



제 목	Monster AI System			소 속	TF팀
분 류	Monster System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
비 고				작성일	2015.12.03

몬스터 시스템

레이드

	제 목	Monster AI System			소 속	TF팀
	분 류	Monster System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.12.03

버전 관리

- 2015년 12월 3일
 - 초안 작성

- 2015년 12월 7일
 - 친구 관련 내용 제외 된 사항으로 변경

	제 목	Monster AI System			소 속	TF팀
	분 류	Monster System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.12.03

목차

1. 개요
2. 레이드 던전 설정
3. 레이드 던전 이용 방법
4. 인공지능 설정
5. 인공지능 순서도

	제 목	Monster AI System			소 속	TF팀
	분 류	Monster System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.12.03

개요

1. 레이드 기획의 목적

- 1) 12월 비즈니스 버전의 레이드 던전을 위하여 레이드 던전 관련 UI를 기획 합니다.
- 2) 이와 함께 레이드 보스에 적용 할 AI를 기획하고자 합니다.

2. 레이드 던전 설정

- 1) 레이드 던전 등장
- 2) 레이드 던전 입장
- 3) 레이드 던전 진행
- 4) 레이드 던전 종료
- 5) 보상

3. 레이드 던전 이용 방법

- 1) 레이드 던전 입장
- 2) 레이드 던전 확인
- 3) 레이드 시작 준비 화면
- 4) 레이드 진행 화면
- 5) 레이드 성공
- 6) 레이드 실패
- 7) 보스 도망
- 8) 우편 내용

4. 인공지능 설정

- 1) 보스 행동 종류
- 2) 보스 공격 종류

5. 인공지능 순서도

- 1) 난이도 하
- 2) 난이도 중
- 3) 난이도 상

	제 목	Monster AI System			소 속	TF팀
	분 류	Monster System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.12.03

레이드 던전 설정

1. 레이드 던전 등장

- 1) 레이드 던전 메뉴(마을 오브젝트)에서 주기적으로 랜덤한 보스가 등장하는데 그때 해당 보스를 잡기 위한 레이드 던전이 발생 합니다.
- 2) 이때 게임 내 알림 및 우편으로 보스 등장 소식을 알립니다.

2. 레이드 던전 입장

- 1) 레이드 던전이 등장하면 행동력을 소모하여 던전 입장이 가능 합니다.

3. 레이드 던전 진행

- 1) 레이드 던전은 첫 입장 시 → 레이드 던전 입장의 개념으로 진입 합니다.
- 2) 레이드 던전 2회 이상 입장 시 → 보스 몬스터 추적의 개념으로 진입 합니다.
- 3) 일단 던전과 동일하나 몬스터는 레이드 보스 하나 뿐 입니다.
- 4) 던전은 제한 시간이 있고, 이 시간이 초과되면 던전이 종료되어 빠져나오게 됩니다.
 - ① 보스를 놓쳤습니다. → 와 같은 개념입니다.
 - ② 계속 추적 하시겠습니까? → 행동력 소모하고 계속 이어서 보스 도전을 합니다.
- 5) 보스 최종 종료 시간이 넘지 않는 한 계속 반복하여 던전 입장으로 이어서 도전 할 수 있습니다.

4. 레이드 던전 종료

- 1) 보스 최종 종료 시간 내 레이드 던전에 입장하여 보스 체력을 모두 소모시키면 레이드가 종료 됩니다.
- 2) 던전 입장 후 발생하는 던전 제한 시간이 종료되면 던전이 종료 됩니다.
- 3) 보스 최종 종료 시간이 만료되면 보스가 도망가고 더 이상 해당 던전을 진행할 수 없게 됩니다.

5. 보상

- 1) 성공 시 성공 보수를 우편으로 수령 합니다.
 - ① 첫 도전에 성공 시 더 많은 보수를 얻습니다.
 - ② 그 이후 성공 시 보상은 차등이 없습니다.
- 2) 실패 시 실패 보수를 우편으로 수령 합니다.
 - ① 도전 횟수와 상관 없이 정해진 보상을 받습니다.

