

Enemy

Enemy는 Walking Enemy와 Flying Enemy로 분류된다.

Enemy는 독자적으로 Enemy 레이어를 사용한다.

동일한 Enemy 레이어의 물체와는 충돌하지 않는다.

Walking Enemy

Walking Enemy는 걷기와 점프를 통해 플레이어를 추격하는 Enemy이다. 관련 행동은 Walking Enemy Behaviour에서 관리한다.

이 경우, 스프라이트 에디터에서 Pivot을 중심 아래로 설정한다.

Flying Enemy

Flying Enemy는 비행을 통해 공중에서 플레이어를 추격하는 Enemy이다. 관련 행동은 Flying Enemy Behaviour에서 관리한다.

Enemy Spawner

Enemy Spawner는 플레이어 근처에서 Enemy를 생성, 삭제하는 역할을 한다.

Enemy Spawn는 범위 1, 범위 2, 범위 3을 가지고 있다.

범위 1은 플레이어의 카메라 범위이다.

범위 2는 범위 1보다 큰, 몬스터 리스폰 범위이다.

범위 3은 제일 큰 몬스터 생존 범위이다.

범위 1과 2 사이에서 Enemy가 소환된다. 플레이어 카메라 밖에서 소환되어 걸어온다.

Enemy의 소환 조건은 화면 내 몬스터의 양과 비어있는 타일 수에 맞춰서 생성된다.

범위 3을 벗어난 몬스터는 삭제한다.