

## <클리니아 프로젝트>

### 몬스터 스킬 기획서



문서 버전	날짜	내용	이름
V.1.0.0	21.09.15	몬스터 스킬 구성 / 몬스터 스킬 분류	문성현
V.2.1.0	21.09.17	몬스터 스킬 구성 수정 1/ 몬스터 스킬 특성 정의	문성현
V.2.2.0	21.09.19	몬스터 스킬 구성 수정 2/ 몬스터 스킬 특성 정의 수정	문성현
V.2.3.1	21.09.23	몬스터 스킬 구성 수정 3	문성현
V.3.3.1	21.09.26	몬스터 스킬 애니메이션 작성	문성현
V.3.4.1	21.10.05	야생 인티 스킬 수정 소환사 더스티 2 번 스킬 삭제	문성현
V.3.5.1	21.10.27	스킬 id 추가	한태우

## 목차

1. 개요 .....	1
2. 목적 .....	4
3. 몬스터 스킬 분류 .....	4
3-1. 1 차 분류 .....	5
3-2. 2 차 분류 .....	5
4. 몬스터 스킬 특성 정의 .....	4
4-1. 재사용 대기시간 .....	5
4-2. 스킬 사거리 .....	5
4-3. 공격 범위 .....	5
4-4. 공격 속도 .....	5
4-5. 버프/디버프 .....	5
5. 몬스터 스킬 구성/사용 조건 .....	4
5-0. 스킬 id .....	5
5-1. 더스티 / 야생 인티 .....	5
5-2. 상위 더스티 .....	5
5-3. 소환사 더스티 .....	5
5-4. 더더스티 .....	5

## 1. 개요

- 해당 문서의 내용은 <클리니아 왕국>의 몬스터가 가진 스킬 구성 및 특징 기획이다.
- 해당 문서에서 "몬스터 스킬"은 몬스터가 PC와의 전투 상황에서 행하는 이동, 사망 외의 모든 행동을 일컫는다.
- <클리니아 왕국>의 모든 몬스터가 가진 스킬은 공격 범위를 가진 "논타겟형" 스킬이다.

## 2. 목적

- 추후 추가될 몬스터들과의 스킬 구성 밸런스와 몬스터 패턴의 다양화를 위해 1차, 2차로 몬스터 스킬을 분류한다.
- 몬스터가 등급 별로 가진 스킬의 규칙을 설정하여, 플레이어가 전투 시 몬스터 등급에 맞는 전투를 진행하도록 의도한다.
- 의도된 몬스터의 스킬 구성으로 플레이어가 전투 시 몬스터 등급에 맞는 전투 난이도를 가지도록 의도하고, 몬스터 아이템 드랍 테이블과의 연계성을 생각하여 기획한다.
- 현재 개발 상황 중 가지고 있는 리소스 내에서 스킬 애니메이션 및 이펙트를 기획한다.

### 3. 몬스터 스킬 분류

#### 3-1. 1 차 분류

- 1 차 분류는 몬스터 스킬의 사거리로 구분 지어 1. 근거리 스킬 2. 원거리 스킬 로 구분 짓는다.
  - 근거리 스킬: 스킬의 공격 사거리가 Nm 미만인 몬스터 스킬
  - 원거리 스킬: 스킬의 공격 사거리가 Nm 이상인 몬스터 스킬

#### 3-2. 2 차 분류

- 2 차 분류는 몬스터 스킬의 주력 효과에 따라 구분지어 (1. 공격 스킬 2. 방어 스킬 3. 버프 스킬 4. 특수 스킬) 총 4 가지로 구분짓는다.
  - 공격 스킬: PC 에게 직접적으로 데미지를 주기 위한 기획 의도를 가진 몬스터 스킬.
  - 방어 스킬: PC 에게 직접적으로 데미지를 주기보단 PC 의 행동을 제한하거나, 디버프 등을 이용하여 PC 에게 제약 조건을 주는 기획 의도를 가진 몬스터 스킬.
  - 버프 스킬: PC 에게 직접적으로 데미지를 주기보단 다른 몬스터의 체력 / 스테이터스 등을 상승시켜 주거나, 몬스터 소환 등과 같은 스킬로 부수적인 피해를 주는 스킬.
  - 특수 스킬: 위 세가지의 분류에 속하지 않는 스킬 분류 혹은 특정 몬스터만 가지고 있는 스킬 분류.

