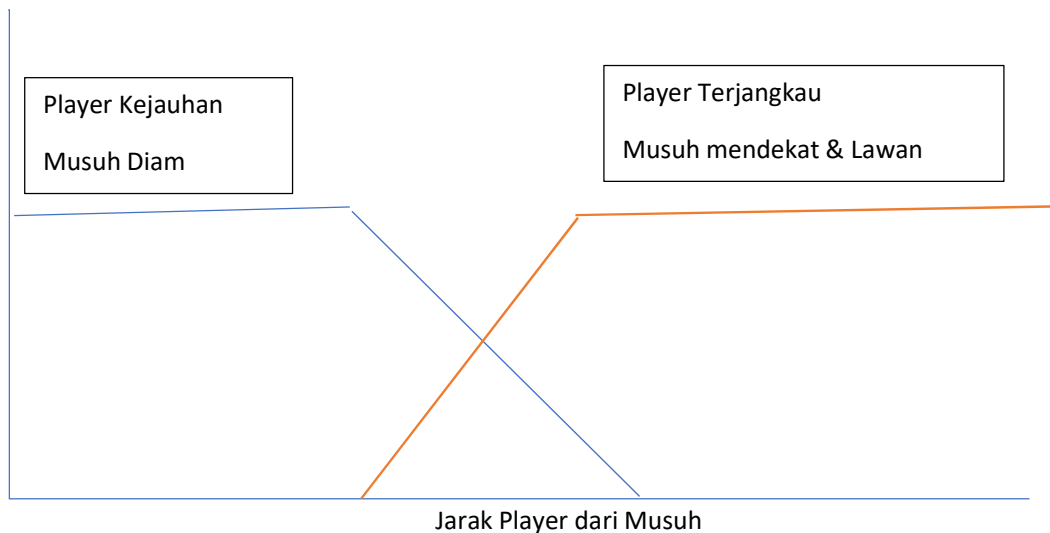


Joel Robert Justiawan

2101629672

13 april 2019 (aduh lupa)

Fuzzy Logic. Berikut adalah fuzzy logic sebuah enemy dari sebuah game platformer



Ini AI enemy dari misalnya... A hat in Time, Mario 64, Geogon PolyMetry, dan platformer sejenis lainnya.

Pada dasarnya, musuh awalnya diam. Ketika Player mendekat, musuh akan mendekat dan melawan player.

Mari kita pilih salah satu game favorit kita, A Hat in Time. Sebuah Platformer Jaman Now untuk PC Jaman Now menceritakan seseorang yang mengumpulkan kembali jam pasir yang jatuh ke planet terdekat.

Kita fokus saja dengan AI enemy terlebih dahulu. AI seperti ini sangat mudah dimengerti dan tidak sulit untuk diikuti. Player hanya mempertimbangkan apabila musuh telah melihat player. Player tinggal menyerang musuh tersebut. Beberapa musuh akan memiliki kekuatan khusus seperti blokir serangan setelah diserang beberapa kali dengan cara biasa. Player tinggal menggunakan cara lain untuk menyerang.

Dalam pertarungan melawan bos, player hanya fokus mempelajari kapan bos dapat diserang. Semua bos dalam game hanya diserang untuk mengurangi HP bos dan sebagai cara mengalahkannya. Tidak ada HP bar bos sehingga Player harus menyerang terus pada kesempatan tersedia hingga HP bos mencapai 0.

Player dapat terkena damage. Apapun jenis damagenya, HP player hanya berkurang 1. Kecuali dalam acara tertentu seperti kalah balapan, menggunakan pin 1X pukul, dan lain-lain.

Player memiliki 4 HP. Tidak ada upgrade.

Beli game A hat in time: <https://store.steampowered.com/app/253230/>