

# Assassin's Creed Origins

## AI Analyse



### Beschrijf de functie van de AI in de game

In assassin's creed komen diverse soorten AI voor. Zo heb je het volk, verschillend tussen mannen en vrouwen, jong en oud. Dieren komen er ook in voor, kamelen, paarden, ezels, honden en katten.

Verder is er nog een andere AI voor de guards en de mensen die je helpen bij quests.

De diverse AI in de game zorgt voor een realistischer gevoel, alsof de game een echte wereld is waar mensen wonen en jij maakt daar een deel van uit. Het voegt ook extra interactie toe.

### Schrijf de verschillende states op die je waar kan nemen van een NPC in de game en wanneer deze triggeren.

NPC	State	Trigger
Vrouwelijke burger	Afstand nemen / weglopen	Te dichtbij komen
	Angstige reactie Boze reactie / steekt vinger of hand op / praat boos Achteruit lopen of een andere kant op rennen.	Een of meerdere keren tegenaan botsen / doorheen lopen. Ook rondjes op de NPC rennen triggered deze states.

Tijdens het testen wou ik proberen of ik een andere reactie zou krijgen als ik de bovenstaande acties zou herhalen met een zwaard in mijn hand. Het was me opgevallen dat de animatie niet helemaal lekker liep; terwijl ze naar achteren liep, bleef de vorige animatie (schrikken) zich constant herhalen. Dit had dus verbeterd kunnen worden.

	Naar achteren deinsen met armen gekruist voor borst	Attack uitvoeren met zwaard in de buurt van NPC
	Dood neervallen	Beschoten worden met een pijl en boog
	Om vallen, opstaan, kleding afkloppen	Tegenaan botsen op paard

De vrouwelijke burgers reageren anders dan de mannelijke. Mannelijke NPC's worden boos, de vrouwen doen dit totaal niet. Ook lijken de mannelijke NPC's meer health te hebben.

Mannelijke burger	Hand op zijn schouder - alsof hij pijn heeft. Met hand zwaaien en seinen van "ga weg". Stilstaan, boos praten, duwen	Tegenaan botsen
-------------------	--	-----------------

Alle burgers rennen weg totdat ze merken dat je ze niet meer achtervolgt. Dit is goed gedaan, is realistisch in de situatie die ik heb gecreëerd.

	Niks doen, armen over hoofd, wegstijgen, zwaaien	Richten op NPC met pijl en boog
	Wegrennen	Schieten met pijl en boog

Andere NPC's die in de buurt van het ongeval rondliepen, reageerde hierop door te komen kijken en geschokt te reageren. De NPC's waarvan dit niet direct in hun gezichtsveld gebeurde, gingen door met wat ze op dat moment aan het doen waren. Dit had wel verbeterd kunnen worden, omdat op sommige momenten dit erg raar overkwam. Misschien dat de npc's meer bewust zijn van wat er gebeurd in hun omgeving en hierop reageren.

<b>Zieke/gewonde burger</b>	Opstaan van de grond	Eroverheen lopen
	Angstig opstaan, hand op schouder leggen, liggen	Richten met pijl en boog, zwaaien met zwaard

Na een paar seconden ging de NPC gewoon weer rustig liggen. Het leek wel alsof hij steeds switchte tussen de 2 states - liggen en opstaan. Hij is te ziek/gewond om anders te kunnen reageren, wat ik goed vind aan deze AI. Een gewonde man kan natuurlijk niet rennen.

<b>Koe, Ezel</b>	Omvalen	Tegenaan rennen
<b>Kat, hond</b>	Wegrennen	In de buurt komen

Sommige dieren zoals paarden geven geen reactie door de omgeving of character, dit is niet heel realistisch.

<b>Raaf</b>	Komt op arm staan, om zich heen kijken, geluid maken, character aait raaf	Stilstaan
	Vliegt weg	Bewegen

De raaf kan ook 'bestuurd' worden door te switchen. Op het moment dat je de raaf niet bestuurd, dan blijft het de main character volgen in de lucht. Dit vind ik ook goed gedaan, het is net een soort huisdier wat je hebt die alleen komt in veilige situaties.

<b>Guards</b>	Patrouilleren (of zoeken)	Door gezien te worden
	Aanvallen (met zwaard of pijl en boog op paard), achtervolgen	Rondzwaaien met zwaard, schieten met boog

Tijdens het schieten letten de guards niet op waar de arrows komen. Toen ik van mijn kameel af stapte schoten ze die ook neer. De kameel voerde een death-animation uit.

	Zoeken, achtervolgen en aanvallen	Guards aanvallen of in een regio komen waar je niet gewent bent
--	-----------------------------------	---

### **Vertel wat je goed vindt werken aan de AI / Vertel wat je zou verbeteren aan de AI**

Er zijn diverse states waarin geswitcht wordt, dus het is niet altijd even duidelijk of voorspelbaar wanneer je iets krijgt. Bij sommige acties is het wel duidelijk zoals met een paard of kameel tegen iets of iemand aanlopen. De animaties zijn over het algemeen realistisch.

Het pathfinding van de AI is niet realistisch. Ze hebben in siwa van die zandwegen die net zo onstevig zijn als het land ernaast, maar de ai moeten per se op de wegen lopen en niet daarbuiten. Dus dat ziet er heel onnatuurlijk uit. Als ze iets dragen, en je loopt tegen ze aan, dan laten ze hun eigendommen liggen en lopen verder, of door een rare glitch pakken ze een niet bestaand object op en gooien deze weer neer (object dupliceren). Geen een ai heeft interactie met z'n huis, 's nachts verdwijnen ze gewoon en overdag spawnen ze weer. Ook als er dode burgers op straat liggen doet niemand er wat mee, en niemand reageert erop. Ernaar kijken zou wel een minimale reactie moeten zijn.

Tussen als is er ook geen interactie, ze staan tegenover elkaar en lijken te praten, maar een vrouw die voor een kraampje staat om wat te kopen doet helemaal niks.

Er zijn maar een paar huizen waar je daadwerkelijk naar binnen kunt, en als je spullen stuk maakt of hun huis binnen komt krijg je geen reactie. Dit is niet heel realistisch.