**몬스터 기획**

**작성일자: 2025.06.21**

**작성자: 백승헌**

**목차**

1. **몬스터 컨셉**
2. **일반 몬스터**
   1. **몬스터 정의**
   2. **설정**
3. **엘리트 몬스터**
   1. **몬스터 정의**
   2. **설정**
4. **보스 몬스터**
   1. **몬스터 정의**
   2. **설정**

**1. 몬스터 컨셉**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **게임 테마** | **SF/사이버 펑크** | |
| **예시** |  | 사이버펑크 2077, 최악의 시작이었지만… - 테크레시피 |
| **설명** | **고도의 과학 기술 발전과 휴머노이드(인간형 로봇)를 쉽게 볼 수 있는 시대적 배경.** | |
| **색감** | |  |  | | --- | --- | | **네온 색상 칼라 차트** | **네온 빛** | | 네온 색상 칼라 차트 : 네이버 블로그 | 네온 컬러의 디자인 파워 | | |
| **재질** | |  | | --- | | **유연하면서 단단한 철.** | | 아이언 맨 수트 정리 (All Iron Man Suits) - vana+ 키덜트 전문샵 매니아 하우스 | | |

|  |
| --- |
| **몬스터 예시 이미지** |
|  |
| 로봇은 인간의 형태를 닮을수록 강력해지고 빠르고 다양한 무기를 탑재하고 있다.  **낮은 단계의 로봇**은 하나만의 기능을 위한 서포트 역할을 담당하는 비주얼. (왼쪽이미지 -> 총을 직전으로만 발사하는 형태)  **중간 단계의 로봇**은 2가지 이상의 기능이 답재되어 있는 형태와 약하고 작은 로봇보다 움직임의 범위가 커보이는 비주얼.  (가운데 이미지 -> 양쪽 팔을 활용해 서로 다른 공격을 할 것 같은 형태)  **높은 단계의 로봇**은 인간의 형태와 유사하며 다양한 무기를 활용하며 움직임이 자연스러워 인간에 뒤쳐지지 않는 형태.  (오른쪽 이미지 -> 인간과 유사한 형태) |
| 학원에서 제공한 에셋 목록에 없다면 단순 -> 복잡 -> 정밀 단계로 나누어 표시할 수 있는 외형 선택. (순서에 따라 기술의 개발 순을 유추 할 수 있도록) |

**1. 일반 몬스터**

**1.1 몬스터 정의**

|  |  |
| --- | --- |
| **이름** | 일반 몬스터 |
| **레벨 타입** | 일반 |
| **크기** | 소형 |
| **몬스터 컨셉** | 게임의 가장 베이스로 깔려 있는 적으로 상시 등장하는 몬스터로 분류할 수 있다.  공격유형은 하나의 개체는 하나의 발사 기능만을 가지고 있다.  이동유형은 하나의 단순 이동 유형 값만 가지고 있다. |
| **난이도 조절** | 공격 유형과 이동 유형의 혼합이나 변화를 통해 조절하지 않고 생성되는 개체 수와 생성 주기의 변화로 조절을 한다.  -> A라는 ID를 가진 일반 몬스터의 속성값은 변하지 않고 A라는 몬스터를 N마리 생성으로 스테이지 난이도 조절. |
| **몬스터 크기** | 몬스터 중에서 가장 작으며 플레이어보다 작은 크기.  (누가 봐도 약해 보이도록) |
| **일반 몬스터 ID** | 일반 몬스터는 공격 유형의 난이도(0~3)중에 0,1만을 값으로 가지며 움직임 유형 난이도(0~2)중에서 0,1만을 값으로 가진다.   |  |  |  | | --- | --- | --- | | ID | 공격유형 | 움직임 유형 | |  |  |  | |
| **등장 스테이지** | 모든 스테이지 |
| **등장 시점** | 상시 |
| **등장 위치** | 오른쪽, 왼쪽, 중앙 |
| **몬스터 목적** | 플레이어의 지속적인 컨트롤 요구.  (단순하지만 컨트롤은 계속 할 수 있도록 유도하면 특정 이벤트를 대비할 수 있도록 함.) |
| **패턴 학습** | 쉬운 예측. 반복 학습 가능 -> 컨트롤 향상 유도 |
| **외형 구분** | 일반 몬스터의 외형으로 공격유형을 보자마자 파악할 수 없음. 하지만 첫 공격 후에 패턴 파악 가능. |

