

Kernmodule 3, Opdracht 1: AI analyse

Naam: Tjaard van Verseveld

Studentnummer: 3028886

Datum: Juni 2020

Spel: Rollercoaster Tycoon 2

Functie AI en de verschillende states

De AI in rollercoaster Tycoon zorgt ervoor dat iedere gast zich door het park kan wanen en alles kan doen wat hem begeert. Over het algemeen kunnen de volgende statussen regelmatig waargenomen worden per gast in het park.

- **Lopen, dwalen**
Het grootste deel van de tijd dat ze in het park zijn zullen de gasten doelloos dwalen en willekeurig attracties of kramen benaderen.
- **Zitten**
Gasten gaan ergens zitten als ze een onbeschadigde bank met een vrije plek tegenkomen en ze misselijk of moe zijn, maar ook wanneer ze een consumptie nuttigen.
- **Kraampje / faciliteit bezoeken**
Gasten zullen soms besluiten om een kraampje of faciliteit te bezoeken als ze er een tegenkomen, maar zullen dit eerder doen als hier behoefte aan hebben. Bijvoorbeeld als ze hongerig, dorstig of misselijk zijn, of als ze bescherming tegen regen willen. Gasten zullen alleen gebruik maken van de faciliteit of iets bij een kraampje kopen als ze hier voldoende geld voor hebben en de prijs redelijk vinden. De enige bizarre uitzondering hierop zijn paraplu's die ongeacht hun prijs gekocht worden als het regent.
- **Attractie bezoeken**
Gasten zullen vaak besluiten om een attractie te bezoeken als ze de ingang hiervan tegenkomen, ze het niet te spannend of te saai vinden, het niet te duur vinden en genoeg geld op zak hebben. Ze zullen dit niet doen als de attractie voor minder dan de helft overdekt is en het regent, of als er recent een dodelijk ongeluk op heeft plaatsgevonden. De enige uitzondering voor de spanningsfactor zijn transportattracties, die wanneer ze gratis zijn altijd door de gasten gebruikt zullen worden.
- **Park verlaten**
Gasten zullen meestal naar de uitgang van het park gaan als ze blut zijn en nergens geld op kunnen nemen, of als ze voor lange tijd chagrijnig of boos zijn.
- **Paden vervuilen**
Gasten kunnen voetpaden vervuilen als ze misselijk zijn en nergens rustig bij kunnen komen door te kotsen, of door afval op de grond te gooien als ze voor een poos geen onbeschadigde niet volle prullenbak hebben kunnen vinden.
- **Vandalisme verrichten**
Gasten kunnen lantaarnpalen, banken en vuilnisbakken slopen als ze woedend zijn en er geen beveiligingsagent in de buurt is.

Pluspunten

Wat ik goed aan de AI vind is dat de gasten zich over het algemeen vrij natuurlijk gedragen. Zoals dat ze tevreden moet houden om te voorkomen dat ze je park vernielen of vervuilen, maar ook bijvoorbeeld dat ze inzien dat een attractie gevaarlijk is als er recent een ongeluk heeft plaatsgevonden en ze het dan ook niet veilig achten om deze te bezoeken.

Verbeterpunten

Ik zou de gasten meer bereid maken om voor attracties te betalen, omdat momenteel de maximale prijs die ze willen betalen snel afneemt voor naarmate de attractie veroudert, wat er voor minder spannende attracties al gauw voor kan zorgen dat niemand deze wil bezoeken, tenzij je ze gratis maakt. Ook zou ik gasten beter bewust willen maken van hun omgeving zodat ze zich niet regelmatig opsluiten wanneer ze door middel van een transportattractie in delen van het park terecht komen die niet met paden aan elkaar verbonden zijn, en niet inzien dat ze daar weer weg kunnen door diezelfde attractie weer te bezoeken (bijvoorbeeld een lift in een toren met een uitkijkplateau).