**◈ 아군 AI 시스템 변경안**

▶ AI 아군 적용 시점 변경:

~~'보스 존'에서 각 플레이어의 캐릭터가 사망 시 AI 캐릭터(유령)로 부활~~  
-> 각 스테이지 별 보스 존에 설치된 특정 유닛을 작동시켜 전투 진행.

▶ 변경 사유 및 예상되는 장·단점

- 초기에 계획한, ‘보스의 공격을 어떻게 회피했는지’에 대한 데이터를 단순 수치화하여 AI의 플레이에 반영하는 방식으로는 ‘플레이어의 패턴을 학습한 아군 AI’라고 중점연구분야 급으로 내세우기 힘들다고 판단하였음.  
 이에 ‘학습하는 아군 AI’를 중점연구분야에서 삭제하고, 대신 다른 방식으로 전투를 돕는 아군 AI를 제작할 예정임. 또한 다른 중점연구분야였던 후디니(이펙트 툴)의 제작 비중을 더 늘려 다른 부분에서의 강점을 부각할 계획임. (기존 2종 -> 5종 이상의 고급 이펙트: 폭발, 비 내리는 효과(1스테이지), 번개, 기존 2종(불꽃, 피 튀기는 이펙트), 그 외 추가 가능)

- 장점:   
> 죽은 플레이어블 캐릭터의 부활은 게임 컨셉과 동떨어진 느낌이었지만, 유적에 봉인된 몬스터를 깨운다는 설정은 게임 컨셉에도 부합함. 또한 기존 설정은 플레이어가 죽은 후에도 아군 AI의 전투를 지켜봐야 해서 본인이 게임에 참여하는 시간이 줄어든다는 단점이 있었지만, 바뀐 설정에서는 플레이어 캐릭터가 죽으면 바로 전투가 끝나도록 할 수 있음.  
> AI 제작에 투자할 역량을 다른 파트에 더 집중할 수 있음.

- 단점:  
> 기획 때 내세운 ‘학습하는 AI’ 부분이 사라졌으므로 다른 부분에서 이를 보완해야 함.

\* 2스테이지의 보스 존은 기존의 텅 빈 육각형 맵이 아닌, 오브젝트가 들어갈 수 있는 방향으로 재설계할 예정임. 따라서 아래에는 기존 설계에 AI 아군 활성화 트리거를 갖다놓을 수 있는 1스테이지에서의 AI 아군만을 설계하였음.

▶ AI 아군 활성화 방식 : 1스테이지

- 맵 모서리에 배치된 4개의 석상을 파괴할 시 일부 석상 안에 갇혀있던 몬스터가 아군으로 활성화되어 같이 전투를 진행

▶ AI 아군 설정 : 1스테이지

- 별도의 최대 체력이 설정되어 있으며, 체력이 0이 되면 사망함

- 상태이상 등 모든 형태의 피해를 캐릭터와 동일하게 입음

- 몬스터의 타겟으로 지정될 수 있으나, 캐릭터보다 타겟으로 지정되는 비중이 낮도록 설정  
(예: 기본적으로 타겟으로 인식되지 않지만 30초마다 ‘도발’ 패시브가 발동되어 몬스터가 몇 초간 타겟으로 지정)

- AI 아군은 다음과 같이 행동함:  
 > 보스 몬스터를 유일한 타겟으로 지정하며, 타겟을 향해 가장 빠른 경로로 이동  
 > 보스 몬스터가 기본공격 사정거리 안에 들어왔을 경우, 기본 공격을 시전

▶ AI 아군 제작 : 1스테이지

- 이끼가 끼어있는 육각형 골렘 형태의 모델링과 애니메이션을 제작한다.  
(아래 예시 이미지에서 몸통이 더 얇고, 팔과 다리가 돌로 구성된 형태)

  
> 제작할 애니메이션: Walk(걷기), Attack(기본공격), Stun(기절), Death(사망)  
> 기본공격 애니메이션은 팔을 휘두르는 모션으로 제작한다. (내려찍기 X)

- AI 아군이 갇혀 있는 오브젝트인 석상에는, 무언가 갇혀 있다는 느낌을 줄 수 있도록 둥근   
쇠사슬이 주변을 회전하는 이펙트를 추가한다.