场景元素显示设定

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **版本** | **内容** | **负责人** | **修改日期** |
| V1.0 | *创建* | 陈磊 | 2021-05-10 |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

# 设计目的

# 名词注解

# NPC元素

## Step1 显示名称

* 检测范围：
  + 行走状态：以玩家为圆心，直径720px；
  + 飞行状态：以玩家为圆心，直径1080px
* 显示目标：
  + 普通NPC：全部显示；
  + 区域NPC：不显示；
* 显示内容：NPC名称，使用文本显示在NPC的头部上方；
* 显示颜色：
  + 和平状态的NPC：显示为白色；
  + 攻击状态的NPC：显示为红色；
* 关闭显示：
  + NPC脱离了检测范围；
  + 玩家与NPC进行交互；
  + 播放剧情对话中；