## 4. 몬스터 스킬 특성 정의

### 4-1. 재사용 대기시간

- 몬스터 재사용 대기시간은 몬스터 캐릭터가 스킬을 사용하였을 때, (해당 스킬 알고리즘의 종료~ 다음 스킬 알고리즘의 시작) 까지의 시간을 정의한다.
- 몬스터 재사용 대기시간은 몬스터의 공격 속도에 영향을 받지 않는 독립 변수이다.

### 4-2. 스킬 사거리

- 스킬 사거리는 몬스터가 스킬을 사용할 때, 몬스터 개체와 몬스터 스킬 범위(타격 박스)의 끝을 선분으로 연결한 거리를 말한다. 즉, 스킬 사용 범위의 직선 거리를 의미한다.
- 해당 개념은 몬스터 스킬의 1 차 분류를 위해 사용한다.

### 4-3. 공격 범위

- 공격 범위는 몬스터 스킬의 피격 박스 범위를 의미한다.

### 4-4. 공격 속도

- 공격 속도는 몬스터 스킬의 (선딜레이+타격+후딜레이)를 합친 속도를 의미한다. 공격 속도는 몬스터 스킬 애니메이션의 overdrive 와 비례한다.

### 4-5. 버프/디버프

- 몬스터 스킬 중 몬스터가 몬스터에게 체력, 디버프 등을 주는 스킬인 “버프 스킬”이 존재한다. 따라서 해당 스킬을 가진 몬스터는 몬스터와 플레이어를 모두 타겟팅 할 수 있는 알고리즘으로 구성한다.

## 5. 몬스터 스킬 구성/사용 조건

### 5-0. 스킬 Id

스킬명	id
몸통 박치기	2101
자폭	2102
찌르기	2201
분열	2202
먼지투척	2301
도망치기	2302
먼지소환	2401
먼지바람	2402
지면강타	2501
먼지폭풍	2502
대분열	2503

### 5-1. 더스티/야생 인티(일반 몬스터)

#### ● 더스티 스킬 구성

#### - 스킬 1. 몸통 박치기: 근거리, 공격스킬

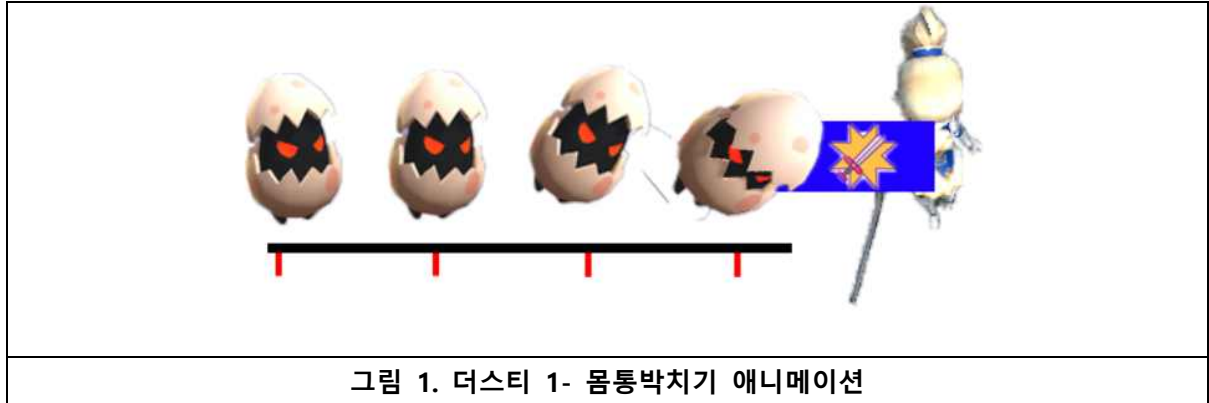
**스킬 설명:** 플레이어를 몸통으로 강하게 들이 받아 적중한 플레이어에게 피해를 준다.