6. 보스 유지 시간

- 1) 보스가 등장 후 도망가기까지 시간은 난이도 상관 없이 일정한 시간으로 정해놓고자 합니다.
- 2) 밸런스 조절 단계에서 결정 할 수 있도록 합니다.

	제 목	Monster AI System			소 속	TF팀
	분 류	Monster System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.12.03

레이드 던전 이용 방법

1. 레이드 던전 입장

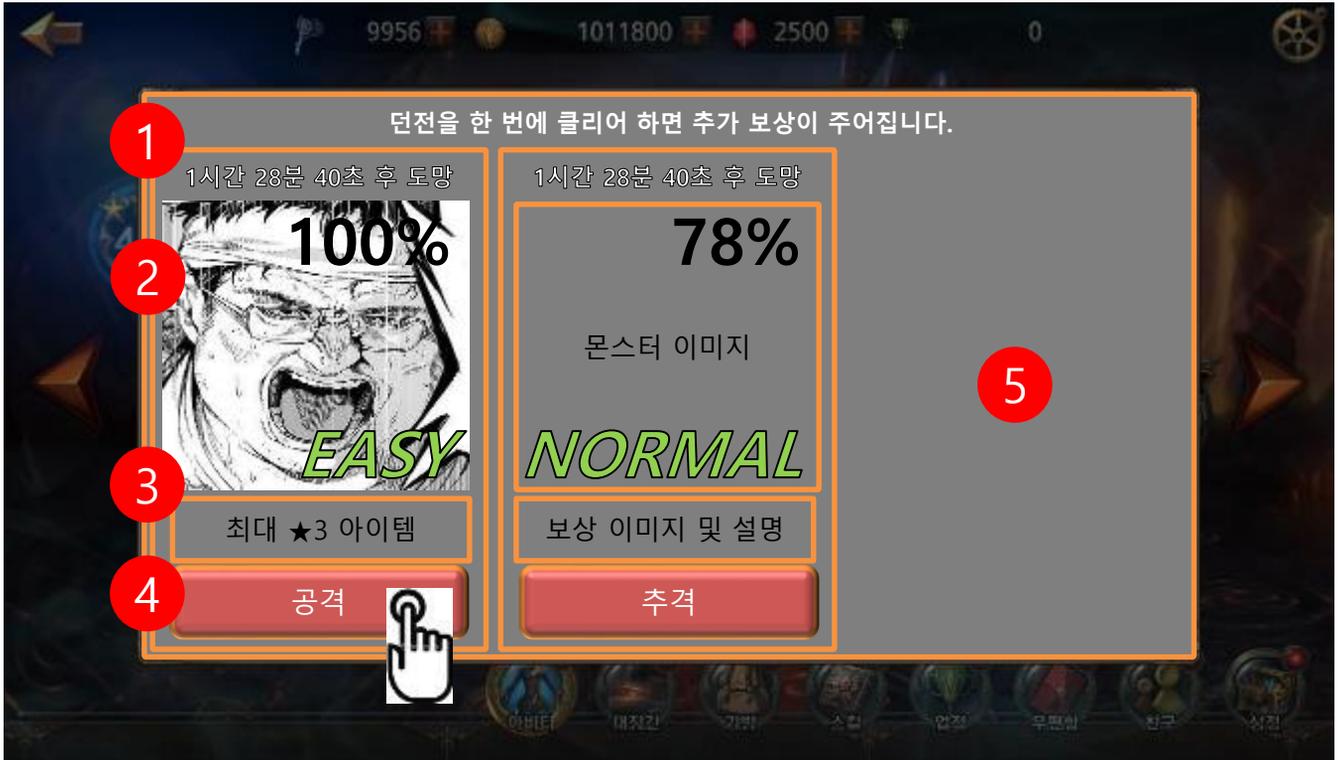


- 1) 마을에 위치한 레이드 던전 오브젝트를 찾아 갑니다.
- 2) 활성화 되는 레이드 입장 버튼을 터치하면 레이드 던전 확인 메뉴로 입장 합니다.

