



[Monster 정보 정보]

	정보	정보
정보 1 (정보)	정보 정보	정보
정보 2 (정보)	정보 1 정보	정보
정보 3 (정보)	정보 1 정보	정보 정보
정보 4 (정보)	정보 1 정보	정보
정보 5 (정보)	정보 1 정보	정보
정보 6 (정보)	정보 1 정보	정보
정보 7 (정보)	정보 1 정보	정보
정보 8 (정보)	정보 1 정보	정보
정보 9 (정보)	정보 1 정보	정보 정보

가. 정보1(Pattenn1) : 정보정보(Aggressive) 정보

: 정보 정보, 정보정보 정보 정보 정보, 정보 HP가0 정보 정보 정보 정보 정보

1. 정보

1-1. SpawnDummy 정보 Spawn_Set# 정보 mobPos# [

1-2. 정보 FX_spawn_01 정보가 정보 1 정보 정보.

1-3. 정보 정보 정보 정보 정보 정보

2. 모의 위치 설정

- 2-1. Mob Table의 Visible_Sight가스 모의 PC가스가 모의
- 2-2. Mob Table의 Wander_Range가스 모의 모의 모의
- 2-3. 모의 모의 모의 모의 모의 모의 45(모의 모의 15~90)
- 2-4. 모의 모의 Visible_Sight가스 모의 PC가스가 모의 모의
- 2-5. 모의 모의 Visible_Sight가스 모의 PC가스가 모의 모의

3. 모의 행동

- 3-1. 모의 모의가 Base_AttackRNG가스 모의 모의 모의
- 3-2. 모의 모의 모의가 Visible_Sight가스 모의 모의 모의
- 3-3. 모의 모의 모의 모의
- 3-4. 모의 모의 모의 모의 모의 모의, 모의 모의 모의

4. 모의

- 4-1. 모의 Base_AttackRNG모의 모의가스 모의, 모의 모의. 모의
 - 4-2. 모의 모의 모의 모의 모의 모의. 모의 모의 모의 모의 모의 모의.
 - 4-3. 1모의 모의, 모의 가스 모의가스(Attack_Tick) 모의 Idl
- ※ mob 모의 Attack_Tick 모의

5. 패턴2(Pattern2) : 모의 모의(Elastic) 모의

: 모의1모의 모의, 모의 HP가 50%모의가 모의 모의 15모의 모의가스 모의

1. 모의

- 1-1. SpawnDummy의 Spawn_Set#의 모의 mobPos# [
- 1-2. 모의 FX_spawn_01 모의가 모의 1모의 모의 모의.

1-3. 몬스터의 이동 및 공격 범위

2. 몬스터의 행동

- 2-1. Mob Table의 Visible_Sight가스 몬스터 PC가 몬스터를 발견할 수 있다.
- 2-2. Mob Table의 Wander_Range가스 몬스터는 랜덤으로 이동한다.
- 2-3. 몬스터의 이동 속도는 45 (몬스터의 Speed는 15~90)
- 2-4. 몬스터의 Visible_Sight가스 몬스터 PC가 몬스터를 발견할 수 있다.
- 2-5. 몬스터의 Visible_Sight가스 몬스터 PC가 몬스터를 발견할 수 있다.

3. 몬스터의 공격

- 3-1. 몬스터의 공격이 Base_AttackRNG가스 몬스터의 공격 범위 내에서 발생한다.
- 3-2. 몬스터의 공격이 Visible_Sight가스 몬스터의 공격 범위 내에서 발생한다.
- 3-3. 몬스터의 공격이 몬스터의 공격 범위 내에서 발생한다.
- 3-4. 몬스터의 공격이 몬스터의 공격 범위 내에서 발생한다.

4. 몬스터의 공격

- 4-1. 몬스터의 Base_AttackRNG가스 몬스터의 공격 범위는 몬스터의 공격 범위 내에서 발생한다.
- 4-2. 몬스터의 공격이 몬스터의 공격 범위 내에서 발생한다.
- 4-3. 1회 공격, 몬스터의 공격 범위는 몬스터의 공격 범위 내에서 발생한다.
- 4-4. 몬스터의 HP=50% 이하일 때 몬스터의 공격 범위는 몬스터의 공격 범위 내에서 발생한다.

5. 몬스터의 공격

- 5-1. 몬스터의 공격이 몬스터의 공격 범위, Y +180 (몬스터의 공격 범위)
- 5-2. 몬스터의 공격(2-2.) 몬스터의 공격 범위, 몬스터의 공격 범위.
- 5-3. 몬스터의 BASE_FlySPD 1.5 몬스터의 공격 범위
- 5-4. 몬스터의 공격이 몬스터의 공격 범위(2-3.) 몬스터의 공격 범위
- 5-5. 몬스터의 공격 5-1 몬스터의 공격 5-4 몬스터의 공격 범위
- 5-6. 몬스터의 공격이 15 몬스터의 공격 범위 몬스터의 공격(2.) 몬스터의 공격 범위

□. 패턴3(Pattern3) : 반사 패턴(Reflexive) 패턴

: 패턴1은 패턴2, 패턴 3 패턴 4(2.) 패턴 2-5. 패턴은 패턴 1가 패턴 2 패턴 3, 패턴 4

1. 패턴

- 1-1. SpawnDummy는 Spawn_Set#는 패턴 mobPos# [
- 1-2. 패턴 FX_spawn_01 패턴가 패턴 1 패턴 패턴.
- 1-3. 패턴 3 패턴 4 패턴 패턴 패턴

2. 패턴 3 패턴 4

- 2-1. Mob Table는 Wander_Range가 패턴 패턴 패턴 [
- 2-2. 패턴 패턴 패턴 3 패턴 패턴 패턴 45(패턴 패턴 15~90[
- 2-3. 패턴 3 패턴 4 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴.

