

战斗模拟器

资产文件1.0

感谢您购买战斗模拟器

内容

导言.....	2
游戏控制.....	3
概述.....	4
级别和菜单系统.....	5
编辑.....	6
主要设置.....	6
播放器.....	7
等级和敌人.....	8
敌人的位置.....	10
角色定位.....	11
2D网格系统.....	11
字符导航和场景设置.....	12
移动控制.....	13
角色设置.....	14
单位脚本.....	14
人物预告片.....	15
把你的新敌人加入游戏.....	16
加入你的新盟友.....	16
结论.....	17

导言

有越来越多的战斗模拟器游戏，这种类型是流行的移动设备和个人电脑，并与这一资产，我已经努力创建一个简单的解决方案，使战斗模拟器游戏，包括**3D**字符放置和**2D**网格字符放置。您可以使用编辑器预先配置您的级别和敌人，并创建移动游戏以及**PC**游戏。本文档将提供资产的概述，我将尝试解释所有包含的功能。

要开始，请确保导入标签设置。然后简单地导航到菜单、沙漠或森林场景，然后按播放来尝试它。请参阅下面的控件。如果您从菜单场景开始，自动照明可能会看起来有点不同，但在您的构建中它看起来是一样的。

游戏控制

预设： .

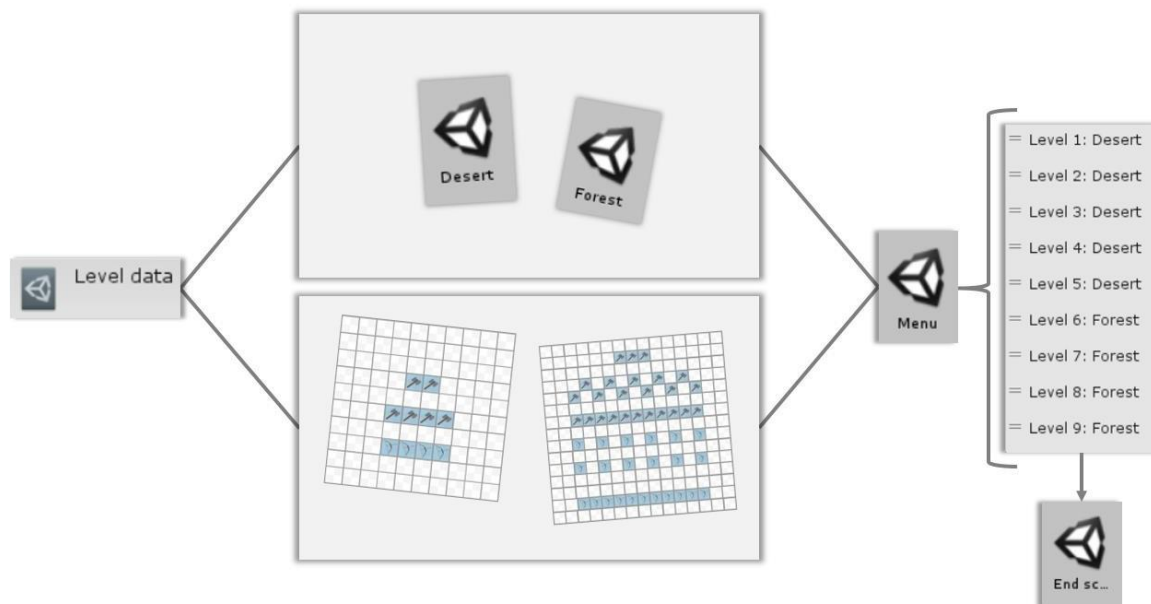
- 我要把摄像机移过来
- 鼠标中间的按钮环顾四周
- 通过单击字符按钮在左侧面板中选择一个字符
- 滚动放大
- 将鼠标移动到战场上，单击以放置字符
- 按住鼠标左键并拖动以更快地生成字符
- 鼠标右键旋转你的角色
- 保持左控制，以折断你的角色到位
- 按住x或按下移除按钮以移除字符
- 使用清除按钮清除战场网格上的所有字符：
- 自动使用快照
- 单击“网格布局”打开2D网格
- 单击网格中的任何位置以放置字符
- 再次单击以删除字符**Mobile:**
- 使用操纵杆移动相机
- 捏来放大相机
- 拖动可旋转摄像机
- 使用网格放置字符

