



Project_NoA

Monster

노치영과 아이들

팀 프로젝트

목차

1. 개요

- 몬스터 분류
- 몬스터 배치

2. 일반 몬스터 설정

- 개요
- 베이스
- 파츠

3. 일반 몬스터 구상

- 일반 몬스터 네이밍 설정
- 일반 몬스터 스킬 구상
- 일반 몬스터 베이스별 스킬

4. 네임드 몬스터 설정

- 개요
- 베이스
- 파츠

5. 네임드 몬스터 구상

- 네임드 몬스터 네이밍 설정
- 네임드 몬스터 스킬 구상
- 네임드 몬스터별 스킬

6. 군주 몬스터 설정

- 개요
- 베이스
- 파츠

7. 군주 몬스터 구상

- 군주 몬스터 네이밍 설정
- 군주 몬스터 스킬 구상
- 군주 몬스터 스킬

8. 몬스터 테이블

- ERD 구조
- 테이블 스키마 설정
- 테이블 설정

개요

1. 몬스터 분류

Project_NoA의 몬스터는 기본적으로 3분류로 구분된다.

- 일반 몬스터
- 네임드 몬스터
- 군주 몬스터

일반 몬스터의 경우 속성에 관계없이 베이스를 공유하며, 추가되는 파츠에 따라 속성을 구분하도록 한다.

ex) 거인형 + 팔 부위 불 파츠 + 머리 부위 불파츠 + 다리부위 불파츠 = 불속성 거인형 일반 몬스터

네임드 몬스터의 경우 일반 몬스터와 마찬가지로 베이스를 공유하며 추가되는 파츠에 따라 속성을 구분하도록한다.

단, 네임드 몬스터에게만 주어지는 파츠를 설정한다.

ex) 거인형 + 네임드용 팔 부위 기계 파츠 + 네임드용 머리 부위 기계 파츠 + 네임드용 다리 부위 기계 파츠
= 네임드 몬스터, 차원 왜곡장 악마

군주 몬스터의 경우 일반 몬스터 및 네임드 몬스터와는 다른 형태로, 자체적인 베이스와 파츠들을 가지도록 한다.

ex) 수룡형 + 레비아탄용 몸 지느러미 파츠 + 레비아탄용 머리 지느러미 파츠 + 레비아탄용 꼬리 지느러미 파츠
= 군주 몬스터, '제 2의 방 - 레비아탄'

2. 몬스터 배치

- 각 스테이지 및 던전은 클리어 조건에 따라 몬스터가 배치된다.
- 각 스테이지 및 던전은 일반 몬스터, 네임드 몬스터, 군주 몬스터의 배치 유무가 다르다.

ex1) 스토리 모드 챕터 1 - 1 = 일반 몬스터만 배치.

ex3) 스토리 모드 챕터 4 - 2 = 일반 몬스터 + 네임드 몬스터 배치.

ex2) 스토리 모드 챕터 5 - 6 = 군주 몬스터만 배치.

일반 몬스터 설정

1. 개요

- 일반 몬스터의 경우 속성에 관계없이 베이스를 공유하며, 추가되는 파츠에 따라 속성을 구분하도록 한다.
- **ex)** 거인형 + 팔 부위 불 파츠 + 머리 부위 불파츠 + 다리부위 불파츠 = 불속성 거인형 일반 몬스터
- 각 몬스터의 파츠 구분은 그래픽 리소스를 효율적으로 재사용 하기 위해 구분.
- **ex)** 화속성 거인형 일반 몬스터와 수속성 거인형 일반 몬스터의 모션 리소스 공유.
- 일반 몬스터 베이스에 따라 착용할 수 있는 파츠는 각각 다르게 설정된다.
- **ex)** 거인형은 머리, 팔, 다리에 파츠를 부착할 수 있으며 거인형 전용 파츠가 존재한다.

2. 베이스

- 일반 캐릭터들은 베이스에 따라 1차 구분이 된다.
- 각 몬스터는 베이스에 따라 사운드, 모션을 공유한다.

거인형 : 근육이 크게 형성된 인간형태의 베이스. 모든 속성에 공통적으로 있는 몬스터.

