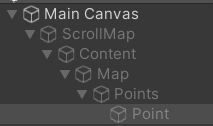
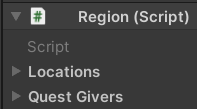
1. Продублировать префаб сцены
2. Создать локацию (см таблице ниже)
3. Установить Spawn point
4. Заполнить данные объекта на сцене, который называется Location
5. Перейти на сцену Main menu и настроить вот это

*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 | |
| 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 | 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. | |