다람쥐 AI

플레이어 조우시

1. 이어를 바라본체로 달려가 바로 앞까지 간후 공격한다.

2. 를 공격후에 1초딜레이를 두고 다시 재공격을 한다.

3. 플레이어와 거리가 멀어지면 다시 플레이어의 위치를 바라보고 쫒아간다.

4. 중에 플레이어와 거리가 멀어졌을 때 이미 공격 판정이 들어간 이후에 이동일 경우 공격이 들어간 판정이 된다.

5. 어가 점프 혹은 사다리를 통해 다람쥐의 머리위로 지나갈시 추적을 포기하고 자신의 페트롤 지점으로 돌아간다.

이때 점프해서 넘어갔더라도 다람쥐의 범위에 들어간다면 다시 3번 지문으로 반복.

플레이어에게 피격시

1. 다람쥐는hit 상태로 들어가게되며 0.5초뒤 다시 플레이어 방면으로 달려든다.
2. Hit 를 시작한 시점부터 1.5초간 다시 hit 상태로 들어가지 않는다 이때 피격된 데미지는 누적된다.
3. 일정 체력이 모두 소모되면 뒤로 물러서며 이펙트를 남기고 터진다.