**AI 초기 설정 문서**

**추격 모드**

-AI 공통

* 일정 시야 체크 (임시 값: 해당 AI 정면을 중심으로 좌우상하 10 pixel) 에 플레이어 캐릭터가 들어오면 캐릭터를 쫓아 간다.
* 플레이어가 위치한 곳까지 최단 거리로 이동한다.

**A. 플레이어 캐릭터가 시야에 들어오고 있을 때**

1. 오브젝트와 플레이어어 사이에 아무런 오브젝트도 없을 시

캐릭터가 위치해 있는 방향까지 일직선으로 이동한다.

1. 오브젝트와 플레이어 사이에 다른 오브젝트가 있을 시

캐릭터가 위치해 있는 방향까지 최단 거리로 이동한다.

**B. 플레이어 캐릭터가 벽에 의해 시야에 들어오지 않을 때**

1. [A.2]플레이어가 마지막으로 시야에 있었던 장소까지 최단 거리로 이동한다.

(1) [A]이동 중에 다시 시야에 플레이어 캐릭터가 들어오면 다시 쫓아 간다.

(2) 마지막 시야에 있던 곳에 도달 했을 때 해당 AI 중심으로 사방(정면, 뒤와 옆) 시야 체크 (임시값: 10 pixel)를 한다.

- 시야 체크를 하였음에도 캐릭터를 발견하지 못 하였다면 **수색 모드로 변경** 된다.

**수색 모드**

자신이 지나왔던 길을 제외한 길을 이동하며 해당 AI 정면을 중심으로 시야 체크를 한다.

수색 모드 중간에 캐릭터를 발견하면 **추격 모드로 전환**한다.

**-AI No.10 Mode-**

수색 시간 (임시 값: 10초) 가 지난 후에도 캐릭터를 발견하지 못하면 원래 있던 자리로 돌아간다.

**-AI No.20 Mode**

1) 막다른 길이나 갈래길이 나올 때까지 길 끝까지 수색을 한다.

(1) 막다른 길이 나왔을 경우

- 원래 있던 자리로 돌아간다.

(2) 갈래길이 나왔을 경우

- 이동중인 AI 정면 일직선 방향 길을 선택해서 이동한다.

- 다시 1) 으로

**-AI No.30 Mode**

1) 막다른 길이나 갈래길이 나올 때까지 길 끝까지 수색을 한다.

(1) 막다른 길이 나왔을 경우

- 원래 있던 자리로 돌아간다.

(2) 갈래길이 나왔을 경우

- 길 중 한 쪽 방향을 랜덤으로 택하여 수색 시간 만큼 (임시 값: 10초) 수색을 한다.

- 수색 시간 (임시 값: 10초) 가 지난 후에도 캐릭터를 발견하지 못하면 원래 있던 자리로 돌아간다.

**-AI No.31 Mode**

**AI No.30 과 2)-(1) 까지 동일**

(1) 길 중 한 쪽 방향을 랜덤으로 택하여 수색 시간 만큼 (임시 값: 10초) 수색을 한다.

- 수색 시간 (임시 값 10초) 가 지난 후에도 캐릭터를 발견하지 못하면 갈림길로 돌아가서 수색을 하지 않았던 길 중 하나를 다시 선택하여 수색 시간만큼 (임시 값: 10초) 수색을 한다.

- 수색 시간 (임시 값: 10초) 가 지난 후에도 캐릭터를 발견하지 못하면 원래 있던 자리로 돌아간다.

**-AI No.32 Mode**

**AI No.30 과 2)-(1) 까지 동일**

1. 길 중 한 쪽 방향을 랜덤으로 택하여 수색 시간 만큼 (임시 값: 10초) 수색을 한다.

- **[3번 반복하기]** 수색 시간 (임시 값 10초) 가 지난 후에도 캐릭터를 발견하지 못하면 갈림길로 돌아가서 수색을 하지 않았던 길 중 하나를 다시 선택하여 수색 시간만큼 (임시 값: 10초) 수색을 한다.

- 선택할 갈림길이 없을 경우 원래 있던 자리로 돌아 간다.

- 수색 시간 (임시 값: 10초) 가 지난 후에도 캐릭터를 발견하지 못하면 원래 있던 자리로 돌아간다.