- 파츠 부위 : 피부, 머리, 등, 팔, 다리, 꼬리.

짐승형 : 4족 보행형 짐승 형태의 베이스

- 파츠 부위 : 피부, 머리, 등, 꼬리.

이계형 : 거인형 보다는 근육이 없으며 날개가 달려있는 몬스터

- 파츠 부위 : 피부, 머리, 등, 팔, 다리, 꼬리.

조류형 : 일정 높이의 지상을 날아다니는 새 형태의 베이스

- 파츠 부위 : 피부, 머리, 등, 날개, 꼬리

NoA형 - 중형: 라이더 슈트와 가면을 쓴 여성형 인간 형태의 베이스

- 파츠 부위 : 머리 파츠, 얼굴 파츠, 헤어 파츠, 무기 파츠

기타 베이스 추가 예정

3. 파츠

- 일반 몬스터들은 파츠에 따라 2차 구분이 된다.
- 각 몬스터는 파츠에 따라 속성을 부여받게 된다.
- 문서에서는 파츠에 따른 설명만 전달한다.

화속성

- 몸에 돌이 박혀있고 불에 타는 듯한 느낌.

수속성

- 몸에 아가미와 지느러미가 달려있는 듯한 느낌.

목속성

- 몸에 식물 덩쿨들이 감겨있고 풀이 자라나 있는 느낌.

금속성

- 몸에 철로 된 조잡한 조형물들이 붙어있는 느낌.

암속성

- 몸에 검은색 점액이 붙어 있는 느낌.

명속성

- 발광체가 붙어있어 몸에서 빛이 나는 느낌.

일반 몬스터 구상

1. 일반 몬스터 네이밍 설정

| | 화속성 | 수속성 | 목속성 | 금속성 | 암속성 | 명속성 |
|------|----------------|----------------|----------------|----------------|-----------------|----------------|
| 거인형 | 거인형 : 불의 악마 | 거인형 : 물의 악마 | 거인형 : 풀의 악마 | 거인형 : 철의 악마 | 거인형 : 어둠의 악마 | 거인형 : 빛의 악마 |
| 짐승형 | 짐승형 : 불의 악마 | X | 짐승형 : 풀의 악마 | X | 짐승형 : 어둠의 악마 | X |
| 이계형 | 이계형 : 불의 악마 | 이계형 : 물의 악마 | X | 이계형 : 철의 악마 | X | 이계형 : 빛의 악마 |
| 조류형 | X | X | 조류형 : 풀의 악마 | 조류형 : 철의 악마 | 조류형 : 어둠의 악마 | X |
| NoA형 | Anti : 셰이드 | Anti : 브리아나 | X | Anti : 아우라라 | X | X |

- 일반 몬스터의 네이밍은 베이스와 속성이 직관적으로 보일 수 있도록 설정한다.
거인형 베이스 + 화속성 파츠 = 거인형 : 불의 악마.
- 단, NoA형 캐릭터의 경우 기존 플레이어 캐릭터의 스킬 모션에 맞춰 네이밍
ex) 셰이드 캐릭터의 스킬 모션을 쓰는 Anti NoA는 'Anti : 셰이드'로 설정..
- 각 일반 몬스터는 추가 예정.
- 몬스터의 레벨은 1로 설정되어있으며 레벨 증가에 따라 HP, ATK, DEF, 스킬 공격력이 5% 씩 증가한다.
- 몬스터의 레벨은 스테이지에 따라 변화한다.
ex) 스테이지 요구 레벨이 20일 경우, 몬스터의 레벨은 20이 되며 HP, ATK, DEF, 스킬 공격력은 베이스 대비 100% 증가하게 된다.

PROJECT_NoA MONSTER

2. 일반 몬스터 스킬 구상

- 일반 몬스터의 스킬의 경우 핵앤 슬래시 장르 특성상 다수의 몬스터가 등장한다는 점을 감안, 비교적 간단하게 스킬을 구성하도록 한다.
- 일반 몬스터의 경우 베이스를 토대로 공통의 스킬 모션을 가지지만 그에 따른 어펙트와 이펙트를 다르게 설정한다.

ex) ‘거인형 : 불의 악마’와 ‘거인형 : 물의 악마’의 경우 같은 ‘오른팔 휘두르기’ 스킬 모션을 가지지만 그에 따른 이펙트와 어펙트 값은 다르다.

