

어둠시나 이름	분류	조건	내용	데미지	애니메이션	이펙트	기타
					C:\Users\박민근\Documents\GitHub\Luna\Content		
등장/ Appearance	시네마틱	X	몬스터가 등장 할 때 나온다. (시네마틱용)	x	Sword_Animations\Animations\SequenceW03_Walk W07_Walk to Walk Combat	X	stop모션과 뒤 모션은 넣지않음
idle	이동		IDLE 모션	x	Walk to Walk Combat Seq Sword_Animations\Animations\SequenceW01_Idle Idle Seq	X	보스 몬스터는 뒷걸음질 지지 않음. 단 뒤 대시는 사용. 플레이어에게 이동 후 바로 공격 모션으로 넘어가게 의도
앞/ F_Walk	이동	X	앞으로 이동한다	x	Sword_Animations\Animations\SequenceW03_WalkW02_W alk_CombatW01_Walk_Combat F 0	X	
왼/ L_Walk	이동	X	왼쪽으로 이동한다	x	Walk_Combat Loop F 0 Seq Sword_Animations\Animations\SequenceW03_WalkW02_W alk_CombatW04_Walk_Combat F L 90	X	
오/ R_Walk	이동	X	오른쪽으로 이동한다.	x	Walk_Combat Loop F L 90 Seq Sword_Animations\Animations\SequenceW03_WalkW02_W alk_CombatW10_Walk_Combat R R 90	X	
사망 / Death	사망	hp = 0 이 됐을 때	죽을 때 작동하는 애니메이션.	x	Walk_Combat Loop R R 90 Seq Sword_Animations\Animations\SequenceW08_HitW11_Kno ck Down Combat	X	
왼쪽 대시 / L_Dash	이동	X	왼쪽으로 대시	x	Knock Down Combat Death Seq Sword_Animations\Animations\SequenceW06_DodgeW02_ Dodge_Combat	X	앞 대시는 사용시 돌진 공격으로 이어진다. 위 이유로 회피에 들어가지 않고 공격 패턴에 들어간다.
오른쪽 대시 / R_Dash	이동	X	오른쪽으로 대시	x	Dodge_Combat L Seq	X	
뒤 대시 / B_Dash	이동	X	뒤쪽으로 대시	x	Dodge_Combat R Seq	X	
앞 대시 / F_Dash	이동	X	앞쪽으로 대시	x	Dodge_Combat B Seq	X	
ComboA	일반공격	X	플레이어에게 대시 후 전방으로 횡배기 이후 가로배기	각 슬래시 7	Sword_Animations\Animations\SequenceW02_AttackW 02_Combo_Attack 02	NS_SlashR_03 검한 트레일 처리	모든 일반 공격은 농도가 낮은 트레일처리 (검의 궤적이 보일 정도만) 강공격은 농도가 짙은 트레일 또는 추가 이펙트
ComboB	일반공격	X	플레이어에게 대시 후 전방으로 2연속 횡배기 + 뒤로 점프 후 전방으로 돌진하며 공격	각 슬래시 7	Combo_Attack 02 01 Seq Combo_Attack 02 02 Seq Combo_Attack 02 03 Seq Sword_Animations\Animations\SequenceW02_AttackW04_ Combo_Attack 04	NS_SlashR_03 검한 트레일 처리	
ComboC	일반공격	X	플레이어에게 돌진 후 횡배기+ 바닥 충격파		Combo_Attack 04 01 Seq Combo_Attack 04 02 Seq Combo_Attack 04 03 Seq Combo_Attack 04 04 Seq Sword_Animations\Animations\SequenceW02_AttackW14_ Dash_Air_Attack	NS_SlashR_05	
ComboD	강공격	X	자신의 자리에서 전방에 대각선 또는 세로 매키로 플레이어를 향해 검기 발사(슬래시)	20	Dash_Air_Attack Seq Sword_Animations\Animations\SequenceW02_AttackW11_ Attack_Up	NS_Col_SL_15	
기습/AmbushA	일반공격	알정 거리 이상 떨어질 때 사용 가능	플레이어의 전방으로 빠르게 이동 후 내려찍기	30	Attack_Up 01 Seq Sword_Animations\Animations\SequenceW02_AttackW12_ Attack_Up	NS_Blood_SI_01	
별도/SpinA	강공격	X	자신의 자리에서 3초간 기를 모은 후 플레이어를 향해 가로배기 3회(데미지 1회 > 0.5-1초 후 > 1회 반복)	20	Attack_Down 01 Seq Sword_Animations\Animations\SequenceW02_AttackW Power_Attack Loop Seq Sword_Animations\Animations\SequenceW02_AttackW	NS_Blood_SI_02	날아가는 슬래시 이펙트를 2배 이상 넓게 처리 후 범위 조절

