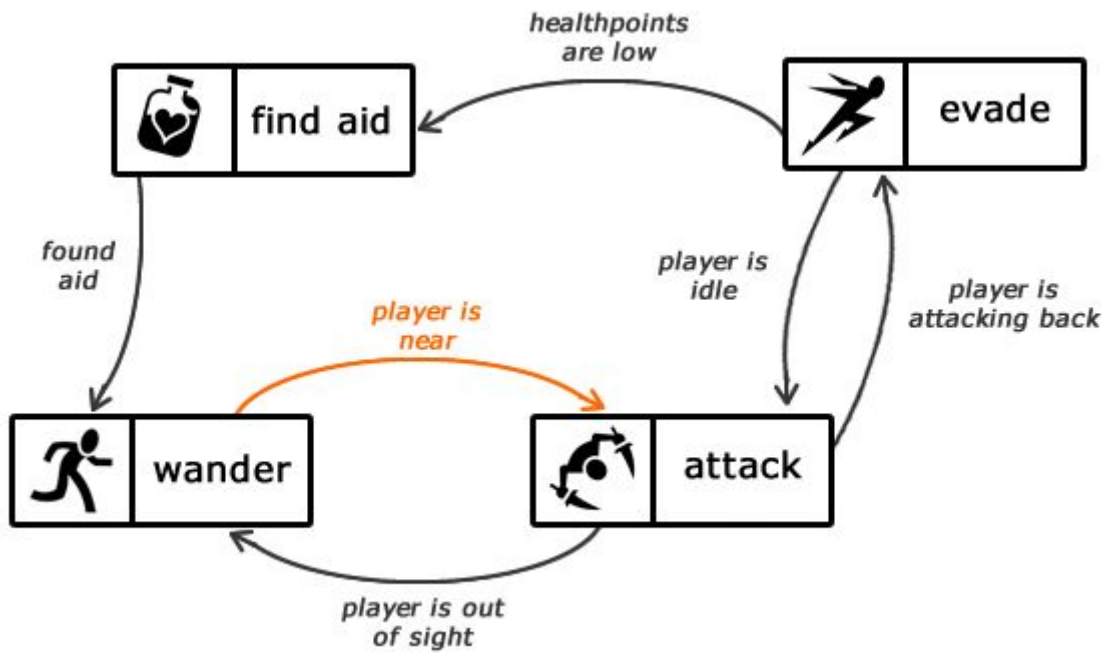


# Statemachine AI's



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 en werken allemaal met een state machine in plaats van een behaviour tree.

### Duke of Flies

De functie van deze AI is natuurlijk zoals de meeste bossen de speler uit te schakelen.

#### Idle

Deze state wordt getriggerd als de tijd nog niet op is voor de spitting flit state. als de boss dan tegen je aanvliegt krijg je damage.

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

#### Spitting flies

deze state wordt getriggerd en als een bepaalde tijd op is en op het moment dat de speler vlak bij hem staat.

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

#### Shooting flies

Dit wordt waarschijnlijk gewoon met een timer gedaan.

de boss boert waardoor de vliegen weg worden geschoten.



Isaac fight Dit is wat meer uitgebreid kwa statemachine



layingstate

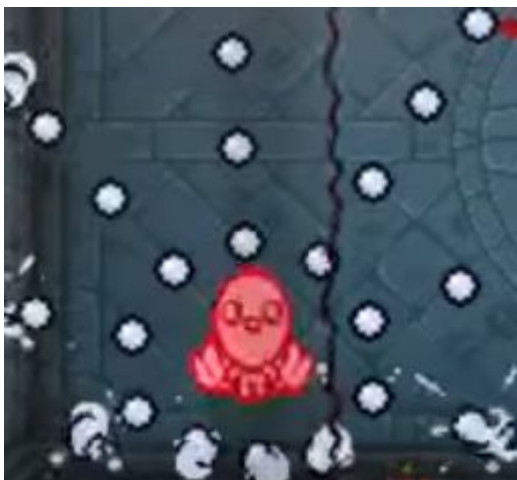
begin state ligt isaac op de grond en schiet hij op je. Dit duurt tot drie kwart van zijn levens en dan gaat die naar de volgende state. hij schiet zijn bullets steeds. Ik neem aan dat dit in de state zelf verwerkt is.



standing state in deze state schiet die gewoon op je en moet je proberen in deze bullet hell de schoten te ontwijken. Dit gaat door totdat hij op een kwart van zijn levens is. op een kwart van zijn levens komt die in de flying state die hieronder staat.



flying state in deze state heeft die meerdere aanvallen zoals lasers en schiet tranen in een circulair vorm. hij loopt altijd vanaf deze state naar de volgende state totdat die dood is.



LaserFlyingState

Als die omhoog vliegt en hij schiet lasers naar beneden zit die in de laser flying state. Dit kan in dezelfde state zitten als de flying state, maar het is wel zo mooi omdat die andere animaties heeft om in een apart script te zetten.