**발동 조건:** 없음.

**비고:** 없음.

	더스티 1 번 스킬: 몸통박치기
스킬 사거리	R
공격 범위	N
기본 공격 속도	

재사용 대기시간	3s
버프/디버프	X



※ 추가 에셋: 1. 들이받는 효과 이펙트 2. 타격 이펙트

#### - 스킬 2. 자폭: 원거리, 공격 스킬

**스킬 설명:** 일정 조건을 충족할 시, 플레이어에게 뛰어들 후 달라붙어 자폭하여 피해를 입힌다.

**발동 조건:** 남은 체력이 10%가 되는 순간 50%의 확률로 발동한다. 발동 시, 제자리에 3 초간 정지한 뒤 자폭 스킬을 사용한다. 자폭 스킬을 사용한 더스티는 사망처리 된다.

**비고:** 플레이어가 해당 스킬을 회피하면, 더스티는 사거리의 끝까지 날아가 폭발한다.

플레이어가 해당 스킬에 적중하면, 더스티는 적중한 시점에서 바로 폭발한다.

	더스티 2 번 스킬: 자폭
스킬 사거리	4R
공격 범위	N
기본 공격 속도	
재사용 대기시간	3s

버프/디버프	X
--------	---

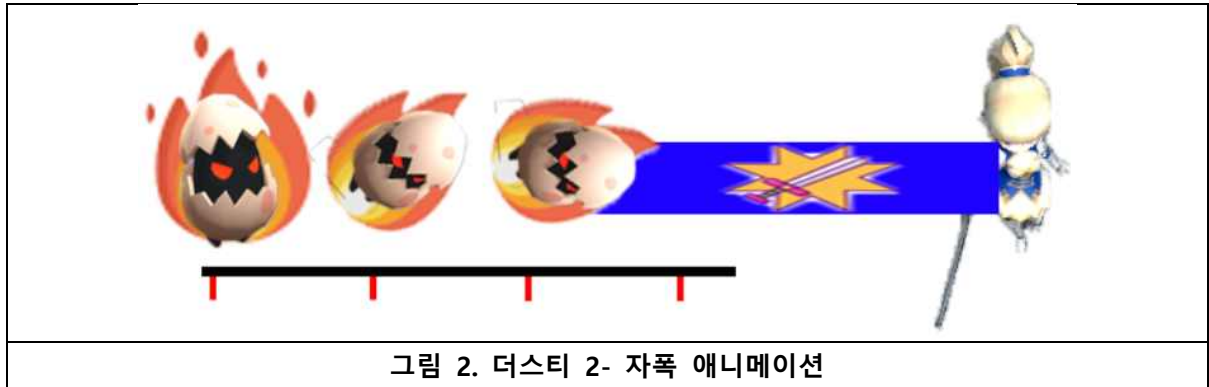
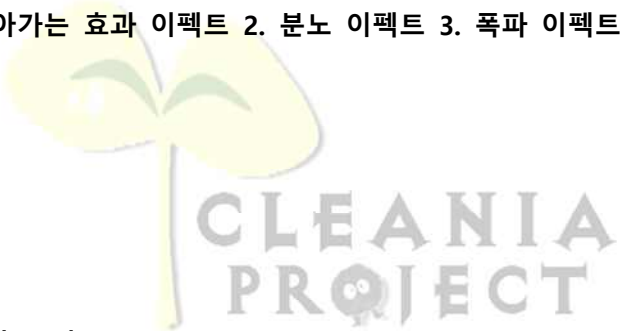