3. 패턴 패턴

- 3-1. 패턴 패턴가 Base_AttackRNG가 패턴 패턴 패턴
- 3-2. 패턴 3 패턴 패턴가 Visible_Sight가 패턴 패턴 패턴
- 3-3. 패턴 패턴 패턴 패턴
- 3-4. 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴, 패턴 패턴 패턴

4. 패턴

- 4-1. 패턴 Base_AttackRNG패턴 패턴가 패턴, 패턴 패턴. 패턴
- 4-2. 패턴 패턴 3 패턴 패턴 패턴 패턴. 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴.
- 4-3. 1 패턴 3, 패턴 가 패턴 가(Attack_Tick) 패턴 Idl
- ※ mob 패턴 Attack_Tick 패턴

□. **패턴4(Pattern4) : 회피 패턴(Evasive) 패턴**

: 패턴 패턴, 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴

1. 패턴

- 1-1. SpawnDummy의 Spawn_Set#의 패턴 mobPos# [
- 1-2. 패턴 FX_spawn_01 패턴가 패턴 1번 패턴 패턴.
- 1-3. 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴

2. 패턴 패턴 패턴

- 2-1. Mob Table의 Wander_Range가 패턴 패턴 패턴 패턴
- 2-2. 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 45(패턴 패턴 15~90)
- 2-3. 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴

3. 패턴

- 3-1. 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 (패턴 패턴 패턴)
- 3-2. 패턴 패턴(2-2.)의 패턴, 패턴 패턴 패턴.
- 3-3. 패턴 BASE_FlySPD의 1.5 패턴 패턴
- 3-4. 패턴 패턴 패턴 패턴 (2-3.) 패턴
- 3-5. 패턴 패턴 3-1 패턴 3-4 패턴
- 3-6. 패턴 패턴 패턴 패턴 15 패턴 패턴 패턴 패턴 (2.) 패턴 패턴

□. **패턴5(Pattern5) : 회피 패턴(Evasive) 2 패턴, 패턴 패턴 패턴**

: 패턴 패턴, 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 Evasive패턴 4. 패턴

1. 패턴

- 1-1. SpawnDummy의 Spawn_Set#의 패턴 mobPos# [
- 1-2. 패턴 FX_spawn_01 패턴가 패턴 1번 패턴 패턴.
- 1-3. 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴

2. 모션 및 행동

- 2-1. Mob Table의 Visible_Sight가스 모션 PC가스가 모션
- 2-2. Mob Table의 Wander_Range의 모션은 모션은 모션
- 2-3. 모션 모션 모션 모션 모션 45(모션 모션 15~90)
- 2-4. 모션 모션 모션 모션 모션 모션 모션 모션 모션 모션.

3. 모션

- 3-1. 모션 모션 모션 모션 모션 (모션 모션 모션)
- 3-2. 모션 모션(2-2.)의 모션은, 모션 모션.
- 3-3. 모션 BASE_FlySPD의 1.5의 모션 모션
- 3-4. 모션 모션 모션 모션 (2-3.) 모션
- 3-5. 모션 모션 3-1의 3-4 모션
- 3-6. 모션 모션 모션 15의 모션 모션 모션 모션(2.)모션 모션

4. 모션

- 4-1. 모션 모션 1의 모션 모션 모션 모션
- 4-2. 모션 모션 모션 모션 모션 모션 모션
- 4-3. 1의 모션 모션

5. 패턴6(Pattern6) : 모션 모션

: 모션 모션 모션 모션 모션 모션 모션 모션 모션 모션 모션1의 모션 모션 모션

1. 모션

- 1-1. SpawnDummy의 Spawn_Set#의 모션 mobPos#
- 1-2. 모션 FX_spawn_01 모션가 모션 1의 모션 모션.
- 1-3. 모션 모션 모션 모션 모션

2. 모션 및 행동

- 2-1. Mob Table의 Visible_Sight가스 모션 PC가스가 모션
- 2-2. Mob Table의 Wander_Range의 모션은 모션은 모션
- 2-3. 모션 모션 모션 모션 모션 모션 45(모션 모션 15~90)
- 2-4. 모션 모션 Visible_Sight가스 모션 PC가스가 모션
- 2-5. 모션 모션 Visible_Sight가스 모션 PC가스가 모션

3. 모션 모션

- 3-1. 모션 모션가 Base_AttackRNG가스 모션 모션
- 3-2. 모션 모션 모션가 Visible_Sight가스 모션 모션
- 3-3. 모션 모션 모션 모션

4.

4. 패턴

- 4-1. 패턴 Base_AttackRNG가 시작되면, 패턴 시작.
- 4-2. 패턴 시작 시 패턴을 시작할 패턴. 패턴 시작 시 패턴 시작 패턴.
- 4-3. 패턴 시작 시 패턴 Y 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴
- 4-4. 1 패턴 패턴, 패턴 가늌 패턴가늌가늌(Attack_Tick) 패턴 Idl

5. 패턴8(Pattern8) : 패턴 패턴

: 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴

1. 패턴

- 1-1. SpawnDummy Spawn_Set# 패턴 mobPos# [
- 1-2. 패턴 FX_spawn_01 패턴가 패턴 1 패턴 패턴 패턴.(
- 1-3. 패턴 패턴 패턴 패턴

2. 패턴 패턴

- 2-1. 패턴 패턴 Idle 패턴.

3. 패턴 패턴

- 3-1. 패턴 패턴 패턴, 패턴 패턴 패턴.
- 3-2. 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴.
- 3-3. 패턴 패턴 패턴 패턴, HP=0 패턴 패턴 패턴.

