다의 서사 필요 (원래 키우던 반려견의 새끼여서 더 서시	미친 과학자가 마을의 반려동물들을 훔쳐 몬스터를 만들고 있다는 소문이 흉흉한 어느 날, 갑자기 없어져버린 강아지, 어디로 간걸까 ?
마을에 남아있는 몬스터(동물들이 변한 것)을 무찌르는 이야기 *1스테이지기 때문에 난이도는 쉽게, 몬스터는 제력, 방어역만 높고 공격력을 낮게하고 서브 스테이지가 높아지면 데미지 스킬 몇개 붙여 미친 과학자는 일정량의 실험대상을 데려가기위해 마을로 내려왔고, 동물 실험이 완성되면 사람을 실험할거라는 소문들로 마을 사람들은 모형을 떠나겠다는 주인공을 말려셨지만 어쩌면 주인공이 과학자를 주인공은 과학자가 사는 산속으로 들어가면서 과학자의 실패작들과 *1스테이지와 반대로 몸은 약하고 데미지는 쎄게하기 * 몸 스킬에 도트템 또는 여기 넣는 대신 그것빼고 다른 스펙을 약하거 * 특별하게 깔 수 있는 스테이지 넣기(몇턴동안 공격안하면 자동으로 데친 과학자의 본거지로 가는 길에 만나는 야생의 적들 과학자 본거지에 도착한 주인공, 본격적으로 반려견을 되찾기위해 본 결국 다음 실험대상으로 실험실에 갖혀있는 반려견을 되찾기위해 본 결국 다음 실험대상으로 실험실에 갖혀있는 반려견을 되찾기위해 본 일국 다음 실험대상으로 실험실에 갖혀있는 반려견을 되찾기위해 본 일국 다음 실험대상으로 실험실에 갖혀있는 반려견을 되찾기위해 본 2 보스스스테이지에니 몹기본 스펙도 좋고 몹 스킬에 여기, 도트템은	의 서사 필요 (원래 키우던 반려견의
*1스테이지기 때문에 남아있는 몬스터(동물들이 변한 것)을 무찌르는 이야기 *3억력을 낮게하고 서브 스테이지가 높아지면 데미지 스킬 몇개 붙여 미친 과학자는 일정량의 실험대상을 데려가기위해 마을로 내려왔고, 동물 실험이 완성되면 사람을 실험할거라는 소문들로 마을 사람들은 모형을 떠나겠다는 주인공을 말려셨지만 어쩌면 주인공이 과학자를 *1스테이지와 반대로 몸은 약하고 데미지는 쎄게하기 * 몹 스킬에 도트템 또는 cc기 넣는 대신 그것빠고 다른 스펙을 약하게 * 특별하게 깰 수 있는 스테이지 넣기(몇턴동안 공격안하면 자동으로 메이지) - 나중에 추가한다면 추가할만한 얘기 미친 과학자의 본거지로 가는 일에 만나는 야생의 적들 과학자 본거지에 도착한 주인공, 본격적으로 반려견을 젖찾기위해 본 결국 다음 실험대상으로 실험실에 갖려있는 반려견을 찾게되고 완성 반려견을 되찾으려는 주인공과 마주한 과학자는 실험을 만칠 수 없다 모스터로 변한 과학자와 마지막으로 싸우게되는 주인공 * 보스 스테이지이니 몹 기본 스펙도 좋고 몹 스킬에 cc기, 모트템은	
*1스테이지기 때문에 나이도는 쉽게. 몬스터는 체력·방어력만 높고 공격력을 낮게하고 서브 스테이지가 높아지면 데미지 스킬 몇개 붙여 미친 과학자는 일정량의 실험대상을 데려가기위해 마을로 내려왔고, 동물 실험이 완성되면 사람을 실험할거라는 소문들로 마을 사람들은 모형을 떠나겠다는 주인공을 말려셨지만 어쩌면 주인공이 과학자를 수입고 이 과학자의 살패작들과 다른 다이지와 반대로 몸은 약하고 데미지는 쎄게하기 * 1스테이지와 반대로 몸은 약하고 데미지는 쎄게하기 * 목별하게 깰 수 있는 스테이지 넣기(몇턴동안 공격안하면 자동으로 미리 과학자의 본거지로 가는 일에 만나는 야생의 적들 과학자 본거지에 도착한 주인공, 본격적으로 반려견을 되찾기위해 본 결국 다음 실험대상으로 실험실에 갖혀있는 반려견을 되찾기위해 본 결국 다음 실험대상으로 실험실에 갖혀있는 반려견을 되찾기위해 본 결국 다음 실험대상으로 실험실에 갖혀있는 반려견을 되찾기되고 완성 반려견을 되찾으려는 주인공과 마주한 과학자는 실험을 망칠 수 없다 모스터로 변한 과학자와 마지막으로 싸우게되는 주인공	몬스터(동물들이 변한 것)을