그림 2. 더스티 2- 자폭 애니메이션

※ 추가 에셋: 1. 날아가는 효과 이펙트 2. 분노 이펙트 3. 폭파 이펙트



● 야생 인티 스킬 구성

- 스킬 1. 찌르기: 근거리, 공격 스킬

**스킬 설명:** 야생 인티는 머리에 달려 있는 뿔을 이용해 플레이어를 공격하고, 단일 피해를 입는다. 공격을 받은 플레이어는 일정 확률로 “출혈” 디버프에 빠진다.

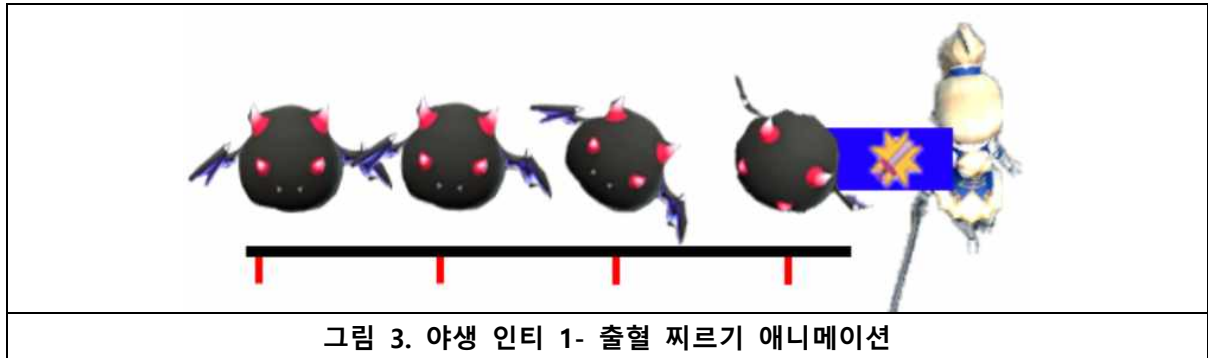
**발동 조건:** 찌르기 스킬 사용 시 30%의 확률로 출혈 찌르기 스킬 사용

**비고:** 출혈 지속 시간: N 초

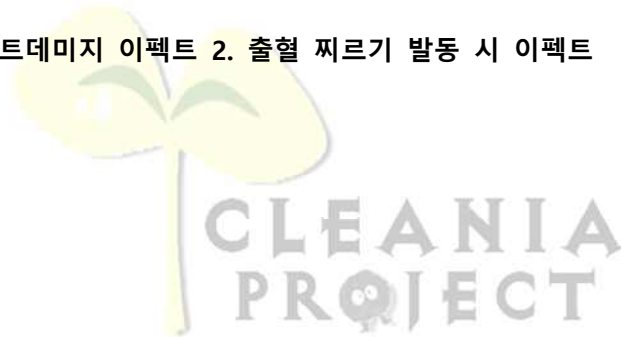
	야생 인티 1 번 스킬: 출혈 찌르기
스킬 사거리	R
공격 범위	N
기본 공격 속도	



