

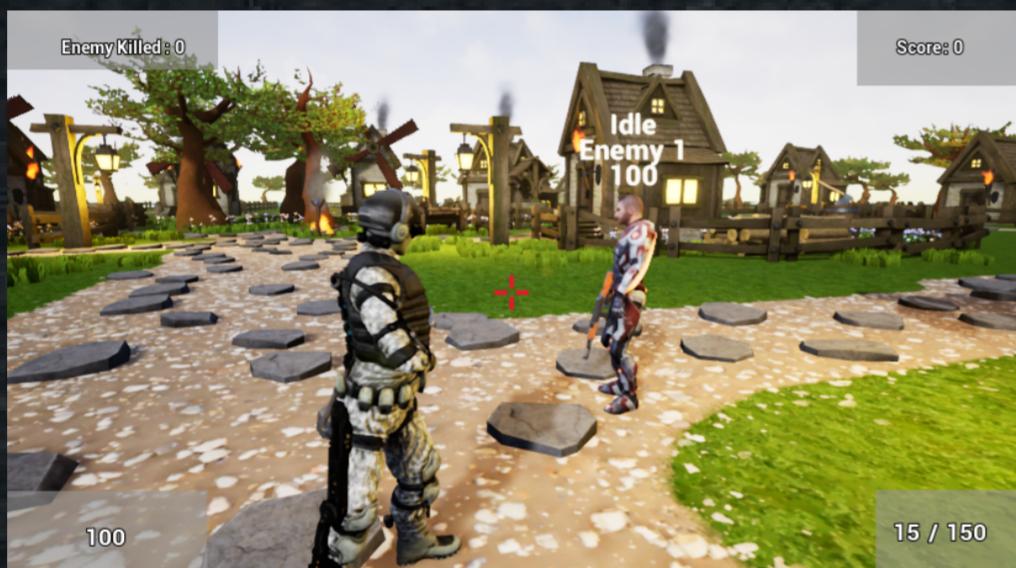
MENINGKATKAN VARIASI TINDAKAN NON-PLAYABLE CHARACTER PADA GAME SURVIVAL MENGGUNAKAN METODE MARKOV



TUJUAN!!

Membuat NPC memiliki tindakan yang lebih bervariatif

Permainan Pertama



NPC Idle

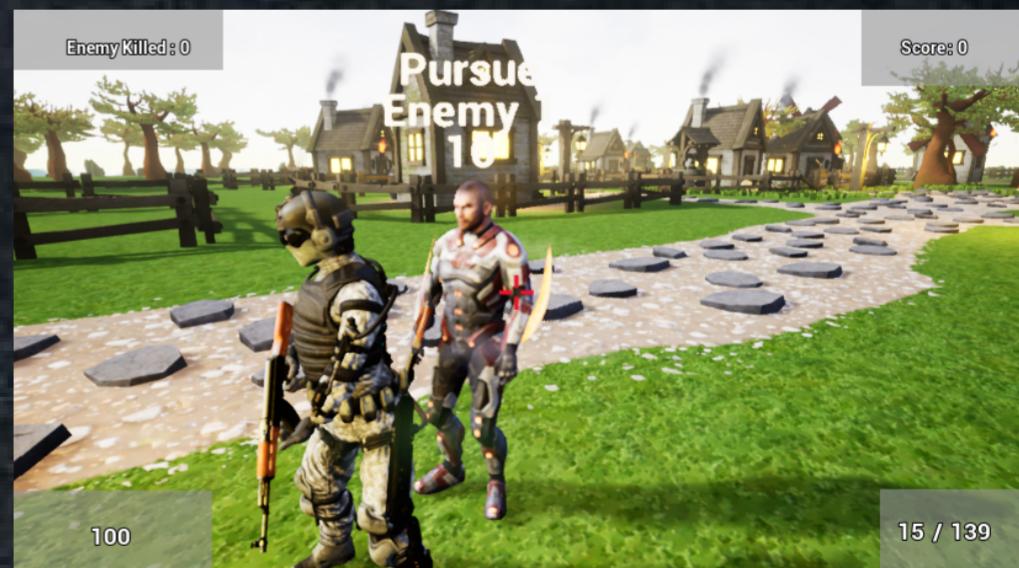


NPC Patrol

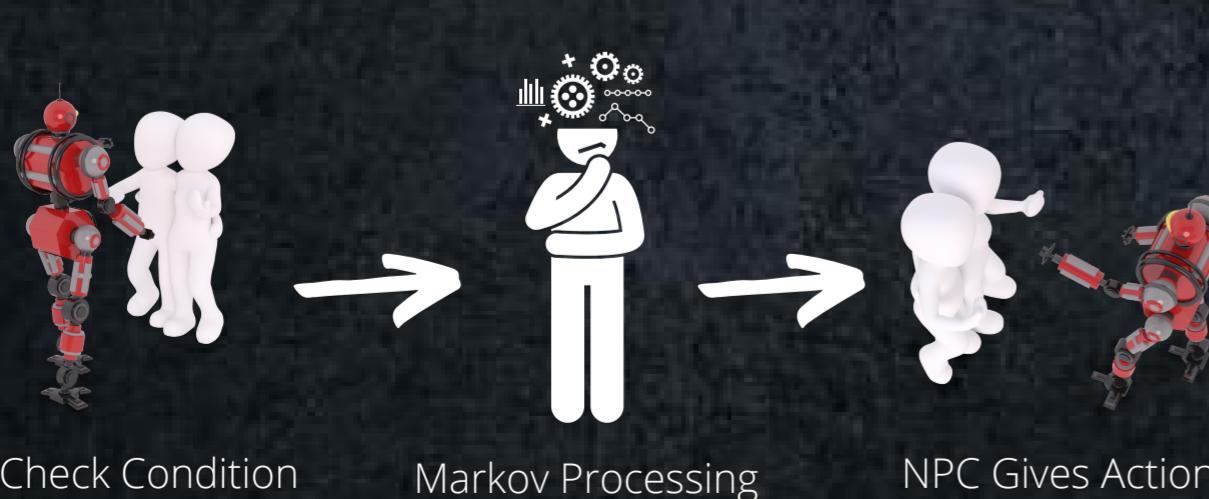
Permainan Kedua



NPC Idle



NPC Pursue

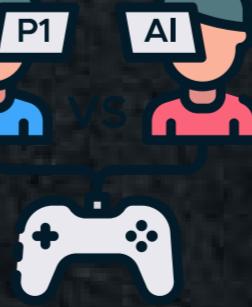


Check Condition

Markov Processing

NPC Gives Action

RESULTS



NPC Memiliki Variasi Tindakan Lebih Banyak



Tindakan NPC Menjadi Lebih Realistik

