

[Monster 행동 패턴]

	스폰	대기 및 배회	추격	공격	거리 유지
패턴1 (기본형)	스폰 처리	탐색 목표 위치 랜덤 설정 이동시 충돌 처리	추격 처리 몬스터나 플레이어가 사망할 때까지 계속해서 추격	공격거리 처리 공격 방향 처리 공격 간격 처리	N/A
패턴2 (원거리형)	패턴 1과 동일	패턴1과 동일	패턴1과 동일	패턴1과 동일 단, 공격이후 대상으로부터 떨어져 이동	대상과 반대 방향으로 일정거리 이동
패턴3 (자폭형)	패턴 1과 동일	패턴1과 동일	패턴1과 동일	플레이어를 향해 직선적인 이동을 한 뒤, 공격거리 이내이거나 벽에 부딪히면 스킬 1번 사용 후 삭제	N/A
패턴4 (포탈형)	패턴 1과 동일	대기로만 유지 인식 거리 이내에서 플레이어 방향으로 회전 처리	N/A	패턴 1과 동일 단, 이동 없음	N/A

1. 패턴1(Pattenn1) : 적극적공격(Aggressive) 패턴

: 대상을 설정하고, 자신의 HP가0일 될때까지 지속적으로 공격하는 형태

1. 스폰

1-1. 랜덤한 위치 좌표에 Exploration\_Mob\_Table에서 설정된 Mob을 호출

1-2. 스폰 후 대기 및 배회 상태로 전이
2. 대기 및 배회 상태

2-1. Exploration\_Mob\_Table의 Visible\_Sight값 이내에 플레이어가 없는경우 항상 배회 상태

2-2. Exploration\_Mob\_Table의 Wander\_Range값 이내에서 랜덤으로 좌표를 설정하고 목표 위치까지 이동(현재 좌표에서 해당 좌표까지의 직선 거리 이동)

2-3. 목표 위치에서 Visible\_Sight값 이내에 플레이어가 있는지 검색후 없다면 다시 배회 상태로 복귀

2-4. 목표 위치에서 Visible\_Sight값 이내에 플레이어가 있는지 검색후 있다면 해당 목표물을 공격하기 위해 이동(추격 상태로 전이)
3. 추격 상태

3-1. 목표물의 위치좌표가 Base\_AttackRNG값 이내에 들어올때까지 대상의 위치로 직선 이동

3-2. 목표물 추격 시, 해당 Mob이나 플레이어가 사망할 때 까지 계속해서 추격
4. 공격

4-1. 대상과 Base\_AttackRNG이내의 거리값인 경우, 공격 시작. 공격시 Random(일반공격,스킬1,스킬2,스킬3,스킬4) 결정 후 공격 진행

4-2. 공격 시작 시 대상과의 방향 체크 진행. 방향이 맞지 않는 경우 방향 전환 진행. 방향 전환시 1초 딜레이 적용.

4-3. 1회 공격 후, 공격 간격 시간값(Attack\_Tick) 동안 Idle모션 출력, 공격 간격 시간값이 경과하면, 다시 1. 가동

2. 패턴2(Pattenn2) : 이동 공격 패턴(Kiting) 패턴

: 패턴 1과 동일하지만, Mob의 공격거리만큼 떨어진 좌표로 이동 후 대상을 공격 적용.

1. 스폰

1-1. 랜덤한 위치 좌표에 Exploration\_Mob\_Table에서 설정된 Mob을 호출

1-2. 스폰 후 대기 및 배회 상태로 전이
2. 대기 및 배회 상태

2-1. Exploration\_Mob\_Table의 Visible\_Sight값 이내에 플레이어가 없는경우 항상 배회 상태

2-2. Exploration\_Mob\_Table의 Wander\_Range값 이내에서 랜덤으로 좌표를 설정하고 목표 위치까지 이동(현재 좌표에서 해당 좌표까지의 직선 거리 이동)

2-3. 목표 위치에서 Visible\_Sight값 이내에 플레이어가 있는지 검색후 없다면 다시 배회 상태로 복귀

2-4. 목표 위치에서 Visible\_Sight값 이내에 플레이어가 있는지 검색후 있다면 해당 목표물을 공격하기 위해 이동(추격 상태로 전이)
3. 추격 상태

