LBCD 몬스터 기획서

작성자 : 차경환

작성일자 : 2023/11/20

수정일지

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **번호** | **작성자** | **작성일자** | **작성 내용** | | |
| **구역** | **내용** | |
| 1 | 차경환 | 2023.07.12 | 전체 | 전체 | 단락 생성 및 문서 구조 작성 |
| 2 | 차경환 | 2023.11.20 | 몬스터 정보 | 1스테이지  몬스터 | 지구력 능력치 삭제 |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |
|  |  | |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |
|  |  |  |  |  | |
|  |  |  |

**목차**

[1. 개요 4](#_Toc146290821)

[2. 캐릭터 행동 패턴 4](#_Toc146290822)

[2.1. 적대 행동 패턴 4](#_Toc146290823)

[2.1.1. 배회 4](#_Toc146290824)

[2.1.2. 생존 5](#_Toc146290825)

[2.1.3. 방어 5](#_Toc146290826)

[3. 분류 6](#_Toc146290827)

[3.1. 등급 6](#_Toc146290828)

[3.2. 공격 방식 6](#_Toc146290829)

[4. 몬스터 정보 6](#_Toc146290830)

[4.1. 1 스테이지 몬스터 6](#_Toc146290831)

[4.1.1. 인형 병정 6](#_Toc146290832)

[4.1.2. 원거리 몹1 6](#_Toc146290833)

[4.1.3. 피돼지 몹1 7](#_Toc146290834)

1. 개요

* 본 문서는 LBCD의 몬스터 기획서이다.
* 몬스터 기획서에는 캐릭터 행동 패턴, 분류, 종류와 몬스터 상세 정보가 서술된다.

1. 캐릭터 행동 패턴

* 몬스터로 분류되는 캐릭터의 상세 행동 패턴에 관해 서술한다.
* 행동 패턴이란 AI에 의해서 캐릭터가 제어되는 방식과 로직을 의미한다.
* 적대 몬스터의 행동 패턴은 3가지가 있다.

|  |  |
| --- | --- |
| **행동 패턴 명칭** | **특징** |
| 배회 | 플레이어 캐릭터가 시야 범위 밖으로 이동하면 인식을 종료하고 정해진 구역으로 복귀한다. |
| 생존 | 플레이어 캐릭터를 한 번 인식하면 플레이어 캐릭터가 시야 범위 밖으로 벗어나도 플레이어 캐릭터를 영구적으로 인식하는 상태가 된다. |
| 방어 | 몬스터가 시야 범위 중 구역 범위 안에서만 이동할 수 있는 행동 패턴이다. |

* 1. 적대 행동 패턴
     1. 배회
     + 배회 행동 패턴은 배회 상태와 인식 상태, 수색 상태가 있다.
     + 배회 패턴은 몬스터가 자신이 생성된 구역에서 플레이어 캐릭터를 인식할 때까지 배회하는 패턴이다.

1. 몬스터 캐릭터가 존재하는 시야 범위의 이동할 수 있는 무작위 타일 중 한곳으로 이동한다.  
2. 몬스터는 초간 대기한다.  
3. 1번과 2번을 배회 상태에서 벗어날 때까지 지속한다.

* + - 배회 상태에서 인식 상태로 전환될 수 있다.
    - 전환되는 조건은 플레이어 캐릭터를 인식하는 것이다.
    - 인식 상태는 플레이어 캐릭터를 몬스터가 인식하여 공격하려는 상태이다.
    - 몬스터 캐릭터의 상태는 전투 상태가 된다.

1. 플레이어 캐릭터에게 공격할 수 있을 때까지 플레이어 캐릭터의 위치로 이동한다.

2. 플레이어 캐릭터가 공격할 수 있는 범위에서 벗어날 때까지 공격한다.

3. 플레이어 캐릭터가 인식되지 않을 때까지 1번, 2번을 반복한다.

* + - 인식 상태에서 수색 상태로 전환될 수 있으며 전환되는 조건은 플레이어 캐릭터가 인식에서 벗어날 때다.
    - 수색 상태는 배회 상태, 인식 상태 양 쪽 모두 전환될 수 있다.

1. 플레이어 캐릭터가 마지막으로 인식된 장소로 이동한다.

2. 초만큼 대기한다.

3. 2번의 대기를 하는 동안 2초 간격으로 방향전환을 한다.

4. 1번, 2번, 3번을 수행하는 동안 플레이어 캐릭터가 인식되면 인식 상태로 전환된다.

5. 플레이어 캐릭터가 인식되지 않으면 몬스터가 스폰된 기존 장소로 이동한다.

