# **텍스트 기반 스킬 트리**

## **수비 집중형 에이전트 (BT 기반)**

* **루트: 수비 전략 (상황 판단 및 행동 결정)**
  + **선택 (Selector): 최우선 생존 및 방어 행동**
    - **순차 (Sequence): 치명적 공격 회피 (쿨타임: 10초)**
      * **조건 (Decorator): 적의 공격이 감지됨 (예: 특정 스킬, 높은 데미지 예상) AND 회피 쿨타임 완료 AND 자신의 체력 < 40%**
        + 회피
    - **순차 (Sequence): 정밀 방어 (쿨타임: 2초)**
      * **조건 (Decorator): 적의 공격이 임박 (타이밍 예측) AND 방어 쿨타임 완료 AND 적과의 거리 '근접'**
        + 방패 막기
    - **순차 (Sequence): 일반 공격 방어 (쿨타임: 2초)**
      * **조건 (Decorator): 적이 일반 공격 시도 중 AND 방어 쿨타임 완료 AND (회피 쿨타임 미완료 OR 회피가 부적절한 상황)**
        + 방패 막기
  + **선택 (Selector): 상황 대응 및 기회 창출**
    - **순차 (Sequence): 반격 및 압박 (쿨타임: 20초)**
      * **조건 (Decorator): "방패 막기" 성공 직후 AND 적이 공격 후딜레이 상태 AND 받아치기 쿨타임 완료**
        + 받아치기
      * **조건 (Decorator): "받아치기" 성공 후 적이 여전히 경직 또는 매우 취약한 상태 AND 몰아치기 쿨타임 완료 AND 주변 안전 확보**
        + 몰아치기
    - **순차 (Sequence): 거리 조절 및 공간 확보 (쿨타임: 5초)**
      * **조건 (Decorator): 적이 거리를 좁히려 하거나, 자신이 불리한 위치(예: 구석)에 있을 때 AND 방패 밀치기 쿨타임 완료**
        + 방패 밀치기
    - **순차 (Sequence): 신중한 이탈 및 재정비**
      * **조건 (Decorator): 자신의 체력이 상대보다 낮거나 다수의 위협으로 불리한 상황 판단 시**
        + 후퇴 및 거리 유지
  + **선택 (Selector): 제한적 공격 및 특수 행동**
    - **순차 (Sequence): 결정적 공격 시도 (쿨타임: 10초)**
      * **조건 (Decorator): 적이 매우 큰 빈틈(예: 넘어짐, 스킬 실패 후 긴 후딜)을 보임 AND 파괴의 일격 쿨타임 완료 AND 주변이 안전함**
        + 파괴의 일격
    - **순차 (Sequence): 기습적 접근 및 공격 (쿨타임: 20초)**
      * **조건 (Decorator): 적이 원거리에서 방심하고 있거나, 체력이 매우 낮아 추격이 필요할 때 AND 회피 접근 및 연계 공격 쿨타임 완료**
        + 회피 접근 및 연계 공격
    - **순차 (Sequence): 단발 공격 (쿨타임: 2초)**
      * **조건 (Decorator): 적이 명백한 빈틈을 보이고, 다른 공격 스킬 쿨타임 중이며, 안전이 확보될 때 AND 공격 쿨타임 완료**
        + 공격
  + **선택 (Selector): 위치 선정 및 자세 유지**
    - **순차 (Sequence): 유리한 위치 확보**
      * **조건 (Decorator): 현재 자신의 체력 < 50% AND 적과의 거리가 '중-원거리'로 안전 판단 시 OR 지형적으로 유리한 위치 발견 시**
        + 위치 변경
    - **행동 (Action): 방어 자세 유지 (Idle)**
    - **행동 (Action): 공격 자세 유지 (Idle)**
      * **조건 (Decorator): 매우 드문 경우, 예를 들어 명확한 공격 기회를 지속적으로 엿볼 때 (수비형에게는 낮은 우선순위)**

