

# AI 플로우

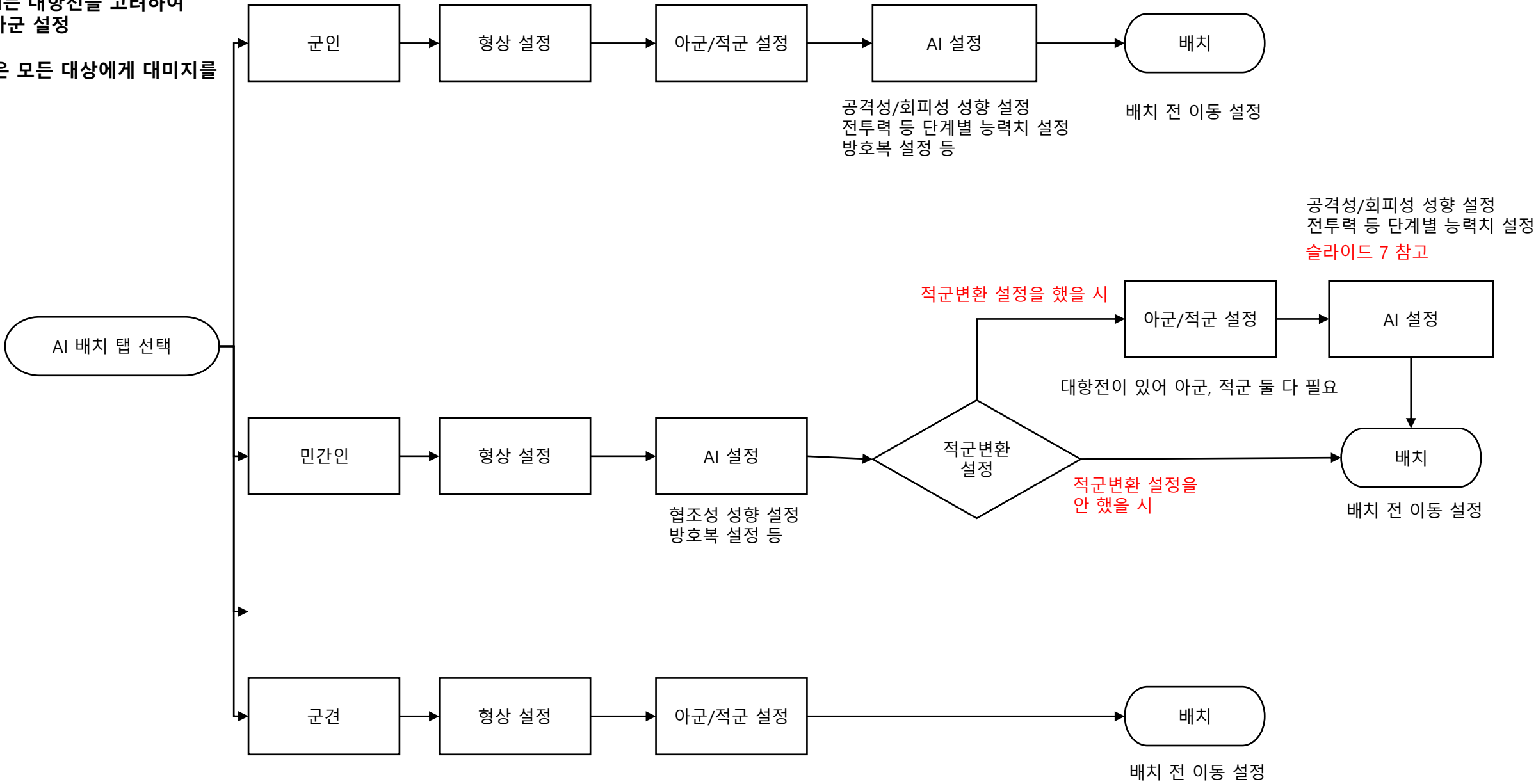
2023-02-28

<b>AI 배치</b>	
AI 배치 방법 .....	3
AI 설정 상세 내용 .....	4
군인 AI 능력치 .....	5
 <b>성향</b>	
<b>군인 성향</b>	
공격성 .....	6
회피성 .....	7
<b>민간인 성향</b>	
일반 .....	8
협조성 .....	9
 <b>민간인 적군변환 설정</b>	
적군변환 .....	10
 <b>요인 AI</b>	
요인 .....	11
 <b>군견 AI</b>	
군견 .....	12
 <b>자폭 설정</b>	
자폭.....	13