‘거인형 : 불의 악마’

모션 : 오른팔 휘두르기 - 이펙트 : 팔의 궤도에 따라 불길 생성. - 어펙트 : 불 속성 데미지 100

‘거인형 : 물의 악마’

모션 : 오른팔 휘두르기 - 이펙트 : 팔의 궤도에 따라 물길 생성. - 어펙트 : 물 속성 데미지 100

3. 일반 몬스터 베이스별 스킬

| 베이스 | 스킬명 | 스킬 타입 | 스킬 설명 |
|-----|--------|-------|---------------------|
| 거인형 | 팔 휘두르기 | 근거리 | 양 팔을 한번씩 휘두른다. |
| 짐승형 | 깨물기 | 근거리 | 입으로 깨문다. |
| 이계형 | 마석 발사 | 원거리 | 몸을 모아 기를 모으고 투사체 발사 |
| 조류형 | 깃털 발사 | 원거리 | 날개를 휘둘러 깃털을 발사한다. |

단, NoA형 캐릭터의 경우 모델이 되는 캐릭터의 기존 스킬 모션과 이펙트를 가져온다. 그 예는 아래와 같다.

ex)

| 몬스터 | 스킬 명 | 모션 | 스킬 타입 | 스킬 설명 |
|---------------|-------|---------------|-------|--------------|
| Anti : 시리네 | 벚꽃 난도 | 기존 시리네 스킬 모션1 | 근접 | 전방에 칼 난도 |
| | 낙화 | 기존 시리네 스킬 모션2 | 근접 | 점프 후 지면 내려치기 |
| | 벚꽃 무회 | 기존 시리네 스킬 모션3 | 근접 | 춤추듯 검 휘두르기 |

네임드 몬스터 설정

1. 개요

- 네임드 몬스터의 경우, 스토리에 등장하는 비중있는 몬스터 및 스테이지의 보스로 설정할 수 있는 몬스터들로 구성한다.
- 네임드 몬스터의 경우 일반 몬스터와 마찬가지로 베이스를 공유하며 추가되는 파츠에 따라 속성을 구분하도록한다. 단, 네임드 몬스터에게만 주어지는 파츠를 설정한다.
- **ex)** 거인형 + 네임드용 팔 부위 기계 파츠 + 네임드용 머리 부위 기계 파츠 + 네임드용 다리 부위 기계 파츠 = 네임드 몬스터, 차원 왜곡장 악마
- 각 몬스터의 파츠 구분은 그래픽 리소스를 효율적으로 재사용 하기 위해 구분.
- **ex)** 화속성 거인형 일반 몬스터와 거인형 네임드 몬스터의 모션 리소스 공유.
- 몬스터 베이스에 따라 착용할 수 있는 파츠는 각각 다르게 설정된다.
- **ex)** 거인형은 머리, 팔, 다리에 파츠를 부착할 수 있으며 거인형 전용 파츠가 존재한다.

2. 베이스

- 네임드 몬스터의 베이스는 일반 몬스터의 베이스를 공유한다.
- 일반 몬스터의 경우와 같이 베이스를 통해 1차 분류되며 각 몬스터는 베이스에 따라 사운드, 모션을 공유한다.
- 단, 네임드 몬스터만의 전용 베이스도 존재한다.

3. 파츠

- 네임드 몬스터의 파츠는 일반 몬스터의 파츠에 네임드 전용 파츠도 가지고 있다.
- 일반 몬스터의 경우와 같이 파츠를 통해 2차 분류된다. 각 몬스터는 파츠에 따라 속성을 부여받게 된다.
- 문서에서는 파츠에 따른 설명만 전달한다.

