

몬스터 기획서

프로젝트 창귀야



팀:타임슬립

기획자 차경환

1. 문서 수정 기록

작성기록		
작성일자	작성내용	작성자
2026.01.06	기초 내용 작성	차경환

2. 목차

1. 문서 수정 기록.....	2
2. 목차.....	3
3. 개요.....	5
3.1. 기획 의도	5
3.2. 기획 목표	5
3.3. 개념 및 정의	5
4. 몬스터 분류.....	6
5. 몬스터 사망 처리.....	7
5.1. 분류 발악 조건.....	7
5.2. 개체 발악 조건.....	7
5.3. 사망 처리 과정.....	8
6. 개체별 데이터.....	9
6.1. 확정 데이터.....	9
6.2. 미확정 데이터.....	9
7. 행동 패턴.....	10
7.1. 행동	10
7.2. 행동 과정	10
8. 몬스터 테이블.....	12
8.1. 몬스터 데이터 테이블.....	12
8.2. 몬스터 스트링 테이블.....	12
8.1. 몬스터 패턴 테이블	13

3. 개요

본 문서는 몬스터에 대해서 설명하는 기획서이다.

3.1. 기획 의도

몬스터 캐릭터는 플레이어 캐릭터와 다르게 AI에 의해서 제어되며 사망 조건 만족시 플레이어의 역량을 테스트하여 기회를 부여하는 경우와는 다르다.

몬스터가 사망 조건 달성시 그대로 사망 처리하여 플레이어의 노력의 결과물을 긍정하거나 최후의 발악을 통해 플레이어를 마지막으로 시험하고 결정타를 날릴 기회를 제공하는 무대를 마련해야 한다.

3.2. 기획 목표

몬스터가 분류되는 종류를 서술한다.

몬스터가 사망되는 과정에서 플레이어와 차별화되는 플로우를 설계한다.

몬스터가 스폰되는 과정에서 고정되는 정보와 개체별로 달라질 수 있는 정보를 정의한다.

몬스터의 행동이 결정되는 알고리즘과 패턴이 선정되는 기준을 정의한다.

3.3. 개념 및 정의

4대 능력치란 캐릭터의 사망 기준이 되는 생명력, 지구력, 정신력, 영력 능력치를 의미한다.

4. 몬스터 분류

몬스터의 분류에 대해서 설명하는 단락이다.

창귀야에서는 몬스터를 게임내 역할과 체급, 중요도, 난이도와 같은 복합적인 요소를 고려하여 임의의 단위로 분류한다.

몬스터는 **일반**, **정예**, **보스** 중 하나에 해당한다.

각 몬스터는 대응 난이도를 기준으로 분류하게 된다.

분류는 각기 다른 기능과 패턴, 시스템 추가의 기준이 된다.

일반	가장 흔하고 비교적 상대하기 쉬운 편에 속한 몬스터의 분류이다.
정예	일반 몬스터에서 발달된 숙련된 상대법을 숙지해야하는 몬스터의 분류이다.
보스	창귀야에서 가장 강하고 상대하기 까다로운 몬스터의 분류이다. 보스 몬스터에게는 별도의 정보 표기가 스크린 UI로 플레이어에게 제공된다.

5. 몬스터 사망 처리

몬스터의 사망 처리에 대해서 정의하는 단락이다.

몬스터는 4대 능력치 중 하나를 소진 시 일련의 확인 과정을 거쳐 사망을 확정짓는다.

몬스터는 **분류 발악 조건**과 **개체 발악 조건** 두 가지를 확인하여 최종 사망 확정짓는다.

분류 발악 조건은 개체 발악 조건보다 먼저 검사한다.

발악 패턴은 사망 처리 과정에서 조건을 만족했을 때 몬스터가 실행하는 패턴(Task)이다.

분류 발악 조건과 개체 발악 조건 둘 중 하나라도 만족하면 발악 패턴을 실행한다.

발악 패턴을 실행하고 Task 리턴 값이 사망 확정이면 True, 생존이면 False를 반환하여 몬스터의 생존과 사망을 결정한다.

5.1. 분류 발악 조건

분류 발악 조건이란 사망 조건을 만족했을 때, 몬스터의 분류에 따라 발악 패턴 테스크를 실행하는 조건을 의미한다..