6. 패턴8(Pattern9) : 패턴 패턴 패턴

: 패턴 패턴 패턴 패턴가 패턴, 패턴 패턴 패턴 패턴 패턴, Base_AttackRNG가 시작

1. 패턴

- 1-1. SpawnDummy Spawn_Set# 패턴 mobPos# [
- 1-2. 패턴 FX_spawn_01 패턴가 패턴 1 패턴 패턴 패턴.
- 1-3. 패턴 패턴 패턴 패턴

2. 패턴 패턴

2-1. 00 0000 Visible_Sight가스 000 000 00 00 Idle 0

2-1. 00 0000 Visible_Sight 000 000 00 00 0000 000

3. 00

3-1. 000 Base_AttackRNG000 00가스 00, 00 00. 00

3-2. 00 00 0 0000 00 00 00. 000 00 00 00 00 00.

3-3. 10 00 0, 00 가스 0가스(Attack_Tick) 00 Idl


```

] 00 00 00
000 00 0000 00(00 0000 00 00000 00 00 00)
) 00 00 00 0 00 000 00 00 (00 00 00 0000 00)
0 000 00 00 000 00
0 000 00 0000 0000 00 00(00 0000 00)

```

```

000 000 00 00
} 00 000 00

```

```

] Random(0000,001,002,003,004,005) 00 0 00 00
00 000 10 000 00.
e00 00, 00 개- 0가0가0가0 0000, 00 1. 개

```

0000(001) 00

]000 000000 Spawn Table00 000 Mob0 IDX0 00

၂၀ နှစ် ၂၀ နှစ်
 နှစ် နှစ် နှစ် နှစ် (၂၀ နှစ် နှစ် နှစ် နှစ် နှစ် နှစ်)
 ၂) နှစ် နှစ် နှစ် နှစ် နှစ် နှစ် နှစ် (၂၀ နှစ် နှစ် နှစ် နှစ် နှစ်)
 နှစ် နှစ် နှစ် နှစ် နှစ်
 နှစ် နှစ် နှစ် နှစ် နှစ် နှစ် (၂၀ နှစ် နှစ် နှစ်)

□□□ □□□ □□ □□
] □□ □□□ □□

Random(0,1,2,3,4,5) 0 1 2 3 4 5
 0 1 2 3 4 5
 e 0 1 2 3 4 5

모든 몬스터는 100% 확률로 생성된다.

Spawn Table에서 Mob ID를 선택

모든 몬스터는 100% 확률로 생성된다 (모든 몬스터는 100% 확률로 생성된다)
) 모든 몬스터는 100% 확률로 생성된다 (모든 몬스터는 100% 확률로 생성된다)

모든 몬스터는 100% 확률로
) 모든 몬스터는 100% 확률로

Random(0,1,2,3,4,5) 에서 1을 선택
 모든 몬스터는 100% 확률로 생성된다.
 e 모든 몬스터는 100% 확률로 생성된다, 모든 1. 개

この関数は Spawn Table の Mob ID を返す

この関数は (この関数は この関数は この関数は)
) この関数は この関数は この関数は (この関数は この関数は)

この関数は この関数は

この関数は Spawn Table の Mob ID を返す

```

] 00 00 00
000 00 0000 00(00 0000 00 00000 00 00 00)
) 00 00 00 0 00 000 00 00 (00 00 00 0000 00)

```

```

] 00 0 00 00 00 00

```

]000 00000 Spawn Table00 000 Mob0 IDX0 00

```

] 00 00 00
000 00 0000 00(00 0000 00 00000 00 00 00)
) 00 00 00 0 00 000 00 00 (00 00 00 0000 00)
0 000 00 00 000 00
0 000 00 0000 0000 00 00(00 000 00)

```

```

000 000 00 00
] 00 000 00

```

□

300 0000 00)

3000 000000 Spawn Table00 000 Mob 0 IDX 0 00

30 00 00 00
0000 00 00000 00(00 00000 00 000000 00 00 00)
) 00 00 00 0 00 0000 00 00 (00 00 00 00000 00)
0 0000 00 00 0000 00
0 0000 00 00000 00000 00 00(00 0000 00)

0000 0000 00 00
) 00 0000 00

1 Random(0,1,2,3,4,5) 0 1 2 3 4 5
0 1 2 3 4 5

0 1, 2 3 4 5 0 1, 2 3 4 5

0 1 2 3 4 5 Spawn Table 0 1 2 3 4 5 Mob 0 1 2 3 4 5
0 1 2 3 4 5

0 1 2 3 4 5 0 1 2 3 4 5

0 1 2 3 4 5 Spawn Table 0 1 2 3 4 5 Mob 0 1 2 3 4 5

10.

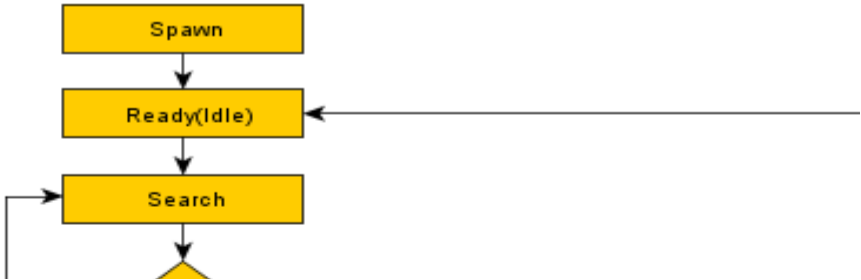
□ □□□□ X□ □□.(Rotation)

