몬스터 기획서

- 해당 문서는 일반 몬스터 “리빙 소드” 제작을 위한 컨셉 내용을 담고 있습니다.

몬스터 컨셉



- 컨셉 개요
    - 단단함 몸체를 가지고 있어서 탱커 겸 근접 딜러 역할을 맡고 있는 캐릭터
    - ‘성역을 지키는 의지를 가진 칼’이라는 컨셉
    - Idle 상태는 맞아도 계속 자세를 유지하기 위해 버틸려는 느낌이 강하지만, 공격할 때에는 한 방에 모든 힘을 다해 적을 쓰러트리겠다는 강렬한 공격을 함

스펙 요약

전투 데이터 구성 : 리빙 소드		
기본 속성 • 속성 : material • 클래스 : defender	**추가 속성** • 희귀도 : R • 몬스터 사이즈 : medium	특징 • 근거리 defender • 아군의 진격을 막는 디펜더형 캐릭터
기본 공격 : 휘둘러베기 • 원형으로 몸체를 휘둘러 근처의 적에게 공격력의 {0}% 만큼의 피해를 줍니다. • 쿨타임 : 5초	액티브 스킬 1 : 단절의 칼날 • 몸체를 회전시키며 앞으로 돌진하여, 근처의 적에게 공격력의 {0}% 만큼의 피해를 줍니다. • 쿨타임 : 12초	패시브 스킬 1 : 수호의 칼날 • 체력이 {0}% 이하일 때, 공격력이 {0}%증가합니다.

용어 정리

- 기본 공격 : 캐릭터가 기본적으로 사용하는 공격행위. (평타) / 별도의 조작을 하지않아도 특정 타겟을 대상으로 사용
- 패시브 스킬 : 상시 또는 전제 조건을 만족하면 자동적으로 사용되는 캐릭터의 특수 능력 / 모션이 없이 발동되는 형태의 스킬
- 액티브 스킬 : 쿨타임이 충전되면 자동으로 사용되는 스킬
- 컨디셔널 스킬 : 특정 조건을 만족하면 발동하는 스킬 / 모션과 스킬 이펙트가 존재하는 스킬
- 필살기 : 일부 몬스터만 사용할 수 있는 강력한 기술 / 전용 컷씬이 존재함

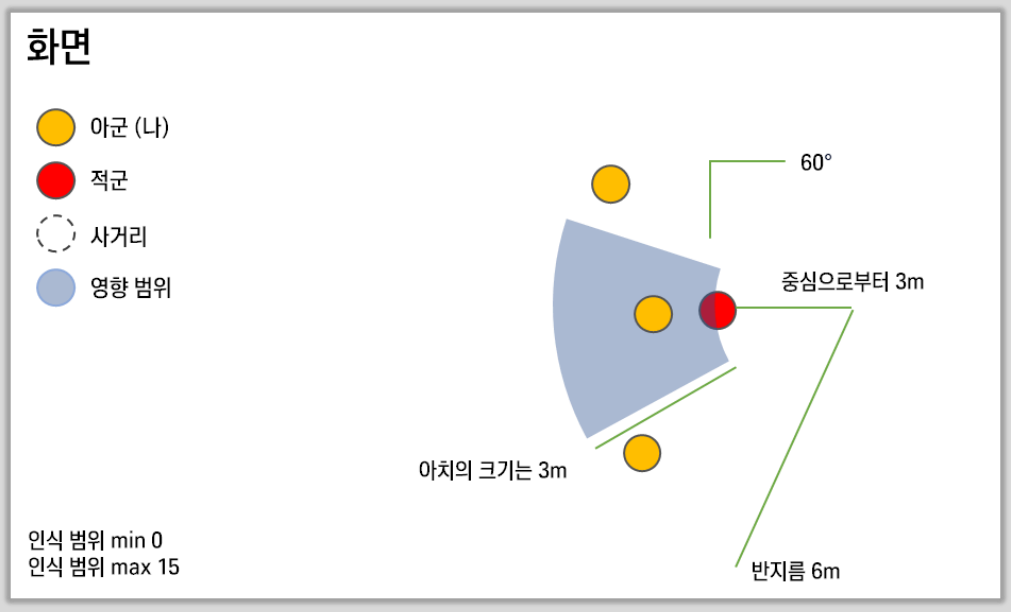
전투 컨셉

전투 스타일

- 전열에서 플레이어블 캐릭터 사이로 돌파하는 스킬을 사용하여 진영을 꼬이게 만드는 몬스터
- 스킬이 모두 범위 공격이라서 아군 근거리 캐릭터를 많이 데려가면 위험
- 체력이 낮아질 경우 공격력이 증가하기 때문에 일정 체력 이하가 되면 오버드라이브 스킬로 빠르게 잡아야 함

