

발동 조건

- 드랍된 메소의 위치가 아니다
- 몬스터와 플레이어의 거리가 첫 익스플로전 발동 조건

작동 메커니즘

- 플레이어-몬스터의 거리 < 익스플로전 첫 사정거리
- 몬스터의 태그분석(최대 체력, 몬스터의 종류)
 - 우선 순위
 - 전이범위에 존재유무
 - 1. 몬스터의 태그
 - 2. 최대 체력
- 타겟이 된 몬스터가 플레이어에서 전이 토큰을 끌어옴
 - 거리상관X, 더 먼저 토큰을 호출한 오브젝트의 것

전이 스킬

- 토큰이 존재하고, 전이 범위안에서만 토큰을 부를 수 있음
- "먼저" 토큰을 부르는 측이 우선순위

1메소는 픽파킷 말고는 플레이어가 못만들

메소가 주체? 몬스터가 주체?

몬스터가 주체일 경우

추정 메소드

- 맵 내에 있는 모든 몬스터들의 정보 저장
 - 몬스터 태그
 - 보스
 - 일반
 - 몬스터 정보
 - 최대 체력
 - 인스턴스가 살아있는가?
- 몬스터들의 정보를 우선순위로 재배열
 - 픽파킷
 - 별도의 우선순위X
 - 블러디 파킷
 - 1st-높은 최대체력의 보스
 - 2nd-낮은 최대체력의 보스
 - 3rd-높은 최대체력의 일반
 - 4th-낮은 최대체력의 일반

범위내의 메소 호출

- 1순위만 습득권한이 있음
- 1순위가 전부 파괴
- 2순위만 습득권한이 있음
- ... 모든 몬스터가 파괴 되거나 메소가 모두 소진 될 때까지 반복

문제점

- 몬스터마다 자셋핏과 같은 메소드를 상속(?)해야함
- 만약에 메소는 사라지지 않았는데 거리는 밖으로 나가면?
 - 사거리밖이라도 일단 가져올 메소 목록에 등록이 되었으므로 무조건 추적한다.

장점

- 몬스터의 태그검색 이라는 과정이 상당히 간소화됨
- 원래 가지고 있는 메소드(아이템 습득 메소드)를 그대로 가져다 써도 된다.
- 거리에 비례하지 않는 전이의 설명이 가능

메소가 주체일 경우

문제점

- 연산량이 압도적으로 많다
 - 일단 몬스터의 양이 맵마다 천차만별이므로, 리스트는 사용이 제한적이다
- Retargeting 메소드가 언제 얼마나 불릴지 모른다.

추정메소드

- 시작시 시전 범위내의 플레이어에게서 가장 가까운 몬스터를 각 메소의 큐에 저장
- Retargeting 메소드
 - 몬스터의 태그 호출
 - 픽파킷
 - 별도의 우선순위X
 - 블러디 파킷
 - 몬스터의 태그
 - 보스
 - 높은 최대체력 1순위
 - 낮은 최대체력 2순위
 - 일반 몬스터
 - 높은 최대체력 3순위
 - 낮은 최대체력 4순위
 - 우선 순위에 따라 target 몬스터를 [큐]에 등록, 재배열
 - Queue[0]이 파괴된다면, 큐를 앞으로 당기고, 다시Queue[0]를 추적
 - Queue[0] 파괴 될 때마다 Retargeting 메소드 호출

다양한 경로

- 메소의 처음 움직임은 랜덤하게 부여 다양한 방향으로 방사
- 이에 따라 추적하면 경로가 다양해짐