## **공격 집중형 에이전트 (BT 기반)**

* **루트: 공격 전략 (상황 판단 및 행동 결정)**
  + **선택 (Selector): 적극적인 공격 실행**
    - **순차 (Sequence): 적의 큰 빈틈 노리기 (쿨타임: 10초)**
      * **조건 (Decorator): 적이 강력한 스킬 사용 후 긴 후딜레이 상태 OR 넘어진 상태 AND 파괴의 일격 쿨타임 완료**
        + 파괴의 일격
    - **순차 (Sequence): 회피를 이용한 공격적 접근 (쿨타임: 20초)**
      * **조건 (Decorator): 적이 원거리에서 견제 중이거나, 거리를 빠르게 좁혀야 할 때 AND 회피 접근 및 연계 공격 쿨타임 완료**
        + 회피 접근 및 연계 공격
    - **순차 (Sequence): 연속 공격 (쿨타임: 20초)**
      * **조건 (Decorator): 이전 공격이 명중하여 적이 경직 상태 AND 몰아치기 쿨타임 완료 AND 적과의 거리 '근접'**
        + 몰아치기
    - **순차 (Sequence): 기본 공격 (쿨타임: 2초)**
      * **조건 (Decorator): 적과의 거리 '유효 사거리 내' AND 공격 쿨타임 완료 AND 적이 명확한 방어 자세를 취하지 않음**
        + 공격
  + **선택 (Selector): 상황에 따른 보조 행동 (공격 우선)**
    - **순차 (Sequence): 반격 (쿨타임: 20초)**
      * **조건 (Decorator): 어쩔 수 없이 방어 후 ("긴급 방어"의 "방패 막기" 성공) 적에게 빈틈 발생 시 AND 받아치기 쿨타임 완료**
        + 받아치기
    - **순차 (Sequence): 공간 확보 (쿨타임: 5초)**
      * **조건 (Decorator): 적에게 너무 근접하여 공격 연계가 어렵거나 포위될 위험 시 AND 방패 밀치기 쿨타임 완료**
        + 방패 밀치기
    - **순차 (Sequence): 긴급 회피 (쿨타임: 10초)**
      * **조건 (Decorator): 피할 수 없는 매우 위협적인 공격 감지 AND 회피 쿨타임 완료**
        + 회피
  + **선택 (Selector): 전략적 이동 및 긴급 방어**
    - **순차 (Sequence): 유리한 위치 선점 및 거리 유지**
      * **조건 (Decorator): 적이 강력한 근접 공격 위주이거나, 자신의 주력기가 특정 거리에 유리할 때 OR 공격 각도 조절 필요 시**
        + 이동
    - **순차 (Sequence): 일시적 후퇴 및 재정비**
      * **조건 (Decorator): 자신의 체력이 매우 낮거나 주요 스킬 쿨타임 확보 필요 시**
        + 후퇴 및 거리 유지
        + 후퇴 및 견제
    - **순차 (Sequence): 긴급 방어 (쿨타임: 2초)**
      * **조건 (Decorator): 회피가 불가능하거나 쿨타임 중인 치명적 공격 임박 시 AND 방어 쿨타임 완료**
        + 방패 막기
  + **선택 (Selector): 위치 변경 및 자세 유지**
    - **순차 (Sequence): 전장 활용**
      * **조건 (Decorator): 현재 자신의 체력 < 30% AND 안전하게 이동 가능한 유리한 지형/아이템 발견 시**
        + 위치 변경
    - **행동 (Action): 공격 자세 유지 (Idle)**
    - **행동 (Action): 방어 자세 유지 (Idle)**
      * **조건 (Decorator): 매우 드문 경우, 예를 들어 강력한 범위 공격을 예측하고 잠시 대기할 때 (공격형에게는 낮은 우선순위)**

## **가능한 행동 리스트 (Action List)**

### **방어 (Defense)**

* 방패 막기 2s (타이밍 맞춰 방패를 들어올려 적의 공격을 막음. 성공 시 데미지 없음)
* 방패 밀치기 5s (적을 밀어내어 거리 확보 및 일시적 균형 잃게 함)

### **회피 (Evasion)**

* 회피 10s (지정 방향으로 짧게 이동하여 적의 공격을 피함)
* 회피 접근 및 연계 공격 20s (적의 공격을 한 방향으로 짧게 움직여 피하면서 접근, 즉시 짧은 공격으로 연계)

### **반격 (Counter)**

* 받아치기 20s (빠르고 짧은 공격으로 반격하여 경직 유도 또는 약간의 피해)

### **공격 (Attack)**

* 공격 2s (일반적인 단타 공격)
* 몰아치기 20s (2~3회의 빠른 연속 공격)
* 파괴의 일격 10s (가장 강력한 일반 공격 또는 특정 스킬 사용)

### **이동 및 위치 선정 (Movement & Positioning)**

* 후퇴 및 거리 유지 (적의 공격 범위를 벗어나며 상황 관찰)
* 위치 변경 (더 유리하거나 안전한 위치로 이동, 회복 아이템 탐색 - 해당 기능이 있다면)
* 이동 (좌우 또는 후방으로 짧게 이동하며 최적의 공격 거리 유지)
* 후퇴 및 견제 (안전 거리로 빠지면서 원거리 견제 스킬 사용 - 있다면)

### **자세 유지 (Stance/Idle)**

* 방어 자세 유지 (Idle) (적을 주시하며 방패를 들고 방어 자세 유지)
* 공격 자세 유지 (Idle) (적을 주시하며 공격 기회를 살피는 자세 유지)