概述

通常情况下，您可能会为每个级别使用单独的场景，或者为整个游戏使用一个场景，但是由于场景的数量对最终的构建大小有相当大的影响，我想创建一种预先设计敌人军队的方法，但仍然重用场景。

基本上，工具包在可脚本对象中存储一个级别列表，每当玩家打开场景时，它就会找到当前级别并使用该级别的数据。每个级别由一个网格大小（敌人军队的大小）、一个敌人单位列表、玩家可以在该特定级别上花费的硬币数量以及该级别将发生的场景(或环境)组成。如果您从Unity编辑器中打开森林或沙漠场景，它将在选定的场景中启动当前级别。通常情况下，当游戏已经建立时，玩家只能从菜单场景中打开级别，因此它将检查选定的级别并打开正确的场景。

如果一个玩家成功地完成了所有级别，并继续到下一个级别，它就会打开名为“结束屏幕”的场景，以确保游戏不会卡住。



级别和菜单系统

您可以使用编辑器添加和删除级别（请参阅“编辑器”）。这些级别将自动添加到主菜单中。它显示你的水平的方式是通过场景将它们分开。在编辑器中，您为每个级别指定一个场景，每当场景与前一个级别的场景不同时，它将在主菜单中创建一个新的选项卡。例如，如果您要在森林中添加**10**个级别，然后添加**5**个沙漠级别，然后再添加**6**个森林级别，它将在主菜单中创建**3**个选项卡。第一个包含**10**个森林级别，第二个包含**5**个沙漠级别等。

除了竞选按钮（在那里你会找到你的水平），还有一些简单的面板，如学分和如何发挥。请打开菜单场景并使用画布元素修改这些面板。

编辑

该工具包使用可脚本对象编辑级别和敌人数据。若要打开编辑器，请导航到编辑级别数据。在这里，您将找到您的级别和设置。

主要设置

- 敌人名单：在这里你会找到你的敌人。请确保将您的敌人预制件放在资源-敌人文件夹中，他们将出现在编辑器中。
- 自定义图像：此设置与您的实际游戏无关。它只会让编辑敌人的军队更简单。通过取消选中此设置，编辑器将为您的敌人使用prefab预览中的构建，这可能很难区分。请检查此设置以在敌人列表中添加您自己的编辑器图像。
- 产卵延迟：在你的级别开始时，每个产生的敌人之间的延迟，这会产生一个很好的产卵效果。
- 网格：启用2D网格选项并激活3D网格以限制3D世界。这样，二维坐标就可以转换成世界空间位置，反之亦然。请使用边框颜色设置来更改3D网格边框颜色。您还可以将alpha设置为0以删除3D网格(然后它仍然限制3D范围，以便能够将其转换为网格位置)。
- 按钮高亮：高亮按钮的边框颜色。
- 瓷砖颜色：默认瓷砖颜色。
- 无效位置：不能放置字符时平铺颜色。
- 移除颜色：移除字符时平铺颜色。
- 擦除按钮颜色：删除字符时擦除按钮的颜色。
- 选定面板颜色：左下角面板的选定按钮的颜色。
- 边框颜色：3D网格边框颜色..
- 演示字符alpha：演示字符的透明度级别。
- 按钮效果时间：角色按钮的生成效果时间。
- 检查范围：在放置字符时，将检查此范围以确定玩家是否可以或不能放置字符。