네임드 몬스터 구상

1. 네임드 몬스터 네이밍 설정

| | 화속성 | 수속성 | 목속성 | 금속성 | 암속성 | 명속성 |
|------|-----|-------|---------------------------|-----------|-----|-----|
| 거인형 | 프로켈 | X | X | 차원 왜곡의 악마 | X | X |
| 짐승형 | X | X | X | X | X | X |
| 이계형 | X | X | X | X | X | X |
| 조류형 | X | X | X | X | X | X |
| 고정형 | X | X | 시즐리니아, 씨앗과 융합한 벨페고르 | X | X | X |
| 도마뱀형 | X | 포르네우스 | X | X | X | X |
| NoA형 | X | X | X | X | X | X |

- 네임드 몬스터의 네이밍은 스토리에 등장하는 비중있는 몬스터 및 스테이지의 보스로 설정할 수 있는 몬스터들로 구성한다.
- 네임드 몬스터는 스토리 진행에 따라 지속적으로 추가 예정.

2. 네임드 몬스터 스킬 구상

- 기본적으로 일반 몬스터에 비해 더 많은 스킬을 보유한다.
- 일부 모션은 같은 베이스를 지니는 일반 몬스터의 모션을 가져오지만, 네임드 몬스터만의 스킬도 존재한다.

4. 네임드 몬스터별 스킬

| 이름 | 스킬명 | 스킬 타입 | 스킬 설명 |
|--------------|--------|-------|-------------------------|
| 프로켈 | 몸통 박치기 | 근거리 | 몸을 돌진하며 공격. |
| | 불뿔기 | 근거리 | 주변에 입으로 불을 뿜음. |
| | 화염탄 | 원거리 | 적에게 화염탄을 4번 던짐, |
| 포르네우스 | 물송곳 | 원거리 | 물로 송곳모양을 만들어 5번 던짐. |
| | 꼬리치기 | 근거리 | 한바퀴 돌며 꼬리를 휘두름. |
| | 슬라이드 | 근거리 | 몸을 공처럼 만들어 물결을 타고 3번 돌진 |
| 차원 왜곡의 악마 | 기습 | 근거리 | 몸을 숨기고 2초 뒤에 근접해 공격. |
| | 템프시롤 | 근거리 | 인근 적을 팔로 휘둘러 8번 공격 |
| | 낙하 | 근거리 | 몸을 숨기고 공중에서 떨어져 주변에 데미지 |
| 시즐리니아 | 독 뿜기 | 근거리 | 주변에 독을 뿌려 데미지. |
| | 가시 날리기 | 원거리 | 적에게 가시를 날림. |
| | 내려치기 | 근거리 | 붕우리로 지면을 내려침. |
| 씨앗과 융합한 벨페고르 | 만들레 폭탄 | 근거리 | 주변에 씨앗을 뿌리고 터뜨림. |
| | 가시 난사. | 원거리 | 적에게 많은 가시를 날림 |
| | 앞 난무 | 근거리 | 날카로운 앞으로 주변 적을 2번 공격 |

군주 몬스터 설정

1. 개요

- 군주 몬스터의 경우 일반 몬스터 및 네임드 몬스터와는 다른 형태로, 자체적인 베이스와 파츠들을 가지도록 한다.

ex) 수룡형 + 레비아탄용 몸 지느러미 파츠 + 레비아탄용 머리 지느러미 파츠 + 레비아탄용 꼬리 지느러미 파츠 = 군주 몬스터, '제 2의 밤 - 레비아탄'

- 군주 몬스터는 스토리에 등장하는 여섯 속성의 악마들 중 각각의 가장 강력한 악마를 의미한다.
- 군주 몬스터는 스토리 모드에만 등장하는 몬스터로, 엔드 콘텐츠에 쓰이는 보스 몬스터들은 군주 몬스터를 베이스로 한다.

2. 베이스

- 각 군주들은 자신만의 베이스를 착용한다.

레비아탄 : 수룡형 - 거대한 뱀 형태의 팔다리가 없는 동양의 용과 같은 느낌.

- 착용 파츠 : 머리, 등, 꼬리, 앞배, 뒷배

벨페고르 : 거대 나무형 - 거대한 나무와 상체가 융합한 느낌

- 착용 파츠 : 머리, 등, 팔, 어깨.

이외의 군주 몬스터는 설정중

3. 파츠

레비아탄 용 전용 파츠

- 지느러미 형태로 넓게 퍼져 날개 같은 느낌.

벨페고르 용 전용 파츠

- 식물의 덩쿨, 나뭇가지 등이 얹혀있는 느낌.