# AI 배치 방법

민간인(중립), 요인(중립)을 제외한  
모든 AI는 대항전을 고려하여  
적군, 아군 설정

- 중립은 모든 대상에게 대미지를  
받음



군인 AI

팀 설정

RED

BLUE

능력치 설정

사격능력

1단계

2단계

3단계

4단계

전투력

1단계

2단계

3단계

4단계

인지 거리

1단계

2단계

3단계

4단계

소리 인식 범위(동조성)

1단계

2단계

3단계

4단계

성향

공격성

회피성

일반

1단계

2단계

3단계

4단계

방호복

착용

미착용

자폭

적용

미적용

30초

1분

3분

5분

일반을 선택할  
경우 미출력

미적용 선택 시  
미출력

민간인 AI

성향

협조성

1단계

2단계

3단계

4단계

방호복

착용

미착용

자폭

적용

미적용

30초

1분

3분

5분

적군변환

적용

미적용

적용 시 군인 AI의 팀, 능력치 설정과 성향 설정 출력

요인 AI

자폭

적용

미적용

30초

1분

3분

5분

적군변환

적용

미적용

군인(적군, 아군), 민간인 적군변환

1. 사격 능력 – 총 4단계
  - 1단계 : 100MOA
  - 2단계 : 60MOA
  - 3단계 : 30MOA
  - 4단계 : 2MOA
2. 전투력 – 총 4단계
  - 1단계 : 사격안함
    - 성향 설정 시 사격은 하지 않으며 성향대로 행동
  - 2단계 : 적 인지 후 2초 후 사격
  - 3단계 : 적 인지 후 1초 후 사격
  - 4단계 : 적 인지 후 즉시 사격
3. 인지 거리 – 총 4단계
  - 1단계 : 50m
  - 2단계 : 75m
  - 3단계 : 100m
  - 4단계 : 125m
1. 소리 인식 범위(동조성) – 총 4단계
  - 1단계 : 100m
  - 2단계 : 150m
  - 3단계 : 200m
  - 4단계 : 250m

이동(항공기, 선박 제외)

1. 이동 설정 – 단 차량은 도로만 따라가므로 제외
  - 1. 일방 통행
  - 2. 패트롤 이동(직선)
  - 3. 반복 이동(설정 지점 순차적으로 이동)
  - 4. 랜덤 이동 설정 - 이동 범위 총 4단계
    - 1. 설정 범위 내 랜덤 이동
2. 이동 속도 – 총 3단계
  - 1. 인간형 AI, 군견, 차량 등 자신과 같은 종류의 AI는 이동 속도 변경 전체 적용

수치는 예시로 작성되었습니다.

## 적이 도망 시 추격하는 성향

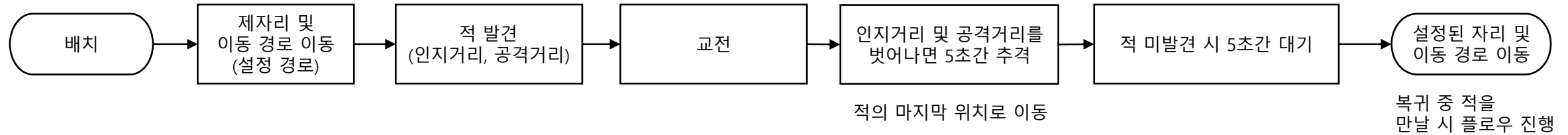
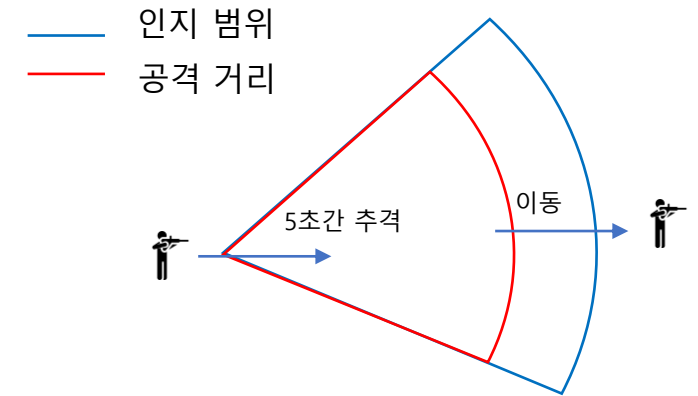
단계 별 공격 거리 설정