- 旋转步骤：当单击鼠标右键时，字符将旋转多少。
- 放置范围：相机与3D鼠标位置之间的最大距离来放置字符。
- 网格大小：二维网格的半径。例如，10表示宽度为20，等于总共400个可能的位置。
- 扣键：将字符扣到位的键。
- 传播单元：启用此选项后，您的字符将一起工作并传播到敌人。例如，如果前面有敌人的矛兵，后面有弓箭手，你的角色就会立即开始攻击矛兵和弓箭手。禁用此选项后，他们只会攻击最近的敌人，这意味着他们首先攻击前面的矛兵，然后继续攻击后面的弓箭手。对于更多的字符或移动设备，我建议不要使用这个选项，因为它的性能很重。

player prefs

级别系统使用Player Prefs保存已完成的级别。请使用“删除”玩家Prefs按钮重置游戏进度。

水平和敌人

除了主设置，还有级别选项卡。请打开级别选项卡编辑和添加新级别。

首先，您可以使用“清除所有”按钮立即清除列表中的所有级别。它应该显示一些演示级别。您可以单击列表中的任何级别，它将显示级别的这些设置：



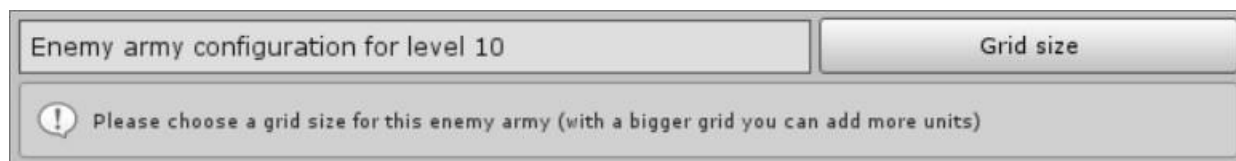
此外，请使用以下图标拖动级别并重新排序列表：



请使用小+和按钮添加和删除选定的级别.

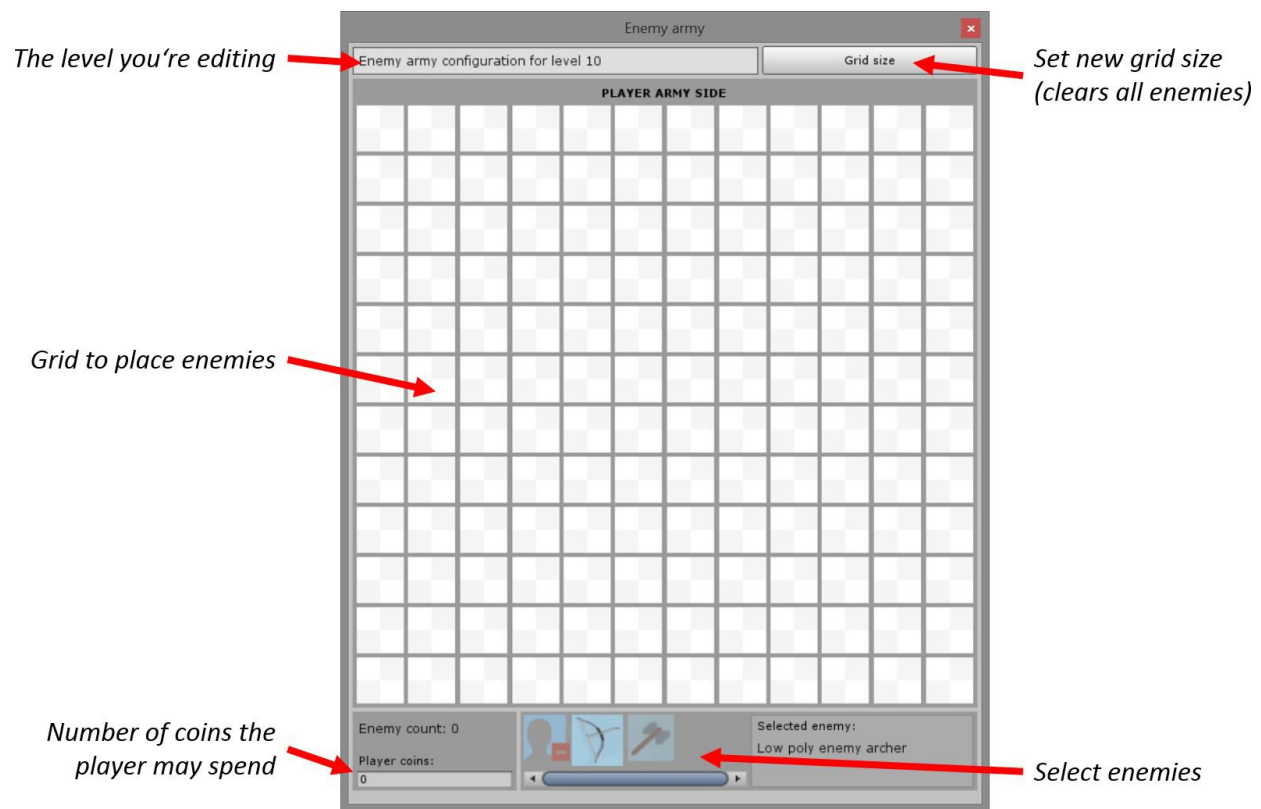
每当您添加一个新级别时，为级别填写一个场景是非常重要的。这就是将发生这种情况的环境。请始终确保填写项目中实际存在的场景，并将场景添加到构建设置中，以便其工作。

