Upute za kreiranje mapa

Kreiranje lokacija

Sve važno se nalazi u mapi MapGenerator

Kreirajte gradiće, sela, dungeone i arene

Svaka lokacija bi tematski trebala odgovarati određenoj zoni

Svaka lokacija se mora nalaziti u game objektu sa rotacijom i veličinom 0, 0, 0

Pod se mora nalaziti na visini 0 (pozicija, os y)

Mora postojati kolizija na podu, kolizija koja sprječava igrača da izađe iz lokacije, i kolizija na svim objektima koji ne dopuštaju igraču da prođe kroz njih.

Lokacija mora biti dovoljno velika da se na njoj može odvijati borba (u slučaju arene) ili da može sadržavati dovoljno NPCeva (u slučaju sela ili grada).

Kad se lokacija završi, na nju treba dodati LocationBase skriptu kao komponentu

Treba dodati novi objekt na glavni objekt lokacije, na poziciji 0, 0, 0, zvan SpawnPoints

U objektu SpawnPoints dodati još nekoliko objekata, čija lokacija predstavlja mjesta na kojem će se neprijatelji spawnati. Pazite da budu na podu, a ne iznad ili ispod poda.

Svaki taj objekt dodajte na skriptu LocationBase u Spawnpoints listu.

Glavnom objektu dodajte NavMeshSurface komponentu.

Agent type -> Humanoid

Collect Object -> Volume

Size i Center namjestite tako da volumen zauzme čitavu površinu po kojoj se lik i neprijatelji mogu kretat

Include layers -> Everything

Use Geometry -> Physics colliders

Hint: Ako se navmesh „penje“ po koliziji, povečajte koliziju u visinu, ili smanjite visinu volumena (kolizije mogu biti ili kolajder komponente, ili običan cube sa isključenim mesh renderom)

Lokaciju spremite u folder MapGenerator/Locations/ime zone

U istom folderu kreirajte LocationDataDefinition (desni klik u folderu -> create -> LocationDataDefinition), nazovite ga isto kao i lokacija, dajte mu logično ime u inspectoru, i u Location mu dragajte prefab koji ste napravili.

Hint: Za postaviti „Custom“ objekt koji predstavlja lokaciju na svijetu, kreirajte GameObject sa Meshom koji predstavlja tu lokaciju (kučicu za selo i sl.). Objekat ne smije imati koliziju. Dodajte mu World Location Presentation Script kao komponentu. Taj objekat tada dodajte kao World Representation varijablu u LocationDataDefinition assetu.

Kreairanje Zona

Za kreiranje novih zona, idite u ZoneSO folder (MapGenerator/ zones/ZoneSO) i kreirajte definiciju zone (desni klik u folderu -> create -> ZoneDefinition). Nazovite ga imenom zone koji predstavlja, sa riječi Zone na kraju (npr. DesertZone, ForestZone, FrozenPlainsZone…). U inspektoru mu dajte ime koje opisuje zonu (npr. Desert, Forest, Frozen plains…).

Kreirajte materijal koji će predstavljati tu zonu u svijetu, i drag and drop na Zone Materijal.

Enviromental Object je lista koja sadrži ukrasne objekte koji će se nalaziti u toj zoni, poput kamenja i stabla. Max Number Of Objects govori koliko objekta maksimalno može biti najednom polju. Affected Tile Percantage govori koliki postotak polja će imati te objekte. (Objekti ne bi trebali imati koliziju)

Location data je lista lokacija koja zona sadrži. Tu dodajete LocationDataDefinition koji ste kreirali za određenu lokaciju.

Hint: Možete kreirati veše istih zona koje imaju različite lokacije, i malu varijaciju u objektima.

Kreiranje svijeta

U folderu MapGenerator/WorldCreationData se nalazi MainWorld asset. On definira broj polja i sadrži listu svih zona (Zone se mogu ponavljati). Tile size govori koliko je polje veliko.

Za kreiranje nove definicije svijeta, desni klik u folderu -> create -> World creation data definition. Definicija svijeta se koristi, kada se na World objektu u sceni postavi u polje MainWorld.

Hint: Možete kreirati svoj vlastiti svijet samo sa jednom zonom koja sadrži lokaciju koju želite testirati, tako da ne morate trčati po velikom svijetu i tražiti gdje se ona nalazi.

VAŽNO: Za sva imena asseta koja kreirate stavite da prvo veliko slovo bude prvo slovo vašeg imena, tako da ako se desi da dvojca isto nazovu neki asset, ne bude problema kad se kasnije importa. (npr. RBigForestArena)

P.S. za izlaz iz lokacija stisnite Q.

P.P.S. Već kreirane assete i lokacije možete koristiti kao reference (osim forest arene)

P.P.P.S. Easter eggs in locations are allowed and welcomed, **dank memes are not.** (Little anime girl references also forbidden)