

AI in Total War Warhammer 2

De functionaliteit van de AI in de game

In total war warhammer 2 (tw:w2) heeft de AI verschillende manieren om zich te gedragen. Total war warhammer 2 heeft namelijk een turn-based resource management system met daarin verworven een politieke strategie voor verschillende facties. Daarnaast wordt er grootschalig gevochten in real-time. De AI zal net als de speler moeten schakelen tussen micro en macro management.

Turn-Based Campaign



In de campaign map kan de AI elke turn bewegen met een leider of meerdere helden om legers rond de map te kunnen verplaatsen. De AI zal ook in gevecht willen gaan, wegrekken of een diplomatisch aanbod doen wanneer dat geschikt is. Daarnaast moet de AI zijn steden laten groeien en een keuze maken in welke gebouwen het gaat neerzetten en wat voor legers het bouwt.

Student: Pim Horeman
Docenten: Valentijn Muijers & Vincent Booman
Blok 3

Real-Time Battles



De real-time gevechten zijn een stuk uitgebreider. De AI zal afhankelijk van wat voor units de speler heeft en ze gebruikt, totaal anders vechten dan de volgende keer dat je de AI tegen komt.

In een standaard gevecht zal het volgende gebeuren; de AI zal met zijn cavalry willen gaan flanken, met de infantry units komt het op je af rennen, de projectiles units en de artillery zullen van afstand gaan schieten en als de AI een tovenaars bij zich heeft dan zal die ook nog spreken gaan afschieten.

Dit zal waarschijnlijk alleen gebeuren wanneer de speler niks zal doen en op een ongunstige positie staat en/of een kleiner leger heeft.

Student: Pim Horeman
Docenten: Valentijn Muijers & Vincent Booman
Blok 3

De verschillende states die waar te nemen zijn van een NPC in de game en wanneer deze getriggerd worden.

Er zijn veel verschillende soorten states en units aanwezig in tw:w2 en daarom beschrijf ik alleen de volgende unit: Lothorn Sea Guards.



De lothorn sea guard units zijn oorspronkelijk gemaakt voor het afvuren van projectielen, maar je kunt ze ook gebruiken als light infantry omdat ze speren (en schilden) dragen.

States: Shoot, Walk, Run, Routing, Broken, Melee Fighting, Charge attack, Defensive stance, Death.

Shoot is shooting projectiles towards the enemy when it is in range and the AI will follow you across the battlefield if the **Defensive stance** is not turned on.

Walk is walking across the battlefield.

Run is running across the battlefield.

Routing is when the unit has taken much damage and it will retreat temporary.

Broken is when the unit has taken too much damage and it will run towards the safe zone but it will not be able to fight in the current battle.

Melee Fighting is when the unit clashes with another unit and it will melee attack the enemy.

Charge Attack only occurs when the unit is running melee (charges) towards an enemy unit and when it hits them they get bonus damage.

Defensive stance is when the unit doesn't move or chase the enemy unit.

Death when the unit has not broken throughout the battle or is unable to flee the battlefield because of incoming attacks, the unit will die when the life points hit zero.

De positieve en negatieve punten van de AI

De positieve punten:

- Je kan Allianties maken binnen de campaign met de AI en je kan voorstellen om samen een vijand aan te vallen.
- De AI let op hoe de speler zijn troepen beweegt tijdens real-time battles en zal zijn formatie aanpassen aan de hand van de speler.
- De AI heeft een fijne pathfinding binnen de real-time battles wat ervoor zorgt dat je moet opletten waar de AI zijn troepen heen beweegt.

De negatieve punten:

- De diplomatische opties die je soms van de AI krijgt is erg laagdrempelig. bijvoorbeeld (de AI wilt dat je een pact vormt met hem maar wil ook 2000 gold van je hebben).
- Als je vaak tegen de AI speelt begin je patronen te herkennen wat ervoor kan zorgen dat als je niet het AI niveau omhoog zet het saai kan worden.
- De AI zal binnen de real-time battles bijna nooit zijn projectile units in melee modus zetten om te vechten.

Wat ik zou verbeteren aan de AI.

Wat een top idee zou zijn in mijn optiek is om de AI te laten leren van hoe de speler speelt. en dan voornamelijk op het real-time battlefield. Als de AI langzaam kan leren hoe de speler speelt en zijn formaties maakt kan op een gegeven moment de AI dat inzien en de speler blokkeren of zelfs terug vechten met een andere strategie. Wat ervoor zorgt dat de speler niet in een eindeloze loop zal blijven zitten als het gaat om strategie en unit formaties.