**1.2 몬스터 설정**

|  |  |
| --- | --- |
| **행동 프로세스** | 1. 생성(출현)  2. 발사 기능 + 움직임 기능  3. 자동 소멸 및 파괴 |
| **상세 행동 프로세스** | 1. 생성(출현) -> 생성 위치 값  2, 발사 값(단일 값과 N초마다 반복)  3. 이동 값(단일 값)  4. 자동 소멸 (죽이지 않아도 목표 값 이동 시 소멸)  5. 파괴(충돌 값 입력되면 파괴) |
| **이동 속도 값** | 이동 속도는 스테이지 별 고정.  예시 (1 STAGE = 1, 2 STAGE =1.2, …) |
| **HP** | 일반 몬스터 HP < 플레이어 공격력 (한 대 기준)  한 대만 맞아도 죽도록 설정. |
| **히트 박스 설정** | 몬스터 중심으로 – OFFSET 한 값  몬스터 외각  히트 박스 |
| **피격 반응** | 즉시 사망 효과로 SKIP(일반 몬스터 만) |
| **사망 효과** | 폭발 이펙트 |
| **사망 후** | 점수(보상) 제공 (EX: 점수 +100) |
| **사운드** | 일반 몬스터 발사 효과음 동일 |

**2. 엘리트 몬스터**

**2.1 몬스터 정의**

|  |  |
| --- | --- |
| **이름** | 엘리트 몬스터 |
| **레벨 타입** | 엘리트 |
| **크기** | 중형 |
| **몬스터 컨셉** | 특정 조건에 도달하면 (시간 OR 조건 충족 시) 등장.  공격 유형과 움직임의 복합으로 구성되어 공격 패턴과 이동 패턴을 함께 고려하여 컨트롤 요구.  난이도는 패턴 반복 주기, 혼합 개수, 체력, 움직임 유형으로 조절. |
| **난이도 조절** | 하나의 엘리트 몬스터는 몇 개의 공격 유형을 가지고 있으며, 어떤 움직임 유형을 가지고 있으며, N초마다 반복이 되며, 얼마나 공격해야 하는지를 통해 난이도를 조절한다. |
| **몬스터 크기** | 플레이어보다 약 2~3배 크다.  (누가 봐도 심상치 않은 적이다.) |
| **일반 몬스터 ID** | 엘리트 몬스터는 공격 유형의 난이도(0~3)중에 0,1,2만을 값으로 가지며 움직임 유형 난이도(0~2)중에서 0,1만을 값으로 가진다. (다만 개수는 다양할 수 있음)   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | ID | 공격유형 | 공격유형 | 움직임 유형 | 움직임 유형 | |  |  |  |  |  | |
| **등장 스테이지** | 모든 스테이지 |
| **등장 시점** | 조건 충족 시 OR 시간이 지나면 |
| **등장 위치** | 중앙 |
| **몬스터 목적** | 플레이어의 지속적인 컨트롤 요구하며 얼마나 빠르게 공격에 대처하여 움직이며 공격을 최대한 넣을 수 있는지 요구.  (어떤 공격의 패턴인지 빠르게 파악 후 회피 및 공격 유도) |
| **패턴 학습** | 일반 몬스터 패턴 학습 상기, 숙달 -> 컨트롤 향상 유도 |
| **외형 구분** | 외형으로 어떤 공격을 할지 어떻게 움직일지 예측 불가. 공격보단 회피를 통해 패턴을 숙지하도록.  (공격 위치 <= 2) |