미친 과학자는 일정량의 실형대상을 데려가기위해 마을로 내려왔고, 동물 실형이 완성되면 사람을 실험할거라는 소문들로 마을 사람들은 모형을 떠나겠다는 주인공을 말려섰지만 어쩌면 주인공이 과학자를 하고 1소테이지와 반대로 몸은 약하고 데미지는 쎄게하기 * 1소 스템에 도트템 또는 cc기 넣는 대신 그것빠고 다른 스펙을 약하거 * 특별하게 깰 수 있는 스테이지 넣기(몇턴동안 공격안하면 자동으로 마한 과학자 본거지에 도착한 주인공, 본격적으로 반려견을 되찾기위해 본 결국 다음 실험대상으로 실험실에 갖혀있는 반려견을 찾게 되고 완성반려결을 되찾으려는 주인공과 마주한 과학자는 실험을 망칠 수 없다 모스터로 변한 과학자와 마지막으로 싸우게되는 주인공 함석은 전다 본스터로 변한 과학자와 마지막으로 싸우게되는 주인공 * 보스스테이지에나 몹 기본스펙도 좋고 몹 스킬에 cc기, 도트템은	문에 난이도는 쉽게. 몬스터는 체력·방어력만 높 고 서브 스테이지가 높아지면 데미지 스킬 몇개 팀
미친 과학자는 일정량의 실험대상을 데려가기위해 마을로 내려왔고, 동물 실형이 완성되면 사람을 실험할거라는 소문들로 마을 사람들은 모험을 떠나겠다는 주인공을 말려섰지만 어쩌면 주인공이 과학자를 *1스테이지와 반대로 몸은 약하고 데미지는 쎄게하기 *몸 스릴에 도트템 또는 ⓒ기 넣는 대신 그것배고 다른 스펙을 약하게 *특별하게 깰 수 있는 스테이지 넣기(몇턴동안 공격안하면 자동으로 데이지)) - 나중에 추가한다면 추가할만한 얘기 미친 과학자 본거지에 도착한 주인공, 본격적으로 반려견을 되찾기위해 본 결국 다음 설험대상으로 실험실에 갖혀있는 반려견을 되찾기위해 본 결국 다음 설험대상으로 실험실에 갖혀있는 반려견을 되찾기위해 본 결국 다음 설험대상으로 실험실에 갖혀있는 반려견을 찾게 되고 완성 반려견을 되찾으려는 주인공과 마주한 과학자는 실험을 망칠 수 없다 모스터로 변한 과학자와 마지막으로 싸우게되는 주인공 기지	
*1스테이지와 반대로 몸은 약하고 데미지는 쎄게하기  * 목 스킬에 도트템 또는 cc기 넣는 대신 그것빼고 다른 스펙을 약하게  * 특별하게 깰 수 있는 스테이지 넣기(몇턴동안 공격안하면 자동으로 데친 과학자의 본거지로 가는 길에 만나는 야생의 적들 과학자 본거지에 도착한 주인공, 본격적으로 반려견을 되찾기위해 본 결국 다음 실험대상으로 실험실에 갖혀있는 반려견을 되찾기위해 본 결국 다음 실험대상으로 실험실에 갖혀있는 반려견을 찾게 되고 완성 반려견을 되찾으려는 주인공과 마주한 과학자는 실험을 망칠 수 없다 모스터로 변한 과학자와 마지막으로 싸우게되는 주인공  * 보스 스테이지이니 몹 기본 스펙도 좋고 몹 스킬에 cc기, 도트템은	: 일정량의 실험대상을 데려가기위해 마을로 내려왔고, 자신의 계획에 맞는 동물들만 데려갔다. 완성되면 사람을 실험할거라는 소문들로 마을 사람들은 집밖으로 잘 나오지 않았고 (다는 주인공을 말려섰지만 어쩌면 주인공이 과학자를 물리치고 마을이 평화를 찾을 수도 있다는 생각에 주인공을 보내준다. 1자가 사는 산속으로 들어가면서 과학자의 실패적들과 마주치게 된다.