3-1. 목표물의 위치좌표가 Base\_AttackRNG값 이내에 들어올때까지 대상의 위치로 직선 이동

3-2. 목표물 추격 시, 해당 Mob이나 플레이어가 사망할 때 까지 계속해서 추격 (단, Base\_AttackRNG의 최대 사거리 만큼의 간격을 벌리면서 이동)
4. 공격

4-1. 대상과 Base\_AttackRNG이내의 거리값인 경우, 공격 시작. 공격시 Random(일반공격,스킬1,스킬2,스킬3,스킬4) 결정 후 공격 진행

4-2. 공격 시작 시 대상과의 방향 체크 진행. 방향이 맞지 않는 경우 방향 전환 진행. 방향 전환시 1초 딜레이 적용.

4-3. 공격 시작 시 Mob의 공격거리만큼 떨어진 좌표로 이동 후 대상을 공격

4-4. 1회 공격 후, 공격 간격 시간값 (Attack\_Tick) 동안 Idle모션 출력, 공격 간격 시간값이 경과하면, 다시 1. 가동

3. 패턴3(Pattenn3) : 자폭형 패턴

: 대상을 설정하고 대상에게 이동 후 해당 위치에서 스킬1에 셋팅된 만큼의 피해를 입힌 후 사망 처리 되는 패턴.

1. 스폰

1-1. 랜덤한 위치 좌표에 Exploration\_Mob\_Table에서 설정된 Mob을 호출

1-2. 스폰 후 대기 및 배회 상태로 전이
2. 대기 및 배회 상태

2-1. Exploration\_Mob\_Table의 Visible\_Sight값 이내에 플레이어가 없는경우 항상 배회 상태

2-2. Exploration\_Mob\_Table의 Wander\_Range값 이내에서 랜덤으로 좌표를 설정하고 목표 위치까지 이동(현재 좌표에서 해당 좌표까지의 직선 거리 이동)

2-3. 목표 위치에서 Visible\_Sight값 이내에 플레이어가 있는지 검색후 없다면 다시 배회 상태로 복귀

2-4. 목표 위치에서 Visible\_Sight값 이내에 플레이어가 있는지 검색후 있다면 해당 목표물을 공격하기 위해 이동(추격 상태로 전이)
3. 추격 상태

3-1. 목표물의 위치좌표가 Base\_AttackRNG값 이내에 들어올때까지 대상의 위치로 직선 이동

3-2. 목표물 추격 시, 해당 Mob이나 플레이어가 사망할 때 까지 계속해서 추격
4. 공격

4-1. 대상과 Base\_AttackRNG이내의 거리값인 경우, 해당 위치에서 스킬 1번사용

4-2. 스킬 사용 후 무조건 사망처리

4. 패턴4(Pattern4) : 고정 회전형 패턴

: 배회 상태 및 추격 상태가 없으며, 스폰 좌표에서 이동 하지 않고, Base\_AttackRNG값 이내의 거리인 경우에만 공격 하는 패턴

1. 스폰

1-1. 랜덤한 위치 좌표에 Exploration\_Mob\_Table에서 설정된 Mob을 호출

1-2. 스폰 후 대기 및 배회 상태로 전이
2. 대기 상태

2-1. 스폰 위치에서 Visible\_Sight값 이내에 대상이 없을 경우 Idle 표현.

2-1. 스폰 위치에서 Visible\_Sight값 이내에 대상이 있을 경우 목표와의 일직선 방향으로 축 회전.(Rotation)
3. 공격

3-1. 대상과 Base\_AttackRNG이내의 거리값인 경우, 공격 시작. 공격시 Random(일반공격,스킬1,스킬2,스킬3,스킬4) 결정 후 공격 진행

3-2. 공격 시작 시 대상과의 방향 체크 진행. 방향이 맞지 않는 경우 방향 전환 진행. 방향 전환시 1초 딜레이 적용.

3-3. 1회 공격 후, 공격 간격 시간값(Attack\_Tick) 동안 Idle모션 출력, 공격 간격 시간값이 경과하면, 다시 1. 가동