

적 유닛 AI 시스템 설계

■ Project KIZNA

"적 유닛들의 실제 발생되는 행동 시스템 기획 및 구현"

- 턴 기반 환경에서의 적 유닛 행동을 정의하고 설계
- 이벤트 상황에서 적 유닛 및 환경(스테이지) 변화 및 연출 정의



- 몬스터 AI 데이터 테이블 및 데이터 애셋과 스테이지 연출 배치 설계

