УРСУЛА
МАСТЕРСКАЯ ИГР

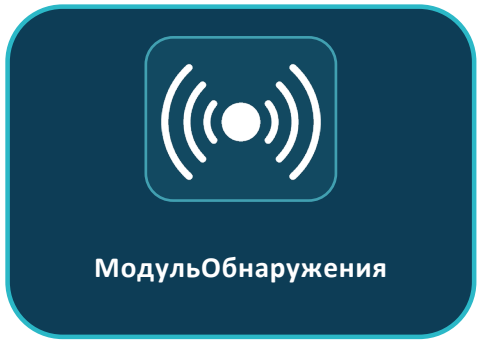
Управление поведением NPC

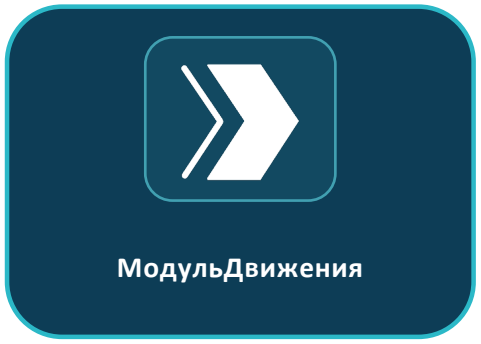
Модули поведения ПРИМС

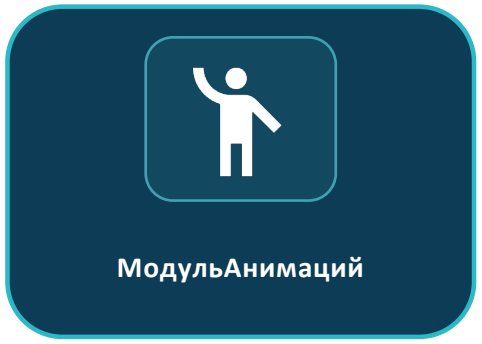


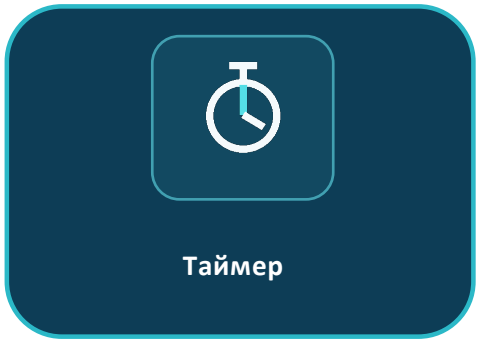
Модули поведения ПРИМС

9 основных модулей, используемых в логике поведения NPC

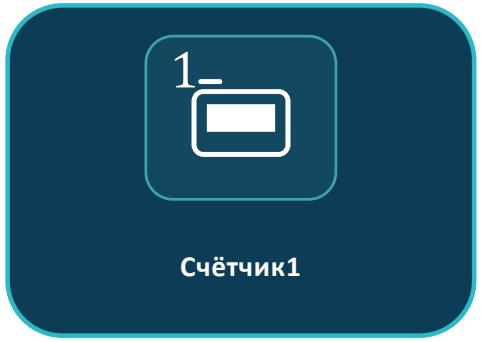


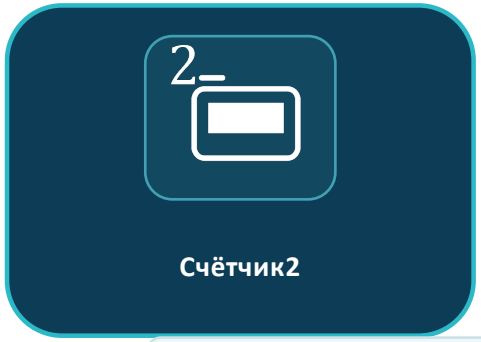


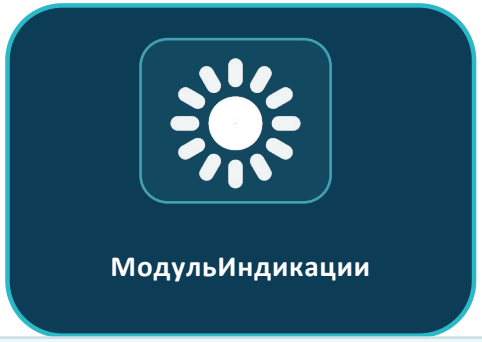


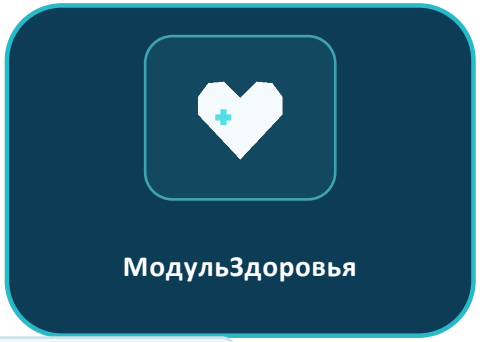












Модуль = набор действий, событий и переменных

Одно состояние — сразу много действий

На событие «Вход» можно назначить команды разных модулей — они запускаются одновременно

