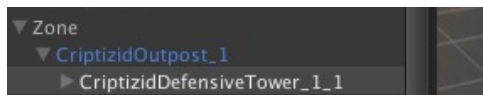


## Создание турели

Создание турели немного сложнее, т. к. они атакуют и движутся. Нужно настроить параметры оружие и траектории движения

Допустим мы хотим создать турель, которая движется по кругу вокруг аванпоста и атакует врагов. Кидаем объект турели в сцену как дочерний объект аванпоста, называем турель уникально. Новая система поддерживает дочерние объекты. Т.е. Турель может быть дочерней другого объекта, все равно файл запишется правильно



Начинаем добавлять компоненты

Nebula Object

Item Type – Bot

Badge – outpost (здесь для туррелей которые работают совместно с укреплениями и аванпостом нужно ставить бэдж outpost, они будут обрабатываться чуть по другому чем любые другие туррели)

Script – turret

Model

Model – CRIPTIZID\_TURRET

Turret

Bot

Sub Type – Turret

Bonuses

Outpost Damagable

Max Health

Ignore Damage At Start – yes

Ignore Damage Interval – 60 sec

Create Chest When Killed – no

Fixed Input Damage – фиксированное количество входящего урона

Additional HP

Race

Race

Bot Character

Workshop

Level

Fraction

Target

Simple Weapon

Optimal Distance – оптимальная дистанция атаки

Damage – урон в том случае если для расчета урона не используем процент от здоровья игрока

Cooldown – кулдаун

Use Target HP – ставим галку если хотим чтобы турель при расчете урона использовала не фиксированное значение урона а процент от здоровья игрока

Target HP Percent – собственно тот процент от здоровья игрока

которые отнимается при выстреле, число от 0 до 1

Simple Movable – будет на объектах которые могут двигаться  
Speed – скорость

Respawn

Interval – через сколько респаунится

Последнее что нужно сделать настроить AI движения турели. В данном случае я хочу чтобы двигалась по кругу вокруг аванпоста и при необходимости останавливалась и стреляла в врагов

Добавляю

Follow Path Combat AI – это атакующий объект который движется по точкам

Для создания пути использую утилиту Space->Create Circle Path At Selection. Появится окно, закрепим его. Там 2 поля – радиус и количество точек

Создаем в сцене пустой Game Object, ставим его в место – центр нашего круга, например в центр аванпоста. Добавляем на этот объект компонент Path Painter – он нужен для визуализации пути. Устанавливаем в окне радиус например 200, количество точек 10 к примеру. Снова выделяем объект и пока он выделен нажимаем Create Path. Как дочернии в этом объекте создадутся круговые точки пути.

Имея точки пути возвращаемся к турели и настраиваем свойства

Align With Forward Direction – выравнивать ли объект по пути движение, т. е. Должен ли объект смотреть в сторону движения. Если нет то он как бы не двигался вращаться не будет, если выставлен будет выравниваться в сторону движения

Rotation Speed – угловая скорость вращения при повороте в радианах. На кораблях у меня 0.5. Т.к. Турели большие то их сделал медленне 0.05 можно. Это работает если предыдущая галка поставлена

Battle Moving Type – как движется турель если вступила в бой Я поставил Attack Stay- она останавливается и стоит на месте

Path – массив точек пути. Берем те точки что сгенерировали и последовательно переносим сюда. Когда перенесем все точки, можем их сделать дочерними турели, чтобы они не забивали сцену

