Especificación toma de decisiones:

# Alien Berserker

Nuestro alíen Berserker es un personaje no jugador (PNJ) que mantiene rutas por diferentes zonas de la nave. Habrá muchas de este tipo de unidades por el mapeado realizando sus propias rutas. Por lo tanto, podemos decir que su primara decisión será elegir una ruta por la deambular en principio para que el PNJ haga una ruta hemos pensado en poner una serie de checkpoints en el mapeado por donde ellos deban pasar dentro de la zona que tengan asignada. En esta primera toma de decisión también vendrá incorporada la selección de velocidad de andar del PNJ.

Una vez que la unidad está moviéndose / patrullando su zona de actuación este mediante la percepción sensorial podrá decidir realizar una serie de acciones según que es los que detecte y cual sea su mejor opción. Estas opciones serán investigar, atacar a el personaje jugador (PJ) o huir de una situación desventajosa. La percepción sensorial igual que la selección de que acción realizara el PNJ será evaluada mediante lógica difusa que según los grados que se obtengan se realizara una u otra actuación.

El PNJ escucha algún sonido o ve una puerta abierta donde anteriormente estaba cerrada esto hará que la unidad entre en estado investigar he se acerque hacia la zona donde se ha producido el sonido o valla a la habitación donde observa que la puerta está abierta. Si una vez que llega al lugar donde se ha producido el modificador de conducta y ahí el PNJ no ve nada este volverá a su estado patrullar volviendo a realizar la ruta prefijada con los checkpoints. Y en el caso que su alerta fuera por una puerta abierta en su memoria se modificaría el estado de la puerta y ahora pasara a abierta.

Si el alíen ve al PJ primero evalúa la vida que a él le queda si esta está por debajo de un treinta por ciento (30%), el PNJ huira sino este pasará al estado atacar para esto trazará rutas de ataque mediante pathfinding y elegirá que ataque realizar este PNJ concretamente dispone de dos tipos de ataque uno a distancia corta y otro a media distancia mediante la logia difusa este decidirá que ataque realizar. Además, también tendrá que saber que ataque es más efectivo tanto por la colocación de él y del PJ y tendrá que evaluar si merece la pena hacer su ataque con ácido que lo tiene que cargar. En todo el combate el alíen debe estar pendiente de su vida.

Por último, la decisión de huir si en el combate la vida del PNJ se reduce por debajo del 30% su instinto de supervivencia hará que este intente escapar del PJ buscando la mejor ruta de salida cuando se vea lo suficientemente lejos de la zona de acción este se parara y se esconderá para intentar recuperar un poco de vida. Una vez recupera la vida vuelve a la zona del conflicto y si ya no está el PJ vuelve a patrullar.

