**세계관**

* 무인도에는 여러 동물들을 사냥하고 수렵에 이용하거나 동물의 위협을 피해 살아남아야 한다. 무인도에서 가장 위협적인 동물은 킹콩(보스)이며 킹콩을 따르는 원숭이 무리들이 있다. 이들은 약간의 지능을 가지고 있으며 킹콩의 파괴력은 상상을 초월한다. 원숭이 무리들이 각종과일이나 먹을것을 킹콩에게 가져다 주고 보호를 받는데 원숭이무리를 처치하다 보면 가끔씩 킹콩을 만날 수 있다. 원숭이는 작은 돌이나 야자수등을 던져서 공격한다. 원숭이 우두머리(중간보스)는 빨리 처치하지 않으면 도망가서 킹콩을 불러온다. 킹콩은 섬 전체를 경로에 따라 랜덤한 시간에 출현하는데 출현전에 환경적인 변화(숲에서 초식형동물들이 많이 나온다거나, 새들이 동시에 날아간다거나)가 생기면서 플레이어에게 경고를 해준다. 킹콩이 있는 곳 근처에는 원숭이 무리들이 있다.
* 실제 킹콩은 로봇으로 원격으로 조정되며 연구소는 킹콩을 통해서 모니터링하고 있다.

컨셉

* 몬스터
  + 육식
    - 킹콩(보스)
    - 원숭이우두머리 (중간보스)
    - 원숭이 (일반)
    - 이구아나 (일반)
  + 초식
    - 야생닭
    - 토끼
    - 고라니

**정책**

* 몬스터는 육식형과 초식형으로 구분한다.
* 육식형 : 전투가 가능한 몬스터로 선공을 하거나, 무리를 지어서 다닌다.
* 초식형 : 원거리 무기로 수렵을 하거나 함정으로 잡을 수 있다. 도주와 회피가 능하다.
* 몬스터는 전투력에 따라 보스급, 대장급, 일반 으로 구분된다.
* 전투력은 공격력,체력, 패턴등급을 고려해서, 상,중,하로구분한다.
* 몬스터모션은 상태에 따라 일반모션과 전투모션으로 구분한다.
* 일반모션 : 몬스터의 기본적인 모션을 말한다.
  + Idle, 이동(로밍), 먹기, 잠자기, 도망가기
* 전투모션 : 공격성향을 가진 몬스터에 나타나는 모션을 말한다.
  + 전투Idle, 공격, 도망가기

**몬스터 스탯**

* 몬스터에 필요한 기본 스탯을 말합니다.
* 1차 스탯
  + 이름(monster\_name) : 몬스터이름 (한글/영문)
  + 체력(condition) : 몬스터는 체력을 가진다. 체력이 0이 되면 죽음상태로 전환된다.
  + 식성(FeedingType) : 식성에 따라 초식과 육식으로 구분하며 초식은 전투가 불가능하며 육식은 전투상태로 전환된다.
  + 이동속도(move\_speed) : 기본 이동속도는 몬스터테이블 참조
  + 공격속도(attack\_speed) : 기본 공격속도는 공격간 인터벌을 말하며 몬스터테이블 참조
  + 보상경험치(reward\_experience): 몬스터를 잡으면 획득하는 생존경험치
  + 최소공격력(Attack\_min) : 몬스터가 가지고 있는 기본 공격력
  + 최대공격력(Attack\_min) : 몬스터가 가지고 있는 기본 공격력
  + 효과유지시간 (effect\_during) : 상태이상 효과가 적용되는 시간
  + 공격패턴 타입아이디 (Attack\_pattern\_id): 공격상태에 적용할 패턴타입을 지정
  + 이동패턴 타입아이디 (Move\_pattern\_id): 이동상태에 적용할 패턴타입을 지정

**몬스터 패턴**

* 공격패턴 : 몬스터 테이블에 패턴ID를 입력한다. (하드코딩, 스크립트함수필요)
  + 패턴 1 : 기본공격을 한다.
  + 패턴 2: 체력이 50%이하이면 반대방향으로 N초만큼 도망간다. 다시 전투상태
  + 패턴 3: 기본공격 2회당 스킬공격 1회 한다.
  + 패턴 4: 패턴1중 체력이 50%이하면 패턴3을 진행 체력이 30% 이하면 반대방향으로 N초만큼 도망간다.
* 이동패턴 : 로밍상태 Type에 따라 이동패턴이 정해진다.