	제 목	Monster AI System			소 속	TF팀
	분 류	Monster System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.12.03

레이드 던전 이용 방법

2. 레이드 던전 확인



1) 현재 등장한 보스를 확인 할 수 있습니다.

- ① 현 보스를 잡기 위한 최종 남은 시간
- ② 보스 정보

- 보스 몬스터 이미지
- 보스 몬스터 남은 체력
- 난이도 정보 (쉬움, 보통, 어려움 / EASY, NORMAL, HARD)
- **현 12월 비즈니스 버전에서는 하나의 보스가 3개의 난이도로 출현 합니다.**

③ 보상

④ 던전 입장 버튼

- 공격 → 첫 도전
- 추격 → 2회 이상 도전 시

⑤ 보스 등장 여부에 따라 비어 있는 공간이 발생할 수 있음

2) 공격 혹은 추격 버튼을 누르면 레이드 시작 준비 화면으로 입장 합니다.

※ 레이드 시 소모 할 자원을 무엇으로 할 지, 얼마나 소비 시킬지는 아직 정하지 못했습니다. (현재는 행동력으로 고민하고 있습니다.)

	제 목	Monster AI System			소 속	TF팀
	분 류	Monster System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.12.03

레이드 던전 이용 방법

3. 레이드 시작 준비 화면



1) 선택한 보스 토벌을 위한 레이드 준비를 할 수 있습니다.

- ① 내 캐릭터 모델
- ② 내 캐릭터의 공격력과 방어력
 - 공격력 및 권장 수치보다 높은지 낮은지
 - 방어력 및 권장 수치보다 높은지 낮은지
- ③ 가방으로 이동
- ④ 현 보스 토벌의 권장 공격력 및 방어력
- ⑤ 일반 던전과 동일한 버프 혹은 아이템 구매

• 이후 던전 기획서에서 UI가 어떻게 변경 될지 알 수 없으나 변경 되는 UI 디자인을 따르는 것을 기준으로 합니다.

- ⑥ 현 보스 토벌 시 받을 수 있는 보상
- ⑦ 레이드 던전 입장

2) 친구 변경 버튼을 누르면 플레이어 외 다른 두 명의 캐릭터를 변경할 수 있습니다.



	제 목	Monster AI System			소 속	TF팀
	분 류	Monster System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.12.03

레이드 던전 이용 방법

4. 레이드 진행 화면



1) 보통의 전투 화면과 동일 합니다.

① 이번 던전 탐험의 제한 시간을 보여줍니다.

- 1분 미만 남았을 시 시간은 빨간 색으로 보여집니다.

	제 목	Monster AI System			소 속	TF팀
	분 류	Monster System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.12.03

레이드 던전 이용 방법

5. 레이드 성공



1) 레이드 성공 정보 화면 입니다.

- ① 보스 이름
- ② 난이도
- ③ 총 시도 횟수
- ④ 추가 보상 달성 여부
- ⑤ 받게 될 보상 아이콘 이미지

	제 목	Monster AI System			소 속	TF팀
	분 류	Monster System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.12.03

레이드 던전 이용 방법

6. 레이드 실패



1) 죽음을 당한 경우 텍스트 내용

- ① 보스 토벌에 실패하였습니다. 다시 시도하시겠습니까?
- ② 버튼 종류



③ 상단 메시지

- Raid Fail

2) 던전 탐험 시간이 종료되어 실패한 경우 텍스트 내용

- ① 보스가 도망쳤습니다. 계속 추격하시겠습니까?
- ② 버튼 종류



③ 상단 메시지

- Raid Fail

※ 버튼에는 소모되는 행동력 수치가 표시되면 좋을 것 같습니다. (무엇을 얼마나 소비 할 지는 미정 입니다.)

