**Team 트와일라잇**

**NPC 시스템**

|  |  |
| --- | --- |
| 작성자 | 한진혁 |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 작성날짜 | 작성내용 | 작성자 | 비고 |
| 2018.04.24 | 문서 초안 작성 | 한진혁 |  |
| 2018.05.13 | NPC 시스템 수정 및 탱크 추가 |  |  |

**A. 개요**

맵에 NPC가 출현하여 플레이어 캐릭터를 공격하는 시스템

**B. 출현 조건**

1) 라운드 기준으로 전투 시작 이후 30초 간격으로 출현한다.

2) 첫 NPC는 탱크가 고정적으로 출현하며 다음에 헬기가 출현한다. 이후 반복 (탱크-헬기-탱크-헬기-탱크)

3) NPC 출현 자막이 3초간 출력된 다음 출현한다. (NPC 출현 3초 전 자막으로 미리 알려준다.)

**C. NPC 정보**

1) 탱크

캐릭터를 추격하여 포탄을 날리는 NPC

①체력: 따로 체력은 존재하지 않으며 캐릭터가 탱크를 밟으면 터진다.

② 공격력: 포탄을 맞으면 5의 피해를 입는다.

③ 탱크는 2기(A탱크, B탱크)가 생성이 되며 A탱크는 공룡 괴수를, B탱크는 거대 로봇을 타겟팅하여 공격한다. (A탱크가 거대 로봇을 공격 하지 않는다. 마찬가지로 B탱크가 공룡 괴수를 공격하지 않는다.)

④ 포탄은 3초마다 한 번씩 발사한다.

2) 헬기

맵에 지정된 위치를 랜덤하게 돌아다니며 폭탄을 떨어트리는 NPC

①체력: 20

② 공격력: 떨어지는 폭탄을 맞으면 20의 피해를 입는다.

③ 헬기는 2기가 생성이 되며 지정된 위치를 랜덤하게 돌아다닌다.

④ 떨어지는 폭탄이 건물에 맞으면 건물은 부서진다.

⑤ 폭탄은 3초마다 한 번씩 떨어트린다.

3) 모든 NPC는 파괴하지 않으면 라운드가 넘어가도 계속 맵에 존재한다.

4) NPC가 남아 있는 상태에서 라운드가 넘어가면 NPC는 출현 위치에서 다시 시작한다.

**D. NPC 출현 위치**

****