# 클러치 클로 분석 보고서

## 1. 클러치 클로의 개요

클러치 클로는 **몬스터 헌터: 월드**의 확장팩인 **아이스본**에서 새롭게 추가된 장비로, 헌터가 몬스터에게 직접적으로 접근하여 다양한 상호작용을 할 수 있도록 설계된 도구. 이 장비를 통해 플레이어는 몬스터의 특정 부위에 매달려 공격하거나 약점을 노출시키는 등 전투의 전략성과 액션성을 한층 강화.

### 1-1. 클러치 클로는 무슨 의도로 만들어졌는가?

클러치 클로는 전투의 깊이와 행동의 다양성을 증진시키기 위한 목적으로 도입.

기존 전투 방식에 새로운 요소를 추가하여 플레이어가 더욱 적극적으로 몬스터와 상호작용하고, 다양한 전략을 구사할 수 있도록 설계.

게임의 난이도를 조절하고, 플레이어에게 새로운 도전과 재미를 제공

* **전투의 전략성 강화**: 몬스터의 약점을 직접 공략하거나 특정 부위를 집중 공격하여 전투를 유리하게 선도
* **플레이어의 적극성 유도**: 몬스터의 공격을 피하고 나는 공격한다는 단순한 공격 패턴에서 벗어나 플레이어가 전투의 주도권을 잡을 수 있도록 설계
* **게임 플레이의 다양성**: 새로운 전투 메커니즘을 도입하여 반복적인 사냥에서 벗어나 다양한 전술을 시도

## 2. 클러치 클로로 무엇을 할 수 있는가? – 시스템 분석

클러치 클로는 몬스터와의 전투에서 다양한 활용이 가능한 도구로 전략의 재미를 향상

### 2-1. 클러치 클로의 사용방법

* **조작 방법**: 특정 버튼 조합을 통해 클러치 클로를 발사하여 몬스터의 몸에 매달린다.
* **사용 조건**: 클러치 클로의 사거리내에 몬스터가 있고, 플레이어의 스태미나가 충분한 경우에 사용 가능
* **매달리기**: 몬스터의 특정 부위에 매달려 이동하거나 공격

### 2-2. 클러치 클로로 할 수 있는 모든 행동

* **무기 공격**: 매달린 상태에서 무기에 따라 특수한 공격을 수행합니다.
  + **부위 상처 입히기**: 해당 부위를 약화시켜 추가 데미지를 줄 수 있습니다.
  + **몬스터 방향 전환**: 전탄발사로 몬스터를 특정 방향으로 이동시킬 수 있습니다.
* **전탄발사**: 슬링어의 탄환을 모두 발사하여 몬스터에게 큰 충격을 줍니다.
* **몬스터 이동 조작**: 몬스터를 벽이나 함정 쪽으로 유도하여 추가적인 데미지를 입힐 수 있습니다.
* **아이템 활용**: 매달린 상태에서 특정 아이템을 사용하여 몬스터에게 상태 이상을 유발할 수 있습니다.

### 2-3. 클러치 클로의 기술이 몬스터에게 끼치는 영향

* **상처 효과 부여**: 공격한 부위에 상처를 입혀 일정 시간 동안 해당 부위에 대한 데미지가 증가합니다.
* **몬스터 행동 변화**: 전탄발사로 몬스터를 자극하여 예측 가능한 행동을 유도합니다.
* **부위 파괴 촉진**: 집중적인 공격으로 몬스터의 부위를 파괴하거나 절단할 수 있습니다.
* **기절 및 상태 이상 유발**: 특정 공격으로 몬스터를 기절시키거나 상태 이상에 걸리게 할 수 있습니다.

## 3. 클러치 클로는 어떤 평가를 받았는가?

클러치 클로는 새로운 전투 메커니즘으로 많은 주목을 받았지만, 이에 대한 플레이어들의 반응은 다양했습니다.

