

The Last of Us AI

In dit stuk tekst wil ik de AI behandelen van 'The Last of Us'. De AI die ik wil behandelen is Tess, de handlanger van Joel in het begin van het spel.

Tess:

Ze komt alleen in het begin van het spel voor, maar daar speelt ze wel een hele belangrijke rol. Haar rol in het spel is om je verder te helpen naar je doel. Soms leidt ze de weg waar je naartoe moet. Ze is niet alleen handig om haar soms achterna te lopen, maar soms zal ze ook tips geven met wat je moet doen.

Ze heeft maar een aantal verschillende states. Zo zal ze vooral achter je aanlopen (de wander state). Als ze dichtbij genoeg is zal ze in een idle state gaan staan. Als er gesneaked moet worden dan zal zij ook in een sneak state gaan. Maar waar het interessant wordt is als je in gevecht raakt. In dat geval zal ze in een melee attack of een shoot state gaan. De melee attack state zal ze alleen ingaan wanneer ze in de buurt is van een enemy en de shoot state gaat ze natuurlijk in als ze iets verder van de enemy afstaat. Daarnaast zoekt zij ook cover (een cover state) in het geval dat jij cover zoekt, dus ze zal je niet verraden wanneer je weg probeert te duiken. Naast het vechten zorgt ze ook wel is voor haar eigen interacties waardoor je samen weer verder kan, bijvoorbeeld zal ze een pallet met struiken wegduwen waardoor er een geheime gang te voorschijn komt.

Hetgene wat ik zo goed vind aan deze AI is dat het niet voelt alsof ze alles voor je doet, maar dat ze daarnaast wel nuttig is. Zo voelde het voor mij alsof ze bijna niet in de weg liep, hier heb ik met veel AI handlangers wel last van. Zo zal ze in een gevecht niet alles voor je doen, ze doet daadwerkelijk wel damage (want ik heb haar wel vaker anderen zien neerschieten). Alleen de damage is zo minimaal dat je meestal zelf het grootste gedeelte moet doen. Dat maakt het aan de andere kant soms wel vervelend dat je soms het idee kan krijgen dat ze ook vrij weinig doet, omdat ze echt iets van zes keer moet schieten voordat ze iemand dood heeft, terwijl jij maar iets van twee schoten nodig hebt. Daarnaast kan ze nog wel is langzaam lopen dus dan moet je even op haar wachten. Wat wel weer heel goed is voor spelers die wat langzamer zijn, is dat ze op bepaalde afstanden even op je wacht tot je weer bij bent.

Wat ik zelf zou verbeteren is dat ze misschien wat sneller loopt op een hogere difficulty niveau (want ik speelde op high en het voelde dus dat ze mij als een beginner beschouwde). Daarnaast zou ik haar toch iets meer damage geven in gevechten omdat ze nu net iets te zwak aanvoelde. Daarnaast was het in gevechten

soms wel raar dat als ik cover zocht ze gewoon onmiddellijk stopte met schieten en naar mij toe liep voor cover. Zo zou ik zeggen dat ze nog heel even verder ging met schieten en dan cover zocht bij haar dichtstbijzijnde cover. Daarna zou ze wat mij betreft dan langzaam jou kant weer op kunnen komen, maar dan niet in een rechte lijn, maar voorzichtig achter verschillende cover punten.