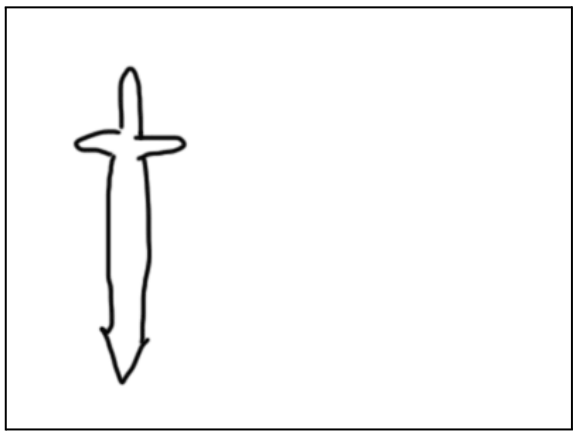
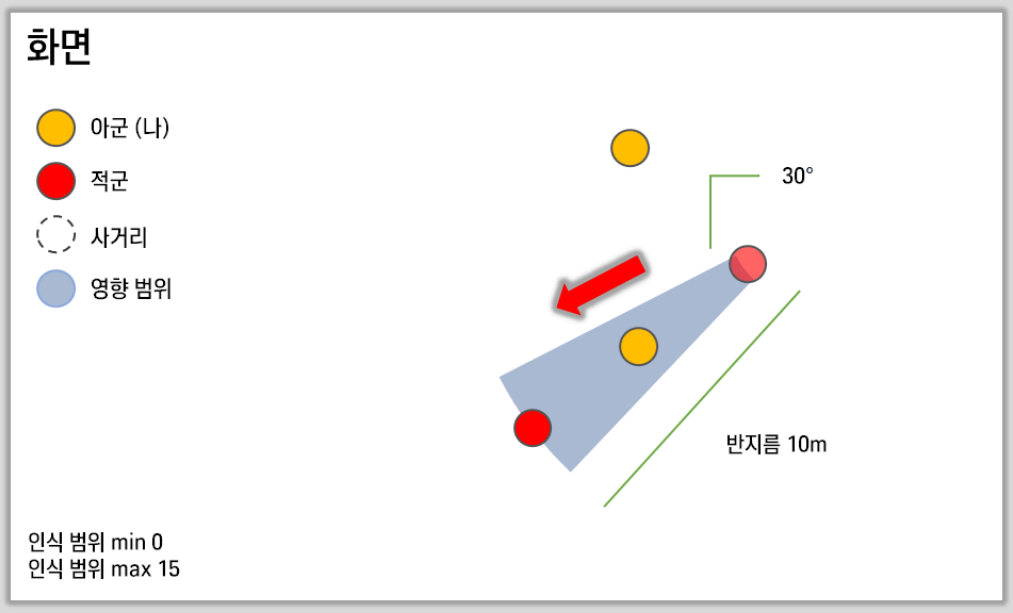
보유 스킬

기본 공격 - 휘둘러베기

uid	스킬명	스킬효과	스킬 연출 레퍼런스
monster.skill.LivingSword.default	**휘둘러베기**	• 원형으로 몸체를 휘둘러 근처의 적에게 공격력의 {0}% 만큼의 피해를 줍니다. • 쿨타임 : 5초	 스스로를 휘둘러 주변 범위를 베어냄
사거리 및 영향 범위		 **인식범위 Min 0 / Max 15** **사거리 5** **가장 가까운 적을 타겟팅**	

액티브 스킬 1 - 단절의 칼날

uid	스킬명	스킬효과	스킬 연출 레퍼런스

monster.skill. LivingSword. active1	**단절의 칼날**	• 몸체를 회전시키며 앞으로 돌진하여, 근처의 적에게 공격력의 {0}% 만큼의 피해를 줍니다. • 쿨타임 : 12초	 칼날을 앞으로 세워 앞으로 돌진함 (이미지보다 훨씬 멀리 앞으로 나아감)
사거리 및 영향 범위	 **인식범위 Min 0 / Max 15** **사거리 5** **가장 가까운 적을 타겟팅**		

패시브 스킬 1 - 수호의 칼날			
uid	스킬명	스킬효과	스킬 연출 레퍼런스
monster.skill. LivingSword. passive1	**수호의 칼날**	• 체력이 {0}% 이하일 때, 공격력이 {0}%증가합니다.	 검 주위에 화염이 생성됨
사거리 및 영향 범위	**사거리 없음** **자기 자신을 타겟팅**		