

# KERNMODULE 3

## ANALYSIS



## Splinter Cell Blacklist

Ik heb voor Splinter Cell gekozen omdat de AI in het spel erg slim lijkt. Als je wordt gepakt door de guards, weet je precies waarom. Ik was benieuwd hoe de devs dit hadden aangepakt want de AI voelt bijna flawless in zijn acties.

De guards in Splinter Cell volgen een behaviour tree patroon. Ze beginnen in hun laatste state, waar ze aan het rond patrouilleren zijn. Als de speler niet interact met de AI, blijven ze voor altijd in deze fase. Deze state noem ik de **patrol state**.

Zodra de guard de speler ziet voor een kort moment, of de speler geluid maakt, lopen de guards sloom op dat punt af. Het lijkt erop dat ze sneller lopen als het punt verder weg is. Als ze arriveren op het punt blijven ze even stil staan en als ze de speler niet zien gaan ze weer terug op hun patrouille. Deze state noem ik de **passive-inspect state**.

Als de guard de speler wat langer ziet of de speler weer kort ziet tijdens inspecteren gaan ze wat agressiever zoeken en nu pas roepen ze naar andere guards in omgeving. Dit maakt Splinter Cell: Blacklist ook wat unieker, de guards notificeren niet gelijk hun mede guards maar gaan eerst zelf op pad en zodra ze meer zien notificeren ze hun mede guards. Deze state noem ik de **aggressive-inspect state**.

Zodra de guards de speler lang zien, harde geluiden zoals geweerschoten horen of in de aggressive-inspect state de player zien beginnen ze met aanvallen. Hierin switchen ze weer tussen 3 states: **hide/cover**, **shoot** en **approach player**. Zodra de guards de speler verloren zijn gaan ze naar een hybride tussen de patrol state en de aggressive-inspect state, waarin ze hun patrol paths weer gaan lopen maar dit keer veel 'beter opletten'. Dit zorgt ervoor dat als de speler een keer ontkomt aan een gevecht, het daarna verkennen / infiltreren van een basis een stuk lastiger wordt.

## Wat is er goed aan de AI?

De AI vertoont extreem realistisch gedrag, wat erg lijkt op wat een mens zou kunnen doen. De guards reageren op kleine verstoringen, inspecteren eerst zelf en roepen daarna anderen erbij, letten beter op na een gevecht en reageren op de lijken van andere guards. Dit maakt de AI erg menselijk wat het veel meer laat voelen alsof je echt een basis aan het infiltreren bent en wat het erg rewarding maakt om te winnen.

## Wat zou ik verbeteren aan de AI?

Hoewel de AI erg realistisch is, is hij niet altijd even goed gameplay-wise. Tijdens het testen leken de guards soms unpredictable te zijn in hun gedrag, waar soms een guard wel reageert op een bepaalde actie, reageert een andere guard daar niet op. Dit kan natuurlijk toeval zijn, maar het voelt alsof de AI met degelijk wat randomness is geprogrammeerd om de guards een soort 'extra persoonlijkheid' te geven. Dit zou ik persoonlijk anders doen, om de ervaring nog sterker te maken.