

Sistemas de toma de decisión

En este documento se detallan los sistemas de toma de decisión de los diferentes NPCs del videojuego.

NOTA: Se considera que el jugador ha “escapado” de un enemigo cuando sale del rango de visión (u olfato en caso del alienígena de tipo perro) y continúa sin localizarlo durante cierto tiempo. Al dejar de tenerlo localizado seguirán avanzando hasta el punto donde el jugador estaba cuando le vieron desaparecer.

Jefe final

El alienígena “madre” crea nuevos alienígenas mientras no muera y no se haya alcanzado el máximo de alienígenas en su respectiva sala (la del final del juego). Cada alienígena será creado con cierta probabilidad que irá variando dependiendo de lo que ocurra en la sala.

Crearé (ordenando de mayor a menor coste de creación):

- Alienígena humanoide
 - Este alienígena es el más costoso de crear, es decir, tarda más tiempo en crearlo que con los demás, y tiene que esperar más tiempo hasta crear otro alienígena.
 - Creará este alienígena con más probabilidad cuando el jugador se centre en atacar a los otros alienígenas.
- Alienígena cuadrúpedo
 - Es menos costoso de crear que el humanoide y también requiere menos tiempo hasta crear el siguiente alienígena.
 - Es más probable que se cree este alienígena cuando el jugador esté matando a más alienígenas humanoides o sin piernas que cuadrúpedos.
- Alienígena sin piernas
 - Es el alienígena más rápido de crear y que menos tiempo necesita después para crear otro.
 - Cuando esté recibiendo daño, es más probable que cree este tipo de alienígena.

No crearé alienígena de tipo murciélago o el alienígena grande ya que la función de estos es de mera vigilancia y control del lugar.

Alienígena humanoide

En caso de escuchar un ruido se desplazará hacia el origen del mismo. Si pasados unos segundos no ha localizado al jugador, volverá a patrullar normalmente.

En caso de ver (localizar) al jugador, podrá realizar tres acciones, detalladas más adelante:

- Atacarle
- Cubrirse
- Huir y buscar ayuda

Si está fuera de la sala donde está el jugador:

- Si hay una entrada cercana*, así como otro alienígena humanoide cerca, primero “hablará” (comunicación simulada) con el alienígena, y ambos irán hacia la entrada para atacar al jugador (salvo que el alienígena avisado no tenga suficiente vida).
- Si hay dos entradas cercanas a él, así como otro alienígena humanoide cerca, primero “hablará” (comunicación simulada) con el alienígena, y después se dirigirá a la puerta más lejana, mientras el otro va a la lejana.
 - Para los dos casos anteriores, si hay más de un alienígena humanoide cerca del que ha localizado al jugador, sólo se avisará a uno de ellos: el más cercano a éste.
- Si hay tres entradas a la sala y más alienígenas humanoides cerca, “hablará” con dos y posteriormente cada uno entrará por una puerta (en caso de sólo haber uno cerca, avisará a éste y entrarán por las dos puertas más cercanas).
 - Para los tres casos anteriores, si un alienígena rechaza el ir a por el jugador, se avisará a otro en su lugar, de haber alguno más cerca.
- Si hay una entrada cerca y determinado número de enemigos cercanos (dependiendo de la zona será un número u otro) entrarán uno a uno (por lo que algunos tendrán que esperar) y se dirigirán al jugador desde diferentes direcciones para atacarle.
 - Durante este ataque conjunto, si se consigue acabar con la vida de la mayoría de alienígenas, el restante dejará de atacar y procederá a huir a la puerta más cercana. Fuera podrá “hablar” con otro alienígena humanoide, si lo hay, para proceder a la acción descrita en el primer punto.

Las acciones descritas en los puntos anteriores se realizarán bien cuando el alienígena que comunica haya huido, o bien cuando haya visto al jugador en la sala, a través de una puerta.

- Si no ha visto al jugador pero otro alienígena humanoide le comunica sobre su localización, sabrá inmediatamente dónde se encuentra y se dirigirá a la entrada que toque, según el caso (puntos anteriores) o bien decidirá continuar su marcha, dependiendo de si tiene suficiente vida para combatir o no. Si tiene poca vida seguirá patrullando y poco a poco la vida volverá a subirle.

- Si ha visto al jugador pero no hay más alienígenas humanoides cerca, y no está huyendo (acaba de localizar al jugador), entrará a la sala por la puerta más cercana.

Alienígenas en la sala del jugador:

- Si un alienígena está en la sala donde está el jugador, lo ha localizado y va a atacarle, irá directo hacia él. Le atacará cuerpo a cuerpo hasta que la vida disminuya a cierto punto, entonces se alejará y atacará a distancia. Si la vida disminuye hasta otro punto más bajo, tratará de huir si no lo ha hecho otro en cierto intervalo de tiempo.
- Si varios alienígenas han visto al jugador con intención de atacarle, se procederá a hacer un ataque conjunto (debe haber un determinado número de alienígenas en la sala que han localizado al jugador y van a atacarle): se desplazarán para atacar desde diferentes direcciones.
 - En caso de que el jugador se haya internado por un pasillo en una sala hacia donde no hay salida, los alienígenas se dividirán para ir por los diferentes pasillos para atrapar al jugador.
- Un alienígena procederá a **huir** a buscar ayuda fuera de la sala sólo en el caso descrito anteriormente: cuando se produzcan suficientes bajas en un ataque conjunto. Se dirigirá a la puerta más cercana.
 - Si no hay más alienígenas humanoides cerca caminará hacia otra zona hasta sentirse seguro y volverá a patrullar normalmente, tras lo cual ya no tiene localizado al jugador.
- Si el enemigo está yendo hacia el jugador para atacarle, ya sea en solitario o atacando conjuntamente (pero todavía no ha alcanzado al jugador, no le ha atacado), y está recibiendo mucho daño por parte del jugador, cambia la ruta para ir por un camino más largo en el cual pueda ocultarse detrás de elementos del entorno.
- Si durante un ataque conjunto (durante el ataque) un alienígena está recibiendo mucho daño de seguido (el jugador ataca sólo a uno y aún no lo ha matado) primero pasará a atacar a distancia, alejándose del jugador. Si sigue siendo el foco, intentará **cubrirse** colocándose detrás del alienígena o elemento del escenario más cercano, dejando de atacar, hasta que otro de los alienígenas haya muerto o al pasar determinado tiempo. Escogerá para esconderse lo que tenga más cerca, salvo si está atacando al jugador algún **alienígena grande**, en cuyo caso irá a esconderse tras el que esté más cerca, en caso de haber más de uno. QUITAR CUBRIRSE?
- Si uno de los alienígenas abandona la zona de combate para buscar ayuda, los demás NPCs que están en el combate no abandonarán para buscar ayuda (ya ha ido uno).

** Las entradas que se consideran son sólo las cercanas al alienígena. Es decir, si la sala donde está el jugador tiene entradas a las que se accede por otras salas o pasillos que harían al alienígena desplazarse más tiempo del debido, éstas no se tendrán en cuenta.*

Alienígena sin piernas

Patrulla hasta localizar o escuchar al jugador. Si escucha algo, se dirigirá a la fuente del sonido, hasta ver al jugador o haber pasado unos segundos.

Cuando ve al jugador, va a atacarlo hasta morir o que el jugador escape.

Alienígena cuadrúpedo

No huele. Ladra cada cierto tiempo cuando patrulla para “ver” lo que hay a su alrededor. La ecolocalización sirve para ubicarse y no toparse con nada, no te localiza nunca de esta forma (te ve como a un objeto más, estático, ya que la ecolocalización le devuelve info. estática como una imagen). Si escucha (para el sigilo solo escucha si estas muy cerca, si no estás en sigilo, hay un rango mayor para escucharte): si lo escucha lejos, avanza más rápido para buscar, ladrando con más frecuencia (por ir mas rapido). Si escucha mas cerca, lo ha localizado.

Patrulla hasta localizar o escuchar al jugador. Si escucha algo, se dirigirá a la fuente del sonido, hasta ver al jugador o haber pasado unos segundos.

También puede estar dormido. En este caso, no escuchará al jugador si éste está en modo sigilo, por lo que continuará durmiendo. Si lo escucha, despertará y se dirigirá a la fuente del sonido, hasta ver al jugador o haber pasado unos segundos.

Estando dormido durante mucho tiempo puede despertarse y patrullar.

Cuando tiene localizado al jugador, puede:

- Atacar
 - Es lo que hará de entrada al localizar al jugador. Hará un ataque normal cuerpo a cuerpo. Cuando la vida baje hasta cierto punto y si ha presenciado al jugador matando a alguno de los suyos (en la misma sala o pasillo), saltará derribándole y atacará estando sobre él.
- Huir
 - Si la vida baja hasta cierto punto y no ha presenciado la muerte de alguno de su compañeros, correrá hacia la puerta más cercana. Pasado un tiempo sin ver ni oír al jugador, se sentirá seguro y dormirá para curar su vida del todo.

Alienígena grande

Patrulla hasta localizar o escuchar al jugador. Si escucha algo, caminará hacia la fuente del sonido, pero sin salir de su rango de patrulla, hasta ver al jugador o haber pasado unos segundos.

Cuando ve al jugador, lo ataca hasta morir o hasta que el jugador esté demasiado lejos como para que llegue su ataque a distancia. No lo perseguirá aunque lo siga viendo, ya que no sale más allá de cierto rango (puesto que es un alienígena “guardián”).

Depende de la distancia del jugador realizará un ataque u otro: si está lo bastante cerca, tratará de acercarse más para atacarlo cuerpo a cuerpo. Si está lejos, atacará a distancia lanzando ácido. Tendrá prioridad el ataque a distancia, al ser más fuerte. Sólo se ataca cuerpo a cuerpo cuando se está bastante cerca, pero el alienígena no tratará de acercarse si puede atacar a distancia infligiendo bastante daño (el ataque a distancia hace menos daño cuanto más cerca se encuentre del jugador).

Alienígena tipo murciélago

Patrulla hasta localizar al jugador. Si lo hace, emitirá un sonido y perseguirá al jugador a cierta distancia hasta morir. Es el único enemigo del que no puede escaparse.

Si ve que el jugador le dispara, tratará de esquivar la bala.