**1.2 몬스터 설정**

|  |  |
| --- | --- |
| **행동 프로세스** | 1. 생성(출현)  2. 패턴 1  3. 패턴 2  4. 패턴 반복  5. 파괴(자동 소멸 불가) |
| **상세 행동 프로세스** | 1. 생성(출현) -> 생성 위치 값  2, 패턴 1(발사 1 값)  3. 패턴 1(이동 1 값)  4. 패턴 2(발사 2 값)  5. 패턴 2(이동 2값)  6. 패턴 반복(패턴은 2~3개로 설정)  5. 파괴(몬스터 HP <= 0 일 때 파괴) |
| **이동 속도 값** | 이동 속도는 스테이지 별 고정.  예시 (1 STAGE = 1, 2 STAGE =1.2, …) |
| **HP** | 최소 엘리트 몬스터의 패턴이 1회 반복되도록 조절  (플레이어의 모든 공격을 받아도 모든 패턴을 보여줄 수 있는 값) |
| **히트 박스 설정** | 몬스터 특정 부분 (무기 발사 부분) + (- offset 부분)  몬스터 외각  히트 박스1  히트 박스2 |
| **피격 반응** | 피격 효과음, 색상 변경 |
| **사망 효과** | 폭발 이펙트 |
| **사망 후** | 점수(보상) 제공 (EX: 점수 +100), 보상(미정) |
| **사운드** | 엘리트 몬스터 발사 효과음 동일 |

**3. 보스 몬스터**

**3.1 몬스터 정의**

|  |  |
| --- | --- |
| **이름** | 보스 몬스터 |
| **레벨 타입** | 보스 |
| **크기** | 대형 |
| **몬스터 컨셉** | 특정 조건에 도달하면 (시간 OR 조건 충족 시) 등장.  공격 유형과 움직임의 복합으로 구성되어 공격 패턴과 이동 패턴을 함께 고려하여 컨트롤 요구.  난이도는 패턴 반복 주기, 혼합 개수, 체력, 움직임 유형으로 조절. |
| **난이도 조절** | 하나의 보스 몬스터는 몇 개의 공격 유형을 가지고 있으며, 어떤 움직임 유형을 가지고 있으며, N초마다 반복이 되며, 얼마나 공격해야 하는지를 통해 난이도를 조절한다.  엘리트 몬스터보다 HP가 크고, 다양한 공격 유형과 움직임이 있다. |
| **몬스터 크기** | 엘리트 몬스터보다 약 1.5~2배 크다.  (누가 봐도 보스.) |
| **일반 몬스터 ID** | 엘리트 몬스터는 공격 유형의 난이도(0~3)중에 1,2,3 만을 값으로 가지며 움직임 유형 난이도(0~2)중에서 1,2 만을 값으로 가진다. (다만 개수는 다양할 수 있음)   |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | ID | 공격  유형 | 공격  유형 | 공격  유형 | 움직임 유형 | 움직임 유형 | 움직임 유형 | |  |  |  |  |  |  |  | |
| **등장 스테이지** | 모든 스테이지 |
| **등장 시점** | 스테이지의 마지막 |
| **등장 위치** | 중앙 |
| **몬스터 목적** | 플레이어가 습득한 패턴과 컨트롤 능력을 활용하여 회피와 공격을 적절히 혼합하도록 유도.  (상황에 따라 공격만 하거나, 방어만 해야 하는 상황 유도) |
| **패턴 학습** | 나왔던 패턴을 기억해내며 향상된 컨트롤 발휘 |
| **외형 구분** | 외형으로 어떤 공격을 할지 어떻게 움직일지 예측 불가. 공격보단 회피를 통해 패턴을 숙지하도록.  공격의 위치는 2개 이상으로 설정 |

