

Visão dos NPC's

Os NPC's terão um sistema de visão, limitado em um ângulo (seu ângulo de visão) e uma distância a o espaço tridimensional onde o NPC estiver inserido, perante tal espaço 3D haverá um sistema de raycast apontando a layer do player (alvo) e caso o raycast colidir com o layer o NPC vai estar vendo o player. O valor do ângulo e distância serão diferentes para cada NPC, e tais valores aumentaram caso o NPC estiver em estado de alerta (Alert).