일반	일반 몬스터는 분류 발악 조건이 없다. 즉, 일반 몬스터는 분류 발악 조건으로 발악 패턴이 실행되지 않는다.
정예	정예 몬스터는 지구력, 정신력 능력치가 0으로 소진된 상태라면 분류 발악 조건을 만족하여 발악 패턴 테스크를 실행한다.
보스	보스 몬스터는 생명력, 지구력, 정신력 능력치가 0으로 소진된 상태라면 분류 발악 조건을 만족하여 발악 패턴 테스크를 실행한다.

5.2. 개체 발악 조건

개체 발악 조건이란 사망 조건을 만족했을 때, 몬스터 개체에 따라 발악 패턴 테스크를 실행하는 조건을 의미한다.

개체 발악이 존재하는 종류의 몬스터라면 조건을 만족하여 발악 패턴 테스크를 실행한다.

5.3. 사망 처리 과정

1. 능력치 소진

4대 능력치 생명력, 지구력, 정신력, 영력의 수치값이 0이 되면 사망 조건이 충족된다.
사망 조건이 충족되면 조건 검사를 시작한다.

2. 조건 검사

분류 발악 조건과 개체 발악 조건을 확인한다.
둘 중 아무 조건이라도 만족하면 발악 패턴을 실행한다.
만족하는 조건이 없다면 사망 처리 과정을 중단하고 개체를 사망 처리한다.

3. 발악 패턴 실행

개체 별로 존재하는 발악 패턴을 실행한다.
발악 패턴은 개체 별로 다른 패턴(Task)를 지닌다.

4. 리턴값 확인

발악 패턴을 실행 종료 후 나온 결과 리턴 값이 True라면 개체를 사망 처리하고, False라면 소진된 능력치의 15%를 회복하고 처리 과정을 종료한다.

6. 개체별 데이터

몬스터가 배치된 이후 플레이어가 직접 조우해서 확인해야하는 정보에 대해서 서술하는 단락이다,

몬스터는 **확정 데이터**와 **미확정 데이터**가 있다.

확정 데이터는 몬스터가 스폰될 때 같은 몬스터 종이면 모두 같은 데이터를 공유하는 데이터를 의미한다.

미확정 데이터는 몬스터가 스폰될 때 개체 별로 다른 값을 가질 수 있는 데이터를 의미한다.

몬스터를 배치할 때 같은 몬스터라면 확정 데이터는 똑같은 값을 가지고 미확정 데이터라면 서로 다른 값을 가질 수 있다.

미확정 데이터는 플레이어가 전투를 통해 확인되는 정보를 통해 직접 알아내야하는 개체 값이다.

6.1. 확정 데이터

확정 데이터는 다음과 같다.

- 능력치 최대값

같은 종의 몬스터는 기본 능력치 최대값이 모두 동일하다.

- 모델링

같은 종의 몬스터는 동일한 모델링을 사용한다.

6.2. 미확정 데이터

미확정 데이터는 다음과 같다.

- 종족

같은 종의 몬스터라도 종족이 다르게 스폰될 수 있다.

- 전투 전 행동 ai

같은 종의 몬스터라도 전투 전의 ai 패턴은 다를 수 있다.

7. 행동 패턴

몬스터의 행동 패턴에 대해서 설명하는 단락이다.

몬스터는 행동 패턴에 따라 전투를 수행한다.

몬스터의 행동은 크게 대기, 이동, 패턴으로 나눌 수 있다.

몬스터의 행동을 실행하는 기준은 패턴 재사용 대기시간과 패턴 우선순위이다.

7.1. 행동

몬스터는 우선적으로 패턴(Task)을 수행한다.

만약 패턴을 사용할 수 없는 상태이거나 사용할 패턴이 없는 몬스터는 대기 행동을 한다.

● 대기

사용할 패턴이 없어서 플레이어 캐릭터를 바라보며 보행하는 행동이다.

몬스터의 위치에서 0~359도 중 랜덤한 방향을 선택하여 **130**의 속도로 이동한다.

● 이동

패턴을 사용할 수 있는 위치로 몬스터가 이동하는 행동이다.

정확히는 패턴으로 인한 이동이므로 패턴의 일부로 보아야 하나 편의상 별개의 행동으로 구분하여 구현한다.

● 패턴

몬스터가 공격, 방어 등 전투를 위해 실질적으로 실행하는 일련의 기술 행동이다.

모든 패턴에는 **초기 재사용 대기시간**과 **재사용 대기시간**, **후속패턴 최소 대기시간**, **패턴 우선순위**가 존재한다.

또한 **빈도 수치**라는 같은 우선순위 패턴 중 사용할 패턴을 결정하는데 사용하는 정수값도 존재한다.

