|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **[RPG 게임의 몬스터 AI 기획서]** | | | | | |
| **문서명 : RPG 게임의 몬스터 AI 기획서.docx** | | | |  | |
|  | | | | | |
| 작성일 | 2013-01-05 | 작성자 | 이름 | | 황하림 |
| 2013-01-06 |
| 제 목 | RPG 게임의 몬스터 AI 기획서 | | | | |
| 내 용 | 1. **목차**  |  | | --- | | **1. 목차**  **2. 몬스터의 위치 및 동선**  **3. 몬스터의 특징**  **4. 몬스터의 AI 알고리즘** |  1. **몬스터의 위치 및 동선**  |  | | --- | | D:\contents\이미지자료\몬스터 동선.jpg |   **3. 몬스터의 특징**   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | 이름 | 기본 정보 | | | 특징 | | 체력 | 공격력 | 방어력 | | 꿀꿀 도적단 첫째 | 25000 | 500 | 100 | 체력이 50%미만이면 둘째에게 이동 | | 체력이 30%미만이면 막내에게 이동 | | 꿀꿀 도적단 둘째 | 23000 | 600 | 150 | 체력이 50%미만이면 막내에게 이동 | | 꿀꿀 도적단 막내 | 20000 | 700 | 300 | 첫째가 죽으면 방어력 50 하락 | | 둘째가 죽으면 방어력 50하락 | | | | | |



|  |  |
| --- | --- |
| 제 목 | RPG 게임의 몬스터 AI 기획서 |
| 내 용 | **4. 몬스터의 AI 알고리즘**   |  |  | | --- | --- | | **이름** | **꿀꿀 도적단 첫째** | | **진행도** | D:\work\그림\quest algorithm\monster ai algorithm.jpg | | **비고** | ⓐ에서 ①로 이동. | |

|  |  |
| --- | --- |
| 제 목 | RPG 게임의 몬스터 AI 기획서 |
| 내 용 | |  |  | | --- | --- | | **이름** | **꿀꿀 도적단 둘째** | | **진행도** | D:\work\그림\quest algorithm\monster ai algorithm2.jpg | | **비고** | ⓐ에서 ①로 이동. | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 제 목 | RPG 게임의 몬스터 AI 기획서 | | |
| 내 용 | |  |  | | --- | --- | | **이름** | **꿀꿀 도적단 막내** | | **진행도** | D:\work\그림\quest algorithm\monster ai algorithm3.jpg | | **비고** | ⓐ에서 ①로 이동. | | | |
| 파일명 | RPG 게임의 몬스터 AI 기획서.docx | | |
| 2014년 1월 06일 | | 황하림 | (서명) |