

INFORME 4

COMPORTAMIENTO DE ENEMIGOS

-

BEHAVIOR TREES

COMPORTAMIENTO DE PERSONAJES

12/01/2021

ÍNDICE

Introducción	3
Desarrollo	3
Conclusión	3

Introducción

Actualmente, los enemigos tienen un comportamiento que les hace parecer simples copias unos de otros, diferenciándose solo en si atacan a corta o larga distancia.

Por otro lado, las zonas de movimiento no están optimizadas de la mejor manera.

Desarrollo

Los enemigos deberían tener una IA que les haga saber si el jugador se encuentra en una cutscene y por lo tanto deben esperar y no atacar al usuario mientras acaba (ya que esto le quita vida y no es nada placentero tener que saltarse diálogos para que no te maten).

A su vez, los enemigos que huyen del usuario cuando este va a por ellos o les queda poca vida, deberían recuperarla un poco, dando así la impresión de que han huido para sanarse.

Una atributo más que les haría distinguirse algo más entre cada uno es la muerte, ya que ahora mismo todas las muertes son animadas de igual manera. Si les metemos diferentes animaciones, conseguiremos un toque más realista ya que, por ejemplo, si matamos dos enemigos a la vez, estos podrían tener movimientos diferentes al caer al suelo derrotados y el usuario no los vería como un copia y pega.

Por último, las zonas por las que pueden moverse los enemigos (los nav meshes) deberían aumentar su distancia con las paredes que las limitan. Esto se sugiere ya que actualmente los enemigos pueden quedar ocultos por las paredes que se encuentran frente al jugador, producido esto por el ángulo de cámara (podemos girarla, pero hasta que los vemos ya nos han atacado). Otro problema que sucede con los nav meshes es que las animaciones de muerte de los enemigos pueden traspasar las paredes. Si aumentamos la distancia a las paredes, podemos evitar este bug visual y dar un acabado más refinado.

Conclusión

Deberíamos implementar las sugerencias para dar más personalidad a los enemigos y a su vez disminuir las zonas por las que pueden moverse para así evitar estropear el acabado visual.