군주 몬스터 구상

1. 군주 몬스터 네이밍 설정

| | 화속성 | 수속성 | 목속성 | 금속성 | 암속성 | 명속성 |
|--------|-----|---------------|---------------|-----|-----|-----|
| 수룡형 | X | 제 2의 밤 - 레비아탄 | X | X | X | X |
| 거대 나무형 | X | X | 제 3의 밤 - 벨페고르 | X | X | X |

2. 군주 몬스터 스킬 구상

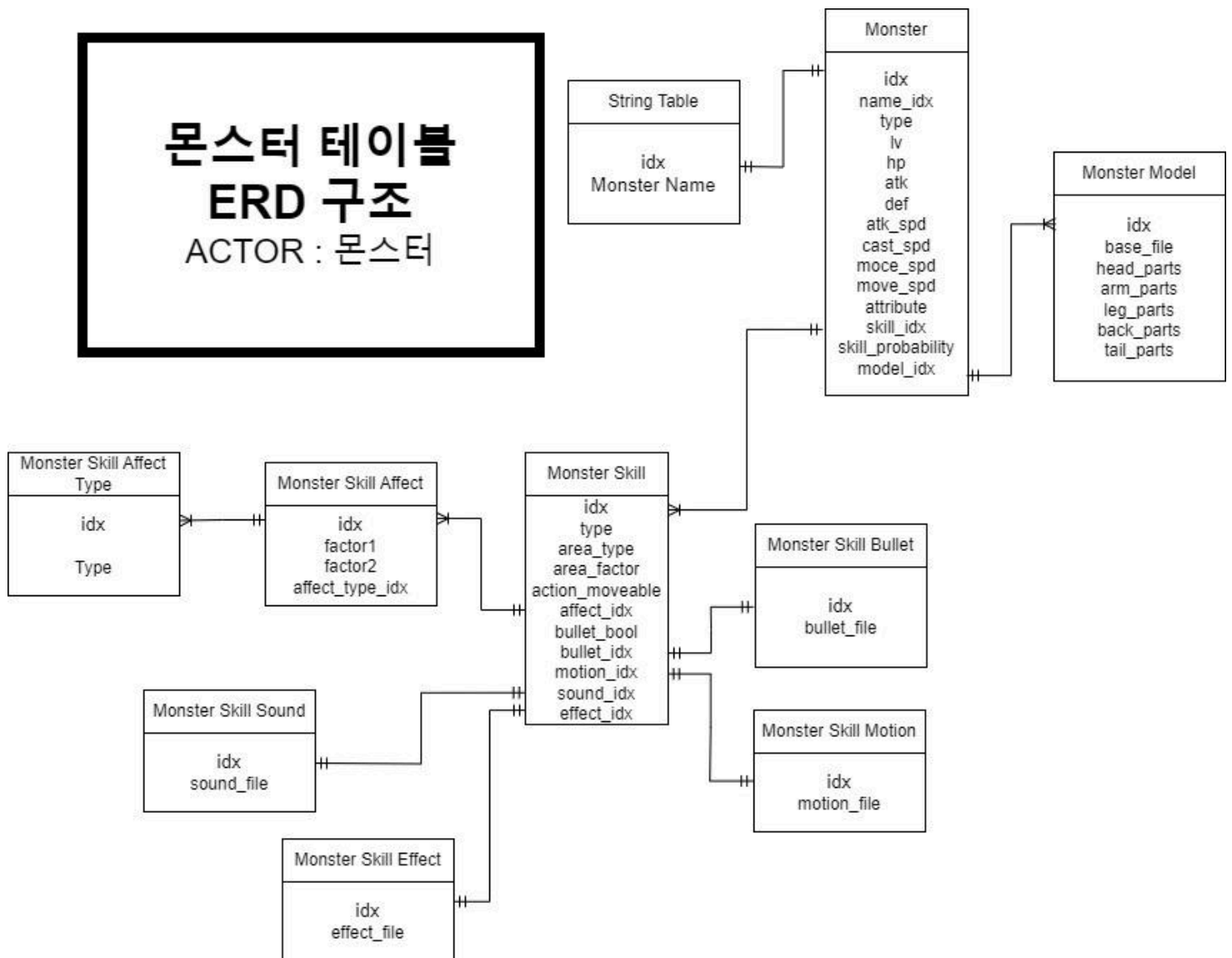
- 군주 몬스터는 가장 많은 스킬을 보유한다.
- 군주 몬스터 스킬 모션은 군주 몬스터만의 모션을 사용한다.

