적사터 몬스터 기획

육성 어드벤처 프로젝트

캡스톤 프로젝트

차경환, 조승훈, 이주석

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **작성기록** | | |
| 작성일자 | 작성내용 | 작성자 |
| 2024.07.02 | 기초 내용 작성 | 차경환 |

1. 목차

[1. 목차 2](#_Toc170900613)

[2. 개요 3](#_Toc170900614)

[3. 몬스터 생성 소멸 순차 프로세스 4](#_Toc170900615)

[4. 몬스터 공격 유형 5](#_Toc170900616)

[4.1. 적대 5](#_Toc170900617)

[4.2. 수동 적대 5](#_Toc170900618)

[4.3. 수동 도주 5](#_Toc170900619)

[4.4. 도주 5](#_Toc170900620)

[5. 생성 조건 6](#_Toc170900621)

1. 개요

적사터 몬스터 관련 기획을 작성한 문서이다.

몬스터란 논플레이블 캐릭터(Non-Playable Character) 중 플레이어가 직접적으로 공격 가능한 캐릭터를 분류한 개념이다.

몬스터는 비어있는 필드에 생동성을 부여하고, 플레이어의 흥미를 유발한다.

또한 처치 시 적절한 아이템을 드랍하여 플레이어의 목표로 필드에 제공된다.

1. 몬스터 생성 소멸 순차 프로세스

몬스터

몬스터

생성기

Data

Table

플레이어

캐릭터

유저

1. 몬스터 생성기

영역 침범

2. 스폰 필요

몬스터 정보 제공

3. 몬스터 생성

조건 확인

4. 몬스터 생성 범위에 생성

5. 플레이

6. 몬스터 생성기

영역 이탈

7. 살아있는 몬스터

제거

8. 몬스터 정보 갱신

1. 몬스터 공격 유형

몬스터 공격 유형은 플레이어를 몬스터가 인식했을 때 대응하는 방식을 정의한 것이다.

몬스터는 4 가지 공격 유형이 존재한다.

* 1. 적대

적대는 몬스터가 플레이어를 인식했을 때 곧바로 공격하는 공격 유형이다.

몬스터가 플레이어를 인식하면 바로 기본 행동 AI Controller에서 공격 행동 AI Controller로 전환된다.

* 1. 수동 적대

수동 적대는 플레이어에게 공격 받았을 때 곧바로 공격하는 공격 유형이다.

수동 적대는 플레이어를 인식해도 몬스터의 행동에 바로 영향받지 않는다.

인식해도 기본 행동 AI Controller를 유지하며, 플레이어의 특정 상호작용, 공격이 있을 시에 다른 AI Controller로 전환된다.

* 1. 수동 도주

수동 도주는 플레이어에게 공격 받았을 때 플레이어에게서 도망치는 공격 유형이다.

수동 도주는 플레이어를 인식해도 몬스터의 행동에 바로 영향받지 않는다.

인식해도 기본 행동 AI Controller를 유지하며, 플레이어의 특정 상호작용, 공격이 있을 시에 다른 AI Controller로 전환된다.

* 1. 도주

도주는 플레이어를 인식했을 때 곧바로 플레이어에게서 도망치는 공격 유형이다.

몬스터가 플레이어를 인식하면 바로 기본 행동 AI Controller가 도주를 실행한다.

1. 생성 조건

생성 조건은 몬스터 생성기에서 몬스터를 생성할 때 몬스터가 생성될 수 있는 조건이다.

몬스터는 생성 조건을 만족해야 몬스터 생성기에서 생성될 수 있다.

생성 조건은 몬스터 생성기 자체의 생성 조건과 몬스터 테이블 생성 조건이 존재한다.

* 1. 몬스터 생성기 생성 조건

몬스터 생성기에서 관리되는 생성 조건을 의미한다.

몬스터 생성기 생성 조건은 몬스터 생성기에서 자체적으로 적제되어 관리된다.

* 1. 몬스터 테이블 생성 조건

몬스터 테이블 생성 조건은 데이터 테이블 차원에서 관리되는 몬스터의 생성 조건을 의미한다.

몬스터는 각각의 생성 조건이 존재하며, 이는 별개의 테이블에서 관리된다.