1 **МодульДвижения**
Запускает моторы/ноги и перемещает модель

2 **МодульАнимаций**
Повторов = 0 → анимация становится циклической

3 **МодульИндикации**
Зажигает шар-маяк над головой модели

Логика: Вход → стартовые действия • Выход → остановить движение и атаку



Сценарий поведения NPC

Патруль → замечает игрока → тревога → возврат

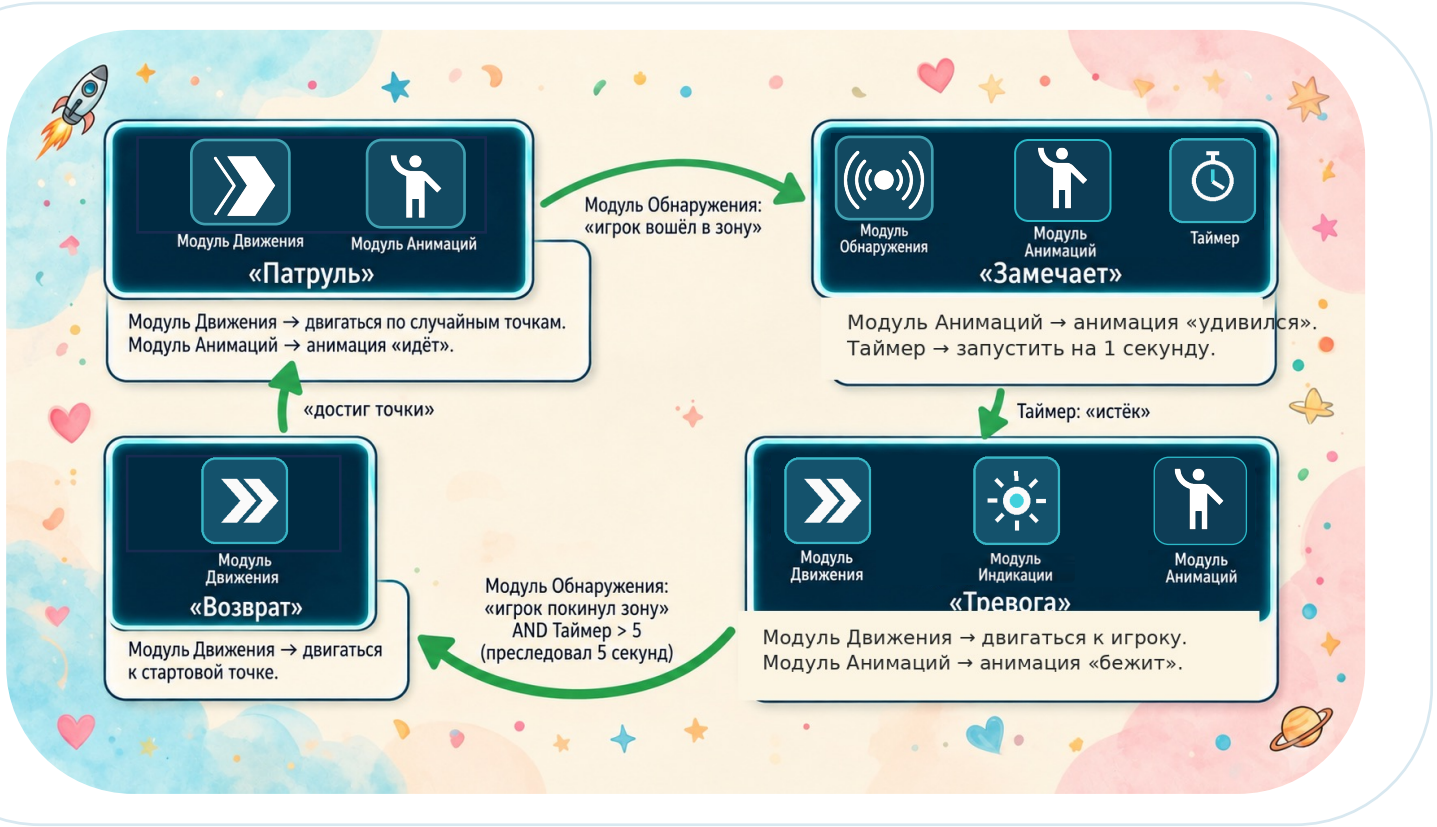
1 Патруль
движение + анимация

2 Замечает
анимация + таймер

3 Тревога
движение + анимация

4 Возврат
движение к стартовой точке

Переходы запускаются событиями и условиями



Практика: собрать поведение NPC

Используйте несколько модулей и свяжите их событиями

1. **Использовать ≥3 модулей**
   Собрать комплексное поведение
2. **Добавить анимацию, индикацию или вывод текста**
   Сделать реакцию заметной
3. **Связать через события**
   Настроить переходы
4. **Протестировать**
   Проверить сценарий в игре

Цель: поведение должно работать как единая система

