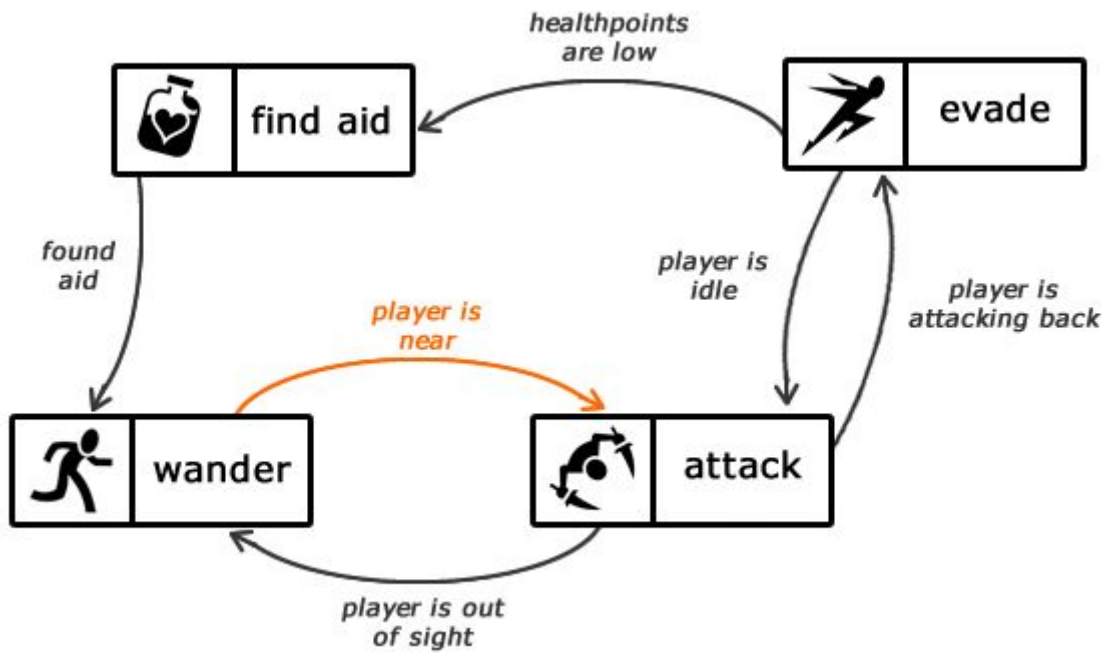


Statemachine AI's



Geoffrey Hendrikx
3028316

De AI's die ik heb bestudeert zijn de AI's in de game Binding of Isaac. Deze AI's hebben allemaal meerdere states.

Duke of Flies

Idle

Dit is een state waar de boss gewoon rondvliegt in de kamer en niets doet. behalve als je deze aanraakt dan krijg je wel damage.

Spitting flies

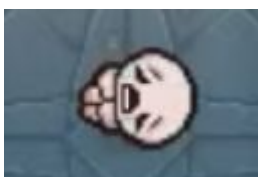
De boss doet een bepaalde animatie en maakt nieuwe enemies rondom hem.

Shooting flies

de boss boert waardoor de vliegen weg worden geschoten.



Isaac fight



begin state ligt isaac op de grond en kan je hem gewoon damagen.

layingstate



standing state in deze state schiet die gewoon op je en moet je proberen in deze bullet hell de schoten te ontwijken.



flying state in deze state heeft die meerdere aanvallen zoals lasers en schiet tranen in een circulair vorm.

