

# **INFORME 3**

**COMPORTAMIENTO DE ENEMIGOS**

**-**

**BEHAVIOR TREES**

**COMPORTAMIENTO DE PERSONAJES**

**06/01/2021**

# **ÍNDICE**

<b>Introducción</b>	<b>3</b>
<b>Desarrollo</b>	<b>3</b>
<b>Conclusión</b>	<b>3</b>

## Introducción

Trás el primer informe y el nuevo testing, se ha detectado una posible mejora para el DM, siendo esta una parte complementaria y que mantendría al usuario en el flujo de juego.

Observando el comportamiento actual de los enemigos, se ha detectado que estos no tienen un estado de observación de ataque previo a la acción del mismo.

## Desarrollo

Actualmente los enemigos atacan al jugador nada más detectar que están a una distancia suficientemente razonable para simular un comportamiento realista. Sin embargo, estos avanzan hacia el jugador nada más verle, sin realizar alguna acción de percepción previamente para simular advertencia y que el usuario se de cuenta que ha sido observado por futuros adversarios que irán hacia él. Esto resta credibilidad al hecho de que los enemigos sean “humanos” y tengan un comportamiento como tales, sino que son simples robots que aunque estén de espaldas, seguirán detectando al jugador y dirigiéndose hacia él al instante.

Esto nos lleva al siguiente punto, la visión de los enemigos. Debería dotarse a estos de una función de visión, haciendo así que estos no detectan al jugador si no le han visto en su campo. Como punto clave, esta función debe acompañarse de otra que calcule la distancia a la que el jugador pasa sin que le vean, ya que puede haber dos situaciones en este instante:

- Los enemigos no perciben al jugador y este pasa a una distancia razonable sin ser oído. En este caso simularemos que los adversarios no le han visto ni oído nada, por lo que no habría forma de que le descubran
- Los enemigos no perciben al jugador y este pasa a una distancia razonable para ser oído. En este caso simulamos que el usuario ha pasado cerca de estos y los contrincantes le han escuchado, por lo que se darán la vuelta y a continuación irán a atacarle.

## Conclusión

Actualmente, los enemigos tienen un comportamiento base de conducta, el cual puede mejorarse y simular una mejor IA con las sugerencias descritas en el punto anterior.