

## Monster AI to determine the combat style of player

부 서 명	NX mobile 기획팀	작 성 자	이희성
최초작성일	2013-08-13	최종수정일	2013-08-20

### 작성 일자(업데이트 기록)

일시	내용	작성자
2013-08-13	PC 캐릭터의 전투 스타일을 결정짓는 몬스터의 AI	이희성
2013-08-20	<a href="#">몬스터의 충돌 처리 문제와 도망 시간 정의 추가.</a>	이희성

### 목차

작성 일자(업데이트 기록) .....	1
목차 .....	1
1. Spawn .....	2
2. Standby & Roaming .....	2
3. Chase .....	2
4. Return .....	2
5. Attack pattern.....	3

# NX Mobile: Monster AI

## 1. Spawn

기존 기획안 계승.

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

기존 기획안 계승.

If you want to standby & roam monster

- ① Mob Table 의 Visible\_Sight 값 이내에 PC 캐릭터가 없는 경우 항상 배회 상태
- ② Mob Table 의 Wander\_Range 값 이내에서 랜덤으로 좌표를 설정하고 목표 위치까지 이동
- ③ **목표 위치로 이동 중 충돌 박스에 체크될 경우 충돌 박스의 반대 방향으로 플립시킨 후 다시 ② 가동**
- ④ 목표 위치에서 Visible\_Sight 값 이내에 PC 캐릭터가 있는지 검색후 없다면 다시 배회 상태로 복귀
- ⑤ 목표 위치에서 Visible\_Sight 값 이내에 PC 캐릭터가 있는지 검색후 있다면 해당 목표물을 공격하기 위해 이동

## 3. Chase

기존 기획안 계승.

If the monster to track the target

- 목표물의 위치좌표가 Base\_AttackRNG 값 이내에 들어올때까지 대상의 위치로 직선 이동

## 4. Return

기존 기획안 계승.

If you return to the original position monster gave up tracking of target

- ① 대상의 위치좌표가 Visible\_Sight 값 이상을 벗어났을 경우 추적 포기
- ② 복귀시 스폰좌표로 이동.
- ③ 스폰좌표로 복귀중 대상 탐색을 하지 않고, 무조건 좌표까지 이동.

## 5. Attack pattern

캐릭터의 상태에 따라 몬스터의 전투 패턴이 달라지는 경우는 모두 제외한다.

몬스터의 성향을 단순한 4 가지 성향으로 구성한다.

초기 지정한 로직외에 중반에 변화하는 프로세스를 최소화 한다.

### 추가 및 수정.

Type_Idx		Logic: (If the monster to attack your character)
1	Aggresive	<p>적극적 공격(Spawn 후)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>① 목표물의 위치(BASE_AttackRNG 값 만큼)까지 이동후 기본 공격 시작</li> <li>② <u>목표 위치로 이동 중 충돌 박스에 체크될 경우 BASE_AttackRNG 크기 만큼 튕겨져 나와 충돌 박스 벽을 등지도록 반대 방향으로 플립시킨 후 다시 ① 가동</u></li> <li>③ 랜덤값으로 보유한 스킬(Skill1~5)을 사용</li> <li>④ 스킬이 쿨타임 중인 경우 사용불가</li> <li>⑤ 공격이 완료된 후 다시 추격 체크</li> </ul>
2	Elastic	<p>If (you run away monsters to stop the attack) //몬스터가 공격을 중지하고 도망가게 할 경우 탄력적 공격(Spawn 후)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <u>Aggresive Type 과 ①②③④⑤ 동일, HP 가 50% 미만인 시점부터 15 초간 도망. (15 초가 지난 후부터 ①②③④⑤ 다시 가동)</u></li> <li>➤ <u>도망가는 중에 충돌 박스에 체크될 경우 BASE_AttackRNG 크기 만큼 튕겨져 나와 충돌한 박스 벽을 등지도록 반대 방향으로 플립시키고 스턴 동작 상태로 남은 시간 대기, 도망 시간이 모두 지난 후부터 ①②③④⑤ 다시 가동</u></li> <li>➤ HP 가 50% 미만인 시점부터 도망가던 몬스터의 Wander_Range 외곽으로 캐릭터가 위치하게 될 경우 ①②③④⑤ 다시 가동.</li> </ul>

# NX Mobile: Monster AI

Type_Idx		Logic: (If the monster to attack your character)
3	Reflexive	<p>If (you do not want to attack earlier until the attack monsters) //몬스터가 공격받기 전까지는 먼저 공격하지 않게 하려는 경우.</p> <p>반응적 공격(Spawn 후)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 2. Standby &amp; Roaming 의 ② 반복 즉, (Wander_Range 값 이내에서 랜덤으로 좌표를 설정하고 목표 위치까지 이동 반복).</li> <li>➤ <u>목표 위치로 이동 중 충돌 박스에 체크될 경우 BASE_AttackRNG 크기만큼 튕겨져 나와 충돌 박스를 등지도록 반대 방향으로 플립시킨 후 다시 2. Standby &amp; Roaming 의 ② 가동.</u></li> <li>➤ 캐릭터의 공격을 받게 되면 Aggresive Type 의 ①②③④⑤ 동일.</li> </ul>
4	Evasive	<p>회피적 대응(Spawn 후)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ 2. Standby &amp; Roaming 의 ② 반복. (Wander_Range 값 이내에서 랜덤으로 좌표를 설정하고 목표 위치까지 이동 반복).</li> <li>➤ <u>목표 위치로 이동 중 충돌 박스에 체크될 경우 BASE_AttackRNG 크기만큼 튕겨져 나와 충돌 박스의 반대 방향으로 플립시킨 후 다시 2. Standby &amp; Roaming 의 ② 가동.</u></li> <li>➤ <u>목표 위치에서 Visible_Sight 값 이내에 PC 캐릭터가 있는지 검색 후 있다면 해당 목표물의 반대 방향으로 캐릭터를 피하여 15 초간 도망.</u></li> <li>➤ <b>OR</b> 캐릭터의 공격을 받게 되면 15 초간 도망 후 2. Standby &amp; Roaming 의 ② 다시 가동.</li> <li>➤ <u>도망가는 중에 충돌 박스에 체크될 경우 도망 시간 해제 후 BASE_AttackRNG 크기만큼 튕겨져 나와 충돌 한 박스 벽을 등지도록 플립시키고 2. Standby &amp; Roaming 의 ② 다시 가동.</u></li> </ul>

Mob Table 의 필드 "Pattern" 추가.

# NX Mobile: Monster AI

기존 기획안 계승.