**몬스터 상태**

* 대기상태 : 각 몬스터별로 특징을 표현하는 대기 모션이 나타난다.
* 이동상태 : 몬스터별로 지정된 이동 타입에 따라 이동한다.
  + 로밍 : 지정된 경로를 순회한다. 순회하는 방식은 패턴으로 지정된다.
    - 로밍 Type1 : 각 스팟 으로 이동시 걷기상태로만 이동, 스팟에 도착시 Idle상태 N초 유지
    - 로밍 Type2 : 각 스팟 으로 이동중 식물채집요소를 인지하면 Feeding상태로 N초 유지후 이동라인으로 복귀
    - 로밍 Type3 : 각 스팟으로 N초간 이동후 잠자기 상태로 N초간 전환. 목표지점에 도달하면 idle N초간 유지
  + 달리기 : 몬스터는 8방향으로 달리기
* 잠자기상태 : 몬스터는 지정된 패턴으로 잠자기 모션을 할때가 있다. 공격을 받으면 전투상태가 된다.
* 전투상태 : 몬스터가 전투상태가 되었을 때 상태에 따라 전투모션이 나타난다.
  + 전투Idle : 전투상태로 변경시 나타나는 모션
    - 몬스터별 전투Idle 모션 (몬스터 모션 리스트 참조)
  + 공격모션 : 몬스터가 기본공격을 할 때 나타나는 모션
  + 스킬모션 : 몬스터가 스킬공격을 할 때 나타나는 모션
    - 독효과 : 스킬공격으로 공격성공시 캐릭터에 독효과가 적용된다.
    - 출혈효과 : 스킬공격으로 공격성공시 캐릭터에 출혈효과가 적용된다.
  + 피해모션 : 몬스터가 캐릭터에게 피해를 받았을 때 나오는 모션
  + 사망모션 : 몬스터 체력이 0이되면 나오는 모션

**Monster\_table\_master**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Monster\_table\_master | 변수type | description |
| Code | Int | code:  코드는 지정되면 바꿀수 없음  0,0,0,0,00 (몬스터등급,식성,이동타입,공격타입,번호)  1000000: 보스  2000000: 중간보스  3000000: 일반  000000:고정  100000:지상  200000:공중  0000:공격없음  1000:근거리  2000:원거리  3000:주변광역  4000:원거리광역  9990:복합형 |
| Monster\_name\_kr | Char | 캐릭터명:(한글) |
| Monster\_name\_en | Char | 캐릭터명:(영문) |
| monster\_tribe | int | 종족:  -1:없음  0:중립  1:유인원  2:포유류  3:파충류  4:어류  5:갑각류  6:조류  7:언데드형  8:드래곤  9:외계종족 |
| monster\_Feedtype | int | 식성: FT  0: 채식  1: 육식  2: 잡식 |
| move\_pattern\_id | int | 이동패턴:  해당아이디의 스크립트를 호출한다. |
| move\_speed | float | 이동속도:  (기준:1m/sec)  배속 |
| attack\_type | int | 공격타입:  0:none  1:근거리  2:원거리 |
| effect\_duration | int | 효과유지시간(sec): 출혈,독, |
| skill\_attack\_dmg | Int | 스킬공격데미지 |
| common\_dmg\_min | Int | 최소피해량 |
| common\_dmg\_max | Int | 최소피해량 |
| detect\_range | int | 탐색범위:캐릭터 타겟팅 거리 |
| attack\_bound | int | 사정거리:지상이동유닛중 이거리안에 유닛을 타겟해서 공격합니다. |
| attack\_speed | float | 공격속도: 공격인터벌  소숫점연산  0:공격없음 |
| health | Int | 체력:데미지에 따라 줄어들며 0이 되면 death상태가 됩니다. |
| reward\_exp | int | 보상경험치 |
| attack\_pattern\_id | int | 공격패턴ID:  공격패턴테이블 참조 |

[Table 링크](%5b실습_05%5d20200115_system_design_table.xlsx) (더미데이터)