재사용 대기시간	1.5s
버프/디버프	X



※ 추가 에셋: 1. 도트데미지 이펙트 2. 출혈 찌르기 발동 시 이펙트




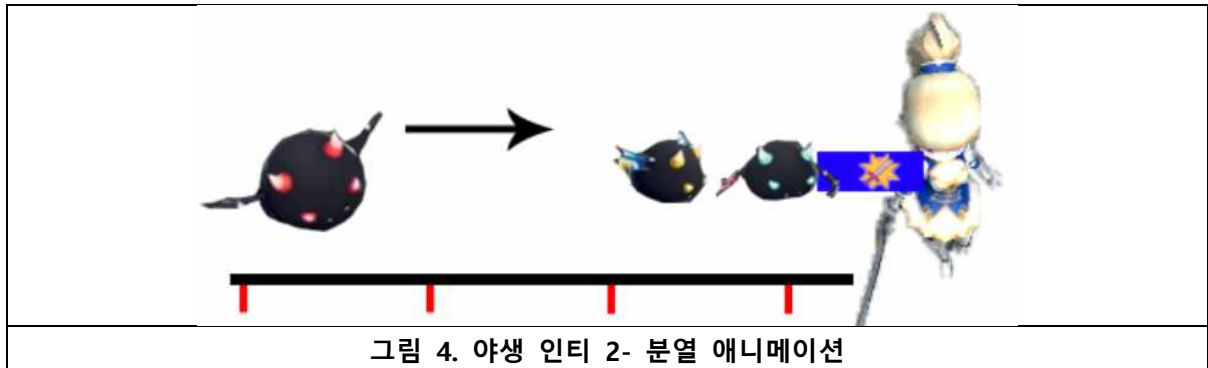
#### - 스킬 2. 분열: 근거리, 특수 스킬

**스킬 설명:** 야생 인티는 사망 시 일정 확률로 야생 인티의 능력치를 반씩 가진 꼬마 인티 두 마리로 분열한다.

**발동 조건:** 사망 시 50%의 확률로 발동

**비고:** 분열된 꼬마 인티들은 동일 에셋 내 다른 색상과 크기로 구분한다.

	<b>야생 인티 2 번 스킬: 분열</b>
스킬 사거리	2/R
공격 범위	2/N
기본 공격 속도	
재사용 대기시간	1.5s
버프/디버프	X



※ 추가 에셋: 1. 분열 시 먼지나는 이펙트



## 5-2. 상위 더스티(용사 몬스터)

### ● 상위 더스티 스킬 구성

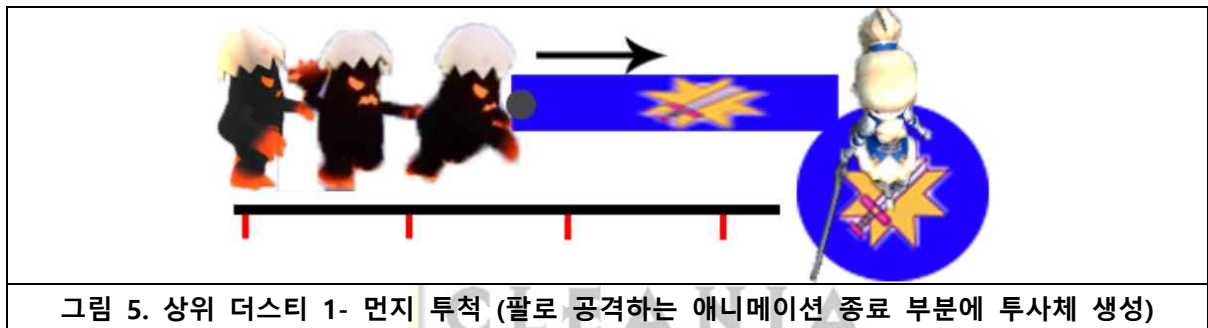
#### - 스킬 1. 먼지 투척: 원거리, 공격스킬

**스킬 설명:** 먼지 덩어리를 스킬 사용 방향으로 포물선을 그리며 던져 덩어리가 떨어진 구역에 먼지 구역을 형성한다. 먼지 덩어리에 맞은 플레이어는 피해를 입고, 먼지 구역에 위치 시 초당 데미지를 입는다. 해당 먼지 구역은 5 초간 지속된다.

