돼지 문서

1. 조우 시작
   1. 반만 숨어있는 상태에서 등장 이후 화면이 흔들리며 하이드상태로 들어감.
   2. 플레이어 주변을 왔다갔다함. 이때 하이드 상태로 움직이며 플레이어와 충돌을 하지않는다. 데미지역시 주지않음.
   3. 필드에 존재하는 돼지수가 하나이하가될경우 카메라가 흔들린후 땅속에서 나와 공격[돼지뿌리기]이후 무브상태로 필드 우측 끝에서 플레이어를 바라보며 움직이지않다가 3초뒤 다시 땅으로들어간다. [이때 피해를 줄수있음]
   4. 땅속에서 다시 B C 순환
   5. A~D체력 50프로이상일때.
   6. 체력이 50프로미만시 플레이어 밑에서 돌아다니다가 일정 2초에 한번 플레이어 바로 밑에서 공격. 총 3번 공격후 4번째에 붉은[터지는]돼지를 뽑아넨다.
   7. 체력이 15프로이하가될경우 더 이상 몬스터를 소환하지않고 하이드상태가 풀리고 빠른속도로 돌아다님 좌끝에서 우끝으로 반복이동.[플레이어위치 무시]
   8. 이때 3초에 한번씩 움직이지 않음.
   9. 체력이 모두 소모되면 파편이 떨어지면서 돼지가 도망을감.
2. 피격
   1. 1-C에서 가만있을 때 와 1-H상태외에는 일반공격 피격을 받지않고 플레이어와 충돌역시 하지않는다./
   2. 필드위의 돼지들이 3마리씩 제거될때마다 hp10프로 씩까지며 히트상태로 들어간다.1.5초뒤 다시 하이드 상태로 진입.
   3. 히트 넉백 상태는 없음.
   4. 체력 100프로 50프로 15프로 0프로 3구간에서 돼지의 크기 30프로감소.
3. 파편 돼지
   1. 보스가 뽑아내는 돼지
   2. 플레이어 주변이아닌 필드 끝과끝사이 자신이 소환된 자리에서 좌우 반복이동
   3. 무브상태로 계속이동하며 플레이어와 부딫힐떄마다 플레이어에게 피격을줌.
   4. 피격시 넉백HIT 상태로 들어가며 1초뒤 다시움직인다. 움직인후 0.5초동안은 넉백상태로 들어가지않는다.
   5. HP가 모두소멸시 hit상태로 마무리되며 사망.
4. 터지는 파편돼지
   1. 파편돼지와 동일하나 머리위에 카운트를 4초센후 돼지 한마리 범위만큼 터진다.
   2. 넉백 역시 똑같음.
   3. 체력이 모두소진하여 사망시 폭발하지않고 소멸.