指定场景后，请按“编辑军队”将敌人放置在新的级别。对于新级别，您将看到此设置窗口：



请选择网格大小，然后选择“设置网格大小”开始。

窗口现在看起来像这样（取决于选定的网格大小）：



请从窗口的底部中心选择一个敌人，然后单击任何地方放置它。您可以始终使用最左边的按钮从窗口擦除单元。此外，确保为玩家设置硬币的数量（否则玩家将无法放置任何单位）。

当你放置敌人时，你可以关闭窗口并尝试出去新级别或从列表中选择另一个级别。

敌人的位置

当你设置了等级和敌人，它会自动放置敌人

当玩家开始一个新的水平。如果您想改变产卵位置，请移动“敌人军队产卵者”游戏对象。此对象包含敌人军队脚本，该脚本使用raycasting在生成敌人的地形上获取点。

角色定位

战斗模拟器的主要特点之一是放置您的角色来设计一个有效的策略和完成级别。玩家可以从屏幕的左侧选择角色，点击或拖动将其放置到战场上。演示字符提供一个预览，显示当前选定的字符，字符放置脚本使用鼠标位置的raycasting来确定位置。此外，它将检查接近鼠标位置的单位，以确定玩家是否可以放置一个字符。请参阅编辑器中的“主设置”，以更改放置字符的范围和颜色。此外，如果要编辑实际字符按钮，请编辑“字符按钮”预制件通过预置-UI-字符按钮。

二维网格系统

您还可以通过设置面板启用网格系统（移动管理器预制件将自动启用网格系统）。对于移动设备，这将取代3D位置系统，对于PC，这两者都将工作。电网系统会的向战场添加一个3D边界，以指示3D空间中的网格。这样，它可以将3D位置转换为网格位置，反之亦然。为了实现这一点，它还可以自动抓拍，因为否则它将无法将地形位置转换为网格位置。

基本上，网格由多个单元格组成，从topleft角的索引0开始。单元格索引从左到右增加，右下单元格的索引最高。每当您单击单元格时，它将获取索引并将其转换为相对于网格中心的位置。它的工作方式也是相反的，所以当你点击三维空间中的地形时，它会占据位置，将x和y坐标与网格中心进行比较，并找到正确的二维网格索引来填充单元格。

字符导航和场景设置

字符使用Unity在Navmesh中的构建进行路径查找。为了让他们使用navmesh系统，他们都有一个navmesh代理组件。请记住，每当您创建场景或更改任何地形时，您将需要将所有静态对象设置为“Navmesh静态”，并为修改后的场景重新创建Navmesh。