3. 군주 몬스터 스킬

| 이름 | 스킬명 | 스킬 타입 | 스킬 설명 |
|------------------|--------|-------|------------------------------|
| 제 2의 방 - 레비아탄 | 물발사 | 근거리 | 물을 빔처럼 3초간 발사함. |
| | 물기 | 근거리 | 근접한 캐릭터를 입으로 공격한다. |
| | 물기둥 | 원거리 | 캐릭터 지정 위치에 물기둥 생성 / 3회 반복. |
| | 물송곳 | 원거리 | 캐릭터를 향해 물 송곳 발사 / 5회 반복. |
| | 꼬리 휩쓸기 | 근거리 | 꼬리를 휘둘러 근거리 적 공격. |
| 제 3의 방 - 벨페고르 | 가지 휩쓸기 | 근거리 | 팔을 휘둘러 적을 공격. |
| | 가지 기둥 | 원거리 | 캐릭터 지정 위치에 가지 기둥 생성 / 3회 반복. |
| | 민들레 폭탄 | 근거리 | 주변에 씨앗을 뿌리고 터뜨림. |
| | 가시 난사. | 원거리 | 적에게 많은 가시를 날림 |
| | 앞 난무 | 근거리 | 날카로운 앞으로 주변 적을 4번 공격 |

몬스터 테이블

1. ERD구조



PROJECT_NoA MONSTER

2. 테이블 스키마 설정

- 테이블의 스키마는 팀원들과 합의하여 통일성을 갖추도록 설정하였다.
- 스키마는 영문 소문자로만 작성하며 띄어쓰기는 언더바(_)를 이용한다.

몬스터 스키마 설정

| 칼럼명 | 자료형 | 설명 |
|--------------------|--------|--|
| idx | int | 몬스터 인덱스 |
| name | string | 몬스터 이름 |
| type | int | 몬스터 타입 (0:일반 / 1:네임드 / 2:군주) |
| lv | int | 몬스터 레벨. 몬스터 레벨 테이블 참조 |
| hp | int | 몬스터 생명력 |
| atk | int | 몬스터 공격력. |
| def | int | 몬스터 방어력. |
| atk_spd | int | 몬스터 공격 속도. |
| cast_spd | int | 몬스터 캐스팅 속도 |
| move_spd | int | 몬스터 이동속도 |
| attribute | int | 몬스터 원소 속성. (0:화 / 1:수 / 2:목 / 3:금 / 4:명 / 5:암) |
| skilldamage | float | 스킬 데미지 배율 |
| skill1_idx | int | 사용 스킬 1의 스킬 인덱스 |
| skill1_probability | float | 사용 스킬 1을 사용할 확률 |
| skill2_idx | int | 사용 스킬 2의 스킬 인덱스 |
| skill2_probability | float | 사용 스킬 2을 사용할 확률 |
| skill3_idx | int | 사용 스킬 3의 스킬 인덱스 |
| skill3_probability | float | 사용 스킬 3을 사용할 확률 |
| skill4_idx | int | 사용 스킬 4의 스킬 인덱스 |
| skill4_probability | float | 사용 스킬 4을 사용할 확률 |
| skill5_idx | int | 사용 스킬 5의 스킬 인덱스 |
| skill5_probability | float | 사용 스킬 5을 사용할 확률 |
| model_idx | int | 몬스터 모델 인덱스 |

PROJECT_NoA MONSTER

몬스터 모델 스키마 설정

| 칼럼명 | 자료형 | 설명 |
|--------------|-----|--------------|
| index | int | 몬스터 모델 인덱스 |
| base_file | int | 몬스터 베이스 파일 |
| skin_parts | int | 몬스터 스킨 파츠 파일 |
| head_parts | int | 몬스터 머리 파츠 파일 |
| arm_parts | int | 몬스터 팔 파츠 파일 |
| leg_parts | int | 몬스터 다리 파츠 파일 |
| back_parts | int | 몬스터 등 파츠 파일 |
| tail_parts | int | 몬스터 꼬리 파츠 파일 |
| weapon_parts | int | 몬스터 무기 파츠 파일 |

