

## NOTE

Join the Astra RPG Discord server!

There is now a dedicated **Discord server** for Astra RPG Framework and its extensions. Join to **receive notifications** about new extension releases and important updates, to **ask for new features, report bugs, share ideas**, and **showcase your Astra creations** with other developers.

 **Join the Discord Server:** <https://discord.gg/nJVRMkGrZg> 

# Introduction

Astra RPG Health estende il framework base, [](Astra RPG Framework), aggiungendo funzionalità per la manipolazione della vita e del calcolo dei danni per le entità. Il package è pensato con la stessa filosofia di design dell'asset base: architettura basata su Scriptable Objects per incentivare flessibilità, modularità, e testabilità. Se avete già familiarità con il package base, vi sentirete a casa con l'utilizzo delle sue funzionalità.

Puoi definire i tuoi tipi di danno, designare le statistiche difensive usate per ridurre ciascun tipo di danno, configurare la pipeline per calcolare i danni con gli step desiderati, configurare il lifesteal per certi tipi di danni, le strategie da attuare all morte delle entità, e molto altro.

## Vocabolario di Astra RPG Health

### Damage Type

I damage type rappresentano le diverse categorie di danno possono essere inflitte alle entità. Esempi comuni includono "Fisico", "Magico", "Fuoco", "Ghiaccio", ecc. Puoi creare tipi di danno personalizzati per adattarli alle esigenze del tuo gioco.

### Damage Source

Le damage source rappresentano l'origine del danno inflitto. Questo è altamente specifico al contesto del gioco. Ad esempio, un gioco potrebbe avere damage source come "Entity", "Environment", "Potion", ecc. Un altro, potrebbe voler definire damage source più specifiche come "Attack", "Spell", "Equipment", "Trap", "Environment", "Damage Over Time", ecc. La differenza principale tra damage source e damage type è che i damage type categorizzano il danno in base alla sua natura, mentre le damage source identificano da dove proviene il danno. La differenza può essere sottile, ma è importante per la logica di gioco e le meccaniche. Torneremo su questi concetti più avanti, dove vedremo le differenze pratiche tra i due.

### Heal Source

Le heal source rappresentano l'origine della guarigione. Simile alle damage source, le heal source sono specifiche al contesto del gioco. Esempi comuni includono "Potion", "Spell", "Lifesteal", "Ability", "Environment", ecc. Talvolta, in certi giochi, una classica definizione di Heal Source può comprendere "Self" e "Ally", in quanto permettono di implementare meccaniche di aumento della guarigione fornita/ricevuta basate sul caster e sul target.

## Barrier

Il concetto di HP temporanei può assumere svariati nome nei vari giochi, sebbene la meccanica di fondo sia sempre la stessa: fornire un ammontare di hit points extra ed effimeri che vengono detratti al posto della vita quando si subiscono danni. In Astra, questi punti vita temporanei vengono chiamati "Barrier".

## Raw and Net Damage

Con Raw Damage si intende il danno che un certo attacco o skill intende infliggere. Questo danno non tiene conto di resistenze, critici, modificatori, ecc. Il Net Damage è il risultato dell'elaborazione del Raw Damage tenendo conto di modificatori di danno, resistenze, barrier, colpi critici, ecc.

## Damage Modifiers

I damage modifiers sono componenti che possono alterare il danno calcolato in vari modi. Possono essere usati per implementare meccaniche come riduzione del danno, aumento del danno, resistenze, vulnerabilità, e altro ancora. I damage modifiers sono generalmente utilizzati dalla pipeline del calcolo del danno effettivo (che vedremo a breve).

