NPC生成规则

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *建档* | 陈磊 | 2021-9-9 |
| V1.1 | *修改* | 陈磊 | 2022-5-30 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

## Step1 设计目的

## Step2 设计思路

# 名词注解

# 形象

## 模型构成

* 参考游戏角色模型组成规则文档；

# 位置

## 位置类型

* 类型：
  + 固定位置：编号1；
  + 随机位置：编号2；

图形用户界面

中度可信度描述已自动生成

## 固定位置

* 构成：坐标点（X,Y）；

## 随机位置

* 构成：矩形中心点（X,Y）+ 矩形尺寸（H，W），再由系统随机放置在矩形范围内的某个点上；

# 行为

## 行为脚本

* 填写指定脚本编号，【空】则使用默认脚本；