1단계 : 75m

2단계 : 100m

3단계 : 125m

4단계 : 150m



## 적이 근접 시 뒤로 회피하는 성향

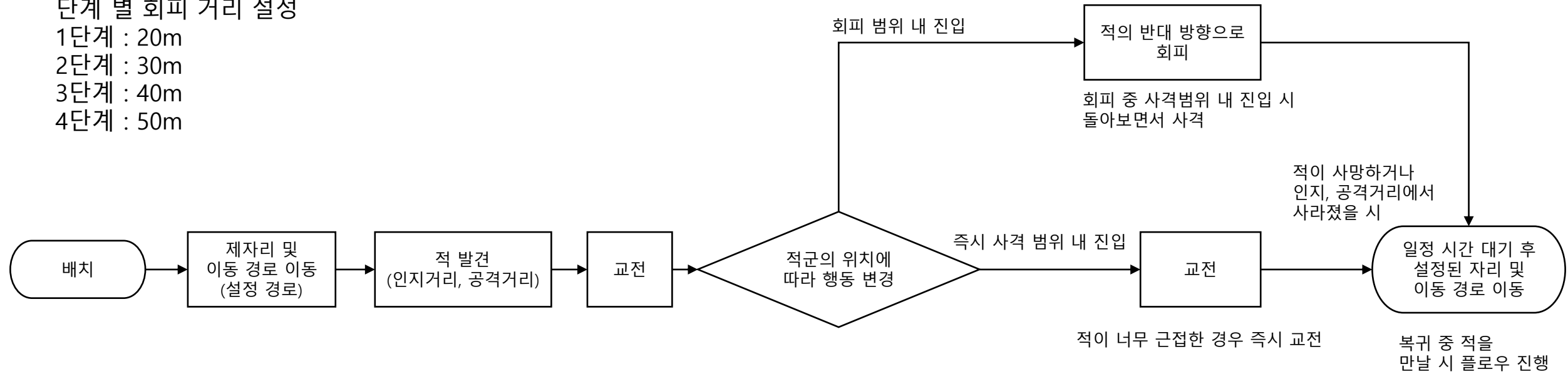
단계 별 회피 거리 설정

1단계 : 20m

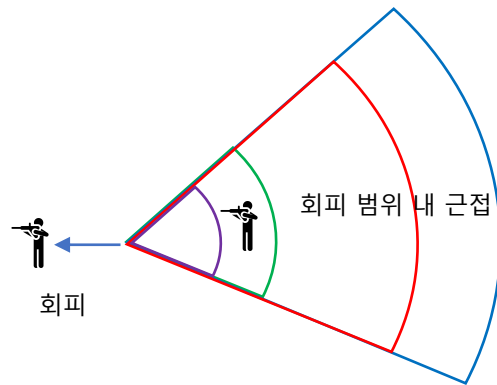
2단계 : 30m

3단계 : 40m

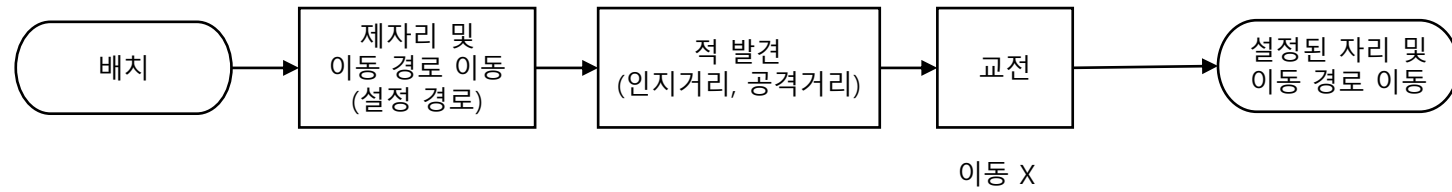
4단계 : 50m



