AI analyse

The Legend of Zelda Breath of the Wild Bokoblins

# Inleiding

Ik heb het gedrag van Bokoblins uit The Legend of Zelda: Breath of the Wild bestudeerd. Daarbij heb ik ook op internet nog extra gelezen over interessante situaties rond het gedrag van de Bokoblins.

# States

Bij bokoblins zijn er meerdere situaties waarin ze kunnen zitten.  
Eerst beschrijf ik een bokoblin die vaak alleen rondlopen of rond een kamp zitten.

## Reguliere Bokoblin

* Idle:
  + Verschillende animaties hierin; beetje rondkijken, af en toe staan ze hun armen heen en weer te zwaaien, etc.
* Inspect
  + Wanneer je niet te zien bent maar wel een geluid hebt gemaakt, loopt de bokoblin op je af. Dit gedrag is ook wanneer je een pijl naast hun schiet, een bom of een wapen naar hun toe gooit.
    - Gezien: meteen naar attack state
    - Niet gezien; teruglopen en naar idle state.
* Bom reactie: Bokoblins pakken de bom op en gooien hem weer weg.
* Alert: De status waarin een bokoblin je van ver bijna ziet. Er verschijnt een vraagteken boven het hoofd van de bokoblin.
  + Als je in het blikveld blijft staan, wordt de vraagteken steeds roder. Als het vraagteken gevuld is, gaat hij naar de volgende states:
    - Zonder wapen: search weapon
    - Met wapen: attack
  + Andere aanwezige bokoblins gaan direct van idle naar attack mits ze dichtbij zijn.
  + Als je weer wegloopt gaat de vraagteken weg en gaat de bokoblin terug naar zijn plek en gaat de state naar idle.
* Search weapon:
  + De bokoblin loopt naar het dichtsbijzijnde wapen. Als hij ook nog in de buurt is van vuur, dan kan hij zijn wapen soms in het vuur steken.
  + Als er bomb barrels zijn, kunnen ze deze oppakken en gooien.
  + Als er kleine beestjes in de buurt zijn pakken ze deze op.
* Attack: Binnenin attack gebeurt een hoop; ik weet niet zeker of dit dan verschillende states zijn of dat dit gedrag is die binnenin deze state wordt geregeld.
  + Bokoblin probeert binnen bereik te blijven van de speler.
  + Soms loopt de bokoblin achteruit als de speler te dichtbij komt.
  + Korte wachttijd voor het slaan.
  + Verschillende aanvallen:
    - Aanval met breed bereik
    - Jump strike
    - 2 korte slagen
  + Gooien van smalle beesten
  + Gooien van het wapen.
  + Speler weert af met een schild: bokoblin valt eerst aan en gaat dan achteruit.
  + Speler is op een rots of anderzins net buiten bereik voor slaan maar binnen zicht: bokoblin gooit stenen.
* Bokoblin In de buurt van paarden/beren
  + De bokoblin bestijgt het paard/de beer en heeft verder dezelfde attack state met een iets andere executie.

## Plateau Bokoblin

Deze bokoblin is bij kampen en staat op een verhoging.

* Idle / search: De bokoblin draait op het plateau met sprongen van 90 graden een rondje.
* Inspect: de bokoblin ‘tuurt’ naar je en als je niet uit zicht gaat dan,...
* Alarm: ...alarmeert hij de rest van de bokoblins. Daarna gaat hij over in attack.
* Attack: Deze bokoblins hebben altijd pijl en boog als wapen. Ze schieten op je.

# Verbeterpunten

Bij de plateau bokoblin kan je vlak naast zijn plateau gaan staan. Dan gaat hij van attack weer naar de idle/search state. Als je hem net hebt aangevallen en je constant in range bent geweest voelt dit stupide.

Je kan bommen blijven gooien naar ze, waarbij als je steeds net mis gooit, ze altijd op de bom af blijven komen. Een ezel stoot zich niet twee keer aan dezelfde steen maar dat geldt helaas niet voor bokoblins.

# Verbeteringen

De bokoblins op een plateau de mogelijkheid geven om over het randje te kijken of van hun plateau af te komen wanneer je buiten zichtveld bent maar binnen bereik.

Wanneer ze voor de tweede keer een bom zien óf wegrennen óf aflopen op waar de bom vandaan kwam.