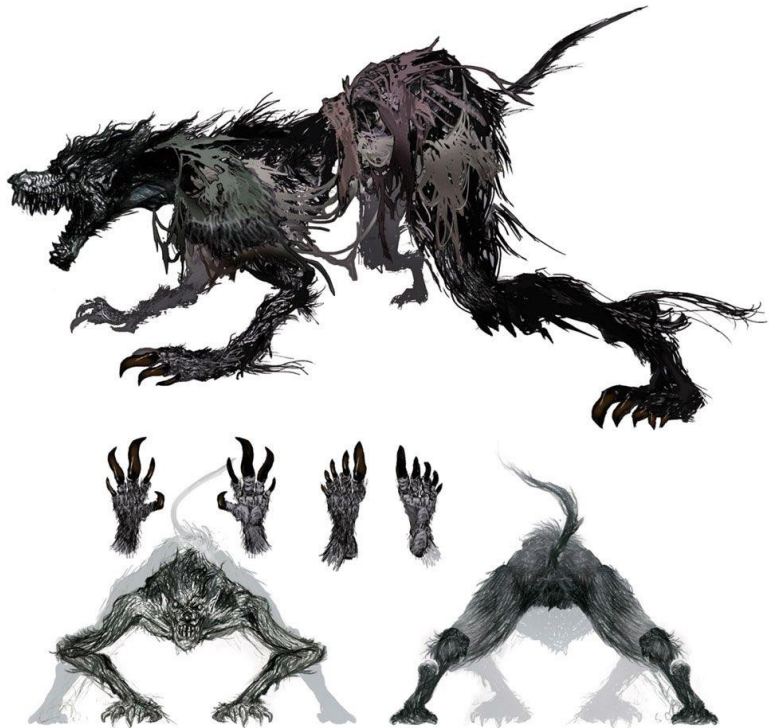


스토리 신규 몬스터 - 늑대



늑대 - Leader



클래스	전사
주 전투 양상	4개 스쿼드(20인) 전투 크기가 커진 형태, 높은 체력, 빠른 움직임, 다양한 공격 모션
캐릭터 사이즈	몸길이 : 7m 어깨높이 : 4.5m 무게 : 950kg
Rig Type	semiQuadraBMN
Weapon	돌진, 앞손, 치악력, 하울



칼에 베인 상흔이 눈을 덮음  
(한쪽 눈이 감긴 형태)  
레퍼런스 : 명견 실버 '쿠로토라'