이름	두역시니				
이름	분류	조건	내용	애니메이션	이펙트
등장/ Appearance	시네마틱	X	몬스터가 등장 할 때 나온다. (시네마틱용)	Anim_Walk_F_Srart > Anim_Walk_F_end	X
idel	이동	X	IDEL 모션	Anim_Idle	X
앞/ F.Walk	이동	X	앞으로 이동한다	Anim_run_F_Start Anim_run_F Anim_run_R_End	X
사망 / Death	사망	hp = 0 이 됐을 때	죽을 때 작동하는 애니메이션	Anim_Die	X
이동 패턴					
대시					
이름	분류	조건	내용	애니메이션	이펙트
왼쪽 대시 / L_Dash	이동	X	왼쪽으로 대시	Anim_Dodge_L	X
오른쪽 대시 / R_Dash	이동	X	오른쪽으로 대시	Anim_Dodge_R	X
뒤 대시 / B_Dash	이동	X	뒤쪽으로 대시		X
앞 대시 / F_Dash	이동	X	앞쪽으로 대시		X
패턴					
이름	분류	조건	내용	애니메이션	이펙트
ComboA	강공격	X	패링볼가 방어만 가능	Anim_Combo01_01 > Anim_Combo01_04 > Anim_Combo01_05	
ComboB	일반공격	X	1페이지: 3타까지 2페이지: 6타까지 분리 작업필요	Anim_Combo02_Preview	
ComboC	일반공격	X	1페이지: 3타까지 2페이지: 6타까지 분리 작업필요	Anim_Attack01_Preview	
ComboD	일반공격	X	플레이어에게 강하게 돌진 (철산고)	Anim_Combo02_02	
ComboE	일반공격		땅을 강하게 내려찍는다. (충격파)	Anim_Combo02_05	
ComboH	일반공격	X	회전하면서 다가감 (휠윈드)	Anim_Combo01_Preview	

이름 외눈요괴.ver1							
번호	이름	분류	조건	내용	애니메이션	이펙트	기타
1.0	idel	이동	x	IDEL 모션	Unarmed Idle Looking Ver. 2		
2.0	발견 / discovery	행동		플레이어 발견시 발동	Standing Taunt Battlecry		
3.0	피격 / hit	행동	히트 당할때	플레이어에게 맞을시 발동	Standing React Large From Left		외눈 요괴는 단순한 일반 몬스터 이기 때문에 플레이어 식별시 추적 공격 이상의 AI를 필요로하지 않는다.
4.0							
5.0							

이동 패턴							
번호	이름	분류	조건	내용	애니메이션	이펙트	기타
1	앞 / F_Walk	이동	x	앞으로 이동한다	Unarmed Run Forward		
2							
3							
4							

1페이지							
번호	이름	분류	조건	내용	애니메이션	이펙트	기타
1	attackA	일반공격	X	플레이어에게 접근 후 횡베기	Standing Melee Attack Horizontal		
2	attackB	일반공격	x	플레이어에게 접근 후 횡베기	One Hand Club Combo		
1							
2							

날자	시간	이름
2023-04-21		몬스터-어둡시니_패턴04_21_fix3

변경 내용

파일 위치 변경

이름		어둠시나				
번호	이름	분류	조건	내용	애니메이션	이펙트
1	등장/ Appearance	시네마틱	X	몬스터가 등장 할 때 나온다. (시네마틱용)	Walk_to_Walk_Combat_Seq	x
2	idle	이동	X	IDLE 모션	Idle_Seq	x
3	앞/ F_Walk	이동	X	앞으로 이동한다	Walk_Loop_F_0_Seq	x
4	왼/ L_Walk	이동	X	왼쪽으로 이동한다	Walk_Loop_F_L_90_Seq	x
5	오/ R_Walk	이동	X	오른쪽으로 이동한다.	Walk_Loop_B_R_90_Seq	x
6	사망 / Death	사망	hp = 0 이 될을 때	죽을 때 작동하는 애니메이션.	Knock_Down_Start_Seq	x

이동 패턴						
번호	이름	분류	조건	내용	애니메이션	이펙트
1	왼쪽 대기 / L_Dash	회피	상정 회의	왼쪽으로 대기하여 회피한다.	Dodge_L_Seq	
2	오른쪽 대기 / R_Dash	회피	상정 회의	오른쪽으로 대기하여 회피한다.	Dodge_R_Seq	
3	뒤 대기 / B_Dash	회피	상정 회의	뒤쪽으로 대기하여 회피한다.	Dodge_B_Seq	
4						

별동						
번호	이름	분류	조건	내용	애니메이션	이펙트
1	ComboA	일반공격	X	플레이어에게 대기 후 전방으로 휘베기 이후 가로베기 이후 세로베기	Combo_Attack_02_01_Seq Combo_Attack_02_02_Seq Combo_Attack_02_03_Seq	
2	ComboB	일반공격	X	플레이어에게 대기 후 전방으로 2연속 휘베기 후 뒤로 찔름 후	Combo_Attack_04_All_Seq	
3	ComboC	일반공격	X	전방으로 찔름하여 공격	Dash_Air_Attack_Seq	
4	기습/AmbushA	특수공격	알정 거리 이상	전방으로 돌진 후 휘베기		
		특수공격	알어질 때 사용 가능	강공격:플레이어의 후방으로 빠르게 이동 후(리치 단점투척)휘베기		

스페이스						
번호	이름	분류	조건	내용	애니메이션	이펙트
1	회전베기/SpinA	특수공격	Stack(n) 달성 시	강공격:3초간 기를 모은 후 특정 범위 360도 가로베기(웨이브)	Power_Attack_Loop_Seq	
2	검기 방출/SweepA	특수공격	Stack(n) 달성 시	강공격:전방에 대각선 또는 세로 베기로 검기 발사(슬래시)	Combo_Attack_03_02_Seq Attack_Up_01_Seq	
3						