

## Game NPC analysis:

Game Dark Souls I - Prepare to Die Edition

Gekozen NPC: skelet met groot schild en zwaard

NPC functie: verdedig de doorgang. De speler moet haast wel deze gevaarlijke skeletten verslaan voordat hij verder kan komen in het spel. Bovendien zorgt dit ervoor dat het geheel wat levendiger overkomt. De AI's zijn in Dark Souls namelijk de enige elementen die reageren op de aanwezigheid van de speler.

### NPC states:

1 - Idle: de AI blijft stil staan op zn plek totdat je als speler in de buurt komt.

*Hij blijft echt eeuwig stil staan*



2- Walk to target: zodra hij doorheeft dat je in de buurt bent zal hij op je af rennen.

*Hier rent ie op mij af, en dan stopt hij ook nooit meer met je achtervolgen. De enige manier om hem af te schudden is om hem te killen of om bij een bonfire te resten.*



*Interessant: hier dacht ik hem afgeschud te hebben, ik stond goed verstopt om de hoek en het skelet liep heel langzaam achterwaarts. Toen ik deze screenshot hier geplakt had en weer terug kwam naar de game ging ik dood omdat hij kennelijk toch bij me gekomen was!*



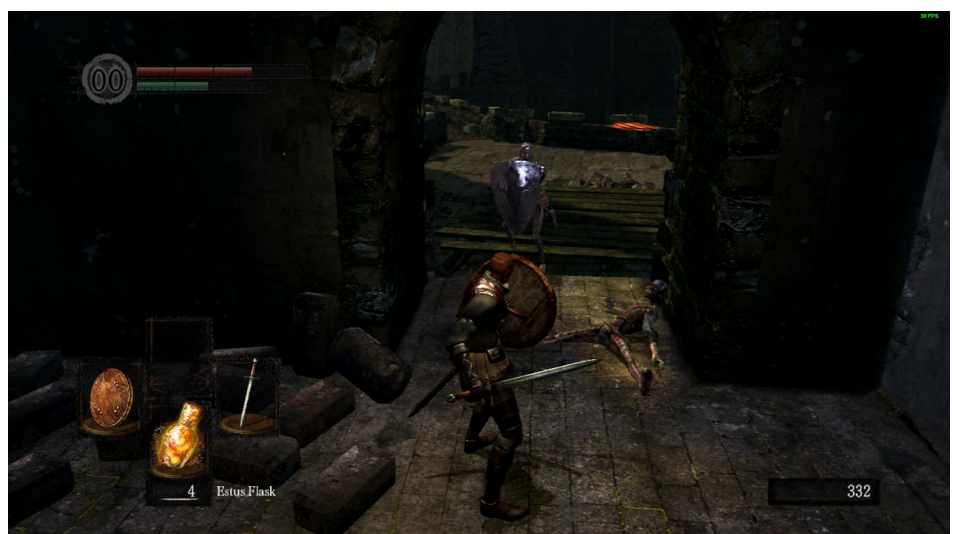
3 - Return to default position: Nadat hij me gedood had liep het skelet weer weg. Kennelijk is er toch een soort van 'target == null'-state.

*Na nog even doorgestoken te hebben op mijn lijk hebben de NPC's het gauw gezien, en gaan ze weer weg.*



4 - Defensive: Het skelet cirkelt om mij heen met zijn schild voor zich. Dit doet hij alleen als hij jouw ook als target heeft.

*NPC's met een schild gebruiken dit schild ook daadwerkelijk in Dark Souls! Als je tegen zijn schild aan slaat heeft dit niet echt zin.*





5 - Attack: Het skelet slaat toe, als je dicht in zijn buurt bent.

*Leuk is dat er verschillende attack-combo's zijn, waarmee de AI van Dark Souls mij vaak heeft weten te verrassen!*



6 - Die: als het skelet dood gaat zie je hier een passende animatie voor.

*Interessant: als een skelet in Dark Souls dood gaat beweegt hij eerst vaak nog een beetje als hij al eenmaal op de grond ligt.*



### Analysis:

Wat ik tof vind aan deze AI is dat hij in zekere mate zijn eigen gedrag heeft. Deze NPC heeft namelijk meerdere attack combo's en kan met zijn schild jouw aanvallen pareren. Doordat deze verschillende combo's random gekozen lijken te worden en doordat de NPC ook soms er bewust voor lijkt te kiezen om verdedigend om mij heen te cirkelen, is het voor de speler interessant om tegen dit skelet te vechten!

Ook vind ik het goed dat hij echt agressief overkomt met zijn gedrag: als hij je eenmaal gezien heeft, laat hij je ook niet zomaar meer gaan.

Daarmee kom ik ook meteen bij het minpunt. Ik zou het zelf als speler wel leuk vinden als ik door ver van de skelet weg te rennen, hem ook af zou kunnen schudden. Aan de ene kant is het natuurlijk cool dat hij je achtervolgt, maar wat mij betreft zou dat niet zo extreem mogen zijn.