작성자: 2017180013 박지용

팀명 : 트레저 헌터

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 기간 | 07.26 ~ 08.01 | 지도교수 | (서명) |
| 이번주 할일 요약 | 밸런스 패치3, 재심사 ai 보충 | | |

<밸런스 패치>

* 추가사항 - 버그 및 오류수정
* 아군Ai와, ui 및 그래픽요소를 보충하고 수정했다.
* 패키징 후 발견되는 버그를 수정했다.
* 충돌이 여러번 나는 오류 수정했다.
* 몬스터의 기능을 추가했다.

<재심사 ai 보충>

최종발표 문제점 - 중점연구분야의 부족, 학습된 ai가 제대로 보여지지 않는다.

해결방안 - 최종 보스스테이지 레벨을 3개로 나눠서 학습이 덜된ai, 중간정도 학습된 ai 완전히 학습된ai로 나눠서 보여준다.

(학습데이터)

학습의 정도는 각각 1번, 50번, 100번 직접 플레이해서 나온 데이터를 가진다.

데이터의 종류로는 스킬 공격 성공 데이터, 보스 공격을 회피한 수 데이터

(아군ai의 공격) -> 스킬쿨 줄이기

* 학습이 점차적으로 될때마다 아군ai가 스킬을 사용하는 확률을 올리고, 강화된 이펙트와 데미지를 가진다.

(아군ai의 방어)

* 학습이 점차적으로 될때마다 ai가 보스의 공격을 높은 확률로 가드한다. 가드하면 ai가 보스의 앞으로 순간이동해 캐릭터에게 오는 보스의 공격을 막는다.

|  |  |
| --- | --- |
|  |  |
| 해결방안 |  |
| 다음기간 |  |
| 다음주 할일 |  |
| 지도교수 Comment | ... |