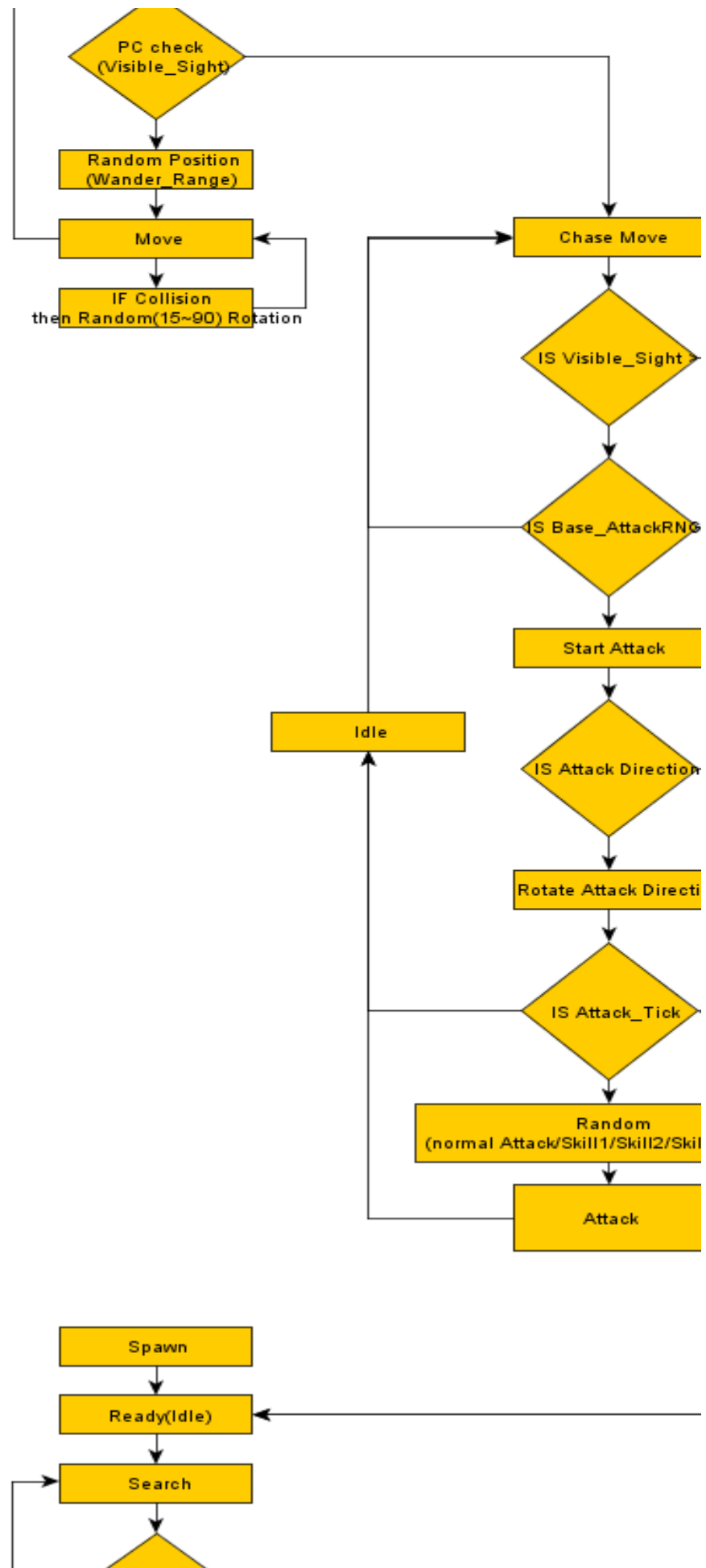
□□ Random(□□□□,□□1,□□2,□□3,□□4,□□5) □□ □ □□ □□

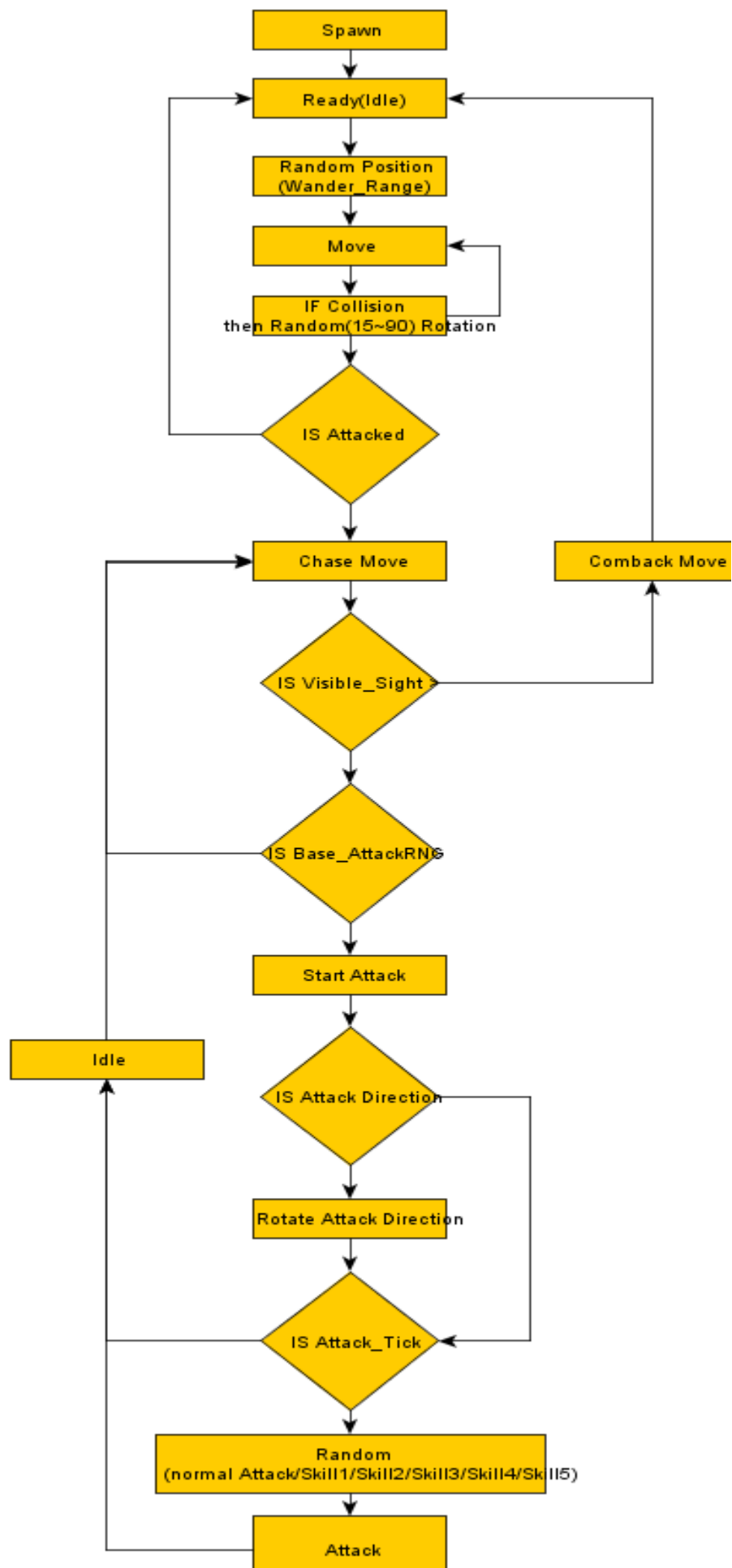
□□ □□□ 1□ □□□ □□.

