

Opdracht 1

Game Development, Kernvak 3, jaar 2

Jeffrey Saydam

AI introductie

Naam: Flame Atronach

Uit de game: The Elder Scrolls Online

Soort AI: Hostile Enemy

Locaties: Vuur/lava omgevingen en dungeons

Vechtstijl: Ranged Magic (fire)

Voortbeweging: Zwevend boven de grond

Ras: Daedra

AI functie

Deze AI zorgt voor een complexiteit in PvE. Omdat ze op afstand vecht wordt de speler gepusht om tactisch te spelen en haar als eerst te doden. Ook laat ze een vuur lijn achter die damage doet, dat zorgt ervoor dat de speler moet opletten waar hij loopt.

Bij sommige eindbosses kunnen flame atronachs de boss immune maken, waardoor men haar als eerst moet doden.

AI states

Idle/alert state: In deze state let de AI op voor indringers (de spelers). Zodra ze een indringer ziet zal ze overgaan tot de In-Combate state.

In-Combat state: In deze state is de AI aan het vechten met de speler. In deze state kan ze drie abilities doen om de speler te verslaan.

1. Firebolt: Dit is haar basic ranged auto-attack. Hier gooit ze een vuurbal naar de speler.
2. Flame Cloak: Een AOE effect die low fire damage over de tijd doet.
3. Flames: Alleen elite fire atronachs kunnen deze ability uitoefenen. Bij deze abilitie stuurt de AI 4 grote vuurballen over de grond die samen in een x-formaat uitelkaar gaan.



Dead state: Wanneer de AI doodgaat komt ze eerst in de dead state, daarbij komt er een vuur explosie uit haar die fire damage doet tegen mensen die in de buurt staan. Daarna wordt ze inactief.

Goed van de AI

De keuzes die de AI maakt en de designs van de abilities zijn erg goed gedaan. Daardoor is het erg moeilijk om deze AI te ontwijken en word je vaak geraakt. Daardoor word de speler ook goed gepusht om deze AI als eerst te vermoorden.

Daarnaast zijn de Animaties, Visuals en Audios erg mooi en toepasselijk.

Verbeteren aan de AI

De AI reageert en leert niet van haar omgeving, dit kan nog erg verbeterd worden. In-game geeft ze het gevoel ergens te gaan staan en haar abilities te spammen alsof ze gek is. Een makkelijke verbetering is dus om haar te laten bewegen, zodat ze nog meer prioriteit krijgt en de complexiteit van het vechten in de game versterkt. Hieruit kan men ook verschillende soorten Flame Atronachs maken voor diversiteit.