### 3-1. 장점

* **전투의 깊이와 전략성 강화**: 기존의 전투방식과 다른 새로운 전술과 전략을 구사할 수 있어 전투의 전략성과 액션을 향상
* **상호작용성 증가**: 몬스터와의 직접적인 상호작용을 통해 게임의 몰입도 향상
* **팀 플레이 촉진**: 상처 부위 관리, 함정 유도 등의 협동 플레이 중요성을 부각
* **콘텐츠의 신선함 제공**: 기존 몬스터 헌터 시리즈에 존재하지 않던 새로운 시스템으로 차별화된 액션과 신선한 재미를 제공

### 3-2. 단점

* **강제성에 대한 불만**: 클러치 클로를 필수적으로 사용해야 할 만큼 몬스터의 능력치 상승, 그로 인한 자유로운 플레이 스타일 제한
  + **영향력이 너무 강한 기술의 존재 – 너무 강력하고 편리한 기술**
    - 몬스터와의 전투에 필수라고 할 정도로 많은 영향을 끼침
* **밸런스 이슈**: 무기별로 클러치 클로의 효과가 상이하여 무기 간 불균형이 발생했습니다.
  + **기회의 불균형**
    - **대형 1회, 소형 2회의 공격을** 적중시켜야 상처 입히기 성공
* **난이도 급증**: 새로운 메커니즘에 적응하기 어려워 게임의 진입 장벽 생성
  + 몬스터 HP 대폭 상승
    - 몬스터의 HP가 최대 2.7배 이상 상승 그로 인한 클러치 클로 사용 강제
  + 신규 유저 조작 난이도 상승
    - 몬스터의 패턴과 무기의 조작법에 미숙한 유저가 클러치 클로의 사용법을 먼저 익혀야 하는 몬스터의 패턴
* **반복적인 사용으로 인한 피로감**: 전투마다 클러치 클로를 반복적으로 사용해야 하는 점이 지루함을 유발
  + **상처 관리**
    - 몬스터 HP대폭 상승으로 인해 상처가 가능한 모든 부위 또는 전탄발사를 벽에 적중시켜야 제한 시간 내에 몬스터 처치 가능
* **전투 흐름 끊김**: 특정 무기의 경우 클러치 클로 사용시 무기 수납, 그로인한 전투 흐름 중단
  + **무기 수납**

## 4. 추가 분석: 개선점 및 제안

### 4-1. 클러치 클로 사용의 선택권 확대

* **문제점**: 클러치 클로의 사용이 필수적으로 느껴져 플레이 스타일의 다양성 감소
* **개선 제안**: 클러치 클로의 효과를 무기 스킬 트리나 장비 옵션으로 대체할 수 있도록 하여 플레이어에게 선택권을 제공합니다.

### 4-2. 무기 간 밸런스 조정

* **문제점**: 일부 무기에서는 클러치 클로의 효율성이 낮아 상대적으로 불리했습니다.
* **개선 제안**: 무기별로 클러치 클로 사용 시 특화된 효과를 부여하여 모든 무기에서 균등하게 활용할 수 있도록 합니다.

### 4-4. 몬스터의 대응 패턴 다양화

* **문제점**: 몬스터의 반응 패턴이 제한적이어서 전투가 단조롭게 느껴졌습니다.
* **개선 제안**: 몬스터마다 클러치 클로에 대한 고유한 대응 패턴을 추가하여 전투의 변수를 늘립니다.

### 4-5. 사용 빈도 및 효과 조절

* **문제점**: 클러치 클로의 과도한 사용으로 전투 리듬이 깨질 수 있습니다.
* **개선 제안**: 쿨다운 시간을 도입하거나 스태미나 소모량을 조정하여 전략적인 사용을 유도합니다.

**5. 결론**

클러치 클로는 **몬스터 헌터: 월드 - 아이스본**에서 전투 경험을 한층 발전시키는 도구로서, 플레이어들에게 새로운 재미와 도전을 제공. 그러나 일부 문제점들도 함께 나타났으며, 이는 개선을 통해 더욱 완성도 높은 시스템으로 발전시킬 수 있습니다. 플레이어의 다양성을 존중하고 밸런스를 고려한 시스템 조정이 이루어진다면, 클러치 클로는 액션 RPG 장르에서 모범적인 사례로 남을 것입니다.