

Frequently Asked Questions Delirium 2

Quand est appelé l'IA du mineur ?

Dans Delirium 2, à chaque instant, tous les items (pierres, diamants, mineur, monstres...) sont localisés dans une cellule et une seule de la grille représentant le monde. Lorsque le mineur décide de se déplacer d'une cellule à une autre, en haut, en bas, à gauche ou à droite, il ne décide d'effectuer ce déplacement qu'à un instant donné. Pour obtenir un mouvement fluide, son déplacement d'une cellule à l'autre nécessite N mouvements graphiques (translation du modèle 3D du mineur).

Les lois qui régissent le monde de Delirium 2 (chute des pierres, IA des monstres et du mineur...) sont ainsi appelées toutes les N frames, c'est-à-dire seulement après que N rendus graphiques aient été réalisés.

Ainsi, tant que le mineur n'a pas pris de décision, le monde n'évolue pas.

Dois-je prendre en compte le temps restant et la force restante du mineur dans la conception de l'IA du mineur ?

Non. La décision que le mineur doit prendre ne dépend que des items perçus.

Quel est le comportement des monstres ?

Soit $A = \{ \text{Haut, Bas, Gauche, Droite} \}$ les actions de mouvement possibles de la part des monstres.

Soit la fonction $f : A \rightarrow A$ qui donne la direction immédiatement à gauche, c'est-à-dire :

$f(\text{Haut}) = \text{Gauche}$

$f(\text{Gauche}) = \text{Bas}$

$f(\text{Bas}) = \text{Droite}$

$f(\text{Droite}) = \text{Haut}$

L'algorithme suivant décrit le déplacement des monstres :

Soit $d \in A$ la direction actuelle du monstre.

Si la case en $f(d)$ est une case libre Alors

 Aller sur cette case

 Nouvelle direction d du monstre est $f(d)$

Sinon si la case en d est une case libre Alors

 Aller sur cette case

Sinon si la case en $f(f(d))$ est une case libre Alors

 Aller sur cette case

 Nouvelle direction d du monstre est $f(f(d))$

Sinon si la case en $f(f(f(d)))$ est une case libre Alors

 Aller sur cette case

 Nouvelle direction d du monstre est $f(f(f(d)))$

Sinon

 Ne pas bouger

FinSi