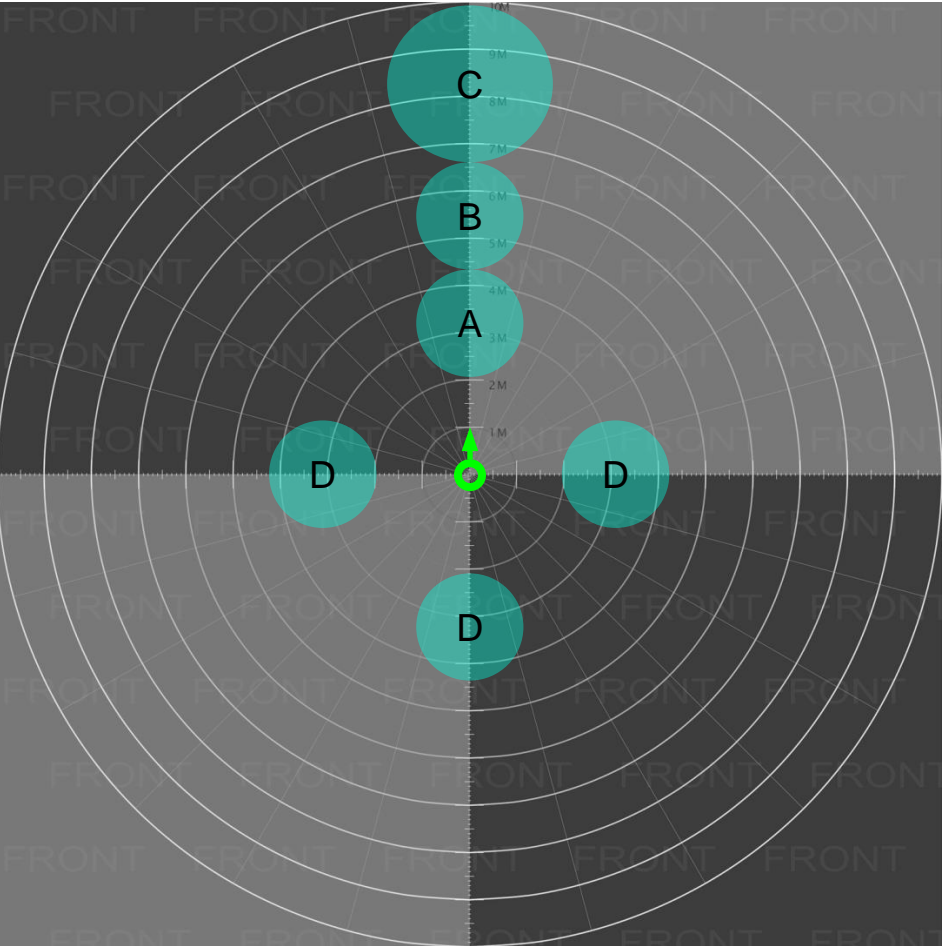
## ● 텍스처 시그니처

- 산악 숲지역에 살기 때문에 흰색보다는 회색에 더 가까운 형태로 등쪽으로 짙은 형태로 제작됩니다.
- 눈의 상처에 이미시브 효과처럼 붉은 색의 라이트가 천천히 점멸하여 강조합니다.
- 일반적인 늑대가 아닌 형체가 다른 몬스터로서 털의 질감이 투박하고 거친 느낌이 납니다.



- 행동 양식

- 블러드본의 늑대인간, 피에 굶주린 야수의 모션을 참고합니다.
- 근거리 앞발 공격, 원거리 돌진 대쉬, 순간적으로 캐릭터의 뒤를 잡는 이동기



- 1. 모든 공격 모션 간의 PC는 약 3타 공격 (아르고스 기준 3타)만 허용
- 1. 4타 이후에는 해당 방향에 해당되는 공격을 강제로 발동합니다.
- 2. 몬스터와 PC와의 거리는 2m가 유지되도록 합니다. (2m 내의 경우 몬스터가 닻지로 거리를 벌립니다.)

A	1. 할퀴기 공격 2. 내려 찌기
B	1. 돌진 공격 + 돌진 후 할퀴기 공격
C	1. B 범위까지 이동 후 재추적
D	1. 회전 공격 + 회전 후 물기 공격 * 회전 이후 타겟 방향으로 보면서 재추적 2. 턴 동작 (30프레임 내의 짧은 턴 동작)

\* 패턴 구성 및 AI 구성은 가안으로 업무 협의 후 변경될 수 있습니다.



할퀴기 공격



NAME	CATEGORY	DISTANCE	MOTION
기본 공격	Active	1m ~1.5m	전방의 대상에게 오른손 - 왼손 순으로 휘두르는 공격
닷지 후 할퀴기	Active	1m ~1.5m	뒤로 닷지를 했다가 오른손을 크게 휘두르는 공격 (닷지부터 공격까지 하나의 모션)
돌진 후 할퀴기	Active	1m ~1.5m	돌진 공격 이후 자세를 고쳐 잡는 타이밍에 반박자 빠르게 근처 대상에게 오른손으로 휘두르는 모션

