

Enemy AI to determine the combat style of player

부 서 명	ABC Soft 기획팀	작 성 자	김경진
최초작성 일	2023-09-09	최종수정 일	2023-09-10

작성 일자(업데이트 기록)

일시	내용	작성자
2023-09-09	플레이어 캐릭터의 전투 스타일을 결정짓는 적의AI	김경진
2023-09-10	적의 충돌 처리 문제와 도망 시간 정의 추가.	김경진

목차

작성 일자(업데이트 기록) 1

목차 1

1. Spawn 2

2. Standby & Roaming 2

3. Chase 2

4. Attack pattern..... 3

ABC Soft: Enemy AI

1. Spawn

If (you want to spawn monsters)

SpawnDummy 의 Spawn_Set#에 포함된 mobPos# 프리팹의 위치좌표에 Spawn Table 에서 설정된 Mob 의 IDX 를 호출.

2. Standby & Roaming

If you want to standby & roam monster

- ① Mob Table 의 Sensing_range값 이내에 플레이어 캐릭터가 없는경우 항상 대기 상태
- ② 목표 위치에서 Sensing_range값 이내에 플레이어 캐릭터가 있는지 감지후 없다면 다시 대기 상태로 복귀
- ③ 목표 위치에서 Sensing_range값 이내에 플레이어 캐릭터가 있는지 감지후 있다면 해당 목표물을 공격하기 위해 이동

3. Chase

If the monster to track the target

- ① 목표물의 위치좌표가 Sensing_range값 이내에 들어올때까지 대상의 위치로 이동 및 공격대기 상태로 애니메이션 전환
- ② 대상의 위치좌표가 Sensing_range값 이상을 벗어났을 경우 계속 추적 체력이 0이 될 때 까지 계속 추적 및 공격

4. Attack pattern

캐릭터의 상태에 따라 적의 전투 패턴이 달라지는 경우는 모두 제외한다. 적의 성향을 단순한 4 가지 성향으로 구성한다.

초기 지정한 로직외에 중반에 변화하는 프로세스를 최소화 한다.

추가.

Type_idx		Logic: (If the monster to attack your character)
1	assault	Spawn후 플레이어가 감지 범위에 들어오지 않으면 대기, 감지 범위에 들어오면 달려가서 공격을 하도록 합니다. Sensing_range값은 3으로 설정합니다. <u>① Sensing_range값에 들어오기 이전 공격 대기</u> <u>② Sensing_range값에 들어오면 공격</u> <u>③ 스킬 (Skill 1 ~2) 사용</u> ④ 스킬이 쿨타임중은 약 7초 ⑤ 만일 Sensing_range값에 플레이어가 없으면 추격
2	Long_distance	Spawn후 플레이어가 감지 범위에 들어오지 않으면 대기, 감지 범위에 들어오면 격발 (공격) 을 하도록 합니다. Sensing_range값은 7으로 설정합니다 <u>① Sensing_range값에 들어오기 이전 공격 대기</u> <u>② Sensing_range값에 들어오면 공격</u> <u>③ 스킬 (Skill 1 ~2) 사용</u> ④ 스킬이 쿨타임중은 약 10초 ⑤ 만일 Sensing_range값에 플레이어가 없으면 추격

ABC Soft: Enemy AI

Type_Idx		Logic: (If the monster to attack your character)
3	Suppoter	<p>Spawn후 플레이어가 감지 범위에 들어오지 않으면 대기, 감지 범위에 들어오면 격발 (공격) 을 하도록 합니다. Sensing_range값은 10으로 설정합니다.</p> <p>① Sensing_range값에 들어오기 이전 공격 대기 ② Sensing_range값에 들어오면 공격 ③ <u>스킬 (Skill 1 ~2) 사용</u> ④ 스킬이 쿨타임중은 약 15초 ⑤ 만일 Sensing_range값에 플레이어가 없으면 추격</p>

Mob Table 의 필드 “Pattern” 추가.

ABC Soft: Enemy AI

새로운 기획안

