소환 정의

소환의 타입

* **누적 소환**
  + 소환사가 소환스킬을 사용하면 유닛이 계속 소환 되는 방식
  + 소환사가 오래살고 MP, 쿨타임등의 조건만 가능하면 10마리 1000마리고 계속 소환할 수 있다.
* 비 누적 소환
  + 소환수는 정해진 수량만큼만 소환될 수 있다.
  + 예) 파이어 골렘은 소환하는데 2마리 제한이 되어있다.

그러면 2마리까지는 소환이 되나 3번째 소환할 때에는 첫번째 소환했던 파이어골렘이 죽음 처리되고 3번째 파이어 골렘이 가득찬 생명력으로 소환된다.

즉. 아무리 소환해도 2마리만 존재할 수있다.

추가 조건

* 시간 생존
  + 일정 시간동안만 소환, 시간이 모두 소모되면 소멸됨.

소환수의 능력치

* **소환수 = 몬스터**
  + **소환수는 몬스터와 같이 취급하고 결과적으로 아군인지 적군인지만 판단해 준다.**
  + **그런데.. 피격이없는 소환수는 어떻게 처리?? 예) 디아블로 히드라 and 사역마**

소환수 AI

* **적군 소환수AI = 몬스터AI**
* **아군 소환수AI = 친구AI**