- 인지 범위
- 공격 거리
- 회피 범위
- 회피 중 사격 범위



성향 없이 설정된 자리 및  
이동경로만을 이동하며 교전





## 인지 범위 내에서 교전 시 확률을 통해 앓기 및 도주

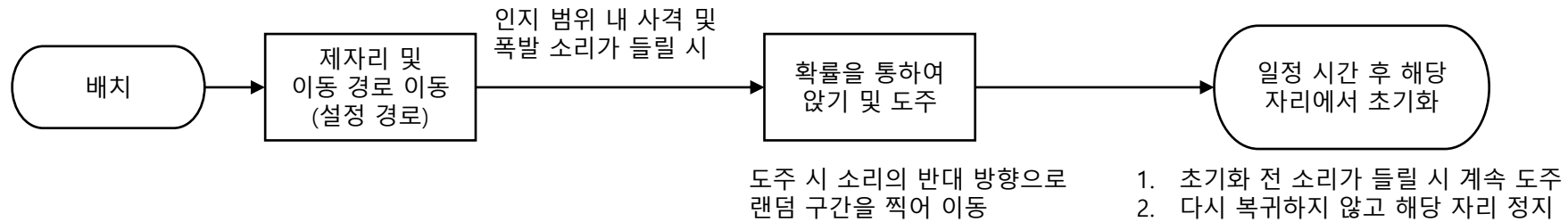
단계 별 도망 확률 설정

1단계 : 0%

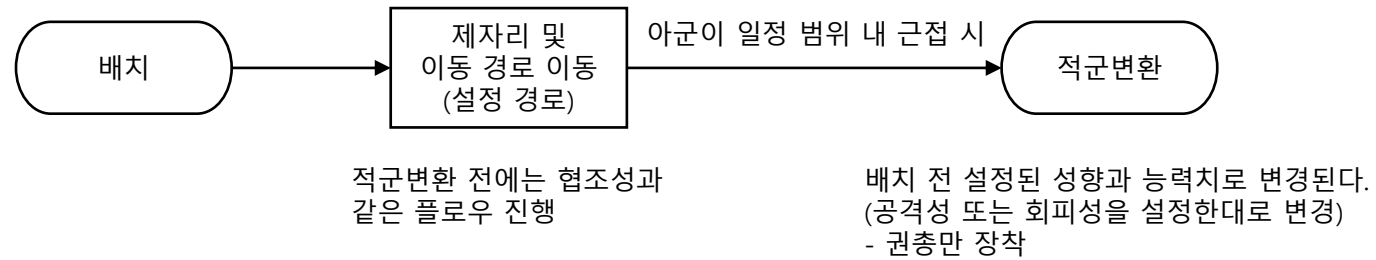
2단계 : 33%

3단계 : 66%