몬스터 스킬 스키마 설정

| 칼럼명 | 자료형 | 설명 |
|-----------------|-------|---|
| idx | int | 스킬의 인덱스. |
| type | int | 스킬 종류 (0 : 근거리 / 1 : 원거리) |
| area_type | int | 0:전방 직선형 1: 부채꼴형 2: 특정 지점 반경형 3: 발사체 4: 제자리 |
| area_factor1 | float | Type 0일때 거리값, Type 1일때 거리값, Type 2일때 거리값 / 최소 단위는 M(미터)로 설정 |
| area_factor2 | float | Type 0일때 높이값, Type 1일때 각도, Type 2일때 반지름 / 최소 단위는 M(미터)로 설정 |
| action_moveable | int | 액션 중 이동 가능 여부. (0 : 행동 중 이동 가능 / 1 : 행동 중 이동 불가.) |
| affect_idx | int | 사용할 어팩트의 인덱스 번호 |
| bullet_bool | int | 투사체 사용여부, 발사체 여부 (0: 없음 / 1:있음.) |
| bullet_idx | int | 투사체 인덱스. 스킬에 사용될 블릿의 인덱스를 표기한다. |
| motion_idx | int | 액션 애니메이션 번호. |
| sound_idx | int | 피격 사운드 번호 |
| effect_idx | int | 피격 이펙트 번호 |

PROJECT_NoA MONSTER

몬스터 스킬 어펙트 스키마 설정

| 칼럼명 | 자료형 | 설명 |
|-----------------|--------|---|
| idx | int | index |
| affect_type_idx | int | 스킬 어펙트 타입의 idx |
| value1 | float | 어펙트 value1 |
| value2 | float | 어펙트 value2 |
| description | string | 어펙트 설명(value1=v1, value2=v2) / # : 이 칼럼은 코드에서 사용하지 않는다. |

몬스터 스킬 어펙트 타입 스키마 설정

| 칼럼명 | 자료형 | 설명 |
|------|-----|-----------|
| idx | int | index |
| type | int | 스킬 어펙트 타입 |

몬스터 스킬 투사체 스키마 설정

| 칼럼명 | 자료형 | 설명 |
|-------------|-----|-------------|
| idx | int | 몬스터 투사체 인덱스 |
| bullet_file | int | 투사체 파일 |

몬스터 스킬 모션 스키마 설정

| 칼럼명 | 자료형 | 설명 |
|-------------|-----|------------|
| idx | int | 몬스터 모션 인덱스 |
| motion_file | int | 모션 파일 |



몬스터 스킬 사운드 스키마 설정

| 칼럼명 | 자료형 | 설명 |
|------------|-----|-------------|
| idx | int | 몬스터 사운드 인덱스 |
| sound_file | int | 사운드 파일 |

몬스터 스킬 이펙트 스키마 설정

| 칼럼명 | 자료형 | 설명 |
|-------------|-----|-------------|
| idx | int | 몬스터 이펙트 인덱스 |
| effect_file | int | 이펙트 파일 |

3. 테이블 설정

- 스트링 테이블의 값은 카테고리별로 부여받으며 몬스터의 경우 가장 앞자리에 '2'를 사용하도록 한다.
- 직접적인 파일이 들어갈 경우 파일 네임 룰에 적용하여 작성토록 하여 혼동이 없도록 한다.
자세한 사항은 파일네임룰 문서를 참고.  파일네임룰.pdf
- 몬스터의 레벨은 몬스터 테이블에서 설정하지 않으며 던전 테이블에서 레벨과 레벨에 따른 업 밸류를 설정하도록 한다.
- 따라서 몬스터 테이블에서 몬스터의 레벨은 1로 설정한다.
- 이하 수치에 관해서는 테이블을 참고한다.
-  몬스터테이블.xlsx

이하 추가적인 내용은 템플레이 후 개별적으로 작성하도록 한다.