6, 몬스터 캐릭터가 배회 상태로 전환된다.

* + - 여기서 만약 몬스터가 배회 위치로 돌아갈 수 없는 위치라면 이동할 수 있는 가장 가까운 스폰 장소로 이동 후 배회 상태로 전환된다.
    - 만약 모든 스폰 장소로 이동할 수 없는 상태라면 즉시 배회 상태로 전환된다.
    - 대신 배회 상태의 행동 패턴이 아니라 2초 간격으로 반대로 방향전환을 한다.
    1. 생존
    - 생존 행동 패턴은 경계 패턴과 전투 패턴이 있다.
    - 경계 패턴은 생존 행동 패턴의 초기 패턴이다.
    - 경계 패턴은 몬스터가 자신이 생성된 구역에서 플레이어 캐릭터를 인식할 때까지 배회하는 패턴이다.

1. 몬스터 캐릭터가 존재하는 시야 범위의 이동할 수 있는 무작위 타일 중 한곳으로 이동한다.

2. 몬스터는 초간 대기한다.

3. 2번의 대기 시간동안 2초 간격으로 방향을 반대로 전환한다.

4. 1~3번을 전투 패턴으로 전환될 때까지 영구적으로 반복한다.

* + - 경계 패턴은 전투 패턴으로 전환될 수 있다.
    - 전환 조건은 플레이어 캐릭터가 인식되는 것이다.
    - 전투 패턴은 영구적으로 지속되며 다른 패턴으로 전환되지 않는다.

1. 몬스터 캐릭터가 플레이어 캐릭터를 공격할 수 있을 때까지 플레이어 캐릭터가 위치한 타일로 이동한다.

2. 플레이어 캐릭터를 공격할 수 없을 때까지 공격을 반복한다.

3. 1번과 2번을 영구적으로 반복한다.

* + 1. 방어

1. 분류

* 몬스터 캐릭터는 등급, 공격 방식으로 분류할 수 있다.
  1. 등급
  + 몬스터 캐릭터는 일반, 정예, 보스 등급이 존재한다.

|  |  |
| --- | --- |
| **등급** | **설명** |
| 일반 | 표준적인 몬스터 등급이다. |
| 정예 | 일반 등급보다 생명력, 공격력, 강인도, 방어력, 캐릭터 가로세로 크기가 1.2배 증가하는 등급이다. |
| 보스 | 스테이지의 보스에 해당되는 몬스터를 위한 등급이다. |

* 1. 공격 방식
  + 몬스터 캐릭터의 공격 방식은 원거리 공격과 근거리 공격으로 구분된다.
  + 보스 등급 몬스터를 제외한 몬스터는 한가지 공격 방식만을 사용한다.

|  |  |
| --- | --- |
| **공격 방식** | **설명** |
| 원거리 공격 | 캐릭터가 투사체를 발사하는 방식의 공격 |
| 근거리 공격 | 캐릭터가 캐릭터 중심점과 인접한 피격 판정을 생성하는 공격  근접 공격은 플레이어 캐릭터의 근접 무기 공격 로직과 동일하다. |

1. 몬스터 정보
   1. 1 스테이지 몬스터
      1. 인형 병정

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 체력 | 25 | 공격력 | 54 |
| 이동속도 | 1 | 방어력 | 10 |
| 공격속도 | 1.5 | 강인도 | 10 |
| 등급 | 일반 | 사거리 | 15 |
| 공격 방식 | 근거리 공격 |  |  |

* + - 적대 몬스터이다.
    - 접촉 시야의 반지름은 0.5이다.
    - 전방 시야의 반지름은 5, 각도는 30도 이다.
    1. 원거리 몹1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 체력 | 15 | 공격력 | 56 |
| 이동속도 | 0.5 | 방어력 | 5 |
| 공격속도 | 1 | 강인도 | 5 |
| 등급 | 일반 | 사거리 | 10 |
| 공격 방식 | 원거리 공격 |  |  |

* + - 적대 몬스터이다.
    - 접촉 시야의 반지름은 0.2이다.
    - 전방 시야의 반지름은 7, 각도는 30도 이다.
    1. 피돼지 몹1

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 체력 | 35 | 공격력 | 40 |
| 이동속도 | 0.3 | 방어력 | 10 |
| 공격속도 | 2 | 강인도 | 30 |
| 등급 | 일반 | 사거리 | 5 |
| 공격 방식 | 근거리 공격 |  |  |

* + - 적대 몬스터이다.
    - 접촉 시야의 반지름은 1.5이다.
    - 전방 시야의 반지름은 3, 각도는 15도 이다.