적

적 1.

하나의 물리적 공격을 사용합니다. 그 크기는 작습니다.

적 2.

그것은 훨씬 더 크고 공격에 다재다능합니다.

* 몇 초마다 빠르게 공격하십시오.
* 온 힘을 다해 강하고 느린 움직임의 공격을 가한다.

적 3.

인간의 크기와 원거리 공격을 사용합니다. 플레이어의 손이 닿지 않는 멀리서 공격합니다.

* 공격은 일시적으로 플레이어의 손재주를 감소시킬 수 있습니다.
* 공격으로 인해 플레이어는 평소보다 일시적으로 더 많은 마나를 소모할 수 있습니다.

적 4.

이것은 플레이어가 직면해야 하는 첫 번째 보스/상위 적입니다. 크기가 가장 크고 한 번의 공격으로 플레이어에게 많은 피해를 줄 수 있습니다. 건강 수치가 비정상적으로 높습니다. 광범위한 공격을 사용하고 스스로 치유할 수 있습니다.

* 지면을 공격하여 피해 범위를 가합니다.
* 피격 후 연속 피해를 주는 공격을 사용합니다.
* 첫 번째 방에서 약한 적을 생성할 수 있습니다.

적 5.

이 적은 플레이어에게 연속 피해를 주는 데 중점을 둡니다.

이 적은 플레이어를 때리면 도망치려 하기 때문에 독특합니다. 이것이 방어 전략입니다.

* 이 적의 공격은 몇 초마다 플레이어에게 피해를 줍니다.

적 6.

이 적은 두 번째 보스/높은 적입니다. 이 적은 뒤에서 공격하려는 플레이어 주위를 맴돌 것입니다. 그것의 공격은 순전히 장거리 사격으로 구성됩니다. 그러나 플레이어가 적에게 가까이 다가가면 적은 확률로 단거리 피해를 입힐 수 있습니다.

* 일정 시간 동안 플레이어의 움직임을 정지시킬 수 있습니다.

적 7.

이 적은 나올 시간이 될 때까지 플레이어에게서 숨습니다. 플레이어의 인식이 충분히 높으면 적이 보입니다. 그렇지 않으면 플레이어가 근접할 때까지 적은 보이지 않습니다. 그 후 적은 플레이어에게 많은 피해를 입힙니다.

* 첫 번째 공격은 3배 더 많은 피해를 입힙니다.

적 8.

이 적은 백분율로 피해를 입히기 때문에 골칫거리입니다. 플레이어의 생명력이 낮은 상태가 되면 적은 일반 피해를 입히는 일회성 마무리 공격을 사용합니다.

* 마무리 공격은 또한 적과 설정된 반경 내의 모든 것을 죽일 것입니다.

적 9.

3번째 보스/상급 적입니다. 이 적은 실제로 정확히 같은 모양을 가진 적의 그룹입니다. 그들은 모두 다른 공격을 가진 총 4개입니다. 적을 죽이려면 첫 번째 적을 죽인 후 정해진 시간 내에 4명 모두를 죽여야 합니다.

* 1차 근거리 공격.
* 부정적인 상태 효과로 원거리에서 두 번째 공격.
* 3차 느린 고데미지 공격 사용
* 4th 나머지 적에게 치유 효과 부여

메모. 적에게는 AI를 나타내는 3가지 상태가 있습니다. 통계는 하나의 조건이 충족되면 적의 상태를 변경하는 유한 상태 기계와 같습니다. 상태는 유휴/궁금해하며 플레이어를 따르고 플레이어를 공격합니다.