**3.2 몬스터 설정**

|  |  |
| --- | --- |
| **행동 프로세스** | 1. 생성(출현)  2. 패턴 1  3. 패턴 2  4. 패턴 3  5. 패턴 반복(순서 랜덤) -> 보스 몬스터는 **공격 유형 동시 사용 가능.** (패턴 1에서 공격 유형 1, 2 사용 -> 각 다른 부분에서 발사)  6. 파괴(자동 소멸 불가) |
| **상세 행동 프로세스** | 1. 생성(출현) -> 생성 위치 값  2, 패턴 (Ran) + (공격유형(Ran) + 공격유형(Ran)) + 이동유형 (Ran)  3. 패턴 (Ran) + (공격유형(Ran) + 공격유형(Ran)) + 이동유형 (Ran)  4. 패턴 (Ran) + (공격유형(Ran) + 공격유형(Ran)) + 이동유형 (Ran)  5. 패턴 (Ran) + (공격유형(Ran) + 공격유형(Ran)) + 이동유형 (Ran)  6. 패턴 반복(패턴은 3개 이상으로 설정)  5. 파괴(몬스터 HP <= 0 일 때 파괴) |
| **이동 속도 값** | 이동 속도는 고정. |
| **HP** | 최소 엘리트 몬스터의 2배로 설정  충분한 패턴의 개수를 보여줄 수 있을 정도로 설정. |
| **히트 박스 설정** | 몬스터 특정 부분 (무기 발사 부분) + (- offset 부분)  몬스터 외각  히트 박스1  히트 박스2 |
| **피격 반응** | 피격 효과음, 색상 변경 |
| **사망 효과** | 폭발 이펙트 |
| **사망 후** | 점수(보상) 제공 (EX: 점수 +100), 보상(미정) |
| **사운드** | 엘리트 몬스터 발사 효과음 동일  **BGM**으로 보스 스테이지 단계에 도달을 알 수 있도록. |

**4. 공격유형**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **유형 분류** | **공격 유형** | **설명** | **난이도** |
| **기본**  **공격 유형** | **직선탄 (Straight Shot)** | **한 방향으로 직선 발사** | **0** |
| **확산탄 (Spread Shot)** | **부채꼴로 다발 발사** | **1** |
| **연사탄 (Rapid Fire)** | **짧은 간격으로 빠르게 연속 발사** | **0** |
| **고급**  **공격 유형** | **회전탄 (Spiral Shot)** | **회전하며 탄을 뿌리는 형태** | **2** |
| **꽃모양 확산탄 (Flower Spread)** | **중심에서 원형으로 퍼지는 다방향 탄** | **3** |
| **유도탄 (Homing Shot)** | **플레이어를 자동 추적** | **1** |
| **곡선탄 (Curved Shot)** | **휘어지는 경로로 이동** | **2** |
| **반사탄 (Reflect Shot)** | **벽에 부딪히면 튕기는 탄** | **3** |
| **사선탄 (Diagonal Shot)** | **대각선 방향으로 발사** | **1** |
| **랜덤탄 (Random Shot)** | **불규칙한 방향이나 위치에서 발사** | **3** |
| **레이저 (Laser Beam)** | **직선의 강력한 광선, 지속형도 가능** | **2** |
| **차징탄 (Charge Shot)** | **발사 전에 충전 후 폭발 또는 강력 공격** | **3** |
| **장벽탄 (Barrier Shot)** | **화면 일부를 가로막는 벽 형태 탄** | **보류** |
| **특수 적**  **공격 유형**  **(보스, 엘리트)** | **스웜탄 (Swarm Shot)** | **벌떼처럼 몰려오는 탄** | **3** |
| **블록 탄 (Bullet Wall)** | **직선 벽처럼 밀려오는 탄막** | **2** |
| **느린 유도탄 (Stealth Homing)** | **일정 시간동안 느리게 따라오는 유도탄** | **1** |
| **연쇄 폭발탄 (Chain Bomb)** | **맞으면 주변으로 연쇄 폭발 발생** | **보류** |
| **특수 패턴/기믹**  **공격 유형** | **타이밍 회피형 (Delayed Blast)** | **일정 시간 후 폭발하는 예고탄** | **3** |
| **위치 유도형 (Position Lock)** | **안전지대를 제외한 전 범위 공격 유도** | **3** |
| **슬로우/패스트 혼합탄** | **속도가 다른 탄을 섞어 리듬 회피 유도** | **3** |
| **무늬형 탄막 (Patterned Bullet)** | **별, 하트, 나선 등으로 배치된 탄** | **3** |
| **테크니컬**  **공격 유형** | **대형 레이저 (Uncancelable Beam)** | **피격 유도, 무적 상태 무시 가능** | **2** |
| **탄막 생성 오브젝트** | **탄막을 대신 뿌리는 적 오브젝트 소환** | **3** |