

Kleine uitleg over Mount and Blade. Mount and Blade is een medieval strategy-simulation-rpg waarbij je als “commoner” door het land Calradia reist om te proberen het hele land te veroveren of gekroond te worden tot koning. Hierbij moet je zelf je leger opbouwen en oorlogen leiden. Het grootste gedeelte van het spel speel je in het “world-view” en bij encounters ga je naar een gesprek fase waaruit je terug zult gaan naar world-view of naar battle-view.

De AI in Mount and Blade, bestaat eigenlijk uit 4 types.

- NPC AI
- Character AI
- Criminal AI
- Fighting AI
- 

Hierbij is de Criminal en Character AI de meest voorkomende en beschikken alle AI over een Fighting AI die over neemt een een scenario waar er een gevecht ontstaat. De AI zijn bedoeld om de speel wereld te beheren en de speler een uitdaging te geven, zo zullen de verschillende Character AI rondlopen over de wereld om te vechten voor hun koninkrijk, hun land te beschermen, soldaten te recruteren en hun economie te handhaven. De Criminal AI daarentegen heeft een simpelere rol, ze bestaan in feite puur om het de speler moeilijker te maken, desondanks vallen ze ook Character AI's aan en NPC AI's. De NPC AI komt het minst voor, de rollen voor de NPC AI is als handels karavanen in de world view en als player interactables in de gevallen dat je rondloopt in first person in dorpen en steden. De Character AI is de meest interessante dus dat is de AI waar ik dieper op in ga qua states.

Character AI states:

- Idle state
- Patrol state
- Roam state
- Chase state
- Flee state
- Travel state
- Follow state
- Encounter state
- Suspicious state
- Trusting state
- Neutral state

Idle state:

Een weinig voorkomende state die alleen aanwezig is wanneer de AI een beslissing moet nemen over wat het volgende is dat er te doen is, voornamelijk wanneer de nu bestaande state abrupt stopt.

Patrol state:

Een state die de AI vaak aan neemt wanneer er niet veel belangrijks te doen is en hiermee om zijn eigen grondgebied op patrol gaat.

Roam state:

De roam state komt alleen voor wanneer er niks anders meer te doen is, hierbij gaat de AI een random pad volgen door de wereld, wachtend op een nieuwe opdracht.

Chase state:

Deze state ontstaat wanneer er tijdens de patrol state een criminal AI in de buurt komt, een vijandige character AI in de buurt komt of wanneer er tijdens de roam state een vijandige character AI of criminal AI in de buurt komt. Hierbij gaat de AI achtervolgen mits zijn leger groot genoeg is of als er mede AI van zijn koninkrijk in de buurt zijn.

Flee state:

Komt voor wanneer er een vijandige character AI of speler is die meer manschappen heeft en er geen mede AI van zijn koninkrijk in de buurt zijn.

Travel state:

Deze state komt alleen voor als de AI meer manschappen nodig heeft of wanneer er een speciale gebeurtenis plaats vindt op de kaart (een feest of toernooi bijvoorbeeld). Dit kan ook gebeuren als de specifieke AI de oorlogsleider is van het koninkrijk en een aanval wil starten.

Follow state:

Dit gebeurt wanneer er door de oorlogsleider van een koninkrijk een nieuwe aanval wordt gestart en deze AI gevraagd wordt om te helpen. Hierbij zal de AI zijn leider volgen de aanval in.

Encounter state:

Dit is een speler afhankelijke state die voorkomt wanneer de speler en de AI tot elkaar komen op de kaart. Hierbij zal een keuze dialoog naar voren komen waarmee tot verschillende nieuwe states geleid zou kunnen worden.

De suspicious, trusting en neutral states zijn alle drie passive states die beïnvloeden hoe de AI reageert op de speler op de kaart en in de encounter state. Deze passive states worden beïnvloed door het gedrag van de speler naar de AI en zijn bondgenoten. Dit is per Character AI anders in hoe het uitpakt.

In principe vind ik de AI zeer goed vanwege zijn complexiteit, redelijk menselijk gedrag op een aantal dingen na. Wat ik minder goed vind aan de AI is het feit dat in de patrol, roam, chase en flee state de AI alleen kijkt naar de hoeveelheid van de vijandige troepen en niet naar de typen en levels van de troepen. Hierdoor komt het soms voor dat een AI met 80 man een leger van 20 man aanvalt zelfs als die 20 man de sterkste troepen in de game zijn en het geheel zal verliezen.

Dit is ook meteen mijn verbeter punt, zelf zou ik deze cijfers mee nemen in de keuzes van de AI. Dit zou ook mogelijk moeten zijn aangezien de speler ook de verschillende typen en hoeveelheden kan zien van de troepen.