

Analyse Fantasy Life AI

ENEMY AI

“Non-hostile”: Angelic Bunny

3 states -> Idle

-> Flee – actief als speler in de buurt is

-> Attack – actief als AI door speler geraakt is; self defense-ish

Leek eerst na +/- 60 sec terug te gaan naar idle, wss was dit omdat ik te ver bij hem vandaan liep

Als battle lang (hoe lang?) duurt kunnen soortgenoten mee gaan doen

Attacks: Dirt – lijkt iets meer range te hebben dan kick

Kick

Geen herkenbaar patroon in gebruik attacks

Terug naar idle als speler uit range is

Hoeveelheid HP geen invloed op gedrag

“Hostile”: Lava Weedling

2 states -> idle

-> attack – actief als speler binnen range is

Range kleiner dan die van speler

Stilstaand moment na aanvallen

Attacks: Slap

Heal (self) – wanneer HP lager is dan 25%?

“Hostile”: Lava Caterpillo

2 states -> Idle

-> Attack

Attacks: jump fireball – long range

Horizontal fire slap

Vertical fire slap

Attacks lijken random uitgevoerd, afstand tot enemy maakt geen verschil

Long en short range worde door elkaar gebruikt

“Boss”: Lava Golem

2 states -> Idle

-> Attack - Activeert een boss soundtrack wow

Attacks: Bodyslam

Lava Burst

Explosion

Punch

Punch wordt alleen gebruikt als de speler dichtbij is

Bodyslam ook

Alle attacks hebben een duidelijke charge behalve slap, vooral die van Explosion is lang

Beweegt sneller met <25% HP

Healt geleidelijk

“Boss”: Gale Wraith

Attacks: Tornado

Thunder

Slap

Teleport

Heal

Toen ik dit speelde zonder onderzoek te doen dacht ik dat er veel meer attacks waren

Als je tegen de enemy aan staat tijdens het afvuren kan je Tornado cancellen

Tornado wordt vaker gebruikt dan andere attacks wanneer de speler verder weg is

Attacks zijn te cancellen met een crit

Heal begint bij <50% HP, zodra hij er weer boven zit healt hij niet

Slap wordt vaker gebruikt als de speler tegen de enemy aan staat

ALLY AI

“Ally”: Queen Ophelia

2 States -> Follow player

-> Attack – deze activeert meteen als de speller hun wapen actief heeft

Attacks: Longsword attack

Charge (draait kort rond, raast dan op enemy af)

Block

Gust & Tornado's (twee aanvallen in één move)

Bij gebruik van de default longsword attacks doet ze altijd 2 aanvallen achter elkaar

Als haar HP onder de 25% is healt ze zichzelf

Lijkt naar mij toe te komen als ik healing magic gebruik; maar één keer getest dus niet zeker

Loopt bij teveel afstand terug naar locatie van speler

Overlappende punten enemies:

- 'Attack' state laat enemy altijd de speler volgen
- Enemies lopen rustig rond in hun area in idle state
- Kan niet buiten eigen area, dan lopen ze tegen de rand op en gaan ze terug naar idle
- Minstens Idle en attack state

De AI in Fantasy Life is belachelijk simpel. Er zijn vaak niet meer dan 2 of 3 echt duidelijke states aanwezig en maximaal 4 verschillende aanvallen. De dingen die de enemies doen komen neer op: 'ga naar locatie van speler. Val speler aan.' De AI van de allies is ook niet bijster slim. Af en toe rent de ally naar de speler toe om niet te ver van je verwijderd te zijn, verder is het enige wat ze doen de ander aanvallen of zichzelf healen wanneer nodig.

De AI wordt ook vaak hergebruikt. Van veel enemies zijn een paar kleurvarianties, waarvan het element verschilt en sommigen wat sterker zijn dan anderen omdat de gebieden pas later unlocked worden. Enemies worden zo herkenbaar en niet erg uitdagend voor de speler. Naarmate je verder komt komen er wel meer sterkere bosses beschikbaar om te verslaan, maar ook deze hebben niet meer dan 4 verschillende aanvallen.

Toch vind ik het fijn om met deze AI te spelen. Als je er op gaat letten valt het op dat het niet ingewikkeld is, maar in het spel ben je hier niet mee bezig. Je bent meer bezig met jezelf in leven houden en genoeg damage doen om de enemies te verslaan. Het spel is ook niet gemaakt om ingewikkeld te zijn, dat is waarom deze AI goed werkt voor deze game. Als speler kan je je ook beter over jezelf voelen als de AI waarmee je speelt niet veel slimme zetten doet of niet bijster sterk zijn.