

Dishonored 2 Guards AI Analyse

Dit zijn de meest basale humanoid vijanden in de game. Ze bewaken belangrijke punten, patrouilleren door de straten en zijn bodyguards van belangrijke personages. Ze zijn vaak met meerdere tegelijk aanwezig. De speler kan kiezen om met ze te vechten of langs ze te sluipen.

Guard AI States

- **Idle state**
 - Gedrag
 - Patrouille rondje; loop naar volgende position, ga daar stilstaan voor x seconden, doet random actie (roken / throwaway line, roken is elke keer op dezelfde positie, vermoedelijk een standaard sequence van acties)
 - Tijdens roken kan hij niet alerted raken door lean (geen line of sight?)
 - Als de Guard langs een boekenkast loopt kijkt deze ernaar
 - Patrouilleren wordt pas gedaan als de speler binnen bepaalde afstand is
 - Triggers
 - Gegooid object zien triggered search state
 - Geluid horen triggered alert state
 - Lijk geeft trigger voor search state (alleen als het lijk nieuw is, oud lichaam op nieuwe plek triggered geen reactie)
 - Als andere AI in battle mode gaat binnen range dan switcht zelf ook naar battle mode
 - Choke maar loslaten, blijft even liggen op grond; "choked state"
 - Line of sight met speler < 3 seconden triggered search state
 - Line of sight met speler > 3 seconden triggered battle state
- **Choked state**
 - Gedrag
 - Blijf 1 seconde liggen, sta op animatie van 1 sec, naar battle mode
- **Alert state**
 - Gedrag
 - Stilstaan
 - Actief rondkijken
 - Triggers
 - Line of sight triggered meteen Battle state
 - 5 seconden in Alert state zonder andere trigger, terug naar Idle
- **Search state**
 - Gedrag
 - Afwijken van patrouille; willekeurig rondlopen richting bron van geluid of laatste plek van line of sight
 - Triggers
 - Line of sight triggered meteen Battle state
 - 15 sec in search state zonder andere trigger, terug naar Idle

- **Battle state**
 - Gedrag
 - Blockable zwaard slag (als meerdere tegelijk slaan wordt alles geblokkeerd, lijken geen rekening te houden met andere instances)
 - Na 2 of 3 keer blocked, geef trap of mep die block breekt
 - Loopt altijd via de kortste route naar je toe
 - Wanneer buiten range;
 - Ren op speler af en kom binnen met zwaardslag
 - Pak object op en gooi richting speler (deze objecten kan speler niet oppakken, niet zeker of gegenereerd op moment van actie of daadwerkelijk daar)
 - Triggers
 - Line of sight verloren, direct terug naar search state
 - Andere guard gedood door magie van de speler triggered Flee state
- **Flee state**
 - Gedrag
 - Zo snel mogelijk weg bewegen van speler

Verdere notities

- Lean zorgt dat enemy mij ziet als er een line of sight is ook al is grootste deel van lichaam verborgen
- Kunnen alleen op vloeren lopen die ervoor toegewezen zijn -> volgt niet als je op een richel buiten het raam gaat staan

Thoughts on the AI

Wat werkt goed

- Het werkt goed dat de patrouille voorspelbaar is, waardoor je een strategie kunt plannen hoe je de ruimte aan gaat pakken.
- Het voelt logisch dat de AI direct naar search state gaat wanneer deze de speler ook maar een beetje ziet, dit is iets dat veel andere games naar mijn mening fout doen.

Wat zou ik verbeteren

- De patrouille is altijd hetzelfde, en hoewel dat deels wel fijn is tijdens het plannen van je strategie zou ik de voorkeur geven aan kleine variaties hier en daar. Bijvoorbeeld niet elke keer een sigaret opsteken op dezelfde plek, soms wel en soms niet omkijken etc.
- Een lijk dat al eerder is gezien maar weer op een andere plek wordt gezien zou opnieuw search state moeten triggeren.
- Het voelt raar dat wanneer de Guard je heeft gezien en op je af komt rennen, maar wanneer je dan net achter een richeltje verdwijnt deze soms in een totaal andere richting gaat zoeken.