	제 목	Monster AI System			소 속	TF팀
	분 류	Monster System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.12.03

레이드 던전 이용 방법

7. 보스 도망

- 1) 1회 이상 도전 한 경우
 - ① 우편을 통해 보스가 도망 갔음을 알리고 실패 보상을 지급 합니다.
- 2) 도전을 하지 않은 경우
 - ① 우편을 통해 보스가 도망 갔음을 알립니다.

8. 우편 내용

- 1) 보스 등장
 - ① 제목
 - 레이드 보스 출현!!!
 - ② 내용
 - [보스 명] 보스가 출현하였습니다!!
 - 당신의 활약을 통해 보스를 물리치고 강력한 보상을 받으세요!!!
- 2) 1회 이상 도전 했던 보스 도망
 - ① 제목
 - 레이드 보스 토벌 실패!!!
 - ② 내용
 - [보스 명] 보스가 도주하였습니다!!
 - [보스 명]에게 피해를 입힌 노고를 치하하기 위하여 보상이 도착 하였습니다!!!
- 3) 도전한 적 없는 보스 도망
 - ① 제목
 - 레이드 보스 토벌 실패!!!
 - ② 내용
 - [보스 명]는 언젠가 다시 돌아와 고통을 안겨줄 것 입니다!!
- 4) 보스 토벌 성공
 - ① 제목
 - 레이드 보스 토벌 성공!!!
 - ② 내용
 - 당신의 뛰어난 활약으로 [보스 명] 보스를 토벌 하였습니다!!
 - 영웅의 활약에 감사드리며, 보상을 받아주시기 바랍니다!!

	제 목	Monster AI System			소 속	TF팀
	분 류	Monster System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.12.03

인공지능 설정

1. 보스 행동 종류

1) 대기

- ① 플레이어 인식을 하지 않은 비 전투 상태
- ② 대기 상태에 설정 된 IDLE 애니메이션 혹은 그에 해당하는 행동을 합니다.
 - IDLE 애니메이션
 - 지정 된 구간 로밍
 - 지정 된 지역 내 랜덤 이동
 - 등등

