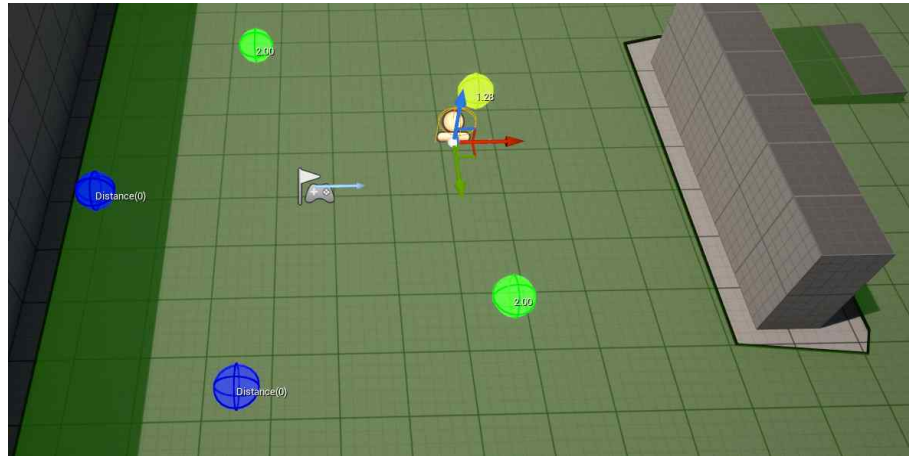


Day 31. 몬스터 AI 변경/EQS

31-1. 몬스터 AI 변경

보스 몬스터의 사용할 BeHavior Tree에 대해 공부하다가 몬스터 전반적인 AI에 대한 구조를 변경하기로 했습니다. 기존의 방식은 AI Controller 내부에서 Target에 대한 BlackBoard 값이나 Target에 대한 Rotation 설정 등을 다 처리하는 경향이 짝었습니다. 여기에 대하여 일단 Target에 대한 Rotation이 바뀌는 설정을 SetFocus, ClearFocus로 바꾸어 Task화 시켰으며 몬스터가 데미지를 받는 상태에 대한 변수 값도 BlackBoard화 시켜 BaseCondition을 통해 LowerPriority로 우선순위를 주어 Tree의 다른 행동을 못하도록 하는 구조로 바꾸었습니다. 그리고 추후 서술할 예정이지만 몬스터가 Patrol할 Location 값이나 공격 등에 필요한 Location 값을 구하는 과정도 EQS를 통하여 얻는 방식으로 변경했습니다.

31-2. EQS



보스몬스터가 플레이어 주위를 배회하기 위한 Strafe동작을 위해 EQS를 만들었습니다. Point: Circle 값을 주어 Target을 대상으로 Circle을 만든 후 PathExist로 이동 불가능한 지형을 쳐내 Target의 주위를 맴도는 형식으로 했습니다. 그런데 이 정도 필터로만 설정을 해놓으니 캐릭터를 가로질러 움직이면서 주위를 맴도려는 행동을 보여서 문제를 고치기 위해 다른 사람들의 설정들을 찾아보다가 Querier로부터 Distnace를 만들고 Test Purpose를 Filter and score로 만들어 Fiter Type을 Range로 준 뒤 Max값을 설정해 Querier이 움직일 수 있는 최대 거리를 제한하는 방법을 발견했습니다. 해당 필터를 적용 시킨뒤 Strafe 동작에 대한 구현을 끝마쳤습니다.

이후 몬스터가 공격하러 다가가는 Location 값이나 원거리 공격이 가능한 Location 값 등에 대해서도 비슷한 방식으로 EQS로 구현하였으며 해당 EQS들을 활용해 기존의 Behavior Tree에 방식들을 교체했습니다.