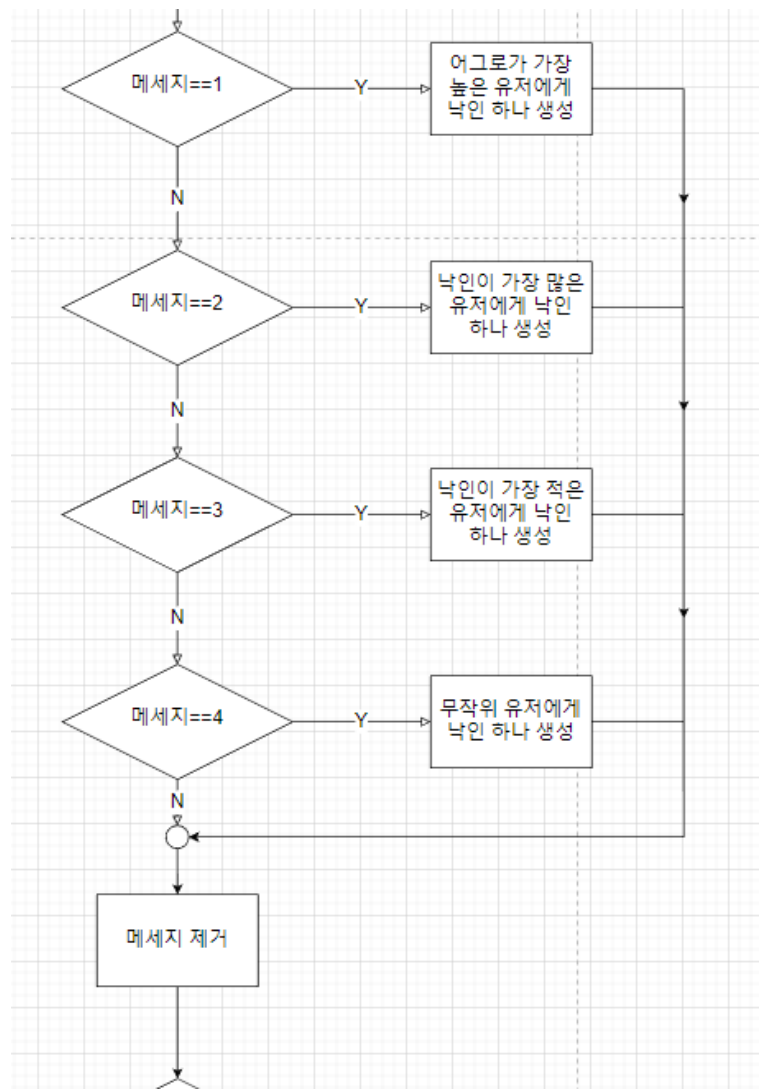


1. 타이머의 시간이 전부 흐르면 맵에 메시지를 출력.
2. 메시지의 형태는 뿌리기 류의 아이템과 동일.
3. 주석 참조.

알고리즘

낙인

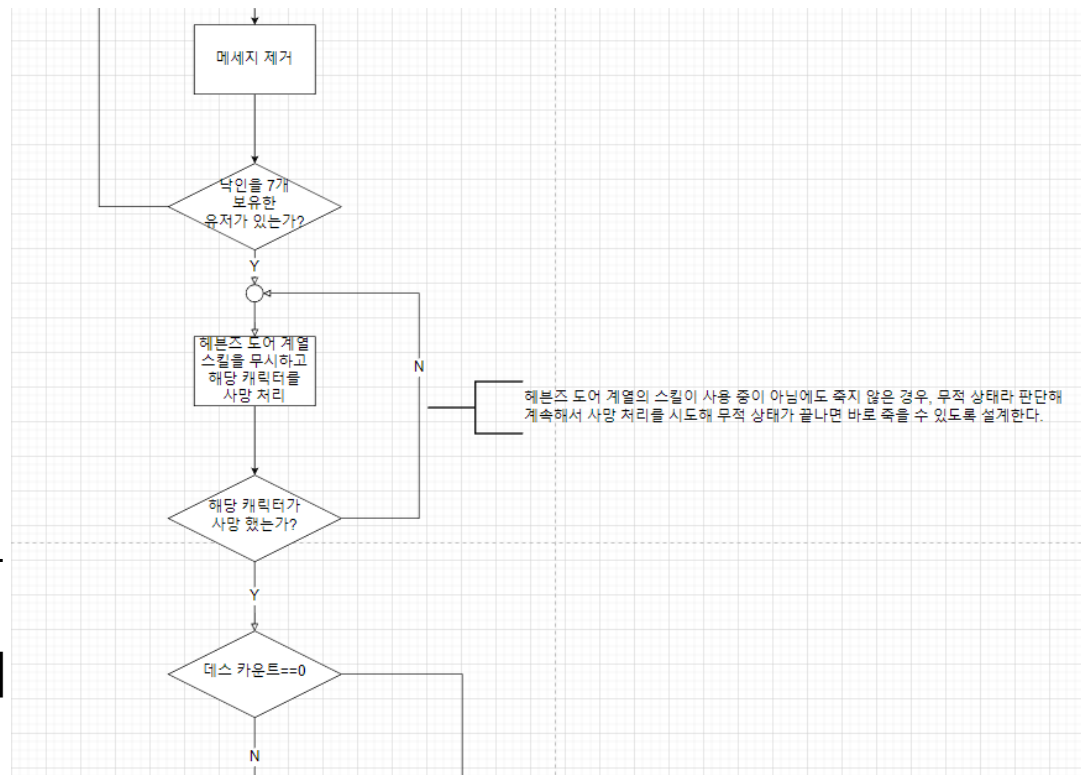
1. 필드에 캐릭터가 생존 상태로 존재하는 경우 조건에 따라 유저에게 낙인을 하나 생성.
2. 생존 상태의 캐릭터가 필드 위에 존재해야 하기 때문에 부활 대기 상태에서는 메시지가 제거 되지 않고 계속해서 남아 있음.



알고리즘

낙인

1. 메시지 제거 이후 낙인의 누적 개수를 판단해 캐릭터를 사망 처리.
2. 헤븐즈 도어 계열의 스킬, 무적 상태의 경우 주석 참조.
3. 낙인을 7개 보유한 유저가 없는 경우 낙인 기믹으로 인해 사망 처리할 캐릭터가 없는 상태이기 때문에 타이머 준비 단계로 이동.



알고리즘

낙인

1. 데스 카운트가 0에 도달하면 그대로 종료.
2. 데스 카운트가 남아 있는 경우 데미안의 체력(2페이지 기준점 3600억)을 확인.
3. 강제로 2페이지 패턴으로 넘어가게 하는 낙인사 카운트의 개수를 확인하고, 데스카운트를 차감한 뒤 '유저가 보유한 낙인 초기화' 처리 단계로 이동.