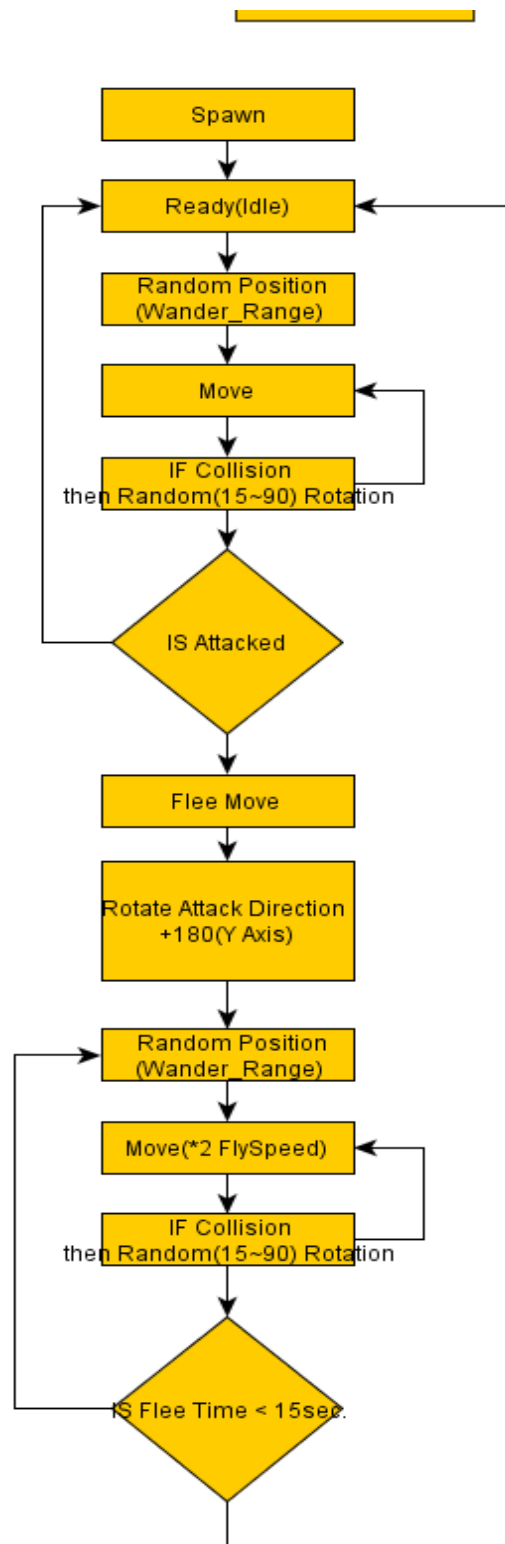
e□□ □□, □□ 가□ □가□□가□ □□□□, □□ 1. 가□

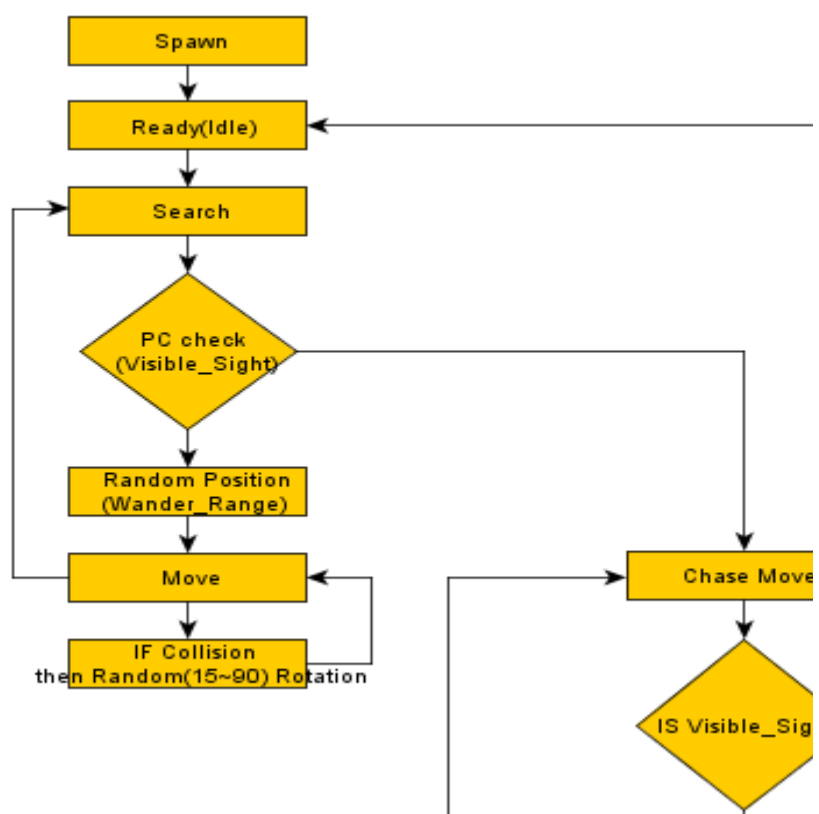
공격	방어
공격력 100 방어력 100 공격력 100	N/A
공격력 100 HP가 50% 이하일 때 공격력 150	공격력 100 방어력 150 공격력 150
공격력 100	N/A
N/A	공격력 100 방어력 150 공격력 150
N/A	공격력 40
공격력 100 방어력 100 공격력 100	N/A
공격력 100 HP가 50% 이하일 때 공격력 150	N/A
N/A 공격력 100	N/A
공격력 100 HP가 50% 이하일 때 공격력 150	N/A





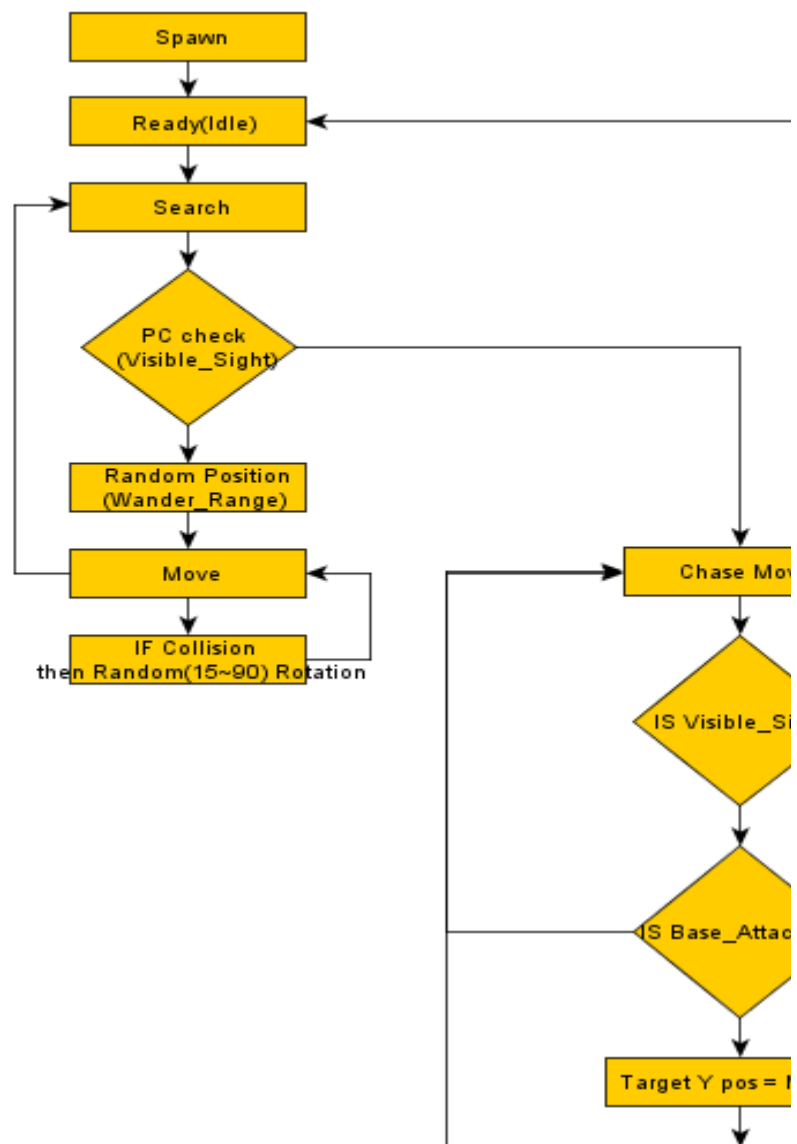
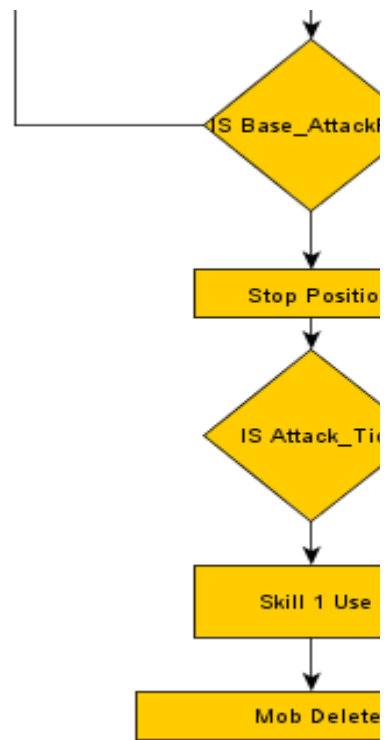


