토끼

1. 생성된 좌표에서 A 범위까지 랜덤 이동한다.
2. 반경 A’의 인지범위 안에 플레이어가 들어오면 타겟으로 선택한 후 안전상태에서 추격상태로 변경한다.
3. 추격상태에서는 플레이어와 충돌하는 범위까지 접근한다.
4. 공격을 당한 경우 공격 대상을 새로운 타겟으로 지정하고 전투상태로 변경한다.
5. 전투상태에서는 타겟과의 거리를 파악한 후 공격 가능한 경우에는 공격한다.
6. 타겟과의 거리가 떨어져 있어 공격할 수 없는 경우에는 공격 가능한 거리까지 접근한다,
7. 자신의 HP가 0이 될 때까지 추격을 계속한다.
8. 추격하던 타겟이 인지범위를 벗어날 경우에는 추격을 포기하고 원래 위치로 되돌아온 뒤 안전상태로 변경한다.
9. 안전상태에서는 초당 최대 체력의 5%의 체력을 회복한다

사슴

1. 생성된 좌표에서 B 범위까지 랜덤 이동한다.
2. 반경 B’의 인지범위 안에 플레이어가 들어오면 타겟으로 선택한 후 안전상태에서 전투상태로 변경한다.
3. 전투상태에서는 타겟과의 거리를 파악한 후 공격 가능한 경우에는 공격한다.
4. 타겟과의 거리가 떨어져 있어 공격할 수 없는 경우에는 공격 가능한 거리까지 접근한다.
5. 전투상태에서는 쿨타임 10초를 가지는 돌진 공격을 가할 수 있다.
6. 돌진 공격은 일반 공격보다 무조건 우선하며 타겟과 같은 플랫폼에 존재할 때 타겟의 방향으로 빠른 속도로 다가가는 공격으로 플레이어와 충돌하거나 플랫폼에 끝에 도달하면 정지한다.
7. 자신의 HP가 0이 될 때까지 추격을 계속한다.
8. 추격하던 타겟이 인지범위를 벗어날 경우에는 추격을 포기하고 원래 위치로 되돌아온 뒤 안전상태로 변경한다.
9. 안전상태에서는 초당 최대 체력의 5%의 체력을 회복한다.

사냥꾼

1. 생성된 좌표에서 C 범위를 랜덤 이동한다.
2. 반경 C’의 인지범위안에 플레이어가 들어오면 타겟으로 선택한 후 안전상태에서 전투상태로 변경한다.
3. 전투상태에서는 인지범위안에 타겟의 방향으로 1초의 1번 원거리 공격을 시전한다.
4. 타겟과의 거리를 파악한 뒤 근거리 공격이 가능한 경우에는 근거리 공격을 시전한다.
5. 타겟과의 거리가 멀어져 인지범위를 벗어난 경우 추격모드로 변경한다.
6. 추격모드에서는 근거리 공격이 가능한 거리까지 빠른 속도로 접근한다.
7. 다시 근거리 공격이 가능한 거리까지 접근하면 전투상태로 변경한다.
8. 자신의 HP가 0이 될 때까지 추격을 계속한다.
9. 10초이상 추격모드가 지속될 경우 추격을 포기하고 원래 위치로 되돌아온 뒤 안전상태로 변경한다.
10. 안전상태에서는 초당 최대 체력의 5%의 체력을 회복한다.

난쟁이

1. 생성된 좌표에서 D 범위를 랜덤 이동한다
2. 반경 D’의 인지범위안에 플레이어가 들어오면 타겟으로 선택한 후 안전상태에서 추격상태로 변경한다.
3. 추격상태에서는 타겟을 공격 가능한 거리까지 추격하고 5초당 1의 공격력이 상승한다.
4. 타겟이 공격 가능한 범위까지 접근한 경우 추격상태에서 전투상태로 변경한다.
5. 추격상태에서 전투상태로 변경시에 타겟에게 기절 상태이상을 부여한다.
6. 전투상태에서는 타겟과의 거리를 파악한 뒤 공격이 가능한 경우에는 공격한다.
7. 공격이 적중한 경우 추격상태로 증가한 공격력을 전부 잃는다.
8. 자신의 HP가 0일 될 때까지 추격을 계속한다.
9. 추격하던 타겟이 인지범위를 벗어날 경우에는 추격을 포기하고 원래 위치로 되돌아온 뒤 안전상태로 돌아온 뒤 추격상태로 증가한 공격력을 전부 잃는다.
10. 안전상태에서는 초당 최대 체력의 5%의 체력을 회복한다.

마녀

1. 생성된 좌표 /맵의 맨 왼쪽에서 고정되어 있다.
2. 맵에 있는 플레이어를 타겟으로 선택한 후 1페이즈 상태로 변경한다.
3. 1페이즈 상태에서는 3초마다 1초후에 현재 타겟의 위치에 떨어지는 독사과를 소환한다. 독사과를 시전할 때 떨어지는 곳에 빨간 선을 표시해주어 플레이어가 인지할 수 있도록 한다.
4. 독사과는 바닥에 충돌하는 경우 일정 확률로 그 바닥에 남으며 3초 후에 폭발한다.
5. 독사과에 타겟이 직접 피격하거나 독사과의 폭발 범위 내에 타겟이 존재할 경우 타겟은 마녀 공격력의 절반의 피해를 입고 5초간 중독 상태이상을 얻는다.
6. 1페이즈 상태에서는 5초에 한번 마법 거울을 소환한다.
7. 1페이즈 상태에서 HP가 70% 이하가 될 경우 2페이즈 상태로 변경한다.
8. 2페이즈 상태에서는 1페이즈 상태의 독사과 소환을 2초마다 실행한다.
9. 2페이즈 상태에서는 강화된 마법 거울을 소환한다.
10. 2페이즈 상태에서는 5초에 한번 맨 아래 바닥을 제외한 다른 플랫폼 중 1개의 플랫폼에 1초당 마녀 공격력의 10%의 데미지를 주는 불꽃을 5초간 소환한다.
11. 2페이즈 상태에서 HP가 30% 이하가 될 경우 3페이즈 상태로 변경한다.
12. 3페이즈 상태에서는 가장 아래 기본 바닥에 1초당 마녀 공격력의 20%에 해당하는 데미지를 주는 불꽃을 HP가 0%가 될 때까지 소환한다.

마법 거울

1. 마녀 앞에 2개의 플랫폼에 생성된 뒤 y축 좌표를 고정한 채 x축으로 5의 이동속도를 가진 채 이동한다.
2. 플레이어의 공격을 2회 적중하거나 벽에 부딪히면 파괴된다.
3. 마법 거울에 부딪힐 경우 마녀 공격력의 20%에 해당하는 피해를 입으며 1초간 마법 거울과의 충돌에 의한 데미지를 입지 않는다.

강화된 마법거울

1. 마녀의 상태가 2페이즈 상태일 경우에 마법 거울 대신 소환 된다.
2. 마녀 앞에 2개의 플랫폼에 생성된 뒤 y축 좌표를 고정한 채 x축으로 8의 이동속도를 가진 채 이동한다.
3. 플레이어의 공격을 4회 적중하거나 벽에 부딪히면 파괴된다.
4. 강화된 마법 거울에 타겟이 충돌할 경우 타겟의 체력을 마녀 공격력의 30%에 해당하는 수치만큼 감소 시키고 1초간 강화된 마법거울과의 충돌에 의한 데미지를 입지 않는다.