스펙터 에이전시 · 로그라이트 뱀서류 캐주얼 RPG

보스 몬스터

기획 포트폴리오

대표작 기획 상세: 까마귀 보스

서민관 · 전투 기획자 · zoowif3@naver.com

전투 기획자로서의 14개월

스펙터 에이전시

프로젝트

- 스펙터 에이전시: 로그라이트 뱀서류 캐주얼 RPG
- 개발사: 스펙터게임즈코리아
- 자동 공격 방식. 유저 플레이의 중심은 '회피'

역할: 전투 기획자 (2025.05 ~ 2026.06)

- 보스 몬스터 기획·제작: 까마귀 · 가고일 · 백작 · 상어 · 해골폭탄 등
- 일반 몬스터 · 스테이지 · 던전 기획·제작
- 캐릭터 스킬 기획 · 전투 밸런스 · 아이템 기획
- 본 문서는 대표작 '까마귀 보스'를 중심으로 다룬다



인게임 컷. 까마귀 보스 전투 (테스트 맵)

보스 설계 접근

자동 전투 게임에서 보스는 '회피의 경험'을 설계하는 일

스펙터 에이전시는 자동 공격 방식이라, 유저의 플레이는 공격이 아니라 회피에 있다. 그래서 보스 패턴 설계의 출발점은 언제나 '유저가 이것을 어떻게 피할 것인가'였다.

이 게임의 보스 스킬 체계

- 스킬 유형 5종: 탄막 · 돌진 · 점프 · 순간이동 · 강하
- 30스테이지마다 LV1, LV2, LV3 순으로 상승. 레벨이 오를수록 패턴 난이도 상승
- 보스는 레벨마다 스킬 2~3개 보유
- 핵심 기믹은 주로 '탄막'에서 나온다

설계의 출발점: 회피

- 자동 공격이므로 유저의 조작은 회피에 집중된다
- 패턴 설계는 회피 동선을 먼저 그리는 일
- 까마귀 보스의 왕복 깃털 기믹도 이 관점에서 설계

대표작 기획 상세

까마귀 보스

컨셉, 깃털 기믹, 레벨별 구성, QA 조정



인게임 컷. 등장: 링 위로 강하 (테스트 맵)

까마귀 보스 ①

숲이 만들어낸 보스

탄생 배경

- 이 게임의 가장 큰 테마는 '맵'. 신규 숲 맵에 어울리는 보스가 필요했다
- 숲의 컨셉에 맞춰 '까마귀'로 방향을 잡음
- LV1 ~ LV3 세 레벨 구성. 레벨이 오를수록 패턴 난이도 상승

레퍼런스: 참고 범위와 재설계

- 실루엣: LoL '어둠 불꽃 쉬바나'. 4발로 기어다니는 까마귀. 비주얼 컨셉(3D 모델·애니메이션)만 참고
- 핵심 기믹: LoL '자야'의 깃털 회수. 까마귀 컨셉과 잘 어울리는 기믹이라 판단해 출발점으로 삼음
- 플레이어 스킬을 보스 패턴으로 옮기며 재설계: 탄막 반짝임으로 회수 예고 · 난이도에 따라 회피 간격 확보를 조절

까마귀 보스 ② · 핵심 기믹 '깃털'

두 번 피해야 하는 왕복 위협



① 발사
조준선을 따라 깃털을 날린다



② 체공
날린 깃털이 필드에 남는다



③ 회수
돌아오는 깃털도 피해를 준다

깃털 기믹: 왕복 위협

- 깃털을 날리고 일정 시간 후 회수. 탄막 반짝임으로 회수 타이밍을 예고
- **회수되는 깃털도 피해.** 발사와 회수, **두 번 피해야 한다**

회피 관점에서

- 가는 궤적과 돌아오는 궤적이 다른 시간대에 겹친다
- 회수 시점엔 보스가 이동 중이라, 난이도에 따라 회피 간격 확보를 조절
- 필드에 남은 깃털의 위치가 곧 다음 회피 동선이 된다

까마귀 보스 ② · 레벨별 스킬 구성

진화하는 깃털 패턴

LV1

① 돌진

② 센터 점프 후 깃털을 천천히 1회 날리고 회수 ×2

③ 유도 돌진

LV2

① 천천히 돌진하며 유도 플레어탄 발사

② 깃털을 여러 번 날린 후 한번에 회수

LV3

① 강하, 돌진, 제자리 땅찍기

② 깃털 2번 날리고 회수 ×3

③ 깃털 360도 발사 후 이동하며 회수

깃털 패턴의 진화

LV1
천천히 1회 날리고 회수

LV2
다발 발사 후 일괄 회수

LV3
360도 발사 + 이동하며 회수

까마귀 보스 ③ · QA

어렵게 만들어 두고, 깎아 내려간다

보스 스킬은 컨셉을 잡은 뒤 일부러 '어렵게' 먼저 만들고, QA를 거치며 점점 쉬워지도록 조정해 레벨별 스킬 2~3개로 완성한다. 이 게임 보스 제작의 공통 튜닝 방식이다.