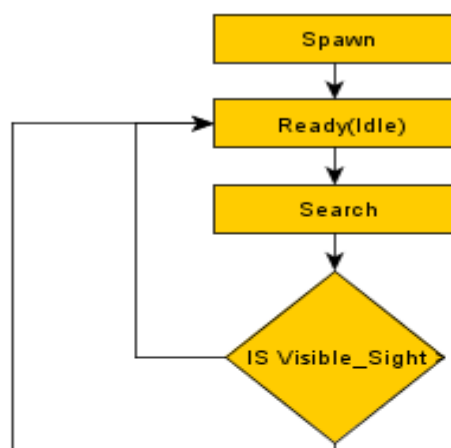
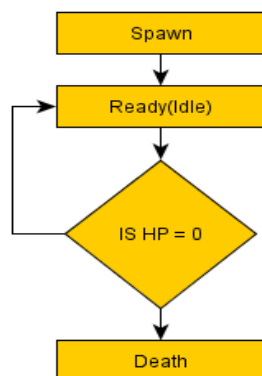
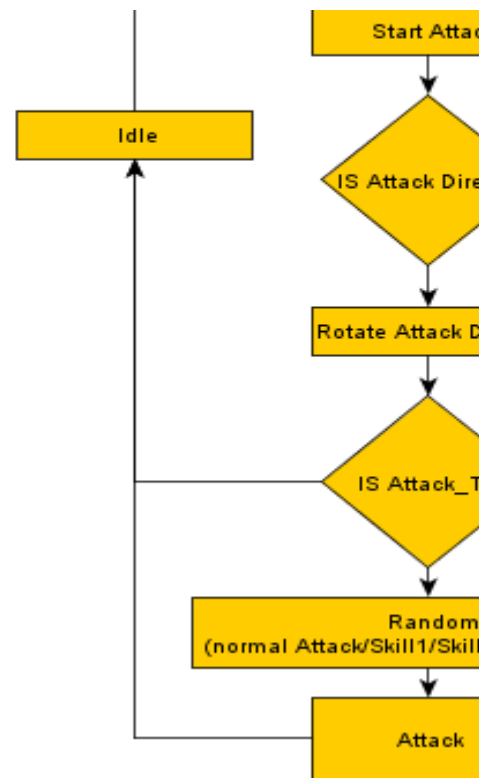