## 공격 범위 프레임 시간 도표

### □ Wolf\_BA\_F0\_01

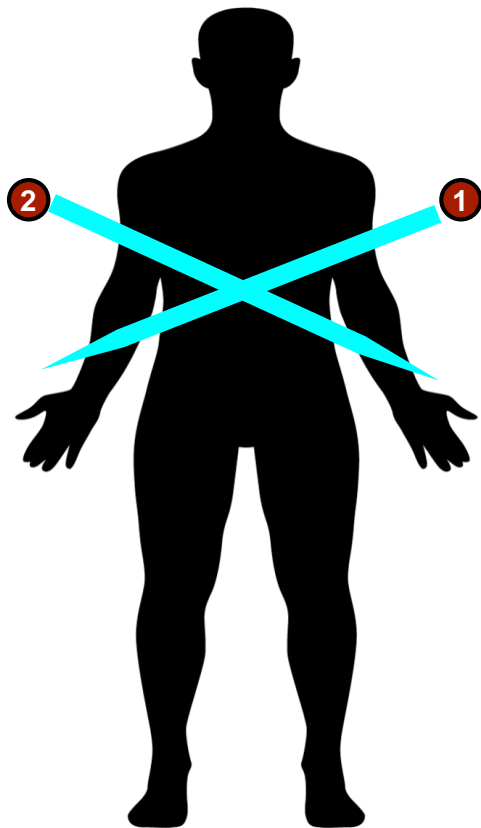


1. 이동거리 1m
2. 인터벌 모션(0.5초) + 공격 모션(1타당 1초)  
= 2.5초



- 1.범위 전방 100도
2. 공격 반경 2.5m

- \* 프레임 시간은 초당 프레임 기준에 따라서 달라집니다.
- \* 공격거리 및 범위는 가안으로 업무 협의 후 변경될 수 있습니다




## GiantWolf 전방 기본 공격 01

1. 우상>좌하 사선 할퀴기
  - a. 타격 지점 : 몸통
1. 좌상>우하 사선 할퀴기
  - a. 타격 지점 : 몸통

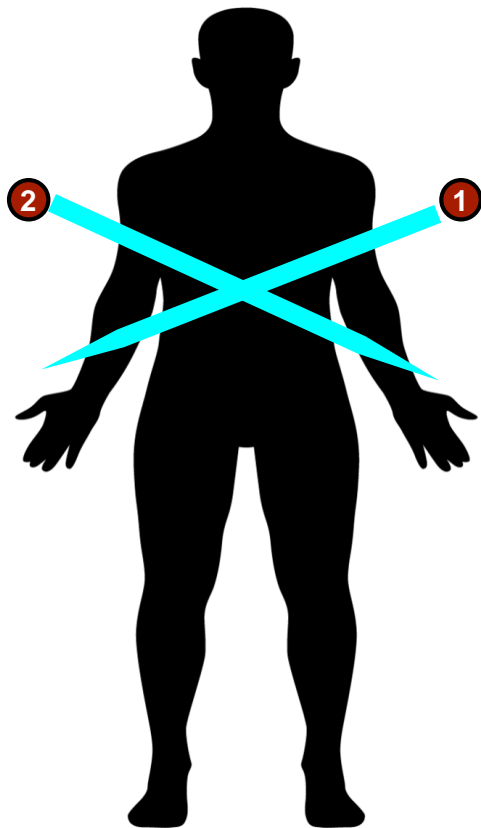


## 공격 범위 프레임 시간 도표

### □ GiantWolf\_BA\_F0\_02

<div data-bbox="1207 365 1265 425">1</div>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 닛지 거리 1.5m</li> <li>2. 이동 모션 (0.8초) - 인터벌 모션 없이 제작</li> </ol>
<div data-bbox="1207 491 1265 551">2</div>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 공격거리 1m</li> <li>2. 인터벌 모션(0.5초) + 공격 모션(1타당 1초) = 2.5초</li> </ol>
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.범위 전방 60도</li> </ol>

