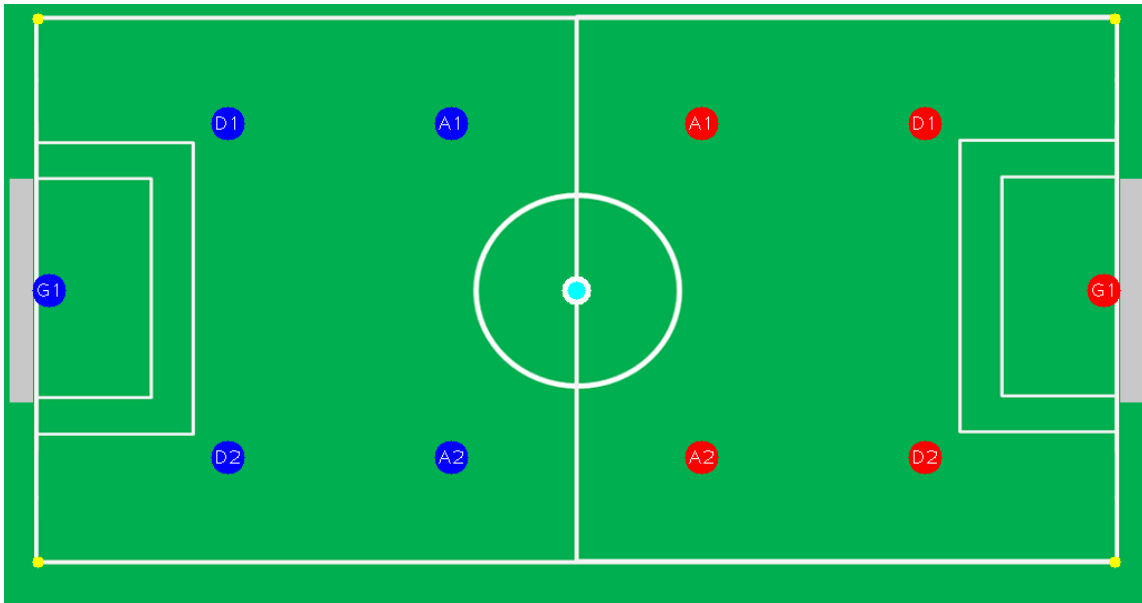


축구게임 AI

김상우

1. 개요

이 문서는 축구게임 AI 수정에 관한 내용들을 다루는 문서이다.



축구게임의 경우 위 그림과 같이 맵내에서 각 팀 마다 공격수 2, 수비수 2, 골키퍼 하나로 이루어진 선수들로 진행되는 게임이다.

게임의 목표는 상대보다 많은 득점을 하는것이고, 득점은 상대편 골대(위 그림 속 회색 직사각형)속에 공이 들어갈 시 인정된다.

각 선수들은 슛,패스,드리블,태클의 행동이 가능하다.

각 선수들은 공을 잡으면 이동속도가 0.8배로 줄어드는 패널티를 가지고 진행된다.

본 문서의 AI란 각 축구선수의 규칙기반 AI들이다.

2.목표로 한 전술 소개.

본 축구게임 AI를 만들며 생각한 전술은 패스 위주의 공격적 전술이다.

아래는 규칙기반 AI들의 규칙 기반들이다.

- 1.수비수가 상대 공격수에 붙을 경우 공격수는 공을 뺏었을 때를 대비하여 공격적인 위치에 포진한다.
(공격적인 위치란 상대 공격수의 반대 방향이며 상대 골키퍼와의 거리가 500이상인 위치를 뜻한다.)
- 2.각 공격수는 서로의 위치가 일정 거리(500)가 되도록 유지한다.
- 3.수비수는 상대 공격수의 공을 뺏었을 경우 공격수에 패스하는 것을 우선한다.
- 4.각 수비수는 우리 공격수가 공을 잡았을 경우 (게임 시작시의)원위치로 회귀 한다.
- 5.골키퍼는 자신과 공의 거리가 1000이상인 경우 상대 공격수들 사이의 위치로 이동한다.

3. 코드 수정점.