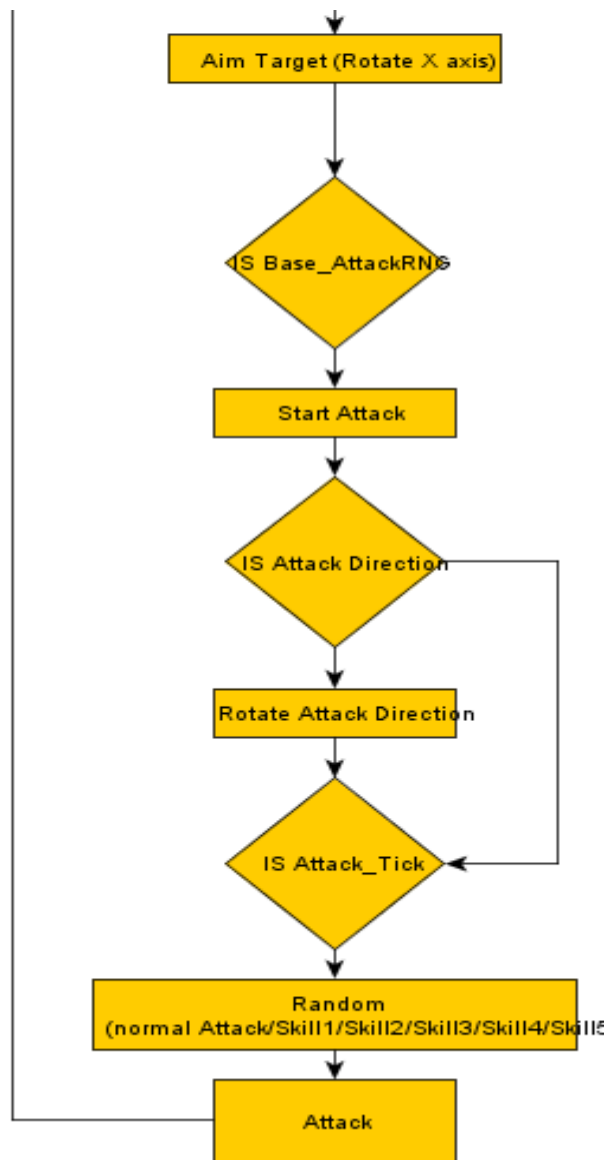


th

th

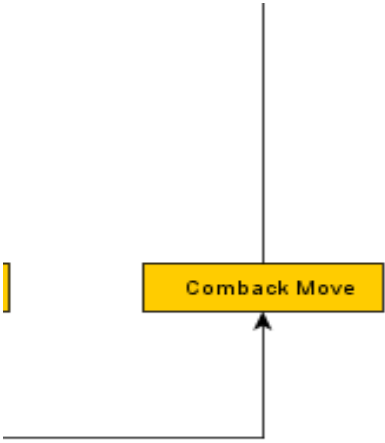






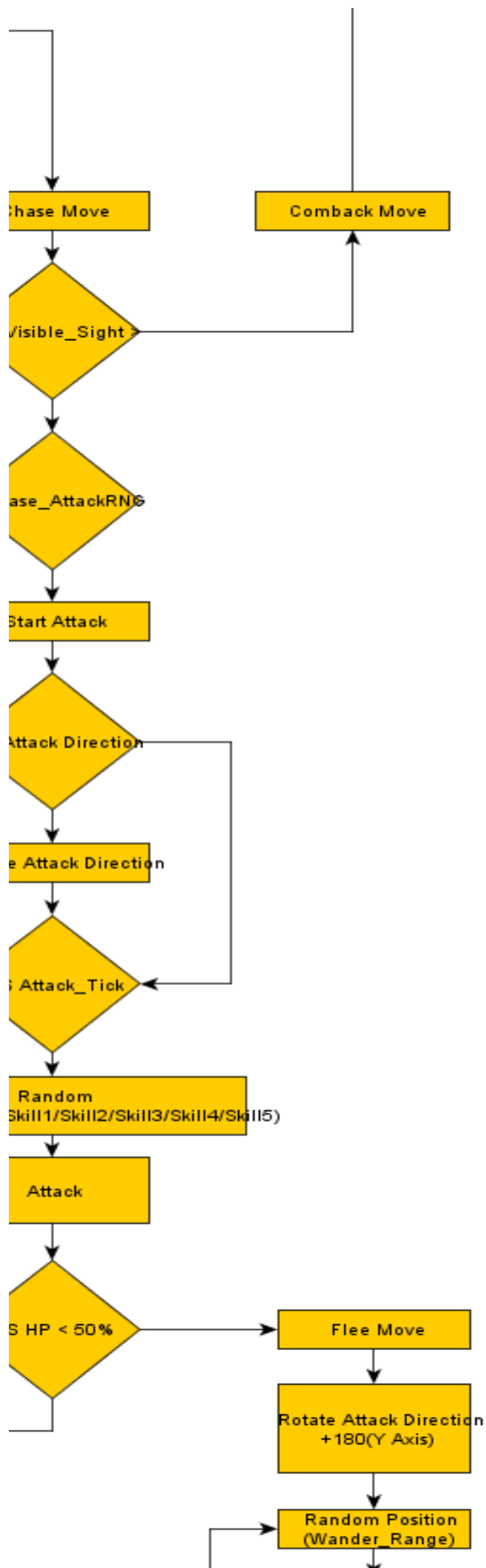
	□□
	N/A
	N/A
	N/A
	N/A
	□□ □□□□ □□ 1□ □□□ □□□□ □□ □□□ □□ 1□ □ □□
	N/A
	N/A
	N/A
	N/A

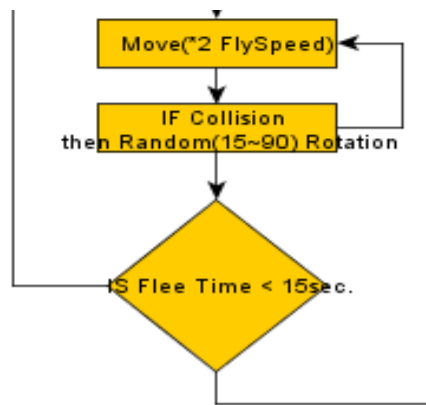