**발동 조건:** X

**비고:** 먼지 덩어리가 날아가는 도중 플레이어가 맞았을 시에는 먼지 구역이 형성되지 않는다. 플레이어가 먼지 덩어리를 회피하고, 해당 스킬 사거리까지 도달하였을 때 먼지 구역이 생성된다.

	상위 더스티 1 번 스킬: 먼지 투척
스킬 사거리	R
공격 범위	N
기본 공격 속도	
재사용 대기시간	3s
버프/디버프	X




※ 추가 에셋: 1. 먼지 덩어리 이펙트 2. 먼지 구역 이펙트

#### - 스킬 2. 도망치기: 원거리, 특수스킬

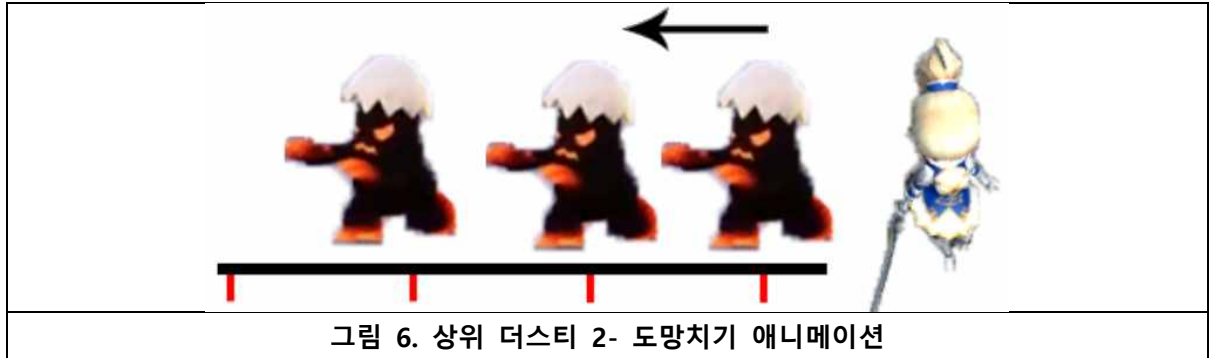
**스킬 설명:** 상위 더스티는 자신이 큰 위협을 받게 되면, 적으로부터 도망친다. 이 때 이동속도가 100% 상승하며, 플레이어의 반대방향으로 Nm 만큼 이동한다.

**발동 조건:** 먼지 투척 스킬 2 회 사용 후 1 초 후 발동.

**비고:** 도망치기의 범위 내에 충돌체가 있으면 충돌체를 감지하여 돌아서 이동한다. 이 때 도는 방향은 플레이어에서 먼 쪽으로 이동한다.

	상위 더스티 2 번 스킬: 도망 치기
스킬 사거리	R
공격 범위	N

기본 공격 속도	
재사용 대기시간	5s
버프/디버프	X



※ 추가 에셋: X



### 5-3. 소환사 더스티(희귀 몬스터)

#### - 스킬 1. 먼지 소환: 근거리, 버프스킬

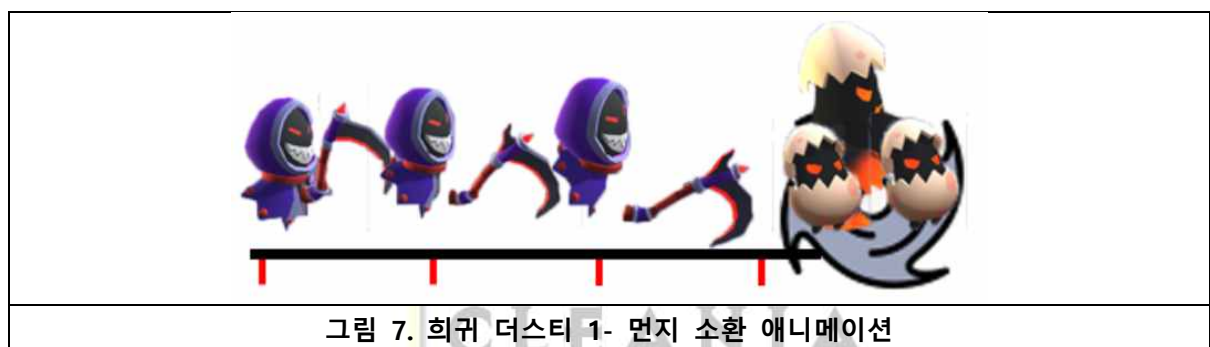
**스킬 설명:** 소환사 더스티는 N 초마다 상위 더스티 1 마리와 일반 더스티 N 마리를 소환한다. 해당 몬스터들은 소환사 더스티가 타겟팅한 플레이어를 자동 공격한다. 소환된 몬스터들은 해당 등급의 몬스터와 동일한 행동 패턴과 스테이터스, 스킬 구성을 가진다.

