**<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 2번 스킬 삭제 | 문성현 |
| V.3.5.1 | 21.10.27 | 스킬 id 추가 | 한태우 |

게임기획반 문성현

목차

**1. 개요1**

**2. 목적4**

**3. 몬스터 스킬 분류4**

3-1. 1차 분류5

3-2. 2차 분류5

**4. 몬스터 스킬 특성 정의4**

4-1. 재사용 대기시간5

4-2. 스킬 사거리5

4-3. 공격 범위5

4-4. 공격 속도5

4-5. 버프/디버프5

**5. 몬스터 스킬 구성/사용 조건4**

5-0. 스킬 id5

5-1. 더스티 / 야생 인티5

5-2. 상위 더스티5

5-3. 소환사 더스티5

5-4. 더더스티5

# **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 일 컫는다.

● <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. 1차 분류**

● 1차 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. 2차 분류**

● 2차 분류는 몬스터 스킬의 주력 효과에 따라 구분지어

(1. 공격 스킬 2. 방어 스킬 3. 버프 스킬 4. 특수 스킬) 총 4가지로 구분짓는다.

**- 공격 스킬:** PC에게 직접적으로 데미지를 주기 위한 기획 의도를 가진 몬스터 스킬.

**- 방어 스킬:** PC에게 직접적으로 데미지를 주기보단 PC의 행동을 제한하거나, 디버프 등을 이용하여 PC에게 제약 조건을 주는 기획 의도를 가진 몬스터 스킬.

**- 버프 스킬:** PC에게 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 1차 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 overdrive와 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. 스킬Id**

|  |  |
| --- | --- |
| **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 1번 스킬: 몸통박치기** |
| 스킬 사거리 | R |
| 공격 범위 | N |
| 기본 공격 속도 |  |
| 재사용 대기시간 | 3s |
| 버프/디버프 | X |

|  |
| --- |
|  |
| **그림 1. 더스티 1- 몸통박치기 애니메이션** |

**※ 추가 에셋: 1. 들이받는 효과 이펙트 2. 타격 이펙트**

**- 스킬 2. 자폭: 원거리, 공격 스킬**

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

**발동 조건:** 남은 체력이 10%가 되는 순간 50%의 확률로 발동한다. 발동 시, 제자리에 3초간 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 2번 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: N초

|  |  |
| --- | --- |
|  | **야생 인티 1번 스킬:**  **출혈 찌르기** |
| 스킬 사거리 | R |
| 공격 범위 | N |
| 기본 공격 속도 |  |
| 재사용 대기시간 | 1.5s |
| 버프/디버프 | X |

|  |
| --- |
|  |
| **그림 3. 야생 인티 1- 출혈 찌르기 애니메이션** |

**※ 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.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **야생 인티 2번 스킬:**  **분열** |
| 스킬 사거리 | 2/R |
| 공격 범위 | 2/N |
| 기본 공격 속도 |  |
| 재사용 대기시간 | 1.5s |
| 버프/디버프 | X |

|  |
| --- |
|  |
| **그림 4. 야생 인티 2- 분열 애니메이션** |

**※ 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 5초간 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 1번 스킬:**  **먼지 투척** |
| 스킬 사거리 | R |
| 공격 범위 | N |
| 기본 공격 속도 |  |
| 재사용 대기시간 | 3s |
| 버프/디버프 | X |

|  |
| --- |
|  |
| **그림 5. 상위 더스티 1- 먼지 투척 (팔로 공격하는 애니메이션 종료 부분에 투사체 생성)** |

**※ 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 2회 사용 후 1초 후 발동.

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | **상위 더스티 2번 스킬:**  **도망 치기** |
| 스킬 사거리 | R |
| 공격 범위 | N |
| 기본 공격 속도 |  |
| 재사용 대기시간 | 5s |
| 버프/디버프 | X |

|  |
| --- |
|  |
| **그림 6. 상위 더스티 2- 도망치기 애니메이션** |

**※ 추가 에셋: X**

**5-3. 소환사 더스티(희귀 몬스터)**

**- 스킬 1. 먼지 소환: 근거리, 버프스킬**

**스킬 설명:** 소환사 더스티는 N초마다 상위 더스티 1마리와 일반 더스티 N마리를 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 N초마다 발동. /소환된 상위 더스티가 4마리 이하일 경우 발동.

**비고:** 1. 소환된 몬스터는 상위 더스티 4마리가 최대이다. 상위 더스티가 4마리 일 경우,

스킬 이펙트는 발동되지만 몬스터는 소환되지 않는다.

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

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

|  |
| --- |
|  |
| **그림 7. 희귀 더스티 1- 먼지 소환 애니메이션** |

**※ 추가 에셋: 1. 소환 이펙트**

**- 스킬 3. 먼지 바람: 근거리, 방어스킬**

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

**발동 조건:** X

**비고:** 1. 스킬에 피격된 PC는 Nm만큼 밀려난다.

|  |  |
| --- | --- |
|  | **소환사 더스티 3번 스킬:**  **먼지 바람** |
| 스킬 사거리 |  |
| 공격 범위 |  |
| 기본 공격 속도 |  |
| 재사용 대기시간 | 7초 |
| 버프/디버프 |  |

|  |
| --- |
|  |
| **그림 9. 희귀 더스티 1- 먼지 소환 애니메이션** |

**※ 추가 에셋: 1. 회전 시 이펙트**

**5-4. 더더스티(보스 몬스터) : 더더스티는 기본적으로 슈퍼아머(CC면역) 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, 스턴 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 1번 스킬:**  **지면 강타** |
| 스킬 사거리 |  |
| 공격 범위 |  |
| 기본 공격 속도 |  |
| 재사용 대기시간 |  |
| 버프/디버프 |  |

|  |
| --- |
|  |
| **그림 10. 더더스티 1- 지면 강타 애니메이션** |

**※ 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 PC는 더더스티 쪽으로 끌려가며, 발사하는 폭풍에 피격된 PC는 N만큼의 피해를 입고 크게 밀려나 다운되며, 시야가 N%만큼 좁아지는 암흑 상태에 빠진다.

**발동 조건:** 스킬 발동 시 30%의 확률로 발동.

**비고:** 암흑 상태 S초간 유지.

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

|  |
| --- |
|  |
| **그림 11. 더더스티 2- 먼지 폭풍 애니메이션** |

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

**- 스킬 3. 대분열: 원거리, 공격스킬**

**스킬 설명:** 더더스티가 체력이 0이 될 시, 해당 자리에 일반 더스티가 N마리 생성된다. S초를 거쳐 일반 더스티들은 더더스티가 쓰러진 곳으로 모이고, 더더스티가 부활한다. 부활한 더더스티의 체력은 살아남은 더스티 한 마리당 N만큼의 체력을 가진다.

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

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

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

|  |  |
| --- | --- |
|  | **더더스티 3번 스킬:**  **대분열** |
| 스킬 사거리 |  |
| 공격 범위 |  |
| 기본 공격 속도 |  |
| 재사용 대기시간 |  |
| 버프/디버프 |  |

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