|  |
| --- |
|  |
| 상세 기획서 |
|  |
| 플레이어 AI 행동 |

**한국산업기술대학교 게임공학과**

2018 August 13

저자: 김나단

문서 버전 관리

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 버전 | 수정 내용 | 수정자 | 수정 날짜 |
| 1.0.0 | 초안 작성 | 김나단 | 18-08-12 |
| 1.1.0 | 추격 상태 추가 | 김나단 | 18-08-13 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

목차

목차

[행동 처리 3](#_Toc521883033)

[1. 라인 진행 3](#_Toc521883034)

[2. 지원 3](#_Toc521883035)

[3. 복귀 3](#_Toc521883036)

[4. 공격 4](#_Toc521883037)

[5. 후퇴 4](#_Toc521883038)

[6. 회피 4](#_Toc521883039)

# 행동 처리

## 라인 진행

1. 현재 라인의 미니언 진행 경로를 읽어 와 해당 경로를 따라 가도록 한다.
   1. 현재 라인이 어디인지만 알면 처리 가능
   2. 아무것도 없이 진행하다 타워에 맞고 죽는 경우 발생 가능
2. 해당 라인의 가장 앞에 있는 미니언을 쪽으로 이동하도록 한다.
   1. 가장 앞에 있는 미니언 검색 필요 -> 리스트 가장 앞에 있는 것으로 처리 가능
   2. 아무것도 없이 진행하다 타워에 맞고 죽는 경우 발생 가능
3. 미니언 군을 관리하여 해당 미니언 군을 따라 이동하도록 한다.
   1. 미니언이 생성되는 덩어리를 기준으로 미니언 군을 만들어야 함
   2. 미니언 군이 제거될 때(몇 마리 이하인 경우) 후퇴 가능 -> 어이없이 죽는 경우 없어질 것으로 예상됨

## 지원

1. 지원이 필요한 플레이어의 위치 혹은 해당 플레이어 자체를 넘긴다.
2. 해당 위치로 이동한다.

## 복귀

1. 자신의 원래 라인의 타워가 공격받는 경우 혹은 그에 준하는 상황에 대해서 원래 라인으로 이동한다.
2. 자신의 위치를 기준으로 해당 라인 미니언 이동 경로에서 새로운 경로를 만들고 그 경로로 가는 서브 패스를 만들어 이동한다.
   1. 자신의 위치만 있으면 처리 가능
   2. 적이 많은 위치에 혼자서 들어가 죽을 가능성 존재
3. 가장 가까운 타워를 기준으로 미니언 이동 경로에서 새로운 경로를 만들고 그 경로로 가는 서브 패스를 만들어 이동한다.
   1. 적과 가장 가까운 타워를 계산할 필요가 있음
   2. 적이 많은 위치에 갑자기 들어가는 상황의 예방 가능
   3. 패스를 만들 때 기준(타워 직전, 타워 직후 노드)에 따라 전략 변경 가능

## 공격

1. 현재 지정되어 있는 적을 향해 공격을 한다.
   1. 적이 지정되면 해당 적을 바라본다(LookAt) 이후 공격 애니메이션을 진행한다.
   2. 적이 공격 도중에 바뀌면 공격 애니메이션이 끝난 이후에 해당 적을 향해 LookAt 처리한다.

## 후퇴

1. 자신의 팀과 반대되는 팀의 미니언 패스를 자신의 위치 기준으로 새로운 패스로 만들고 해당 패스를 따라서 이동한다.

## 회피

1. 인근 노드를 향해 이동하거나 상하좌우의 일정 거리만큼 이동하도록 한다.
   1. 스킬을 완전히 인지하고 피하게 할 수 없으므로 지속적으로 회피를 진행하여 더 적은 피해를 입도록 하는 것을 목표로 한다.
2. 꾸준히 위 해동을 반복한다.
   1. 행동의 낭비가 일어날 수 있다.
   2. 공격이 일어나는 방향으로 이동할 가능성이 존재한다.
3. 공격을 받을 경우 행동을 개시한다.
   1. 처음의 공격을 회피할 수 없다.

## 추격

1. 지정된 적을 향해 이동하는 Path를 만들어 이동한다.
2. 지정된 적이 시야에서 사라진 경우 Path를 업데이트 하지 않는다.