**발동 조건:** PC 인지 후 N 초마다 발동. /소환된 상위 더스티가 4 마리 이하일 경우 발동.

**비고:** 1. 소환된 몬스터는 상위 더스티 4 마리가 최대이다. 상위 더스티가 4 마리 일 경우, 스킬 이펙트는 발동되지만 몬스터는 소환되지 않는다.

2. 소환사 더스티는 기본적으로 상위 더스티 1 마리, 일반 더스티 N 마리를 대동한다. 소환된 몬스터는 가중치에 영향을 주지 않는다.

	소환사 더스티 1 번 스킬: 먼지 소환
스킬 사거리	
공격 범위	
기본 공격 속도	
재사용 대기시간	
버프/디버프	



※ 추가 에셋: 1. 소환 이펙트

- 스킬 3. 먼지 바람: 근거리, 방어스킬

**스킬 설명:** 소환사 더스티가 낫을 든 채 360 도 회전하여 공격한다. 회전 공격에 맞은 PC 는 피해를 입고, 크게 밀려난다.

**발동 조건:** X

**비고:** 1. 스킬에 피격된 PC 는 Nm 만큼 밀려난다.

	소환사 더스티 3 번 스킬: 먼지 바람
스킬 사거리	
공격 범위	
기본 공격 속도	
재사용 대기시간	7 초

버프/디버프	
--------	--

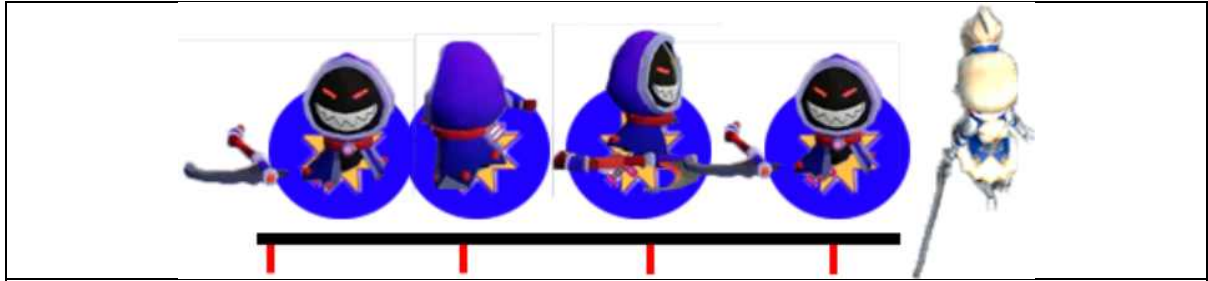


그림 9. 회귀 더스티 1- 먼지 소환 애니메이션

※ 추가 에셋: 1. 회전 시 이펙트



5-4. 더더스티(보스 몬스터) : 더더스티는 기본적으로 슈퍼아머(CC 면역) 상태를 가진다.