此外，每个级别/场景中的两个主要组成部分是安置管理器和敌军产卵器。正如前面提到的，敌方军队产卵者产生你通过编辑器创建的敌军，基于相对于敌方军队产卵者对象的坐标。

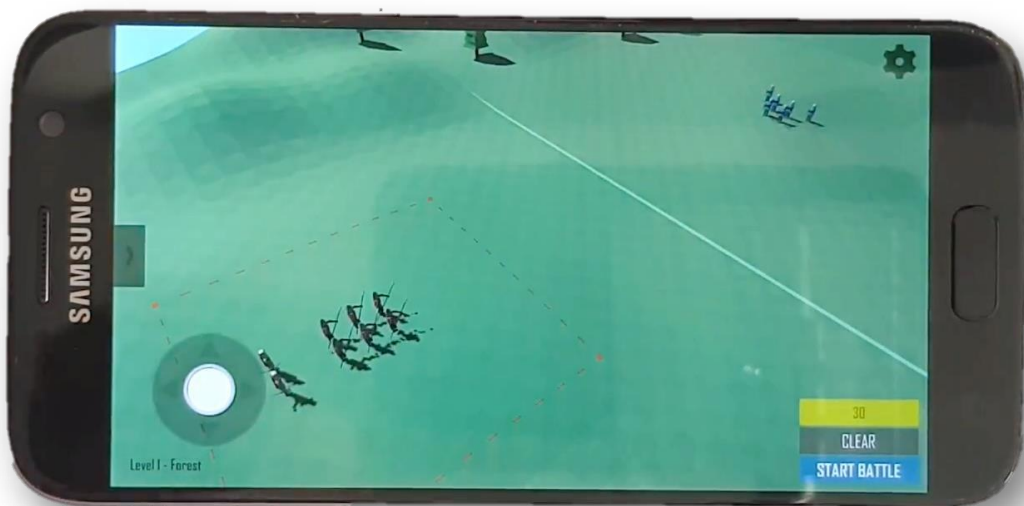
放置管理器接受您的设置并处理字符放置（如名称所示）。正确链接所有对象和UI元素非常重要，例如，如果要删除画布并添加一个新的画布，在测试游戏之前，您需要重新分配位置管理器变量。此对象还将可用字符保存在“部队”下。由于每个场景都有一个单独的位置管理器，您可以决定在前几个级别使用一个特定的场景，并从列表中删除几个字符，这样玩家就可以在解锁新级别时获得新字符。

移动控制

对于移动战斗模拟器游戏，资产也有移动控制。玩家可以使用操纵杆控制摄像机，使用网格放置部队，并捏和滑动查看周围。要开始，请启用移动管理器预制件（或拖放一个进入现场，如果没有）和禁用主相机。确保将移动管理器添加到所有场景中，如果您愿意，您可以旋转和重新定位移动摄像机。请确保使用“移动相机”游戏对象更改相机位置并旋转实际位置“主摄像头”物体。

对于移动设置，请转到“Joystick后台”UI对象和调整“CamJoystick”设置。

对于移动设备，请确保通过构建设置更改平台。此外，将质量设置调整为移动友好的设置可能是一个好主意。

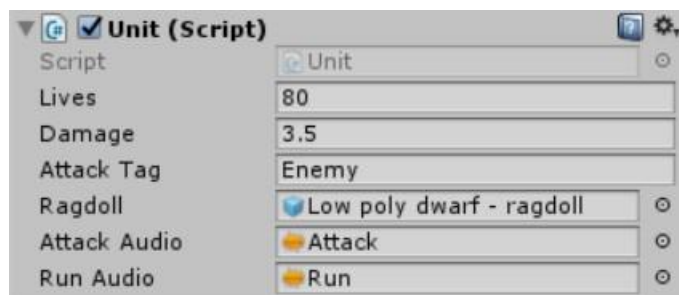


角色设置

一个没有任何角色的战斗模拟器可能很快就会变得无聊。因此，在整个游戏中，有各种各样的敌人和盟友来选择是很重要的。首先，我们需要设置字符预制件，然后我们可以将其添加到敌人军队编辑器或字符列表中，这取决于它是敌人还是盟友。

