NPC의 이동

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 2018-08-16 | 주 상현 | 초안 작성 |

1. 개요

* NPC의 이동은 NPC의 행동 패턴 중 이동에 관한 기본 형태에 관한 유형화 방법이다.

2. 기획 의도

* 기획자는 작업자가 NPC의 이동에 대한 이해를 높이기 위해 작성함.

3. NPC의 이동

3.1. 기본 규칙

* NPC의 이동은 Mob을 기준으로 X축으로만 이동할 수 있다.
* NPC가 60도 이하의 경사로를 만나면 경사로로 이동할 수 있다.
* NPC가 60도 이상의 경사로를 만나면 이동할 수 없다.[[1]](#footnote-1)
* PC와 NPC의 피봇의 각도가 60 ≤ X ≤ 90 일 경우 Idle\_BT를 재생하고 인식이 종료된다.

3.2. 특수 규칙

* NPC가 Bounce Type의 Skill을 보유하고 있을 경우 사정거리 이내의 PC를 향해 공격할 수 있다.
* NPC가 Jump를 보유하고 있을 경우 피봇을 기준으로 각도가 60 ≤ X ≤ 90에서 Y축의 가장 가까운 컬리젼으로 Jump를 재생한다.
* NPC의 현재 위치를 변수로 하여 NPC가 스폰 포인트까지 이동할 수 없을 경우 NPC의 현재 위치에서 배회를 시작한다.

1. 이때, 60도 이상의 경사로는 절벽으로 취급한다. [↑](#footnote-ref-1)