● 더더스티 스킬 구성

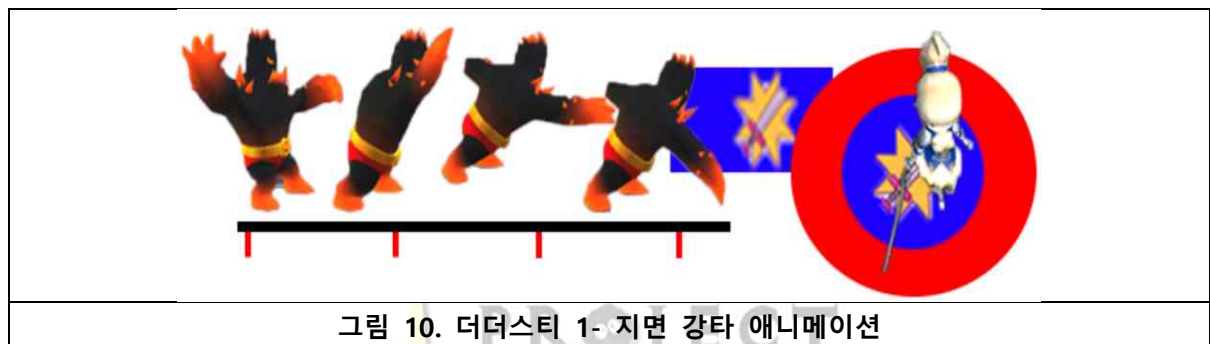
- 스킬 1. 지면 강타: 근거리, 공격스킬

**스킬 설명:** 주먹으로 강하게 지면을 내리쳐 충격파를 일으킨다. 해당 공격에 직접 피해를 입은 PC는 N만큼의 피해를 입고, 스톤 상태에 빠진다. 직접 피해를 받지 않고 충격파에만 피해를 입은 경우, N/3만큼의 피해를 입고 슬로우 상태에 빠진다.

**발동 조건:** 스킬 발동 시 70%의 확률로 발동.

**비고:** X

	더더스티 1 번 스킬: 지면 강타
스킬 사거리	
공격 범위	
기본 공격 속도	
재사용 대기시간	
버프/디버프	



※ 추가 에셋: 1. 지면 강타 이펙트

#### - 스킬 2. 먼지 폭풍: 원거리, 공격스킬

**스킬 설명:** 더더스티가 입으로 바람을 빨아들인 후, 한 번에 발사해 넓은 범위에 먼지 폭풍을 발사한다. 입으로 빨아들이는 바람의 범위 내에 위치한 PC 는 더더스티 쪽으로 끌려가며, 발사하는 폭풍에 피격된 PC 는 N 만큼의 피해를 입고 크게 밀려나 다운되며, 시야가 N%만큼 좁아지는 암흑 상태에 빠진다.

**발동 조건:** 스킬 발동 시 30%의 확률로 발동.

**비고:** 암흑 상태 S 초간 유지.

	더더스티 2 번 스킬: 먼지 폭풍
스킬 사거리	
공격 범위	
기본 공격 속도	
재사용 대기시간	
버프/디버프	



※ 추가 에셋: 1. 먼지 빨아들이는 이펙트 2. 먼지 발사하는 이펙트

### - 스킬 3. 대분열: 원거리, 공격스킬

**스킬 설명:** 더더스티가 체력이 0 이 될 시, 해당 자리에 일반 더스티가 N 마리 생성된다.

S 초를 거쳐 일반 더스티들은 더더스티가 쓰러진 곳으로 모이고, 더더스티가 부활한다. 부활한 더더스티의 체력은 살아남은 더스티 한 마리당 N 만큼의 체력을 가진다.

**발동 조건:** 부활 시 체력 30% 이상인 상태로 체력이 0 이하로 떨어졌을 시 발동



**비고:** 1. 체력이 0 이 되어 대분열 스킬을 사용할 때마다, 분열되는 더스티의 개체 수가 M 마리만큼 줄어든다.

2. 체력이 30% 미만으로 떨어진 이후에 체력이 0 이 되었을 시에는 대분열이 진행되지 않고 사망처리 된다.

	<b>더더스티 3 번 스킬: 대분열</b>
스킬 사거리	
공격 범위	
기본 공격 속도	
재사용 대기시간	
버프/디버프	

※ 추가 에셋: 1. 더스티들이 모이는 이펙트(바닥 회오리 등) 2. 더더스티 살아나는 이펙트