초기 재사용 대기시간은 전투를 시작할 때 패턴에 부여되는 대기시간이다.

후속패턴 최소 대기시간은 패턴이 모두 끝난 이후 다른 패턴을 사용하지 못하게 하는 대기시간이다.

7.2. 행동 과정

몬스터는 행동 실행 기준을 통해 실행할 패턴을 선택한다.

실행 기준은 절차적으로 확인한다.

1. 대기시간 확인

먼저 재사용 대기시간과 후속패턴 최소 대기시간이 남아있는지 확인한다.

재사용 대기시간이 남아있는 패턴은 사용가능 패턴에서 제외된다.

몬스터의 후속패턴 최소 대기시간이 남아있다면 모든 패턴을 사용 가능 패턴에서 제외한다.

사용 가능한 패턴은 이동 중이거나 패턴사용 중을 제외한 모든 틱마다 주기적으로 확인한다.

2. 패턴 우선순위 확인

사용가능한 모든 패턴들 중에서 패턴 우선순위 수치가 0에 가까울수록 우선적으로 실행한다.

3. 빈도 수치 확인

만약 우선순위가 같은 패턴이 여러 개 있어서 사용할 패턴을 결정할 수 없다면 빈도 수치를 통해 확률적으로 결정한다.

사용 가능한 패턴이 $패턴_1, 패턴_2, \dots, 패턴_\alpha$ 이고 이 패턴들의 빈도 수치를 $n_1, n_2, \dots, n_\alpha$ 라고 가정하자.

이때 $패턴_t$ 가 패턴들 중에서 뽑힐 확률은 $\frac{n_t}{\sum_{k=1}^{\alpha} n_k}$ 이다.

4. 이동

사용할 패턴이 확정되면 패턴을 사용할 수 있는 위치로 몬스터가 이동한다.

만약 이동에 5초 이상 걸려도 목표지점까지 이동하지 못한다면 이동을 중단하고 패턴을 실행한다.

5. 패턴 사용

결정된 패턴을 사용한다.

패턴을 완전히 실행하면 **후속패턴 최소 대기시간**을 카운트한다.

8. 몬스터 테이블

8.1. 몬스터 데이터 테이블

속성 명칭	설명	자료형	NULL허용 여부
몬스터 Id	몬스터를 구분하는 Id 정보	Integer	False
공격력	몬스터의 공격력 정보	Float	False
생명력 최대치	몬스터의 생명력 최대치 정보	Float	False
지구력 최대치	몬스터의 지구력 최대치 정보	Float	False
정신력 최대치	몬스터의 정신력 최대치 정보	Float	False
영력 최대치	몬스터의 영력 최대치 정보	Integer	False
분류	몬스터의 분류 종류 정보	Enum	False
개체 발악 조건	몬스터의 발악 패턴 유무 정보 True이면 발악 패턴 존재, False이면 발악 패턴 없음.	Boolean	False

몬스터의 데이터 테이블 도메인이다.

분류의 Enum은 {일반, 정예, 보스} 구조를 사용한다.

8.2. 몬스터 스트링 테이블

속성 명칭	설명	자료형	NULL허용 여부
몬스터 Id	몬스터를 구분하는 Id 정보	Integer	False
명칭	몬스터의 이름 정보	String	False
플레이버 텍스트	몬스터의 플레이버 텍스트 정보	String	False
시나리오 텍스트	몬스터의 시나리오 텍스트 정보	String	False
정보 텍스트	몬스터의 인게임 관련 설명 텍스트 정보	String	False

몬스터의 스트링 테이블 도메인이다.

8.1. 몬스터 패턴 테이블

속성 명칭	설명	자료형	NULL허용 여부
패턴 Id	패턴을 구분하는 Id 정보	Integer	False
몬스터 Id	몬스터를 구분하는 Id 정보	Integer	False
초기 재사용 대기시간	전투를 시작한 직후 패턴에 부여되는 대기시간 정보	Float	False
재사용 대기시간	패턴을 사용하고 패턴에 부여되는 대기시간 정보	Float	False
후속패턴 최소 대기시간	패턴을 사용하고 다른 패턴을 사용할 수 없는 시간 정보	Float	False
패턴 우선순위	사용할 패턴을 결정하는 우선순위 정보	Integer	False
빈도 수치	우선순위가 동일할 때 랜덤 확률을 결정하는 빈도 비율 정보	Float	False

몬스터의 데이터 테이블 도메인이다.