单位脚本

每个字符都取决于“单元”脚本。此脚本将搜索附近的敌人，处理动画，处理损坏和杀死字符。敌人和玩家盟友都使用相同的脚本。



正如你可以看到的，没有太多的选择。有关更多选项，请打开编辑器“级别数据”设置，例如，您将找到扩展单元的选项，而不是简单地攻击最接近的敌人。

备选方案：

- 生：这个人物的活数.
- 伤害：这个角色有多少伤害
- 攻击标签：它将用这个标签攻击所有对象
- 拉格多：这个角色死亡时出现的拉格多
- 攻击音频：当角色攻击时发出声音
- 运行音频：字符运行时的声音

字符预制件

如果您想自定义游戏并添加您自己的字符，请按照以下步骤设置预制件：

- 请首先将您的字符模型导入到项目中，并选择类人动画类型。
- 然后把它拖到现场。它应该已经有一个动画组件，请选择一个动画控制器为您的角色或添加一个新的自定义动画。
- 现在给你的角色贴上“敌人”或“骑士”的标签。敌人如果你创造了一个新的敌人，而‘骑士’如果你创造了一个盟友供玩家部署。
- 然后请添加一个导航剂组件和一个胶囊对撞机。请确保它们符合字符，并通过Navmesh组件设置行走速度。
- 从其中一个包含的字符复制/粘贴单元脚本和音频源，对于单元脚本，请将“攻击标记”设置为标签相反的角色。因此，如果这是一个敌人，那将是“骑士”，如果这是一个盟友，它应该是“敌人”。
- 现在，请为你的新角色创建布娃娃。为此，请将字符模型拖放到场景中，并使用布娃娃工具(游戏对象-3D对象-Ragdoll)创建一个新的布娃娃。然后将ragdoll拖到项目文件夹中，并将其添加到新字符的Unit脚本中。
- 最后，从其中一个包含的对象中复制“健康”和“极小”对象字符并将它们拖到新字符对象上。一定要确定它们根据字符正确定位，并保持名称相同（因此，如果复制这些对象将“(1)”添加到名称中，请删除它）。

现在新角色已经完成，请继续以下步骤在游戏中使用它。

把你的新敌人加入游戏

在你设置了你的敌人之后，没有什么可做的了。请将新的敌人字符从您的层次结构拖到“敌人”文件夹中。此文件夹位于资产-资源-敌人，最好不要更改此位置或文件夹名称。在将敌人添加到此文件夹后，它应该出现在编辑器中，您可以将其放置在您的游戏中。

把你的新盟友加入游戏

增加新的盟友需要更多的步骤，但这也并不复杂：

- 与敌人的字符一样，请在项目文件夹中的任何地方拖放新字符。
- 选择可以放置此字符的场景/环境。
- 在这些场景中，请找到并选择“安置经理”。
- 然后在检查员中，请向下滚动并将“部队”阵列扩展一个。
- 现在，您可以添加新的字符预制件，设置其成本，并创建一个（矩形）图像，以显示您的字符在左字符面板，如果您选择网格，在2d网格。

你现在应该能够放置新的角色，并看到它与其他角色战斗。你的盟友只会出现在你把角色添加到“安置经理”对象的场景中，所以如果你想的话，你可以在前几个场景中只放两个角色，并在整个游戏中增加可用角色的数量。

结论

在这份文件中，我试图解释尽可能多的资产，我真诚地希望它将有助于开发您的游戏。

如有任何问题或建议，请随时与我联系，我很乐意帮助。 _

T3Dmake@gmail.com

再次感谢您的购买，因为这是第一个版本的战斗模拟器，审查或评级将有很大的帮助。