



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 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

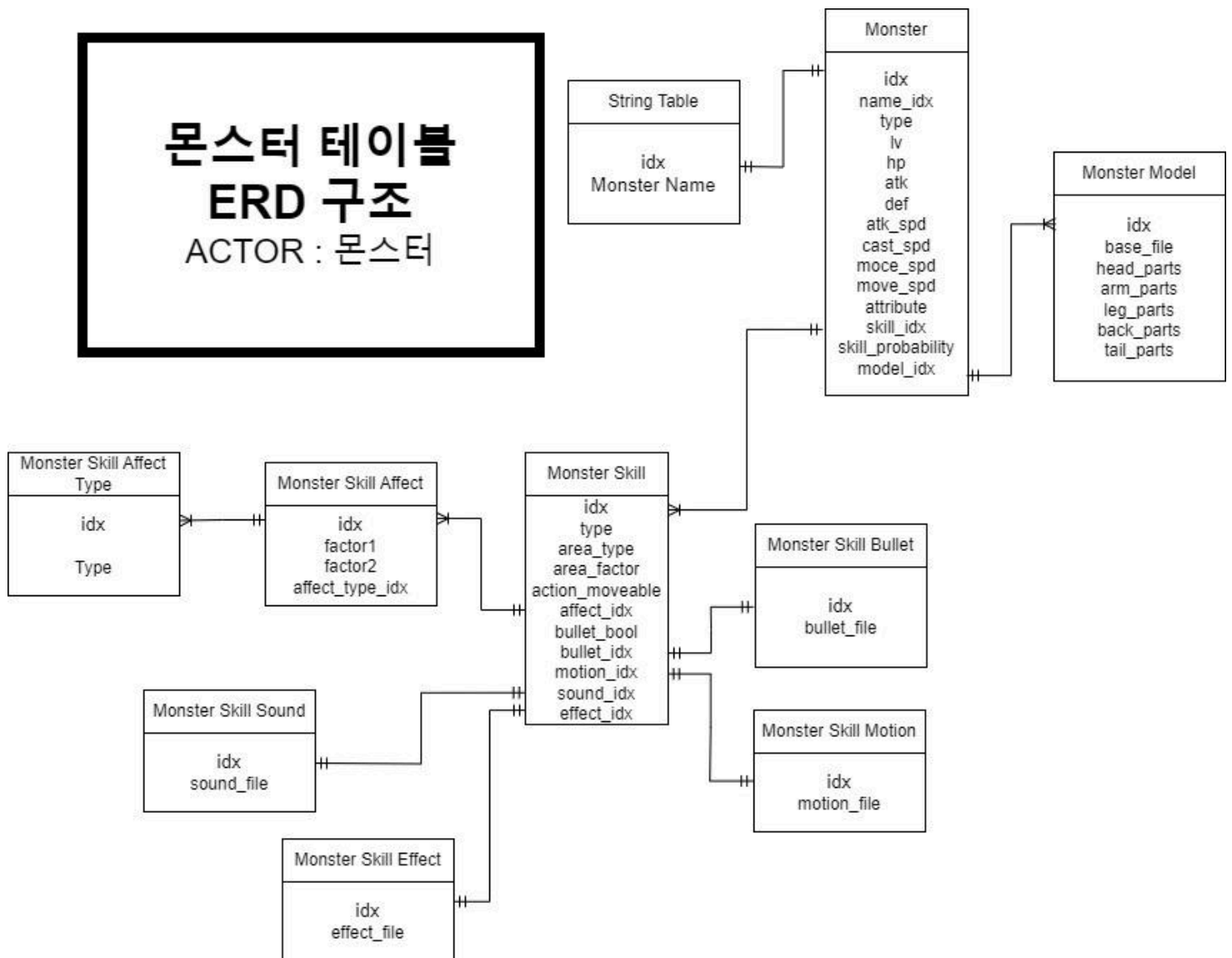
- 군주 몬스터는 가장 많은 스킬을 보유한다.
- 군주 몬스터 스킬 모션은 군주 몬스터만의 모션을 사용한다.

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



2. 테이블 설정

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