

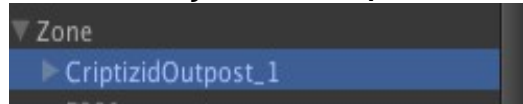
Создание аванпоста

Способ создания объектов в игре модифицирован. Для совместимости старыми способом тоже пользоваться можно, но новые объекты создаются по новому с использованием компонентов.

Как и раньше создаем родительский объект и накидываем на него **Zone** скрипт и все остальные объекты делаем дочерними.

Создание аутпоста

Добавляем дочерним в **Zone**. Теперь ID объектов, которые должны быть уникальны не записываются в отдельном поле, а являются названиями объектов в сцене юнити. Т.е. Нужно следить за тем, чтобы у всех объектов были уникальные имена. Назовем аутпост **CriptizidOutpost_1**.

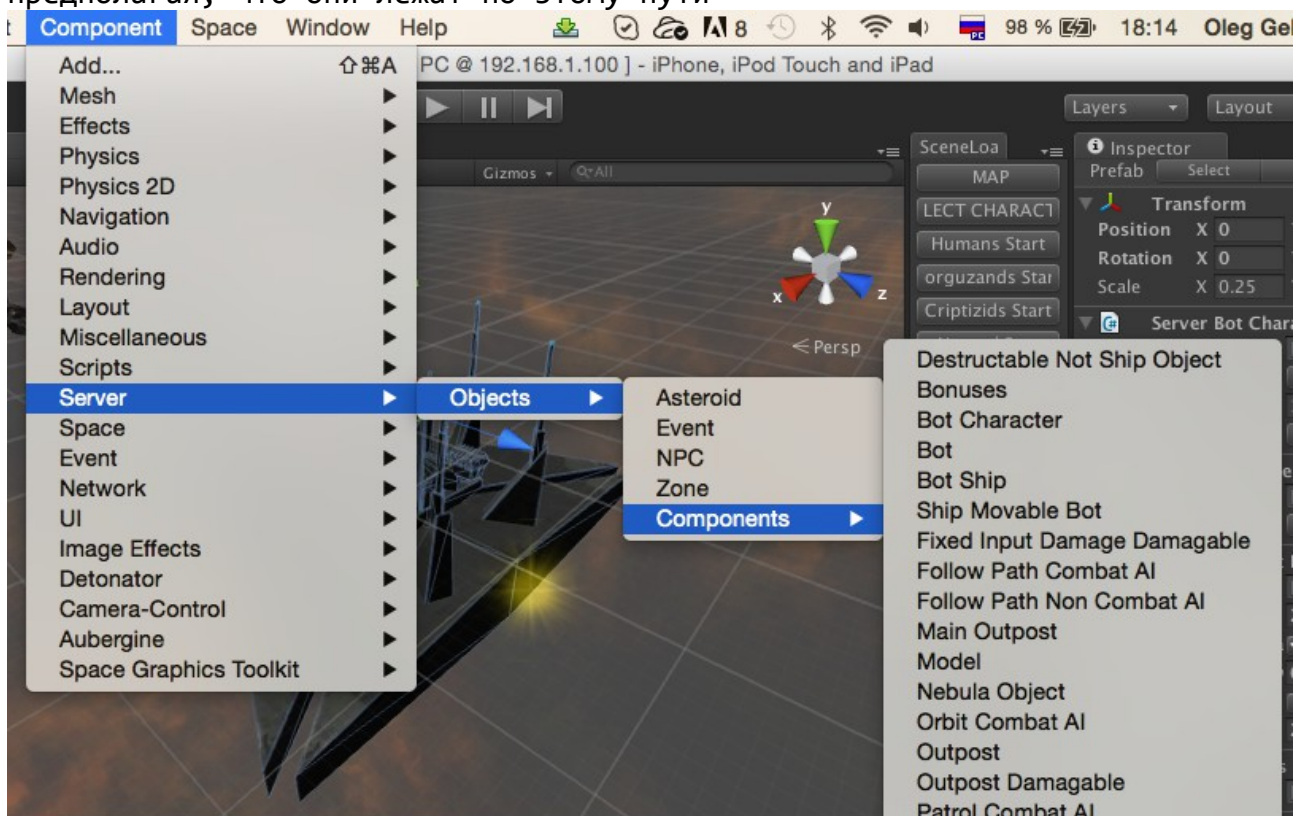


Устанавливаем его в нужную позицию. Затем последовательно начинаем добавлять компоненты.

1. Добавляем из меню

Component->Server->Objects->Components->Nebula Object

Все компоненты находятся по пути **Component->Server->Objects->Components**, поэтому в дальнейшем я буду писать просто названия компонентов предполагая, что они лежат по этому пути



Настраиваем свойства **Nebula Object**

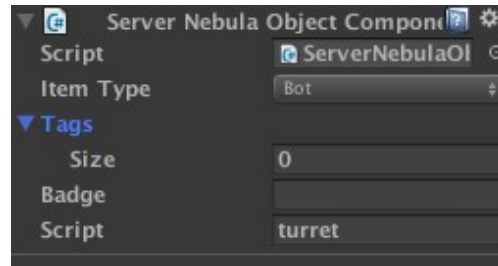
Item Type устанавливаем в **Bot**

Tags - не трогаем

Badge - не трогаем

Script - пишем **turret**. Это название скрипта метаязыка в котором записываются условия создания объектов. В частности в данном случае аутпост должен создаваться только если зона принадлежит какой-то расе, в

нейтральной зоне он создаваться не будет до тех пор пока не появится владелец зоны.



2. Добавляем компонент **Model**

Свойства

Model – ID модели из знакомого файла prefabs_db. Я установил **CRIPTIZID_OUTPOST**

3. Добавляем **Main Outpost**.

Никаких свойств нет, просто нужно наличие

4. Добавляем компонент **Bot**

Sub Type устанавливаем в **Main Outpost**

5. Добавляем компонент **Bonuses**

Никаких свойств нет

6. Добавляем **Outpost Damagable**

Устанавливаем **Max Health** – базовое здоровье 2000 (для примера)

Ignore Damage At Start – игнорировать входящий дамаг при создании какое-то время. Ставим галку.

Ignore Damage Interval – если установили игнорировать входящий дамаг при старте, то устанавливаем интервал игнора. Я поставил 60 сек

Create Chest When Killed – создавать сундук с лутом при разрушении. Я убрал галку, это нужно на ботах

Additional HP – дополнительное ХП зависимости от уровня аванпоста. Смотри формулу расчета полного ХП в доках по захвату систем. Я поставил 2 ед для теста

7. Добавляем **Race**

Race устанавливаем в **Criptizids**, т. к. для примера делаем аванпост в криптизидской локации. На самом деле это важно только при старте. Аванпост автоматически сменит свою расу, когда раса локации сменится

8. Добавляем **Bot Character**

Workshop – не имеет значения для аванпоста. Ставим любой криптизидский. Например **Arlen**

Level – стартовый уровень аванпоста. При прокачке может меняться

Fraction – фракция при старте, ставим **Player Criptizids**. Она также автоматически будет меняться при смене владельца локации

На этом все. Аванпост создан. Вызываем **Replace Zone XML** и сохраняем. В юнити сцене мы теперь можем временно делать объекты неактивными не удаляя их, тогда эти объекты не запишутся в результирующий файл.
Конечный набор

