

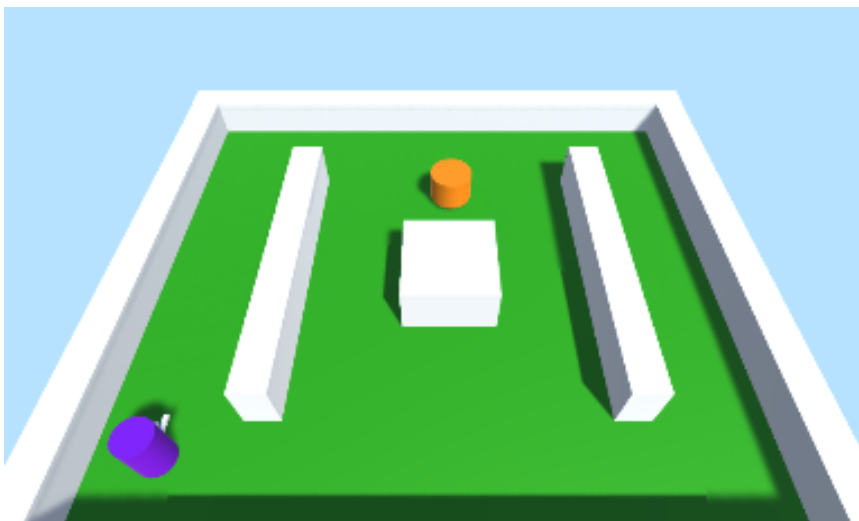
Opdracht 2 - AI | Herkansing

Bij de eerste poging van deze opdracht ben ik erachter gekomen dat AI's niet helemaal mijn ding zijn en het ook nog eens lastig in elkaar zit. Alsnog deze opdracht opnieuw aangepakt voor de herkansing, dit keer anders. Door gebruik te maken van behaviour trees. Deze heb ik echter niet zelf gemaakt, maar een bestaande gebruikt die mij werd aangeraden (PandaBT).

In de scene zitten twee verschillende AI's. Het idee achter de eerste AI, Bob, is dat het een typische npc is die altijd doorgaat met zijn pad te bewandelen, tenzij er wat aan de hand is. Dit is dan ook een simpele AI met patrol / idle en attack als state. Eigenlijk valt hij dus alleen iedereen aan die in zijn weg komt te staan. Achteraf had het misschien leuker geweest als deze AI de enemy ging chasen en dan vervolgens weer terug zou gaan naar zijn eigen path.

Daarnaast een andere AI, Dirk, die meer gewaagd zou moeten zijn. De state van deze AI is eerst idle, tot hij de enemy tegenkomt na het zoeken of stilstaan. Zodra hij de enemy tegenkomt, gaat hij in de aanval. Als hij zelf ook wordt aangevallen, dan zoekt de AI dekking achter obstakels, tot de kust weer veilig is en gaat vervolgens weer opzoek naar de enemy of hem aanvallen. Dit vervolgt steeds weer in een hide state, niet in idle. Achteraf had het misschien wel logischer geweest dat de AI na een lange periode van veilig zijn weer in idle state komt.

Tijdens het gebruiken van PandaBT ben ik erachter gekomen dat je die behaviour trees ook voor meerdere dingen kan gebruiken dan alleen AI's. Ook gamemanagers en de player kunnen aan een behaviour tree gekoppeld worden. Ik ben er nog niet helemaal achter wat voor voordelen dit zou moeten hebben in tegenstelling tot de manier zonder bt's, maar wel fijn om te weten dat het toch een mogelijkheid is.



Flowcharts