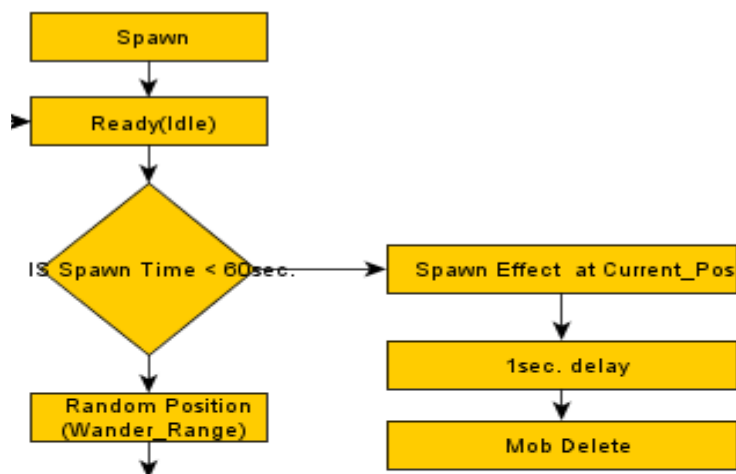


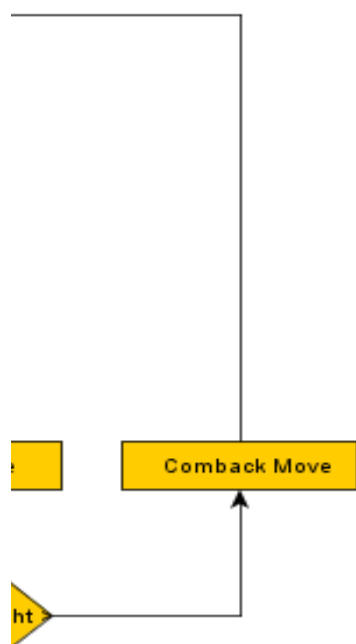
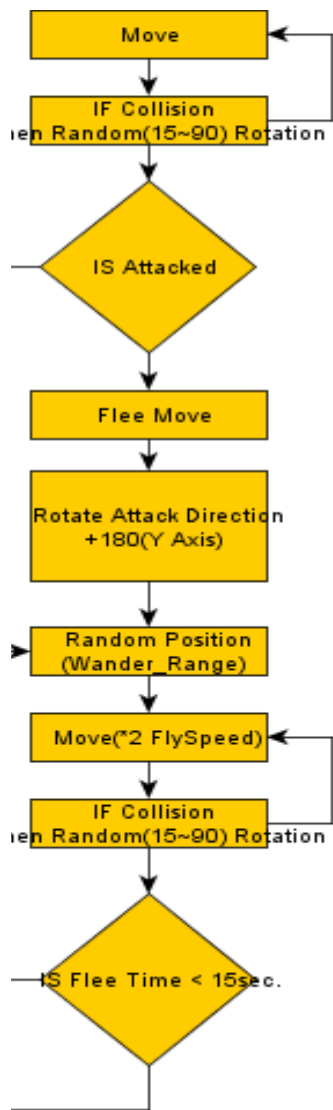
(3/Skill4/Skill5)











RNG

n

ck

ve

Comback Move

ight

kRNG

My Y pos

ck

ection

irection

tick

2/Skill13/Skill14/Skill15)