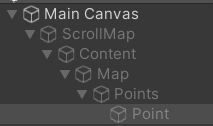
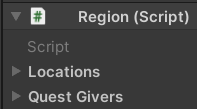
1. Продублировать префаб сцены
2. Создать локацию (см таблице ниже)
3. Установить Spawn point
4. Заполнить данные объекта на сцене, который называется Location
5. Заполнить для всех объектов Unique ID
6. Перейти на сцену Main menu и настроить вот это

*P.s* эту штуку не заполнять. Заполним потом, когда с экономикой разбираться будем

1. И настроить вот это



|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | Когда создаешь локацию | |  |
| 1 |  | | Order on layer у ЗЕМЛИ = -1  Поэтому для объектов, которые должны быть на переднем плане order on layer > -1 | |
|  | | Для объектов на заднем плане < -1  order on layer для player = 7 | |
| 2 |  | | Лестница должна располагаться ТАК Обратить внимание на взаимное расположение коллайдеров и земли | |
| 3 |  | | Края карты могут выглядеть только так | |
| 4 |  | | При создании земли можно использовать только подсвеченные тайлы. Другие нельзя, они без карты нормалей, на них будет некрасиво ложиться свет. | |
| 5 |  | | Если нужен ЗАГОН для животных (это не просто спрайт если животное посадить внутрь, то оно будет бегать только там)  То использовать ПРЕФАБ | |
| 6 |  | | Для того чтобы выглядело как на 1 картинке (чтобы проходящие нпс были перед киоском, а торгующие за киоском) НАДО СЛЕДОВАТЬ ПРАВИЛУ  Для нпс которые имею скрипт moveAroundPoint я выдам автоматом order on layer = 5  Для киосков надо вручную делать  order on layer = 6  Для других нпс по дефолту стоит order on layer = 7, менять наверное не стоит. | |
| 7 | ДОМА  КОСТРЫ  ИСТОЧНИКИ СВЕТА  КОЛОДЕЦ | | СТАВИТЬ НЕ ЧЕРЕЗ СПРАЙТЫ, А ЧЕРЕЗ ПРЕФАБЫ. Где их искать см в таблице ниже | |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  | | Где что найти | |  |
| 1 |  | |  | |
| 2 |  | |  | |
| 3 |  | | ОСТАЛЬНЫЕ ОБЪЕКТЫ ПРОСТО КАРТИНКИ (ИЛИ ПРЕФАБЫ БЕЗ ФУНКЦИОНАЛА И ОСОБЕННОСТЕЙ)  ИХ МОЖНО НАЙТИ ТУТ  ДЕРЕВЬЯ И ПРОЧАЯ РАСТИТЕЛЬНОСТЬ С АНИМАЦИЯМИ ТОЖЕ ТАМ. | |