- \* 프레임 시간은 초당 프레임 기준에 따라서 달라집니다.
- \* 공격거리 및 범위는 가안으로 업무 협의 후 변경될 수 있습니다



## GiantWolf 전방 기본 공격 02

1. 우상>좌하 사선 물기
  - a. 타격 지점 : 몸통
1. 좌상>우하 사선 물기
  - a. 타격 지점 : 몸통

## 공격 범위 프레임 시간 도표

### □ GiantWolf\_BA\_F0\_03



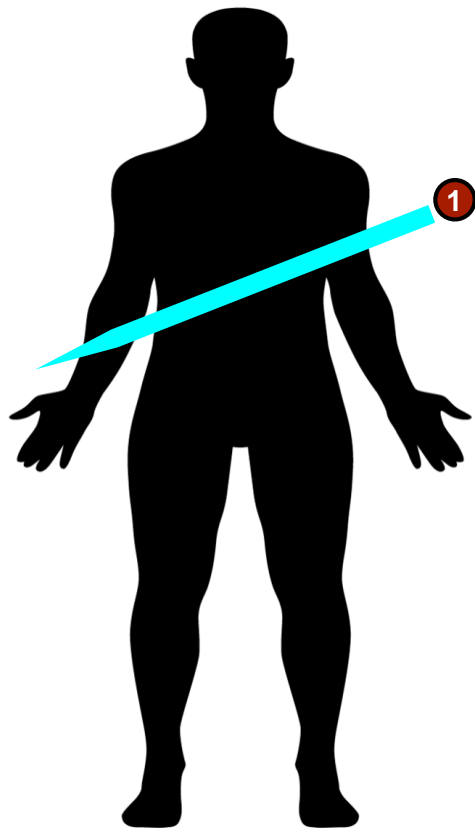
\* 돌진 공격 이후에 조건하에 발동되는 공격 모션

1. 공격거리 1m
2. 공격 모션 1초 (인터벌 모션 없이 제작)



- 1.범위 전방 60도

- \* 프레임 시간은 초당 프레임 기준에 따라서 달라집니다.
- \* 공격거리 및 범위는 가안으로 업무 협의 후 변경될 수 있습니다



### GiantWolf 전방 기본 공격 03

1. 우상>좌하 사선 물기
  - a. 타격 지점 : 몸통

## 공격 범위 프레임 시간 도표

### ❑ GiantWolf\_BA\_F0\_04



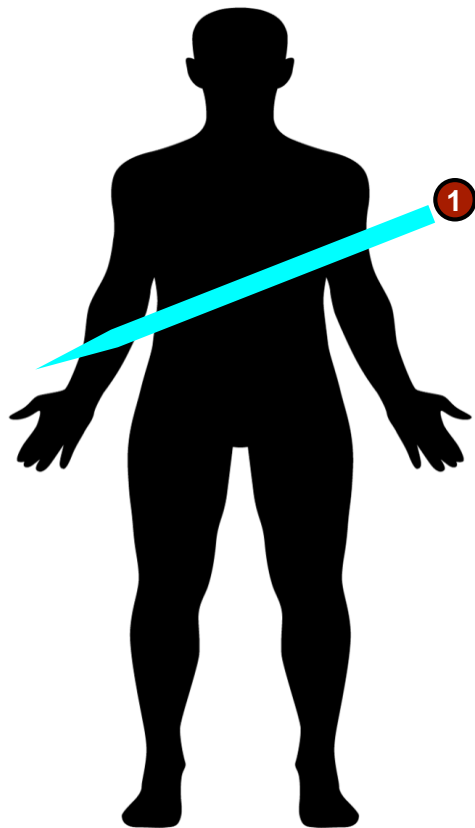
\* 회전 공격 이후에 조건하에 발동되는 공격 모션

1. 공격거리 1m
2. 공격 모션 1초 (인터벌 모션 없이 제작)



- 1.범위 전방 60도

- \* 프레임 시간은 초당 프레임 기준에 따라서 달라집니다.
- \* 공격거리 및 범위는 가안으로 업무 협의 후 변경될 수 있습니다



## GiantWolf 전방 기본 공격 04

1. 우상>좌하 사선 물기
  - a. 타격 지점 : 몸통