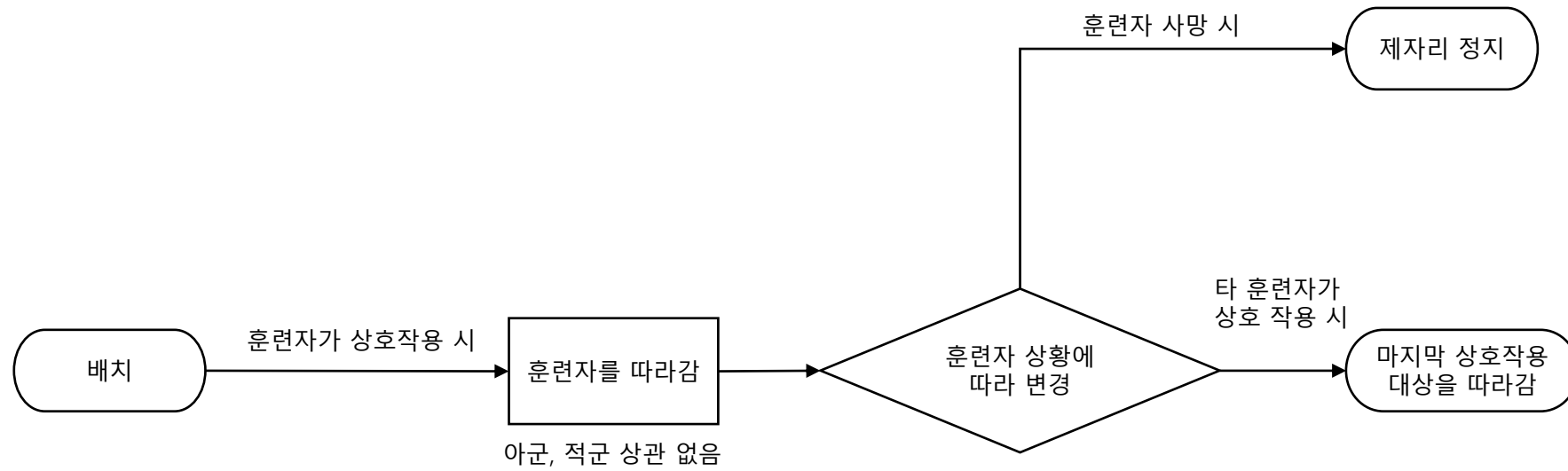
4단계 : 100%



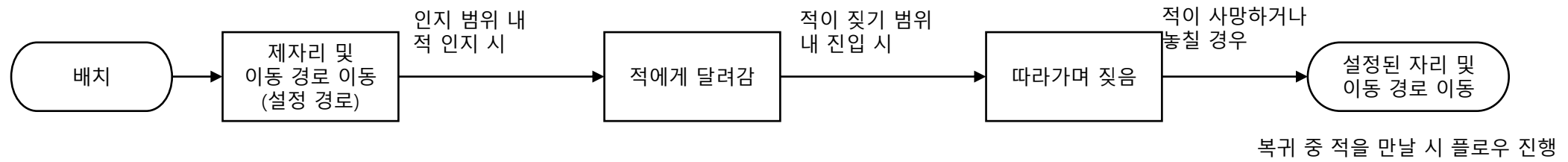
## 아군이 근접 시 민간인이 적군으로 변환



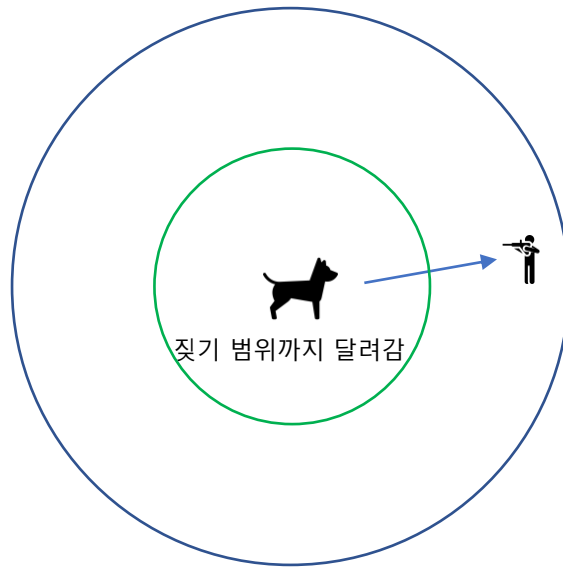
## 훈련자가 상호작용 시 따라감



## 적 발견 시 달려가며 짚음



— 인지 범위  
— 짚기 범위



AI 배치 전 자폭 설정을 할 경우 통제관이 임의 폭파가능