

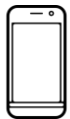
시간의 마녀 〈Witch of Time〉

- 몬스터 기획서 -

게임 내 몬스터를 기획한다.



임 건 호



010-5285-2385



rjsgh2119@gmail.com

목 차

1. 게임 소개
2. 게임 방법
3. 타 게임과의 비교
4. 참고문헌

몬스터 기본

- 몬스터의 크기는 **1블록** 사이즈이다.
 - 모든 몬스터는 **배회**를 베이스로 한다.
 - **랜덤**으로 앞,뒤,좌,우 중 이동 가능할 경우 그 방향으로 이동한다.
 - 이동이 불가능하거나 5블록을 이동했다면 다시 랜덤 방향으로 이동한다.
 - 몬스터는 **1초에 1블록** 이동한다.
-
- 거리가 1000인 **탐지 범위** 내에 캐릭터가 있으면 캐릭터를 추격한다.
 - 캐릭터가 2000 인 **탐지 해제 범위** 이상 벗어나면 추격을 취소한다.
 - 캐릭터와 몬스터가 충돌하면 캐릭터는 **0.2 데미지**를 입는다.
 - 데미지를 입히면 **사라진다**.
 - 각 몬스터 마다 서로 다른 **스킬**을 가진다.

광부 몬스터



- 이 몬스터는 **이동 후 땅 속에 2초** 들어갔다 나온다.
- 땅 속에 들어가면 **탐지 범위가 8칸**이 된다.
- 캐릭터 탐지 시 다음 땅 속에서 나올 때는 **캐릭터가 있는 위치에서 나온다**.
- 해당 몬스터 처치 방법은 **<충돌>**이다.
- 부서지지 않는 강철 블록 위에 캐릭터가 위치한다.
- 이 몬스터가 강철 블록에서 나오게 한다.
- 광부 몬스터는 **강철 블록에 헤딩**하여 죽는다.

파일럿 몬스터



- 10초마다 5초간 2블록 만큼 공중으로 떠오른다.
- 공중에 떠오르면 탐지 범위가 8칸이 된다.
- 공중에서 캐릭터 탐지 시 1초에 5 블록 속도로 캐릭터를 향해 날아온다.
- 해당 몬스터의 처치 방법은 <충돌>이다.
- 공중에서 빠르게 날아오는 도중 방향 전환은 불가
- 날아오다가 블록과 충돌하면 죽는다.

도둑 몬스터



- 이 몬스터는 **1초에 3블록 이동**한다.
- 이 몬스터는 **5초마다 1초간 은신**을 한다.
- 은신 상태에서 캐릭터와 충돌 시 **0.4데미지**를 준다.
- 해당 몬스터의 처치 방법은 **<체포>**이다.
- 이 몬스터를 끌고 **경찰 몬스터** 근처로 간다.
- 경찰 몬스터는 이 몬스터를 우선적으로 추격한다.
- 추격을 당하면 도둑 몬스터는 **정지**한다.
- 두 몬스터가 접촉 시 도둑 몬스터는 죽는다.

죄수 몬스터



- 이 몬스터는 캐릭터와 충돌 시 **죄수 낙인**을 준다.
 - 죄수 낙인을 받으면 **경찰의 추격**을 받는다.
 - 이 때, 경찰과 충돌 시 **0.5데미지**를 받는다.
 - 죄수 낙인은 **1분간 유지**된다.
-
- 해당 몬스터의 처치 방법은 **<체포>**이다.
 - 이 몬스터를 끌고 **경찰 몬스터** 근처로 간다.
 - 경찰 몬스터는 이 몬스터를 우선적으로 추격한다.
 - 추격을 당하면 죄수 몬스터는 **정지**한다.
 - 두 몬스터가 접촉 시 죄수 몬스터는 죽는다.

날라리 몬스터



- 이 몬스터는 캐릭터를 탐지하지 않는다.
- 이 몬스터는 1초에 2블록 이동한다.
- 이 몬스터는 0.3데미지를 준다.
- 해당 몬스터의 처치 방법은 <체포>이다.
- 이 몬스터를 끌고 **경찰 몬스터** 근처로 간다.
- 경찰 몬스터는 이 몬스터를 우선적으로 추격한다.
- 추격을 당하면 날라리 몬스터는 **정지**한다.
- 두 몬스터가 접촉 시 날라리 몬스터는 죽는다.

경찰 몬스터



- 이 몬스터는 캐릭터를 탐지 시 **10초마다 1초간 정지**시킨다.
- 해당 몬스터의 처치 방법은 **<체포>**이다.
- 이 몬스터를 끌고 **도둑, 죄수** 근처로 간다.
- 경찰은 **도둑, 죄수**를 우선적으로 **추격**한다.
- 추격을 당하면 도둑, 죄수는 **정지**한다.
- 두 몬스터가 접촉 시 경찰 몬스터는 죽는다.

소방관 몬스터

- 탐지 범위 내에 **불 블록**이 있을 경우, 해당 블록을 **물 블록**으로 바꾼다.



- 해당 몬스터의 처치 방법은 **<유인>**이다.
- 불 블록을 물 블록으로 바꾸면 죽는다.
- 소방관을 불 블록 근처로 유인한다.

바이킹 몬스터



- 이 몬스터는 물 블록 위에서 움직인다.
- 같은 물 블록 내에 있을 경우 **탐지 범위에 상관없이** 캐릭터를 추격한다.
- 추격 시 **1초에 3블록 이동**한다.
- 해당 몬스터의 처치 방법은 **<제거>**이다.
- 이 몬스터는 **물을 벗어나면** 죽는다.
- 물의 근원을 증발시켜 물을 없앤다.
- 바이킹을 유인한 후 물의 흐름을 막아 물을 없앤다.

소녀 몬스터



- 이 몬스터는 캐릭터가 탐지 범위 내에 있을 경우 제자리에 멈추고, 소리친다.
- 소리치기는 5칸 범위에 영향을 미친다.
- 소리치기 범위 내에 있으면 캐릭터 속도가 절반.
- 해당 몬스터의 처치 방법은 <터치>이다.
- 이 몬스터는 캐릭터와 충돌하면 죽는다.
- 이 몬스터와 충돌해도 데미지를 받지 않는다.

소년 몬스터



- 이 몬스터는 캐릭터가 탐지 범위 내에 있을 경우 제자리에 멈추고, **공을 던진다**.
- 공에 맞으면 0.1 데미지를 입는다.
- 해당 몬스터의 처치 방법은 **<터치>**이다.
- 이 몬스터는 캐릭터와 충돌하면 죽는다.
- 이 몬스터와 충돌해도 데미지를 받지 않는다.

우체부 몬스터



- 이 몬스터는 **특수 몬스터**이다.
- 이 몬스터와 충돌하면 **편지**를 준다.
- 편지는 내용에 따라 **퀘스트**가 부여된다.
- 해당 몬스터의 처치 방법은 **<터치>**이다.
- 이 몬스터는 캐릭터와 충돌하면 죽는다.
- 이 몬스터와 충돌해도 데미지를 받지 않는다.

간호사 몬스터



- 이 몬스터는 **특수 몬스터**이다.
- 이 몬스터와 충돌하면 **최대 체력으로 회복**시킨다.
- 해당 몬스터의 처치 방법은 **<터치>**이다.
- 이 몬스터는 캐릭터와 충돌하면 죽는다.
- 이 몬스터와 충돌해도 데미지를 받지 않는다.