하향 튜닝 (보스 공통)

- 난이도의 상한을 먼저 만든다. 스킬을 어렵게 제작
- QA를 반복하며 점점 쉬워지도록 깎아 내려간다
- 그 결과가 레벨별 스킬 2~3개 (LV가 오를수록 어려운 패턴 유지)

까마귀 보스: 조정 축

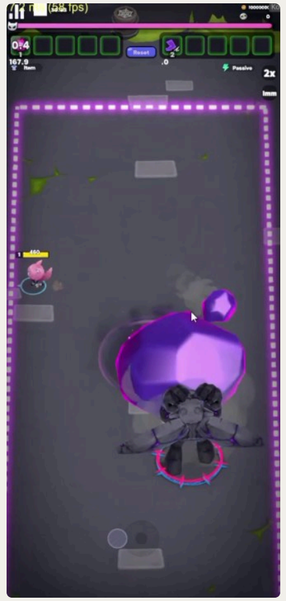
- 깃털: 각 레벨별로 깃털 속도 · 회수 속도 · 타이밍 조정
- 돌진: 속도 · 거리 조정
- 레벨별 스킬 전부를 같은 방식으로 반복 조정

가고일 보스

피하기 쉽지만 맞으면 아픈 보스



① 석상
석상 컨셉, 묵직한 전투



② 발사
일정 시간마다 바위 탄막을 발사한다



③ 누적
맵에 남아 굴러다니며 계속 늘어난다

까마귀가 왕복의 순간 위협이라면, 가고일은 시간이 쌓는 압박.

기믹: 시간이 쌓는 바위 탄막

- 한 대도 안 맞는 회피 플레이가 가능한 구조여서 기믹 하나를 추가
- 일정 시간마다 발사, 맵에 남아 천천히 굴러다니는 바위 탄막
- 개별 위협은 낮지만 오래 잡을수록 계속 늘어난다

배치: 전투력 컷

- 장비가 약하고 컨트롤이 좋은 유저에게 조금 힘든 보스
- 전투력 컷이 필요한 스테이지에 배치

프로세스 개선 · 작업 방식 개선

완벽함보다 빠른 초안

공식적인 밸런스 담당은 나 혼자였고, QA까지 직접 진행하는 환경이었다. 10~11개월차, 결과물을 완벽하게 다듬기보다 빠르게 초안을 만들어 팀원들과 함께 피드백을 받는 쪽이 낫다고 판단하고 작업 방식을 바꿨다.

개선 전: 완성도 우선

- 결과물을 완벽하게 다듬은 뒤 공유
- 피드백 수렴
- 공정이 늦어지는 일이 발생

개선 후: 초안 우선

- 임시 애니메이션·이펙트로 기믹·패턴 초안 제작
- 팀원들과 함께 피드백
- 피드백 사이클 크게 단축

제작 파이프라인 · 비주얼 컨셉에서 몬스터 테이블까지

조합으로 만드는 기믹

01
비주얼 컨셉

02
보스 패턴 설계

03
애니메이션·이펙트 병행 제작

04
QA · 조정 (하향 튜닝)

애니메이션·이펙트가 완성되기 전에는 임시 리소스로 기믹·패턴 설계 초안까지 진행하고 피드백을 받는다. '빠른 초안' 작업 방식이 실제로 작동하는 지점이다.

몬스터 테이블: 허브

- 보스 능력치 · 보스 스킬(애니메이션·이펙트 포함) · 비주얼 컨셉
- 보스 제작 파이프라인이 몬스터 테이블 하나에 모두 담긴다

설계 원칙: 조합

- 새 시스템을 추가하기보다, 기존 기믹들을 조합해 새로운 기믹을 만든다

협업: 애니메이션·이펙트

- 주 레퍼런스(LoL)에서 참고 장면을 찾고, 이펙터·애니메이터와 상의하며 제작

감사합니다

스펙터 에이전시 보스 몬스터 기획·제작, 까마귀 보스 기획 상세

서민관 · 전투 기획자 · zoowif3@naver.com