**세상끝**

**보스 몬스터 기획**

* **보스 몬스터 능력치**

**페이즈 1(일반 상태)**

**Hp: 1500/1500**

**Damage: 30**

**Speed: 3.0**

**Attack type: Normal Attack, Wide Skill**

**페이즈 2(광폭화 상태)**

**Hp: 900/1500 (60%)**

**Damage: 40**

**Speed: 4.0**

**Attack type: Enhance Normal Attack, Enhance Wide Skill, Ruch Skill, Ultimate Skill**

* **보스 몬스터 행동**

**페이즈 1(일반 상태)**

**1. 추격 행동1**

**- 애니메이션: Run**

**- 접속한 플레이어 중 랜덤으로 한 플레이어를 선택하여 추격한다.**

**- 플레이어와 보스 몬스터의 위치를 계산하여 플레이어가 보스 몬스터의 경계 범위에 들어오면 Attack02 애니메이션**

**- 경계 범위: 2**

**- MonsterBehavior::CHASE -> MonsterBehavior::PREPARE\_ATTACK**

**2. 일반 공격 행동**

**- 애니메이션: Attack02(크게 대각으로 한 번 휘두른다.)**

**- 단일 공격**

**- Damage: 30**

**- 일반 공격 후 바로 Idle01 애니메이션**

**- MonsterBehavior::ATTACK**

**3. 스킬 공격 준비 행동**

**- 애니메이션: Idle01**

**- 0.5초간 멈춰 있다가 Run 애니메이션**

**- MonsterBehavior::DELAY**

**4. 추격 행동2**

**- 애니메이션: Run**

**- 접속한 플레이어 중 랜덤으로 한 플레이어를 선택하여 추격한다.**

**- 플레이어와 보스 몬스터의 위치를 계산하여 플레이어가 보스 몬스터의 공격 범위에 들어오면 Skill02 애니메이션**

**- 공격 범위: 3**

**- MonsterBehavior::CHASE -> MonsterBehavior::PREPARE\_WIDE\_SKILL**

**5. 스킬 공격 행동**

**- Skill02 애니메이션(두손으로 칼을 땅에 찍음)**

**- 광역 공격**

**- 화면 작게 흔들림.**

**- Damage: 45**

**- 스킬 공격 후 Idle01 애니메이션**

**- MonsterBehavior::WIDE\_SKILL**

**6. 일반 공격 준비 행동**

**- 애니메이션: Idle01**

**- 1초간 멈춰 있다가 Dash 애니메이션**

**- MonsterBehavior::DELAY**

**- 여기까지 끝나면 다시 추격 행동1로 전환(반복)**

**페이즈 2(광폭화 상태)**

**#보스 체력이 60%가 됐을 시**

**1. 광폭 행동**

**- 애니메이션: idle02**

**- 돌진 스킬과 궁극기 스킬이 추가 된다.**

**- MonsterBehavior::ENHANCE**

**2. 추격 행동3**

**- 애니메이션: Dash**

**- Id별로 보스 몬스터에게 입힌 누적 데미지양을 계산하여 여태까지 보스 몬스터에게 가장 많은 피해를 입힌 플레이어를 추격한다.**

**- 플레이어와 보스 몬스터의 위치를 계산하여 플레이어가 보스 몬스터의 경계 범위에 들어오면 Attack01 애니메이션**

**- 경계 범위: 2**

**- MonsterBehavior::CHASE -> MonsterBehavior::PREPARE\_ENHANCE\_ATTACK**

**3. 강화된 일반 공격 행동**

**- 애니메이션: Attack01(크게 X자 모양으로 두 번 휘두름)**

**- 단일 공격**

**- 두 번 다 맞으면 Damage: 80, 한 번만 맞을 시 Damage: 40**

**- 공격 후 바로 Idle01 애니메이션**

**- MonsterBehavior::ENHANCE\_ATTACK**

**4. 강화된 스킬 준비 행동**

**- 애니메이션: Idle01**

**- 0.5초간 멈춰 있다가 Dash 애니메이션**

**- MonsterBehavior::DELAY**

**5. 추격 행동4**

**- 애니메이션: Dash**

**- Id별로 보스 몬스터에게 입힌 누적 데미지양을 계산하여 여태까지 보스 몬스터에게 가장 많은 피해를 입힌 플레이어를 추격한다.**

**- 플레이어와 몬스터의 위치를 계산하여 보스 몬스터의 공격 범위에 들어오면 Skill03 애니메이션**

**- 공격 범위: 3**

**- MonsterBehavior::CHASE -> MonsterBehavior::PREPARE\_ENHANCE\_WIDE\_SKILL**

**6. 강화된 스킬 공격 행동**

**- 애니메이션: Skill03(포효)**

**- 광역 스킬**

**- 일반 상태 광역 스킬보다 화면이 더 강하게 흔들리며 충돌 범위도 더 넓고 데미지도 더 강하다.**

**- Damage: 60**

**- 스킬 공격 후 Idle01 애니메이션**

**- MonsterBehavior::ENHANCE\_WIDE\_SKILL**

**7. 돌진 스킬 준비 행동**

**- 애니메이션: Idle01**

**- 0.3초간 멈춰 있다가 Dash 애니메이션**

**- MonsterBehavior::DELAY**

**8. 추격 행동5**

**- 애니메이션: Dash**

**- Id별로 보스 몬스터에게 입힌 누적 데미지양을 계산하여 여태까지 보스 몬스터에게 가장 많은 피해를 입힌 플레이어를 추격한다.**

**- 플레이어와 몬스터의 위치를 계산하여 보스 몬스터의 공격 범위에 들어오면 Skill03 애니메이션**

**- 공격 범위: 5**

**- MonsterBehavior::CHASE -> MonsterBehavior::PREPARE\_RUSH\_SKILL**

**9. 돌진 스킬 공격 행동**

**- 애니메이션: Skill01(칼을 들고 돌진)**

**- run 애니메이션보다 달리는 속도가 1.3~1.5배 정도 빠르다.**

**- 광역 스킬**

**- 돌진 했을 시 보스 몬스터와 충돌한 플레이어들은 모두 피해를 입는다.**

**- Damage: 50**

**- 스킬 공격 후 Idle01 애니메이션**

**- MonsterBehavior::RUSH\_SKILL**

**10. 필살기 스킬 준비 행동**

**- 애니메이션: Idle01**

**- 1.5초간 멈춰 있다가 Dash 애니메이션**

**- MonsterBehavior::DELAY**

**11. 추격 행동6**

**- 애니메이션: Dash**

**- Id별로 보스 몬스터에게 입힌 누적 데미지양을 계산하여 여태까지 보스 몬스터에게 가장 많은 피해를 입힌 플레이어를 추격한다.**

**- 플레이어와 몬스터의 위치를 계산하여 보스 몬스터의 공격 범위에 들어오면 Skill04 애니메이션**

**- 공격 범위: 2**

**- MonsterBehavior::CHASE -> MonsterBehavior::PREPARE\_ULTIMATE\_SKILL**

**12. 필살기 공격 행동**

**- 애니메이션: Skill04(연속 베기)**

**- 단일 스킬**

**- 가장 강한 데미지**

**- 총 5번 휘두르며 한 번 베는데 15 Damage**

**- Damage: 75**

**- MonsterBehavior::ULTIMATE\_SKILL**

**- 여기까지 끝나면 다시 추격 행동3로 전환(반복)**