# How is Astra RPG Health organized and how does it work?



## EntityHealth

# Workflows

# Advanced topics

# Limitations

# Requirements

- Unity 2022.3.50f1 or later

# Package Contents

# Samples

# Installation instructions

## Importing Astra RPG Health and its samples

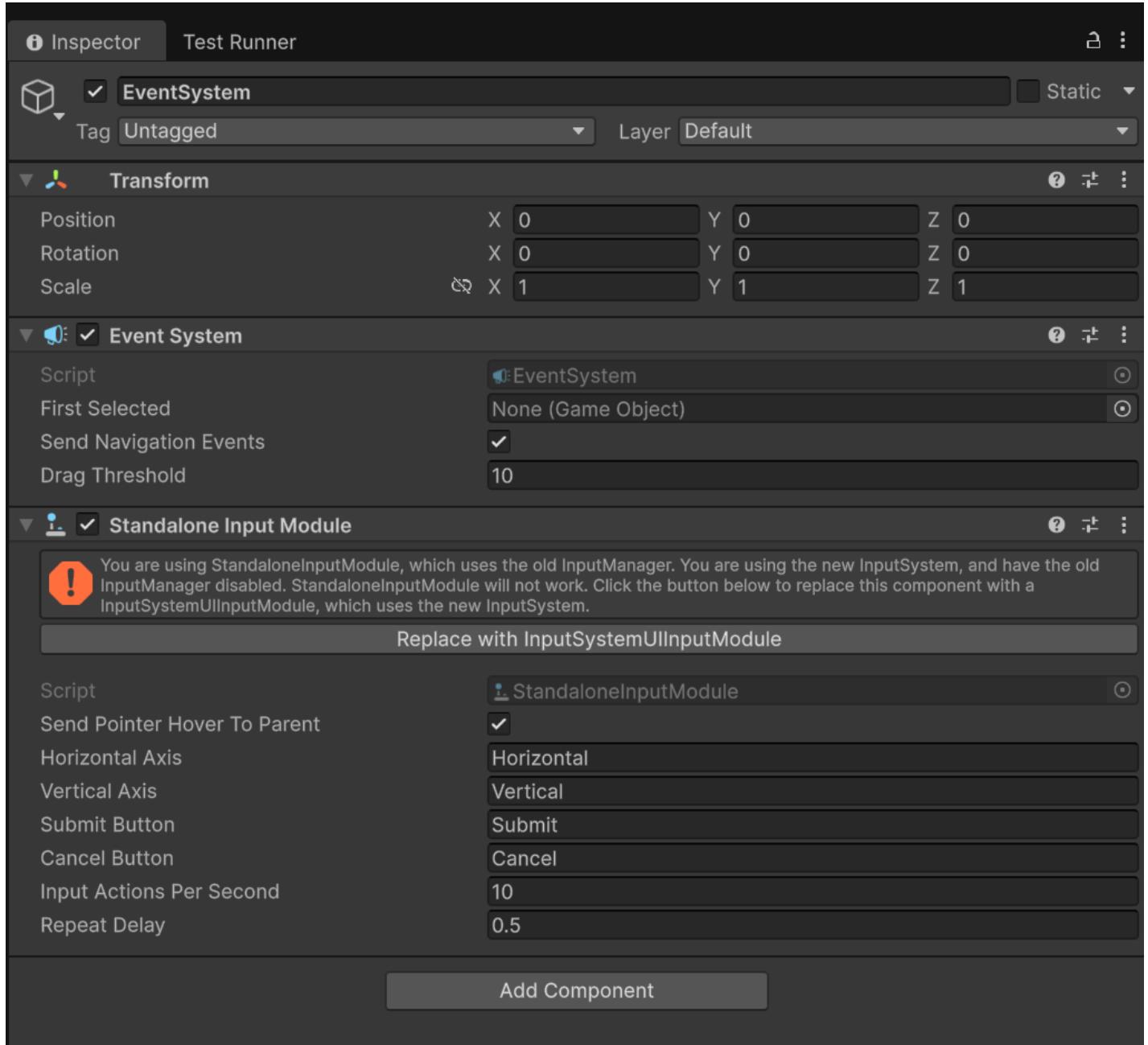
1. From the package manager, import Astra RPG HEarth. You can find the package in the "My Assets" section.
2. After importing, head to the "In Project" section, always in the Package Manager, and click on "AstraRPGHealth".
3. Click on the "Samples" tab and import the samples you desire. Find out more about the samples in the [Samples documentation](#).
4. If you imported the "Example scene and instances" samples you need to import also TextMeshPro Essentials. Click on "Window > TextMeshPro > Import TMP Essential Resources".

## Unity 6.2 and above extra steps for having the sample scene working

If you are using Unity 6.2 or above, and you imported the "Example scene and instances" samples, you need to do the following extra steps to have the sample scene working:

1. Open the "SampleScene" scene located in "Assets/Samples/AstraRPGHealth/[version of the package]/Example scene and instances/SampleScene".
2. Select the "EventSystem" GameObject in the Hierarchy.

3. In the Inspector, find the "Standalone Input Module" component. You should see an error like:



4. Click on "Replace with InputSystemUllInputModule".

The sample scene should now work correctly.

I am working on a fix to avoid having to do these extra steps in future versions of the package, while preserving compatibility with Unity versions below 6.2.

# Changelog

All notable changes to this project will be documented in this file.

The format is based on [Keep a Changelog](#).

**[1.0.0] - 2025-10-30**

## Added

- Initial release of Astra RPG Health.

# Migration Guide