* 1스테이지와 반대로 몸은 약하고 데미지는 쎄게하기  * 몹 스릴에 도트템 또는 ⓒ기 넣는 대신 그것빼고 다른 스펙을 약하거  * 특별하게 깰 수 있는 스테이지 넣기(몇턴동안 공격안하면 자동으로 데친 과학자의 본거지로 가는 길에 만나는 야생의 적들 과학자의 본거지로 가는 길에 만나는 야생의 적들 의학자 본거지에 도착한 주인공, 본격적으로 반려견을 되찾기위해 본 결국 다음 실험대상으로 실험실에 갖혀있는 반려견을 찾게 되고 완성 반려견을 되찾으려는 주인공과 마주한 과학자는 실험을 망칠 수 없다 모스터로 변한 과학자와 마지막으로 싸우게되는 주인공  * 보스 스테이지이니 몹 기본 스펙도 좋고 몹 스킬에 ⓒ기, 도트템은	
* 독멸하게 도트템 또는 cc기 넣는 대신 그것빼고 다른 스펙을 약하게  * 특별하게 깰 수 있는 스테이지 넣기(몇턴동안 공격안하면 자동으로 데이지)  - 나중에 추가한다면 추가할만한 얘기  미친 과학자의 본거지로 가는 길에 만나는 야생의 적들  과학자 본거지에 도착한 주인공, 본격적으로 반려견을 되찾기위해 본 결국 다음 실험대상으로 실험실에 갖혀있는 반려견을 찾게 되고 완성 반려견을 되찾으려는 주인공과 마주한 과학자는 실험을 망칠 수 없다 모스터로 변한 과학자와 마지막으로 싸우게되는 주인공  *보스스테이지이니 몹 기본 스펙도 좋고 몹 스릴에 cc기, 도트템은	반대로 몸은 약하고 데미
* 특별하게 깰 수 있는 스테이지 넣기(몇턴동안 공격안하면 자동으로 데이지) - 나중에 추가한다면 추가할만한 얘기 미친 과학자의 본거지로 가는 길에 만나는 야생의 적들과학자 본거지에 도착한 주인공, 본격적으로 반려견을 되찾기위해 본 결국 다음 실험대상으로 실험실에 갖혀있는 반려견을 찾게 되고 완성 반려견을 되찾으려는 주인공과 마주한 과학자는 실험을 망칠 수 없다 모스터로 변한 과학자와 마지막으로 싸우게되는 주인공 ** 보스스테이지이니 몹기본 스펙도 좋고 몹 스킬에 cc기, 도트템은	트뎀 또는 cc기 넣는 대신 그것빼고 다른 스펙을
매이지) - 나중에 추가한다면 추가할만한 얘기 미친 과학자의 본거지로 가는 길에 만나는 야생의 적들 과학자 본거지에 도착한 주인공, 본격적으로 반려견을 되찾기위해 본 결국 다음 실험대상으로 실험실에 갖혀있는 반려견을 찾게 되고 완성 반려견을 되찾으려는 주인공과 마주한 과학자는 실험을 망칠 수 없다 모스터로 변한 과학자와 마지막으로 싸우게되는 주인공 이지 몬스터로 변한 과학자와 마지막으로 싸우게되는 주인공	수 있는 스테이지 넣기(몇턴동안 공격안하면 자동으
에이지) - 나중에 추가한다면 추가할만한 얘기 미친 과학자의 본거지로 가는 길에 만나는 야생의 적들과학자 본거지에 도착한 주인공, 본격적으로 반려견을 되찾기위해 본 결국 다음 실험대상으로 실험실에 갖혀있는 반려견을 찾게 되고 완성반려견을 되찾으려는 주인공과 마주한 과학자는 실험을 망칠 수 없다 모스터로 변한 과학자와 마지막으로 싸우게되는 주인공 보스터로 변한 과학자와 마지막으로 싸우게되는 주인공 보스스타이지에니 몹 기본 스펙도 좋고 몹 스킬에 cc기, 도트템은	
마친 과학자의 본거지로 가는 길에 만나는 야생의 적들 과학자 본거지에 도착한 주인공, 본격적으로 반려견을 되찾기위해 본 결국 다음 실험대상으로 실험실에 갖혀있는 반려견을 찾게 되고 완성 반려견을 되찾으려는 주인공과 마주한 과학자는 실험을 망칠 수 없다 몬스터로 변한 과학자와 마지막으로 싸우게되는 주인공	한다면 추가할만한 얘기
과학자 본거지에 도착한 주인공, 본격적으로 반려견을 되찾기위해 본 결국 다음 실험대상으로 실험실에 갖혀있는 반려견을 찾게 되고 완성 반려견을 되찾으려는 주인공과 마주한 과학자는 실험을 망칠 수 없다 몬스터로 변한 과학자와 마지막으로 싸우게되는 주인공	가는 길에 만나는 야생의 적
반려견을 되찾으려는 주인공과 마주한 과학자는 실험을 망칠 수 없다 몬스터로 변한 과학자와 마지막으로 싸우게되는 주인공	한 주인공, 본격적으로 반검견을 문 실험실에 갖혀있는 반검견을
: 스테이지이니 몹 기본 스펙도 좋고 몹 스킬에 cc기, 도트템은	F인공과 마주한 과학자는 실험을 망칠 수 없다 와 마지막으로 싸우게되는 주인공
기본 스펙도 좋고 몹 스킬에 여기, 도트템은	
기본 스펙도 좋고 몹 스킬에 cc기, 도트뎀은	
다면 캐릭터 스킬에 없는 특수스킬도 만들 생각 해볼	기본 스펙도 좋고 몹 스킬에 cc기, 도트뎀  라더 스킬에 없는 특수스킬도 만들 생각