2) 이동

- ① 보스가 명령 수행을 위하여 위치를 이동하는 상태

3) 전투

- ① 플레이어를 인식하여 전투 명령을 수행하는 상태

2. 보스 공격 종류

1) 일반 공격

- ① 가장 기본적으로 행하는 공격

2) 스킬01

- ① 하나 혹은 좁은 범위에 강력한 데미지
- ② 커다란 공격 모션

3) 스킬02

- ① 하나 이상 혹은 넓은 범위에 강력한 데미지
- ② 커다란 공격 모션
- ③ 데미지가 주어질 범위의 표시

4) 스킬03

- ① 몬스터를 기준으로 주변 대상에게 데미지
- ② 커다란 공격 모션

5) 스킬04

- ① 일정한 범위의 지역에 데미지
- ② 데미지가 주어질 범위의 표시

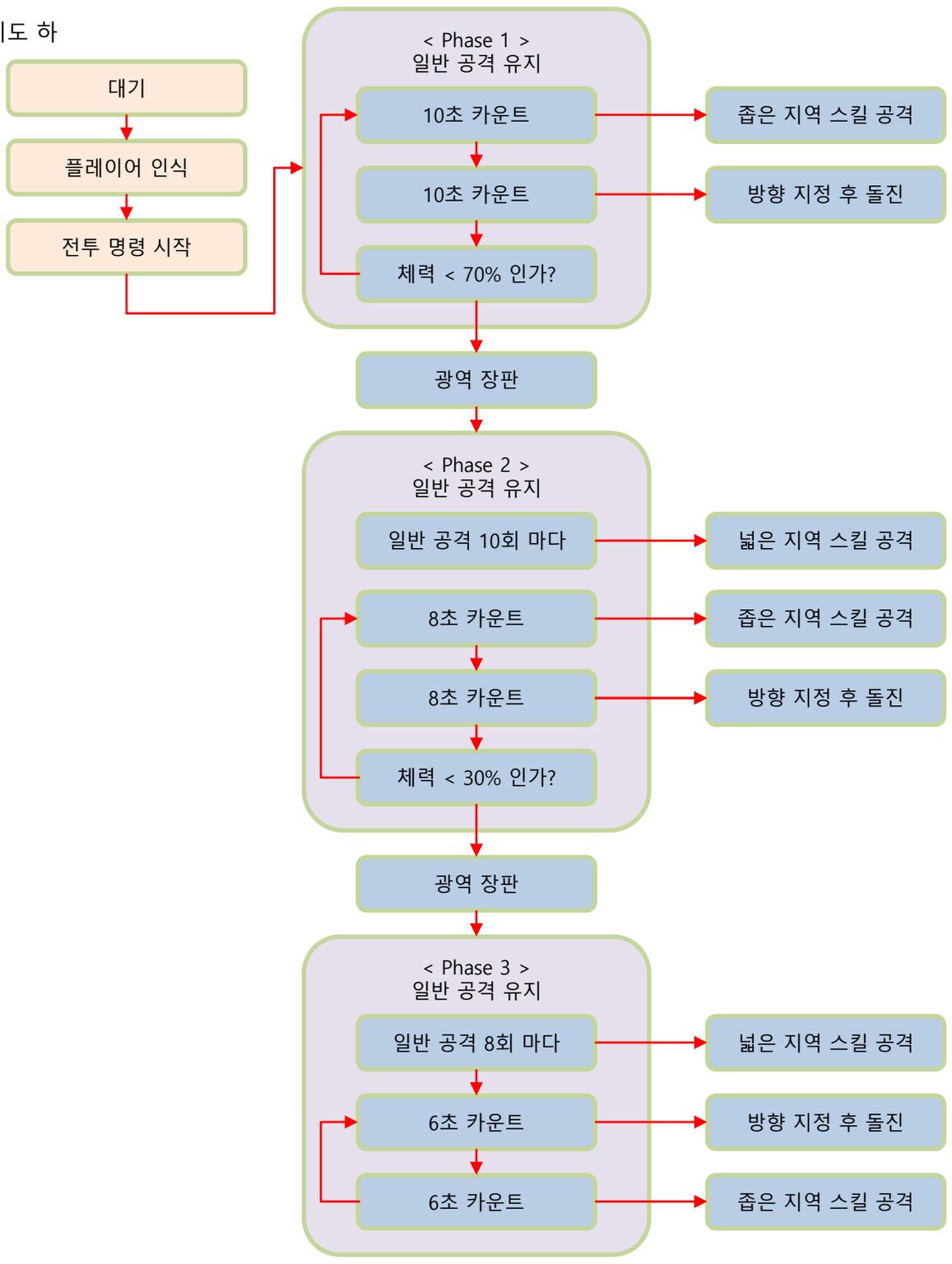
6) 보스마다 스킬 보유나 형태가 다를 수 있기 때문에 위와 같은 내용으로 분류 하였습니다.

- ① 스킬이 없거나 부족한 경우 다른 스킬로 대처하거나 해당하는 패턴을 제외하면 됩니다.
- ② 스킬이 전혀 다른 형태인 경우 패턴 중 특정 위치에 대처하셔도 됩니다.

	제 목	Monster AI System			소 속	TF팀
	분 류	Monster System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.12.03

인공지능 순서도

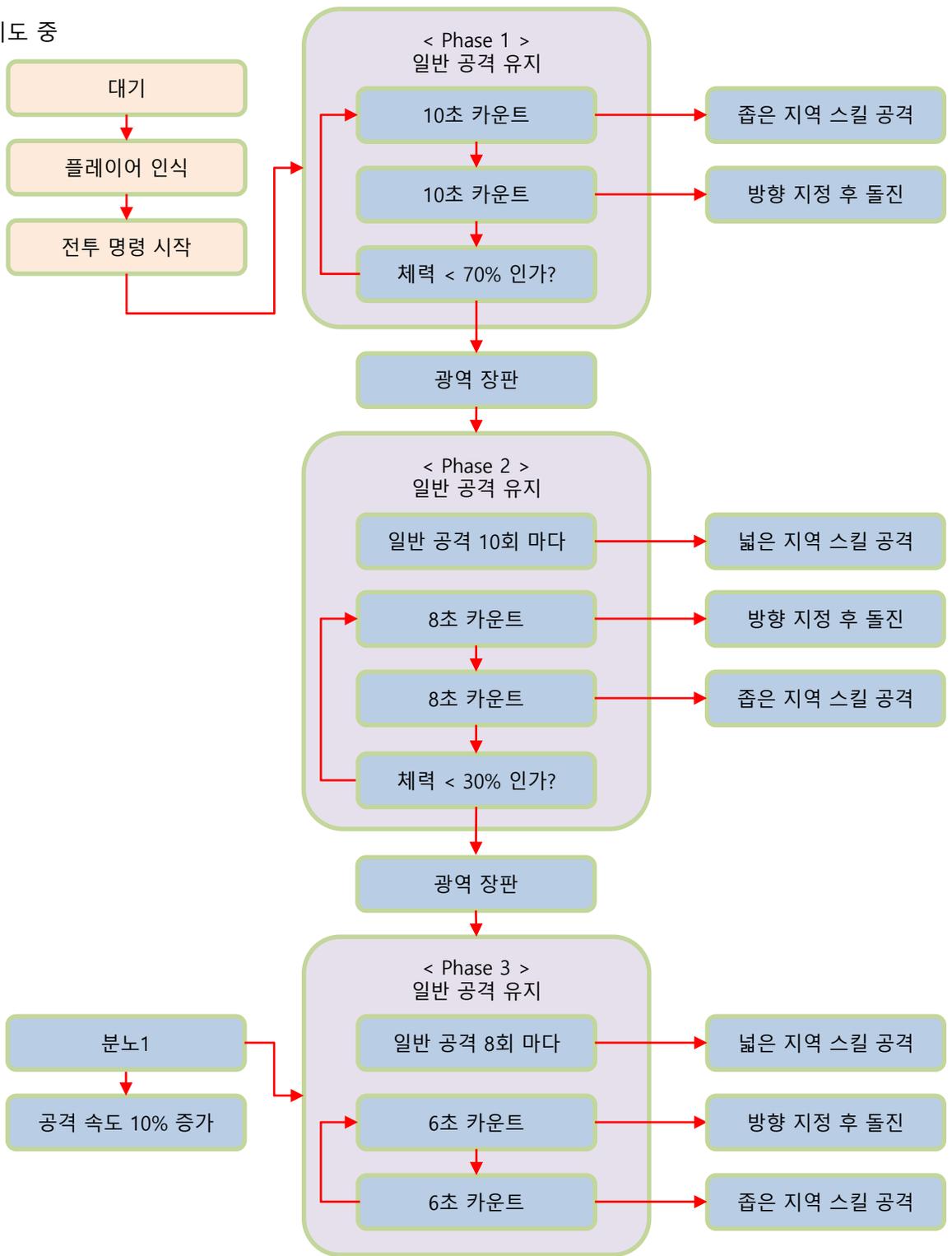
1. 난이도 하



	제 목	Monster AI System			소 속	TF팀
	분 류	Monster System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.12.03

인공지능 순서도

2. 난이도 중



	제 목	Monster AI System			소 속	TF팀
	분 류	Monster System	Ver.	1.0.0	작성자	김 양 래
	비 고				작성일	2015.12.03

인공지능 순서도

3. 난이도 상

