

Создание серверных объектов из Unity

Все серверные объекты находятся в меню

Component->Server->Objects

Создание зоны

Зона должна быть родительским объектом в сцене. Не должно быть нескольких зон.

Создаем пустой GameObject

Добавляем компонент **Component->Server->Objects->Zone**

Устанавливаем обязательные параметры

Zone ID – ид зоны, они четко прописаны, произвольный ставить нельзя. В нашем случае это будет название редактируемой сцены – H1, H2 и т. д.

Zone Name - имя зоны. Это ID строки из файла локализации в которой содержится название зоны

Level – уровень зоны

Race – раса, которая изначально владеет зоной

Все остальные объекты добавляются как дочерние в объект зоны

Создание NPC

NPC – это корабль, основанный на моделях, который может атаковать

Добавляем в Zone объект, который будет изображать корабль(просто куб или модельку по пути Prefabs/Ship)

Добавляем на этот объект компонент Component->Server->Objects->NPC

Устанавливаем параметры

NPC ID – ид нпс, должен быть уникальным среди других нпс в этой зоне

Name – ид строки в файле локализации где содержится имя нпс

NPC Race – раса нпс

NPC Fraction – фракция нпс, определяет его отношение к другим игрокам и нпс

Respawn – интервал в секундах когда нпс возродится в случае разрушения

NPC Workshop – мастерская нпс, будьте внимательны – должна соответствовать расе нпс

NPC Difficulty – глобальный множитель к урону и здоровью нпс для повышения его сложности. Если стоит None – то этот множитель 1 и он не влияет ни на что. Если Boss то множитель (> 1) - сложный монстр, Easy множитель (< 1) – легкий нпс

Level from Zone? - если отмечен, то уровень нпс будет наследоваться от родительской зоны, если неотмечен есть возможность ввести уровень вручную

Level – уровень нпс

AI Type – один из предустановленных типов поведения для нпс

Далее описываются типы поведения

Chase Enemy? - будет ли нпс прерывать свой тип движения и гнаться за врагом когда заметит его

Free Fly At Box – случайное движение в кубе, которое задается углами Corner Min и Corner Max

Free Fly Near Point – случайное движение возле точки спауна в пределах радиуса Radius

Orbit Around Point – движение по кругу или хорде с углами изменения ϕ , θ и радиусом круга Radius

Patrol – циклическое движение между двумя точками First Point и Second Point

None – нпс просто стоит на месте

Создание астероида

Добавляем в зону дочерний объект (Resources/Prefabs/Asteroid), добавляем на этот объект компонент Component->Server->Objects->Asteroid

Устанавливаем параметры

ID – целое число уникальное среди других астероидов в сцене

Force Create – при проверки на спаун астероида вероятность создания астероида в точке < 100%, поэтому необязательно астероид возникнет в этой точке. Если установить флаг, то вероятность создания учитываться не будет и астероид возникнет с вероятностью 100%

Data ID – ид содержимого астероида, фактически описывает какая руда будет содержаться в этом астероиде. Чтобы посмотреть значения каждого ид нужно открыть файл Resources/Data/asteroids, там описываются какая руда содержится в этом типе астероидов
Сама руда описывается в файле Resource/Data/Materials/ore

Model ID – ид визуального представления астероида. Все ид моделей описываются в файле Resources/DataClient/prefabs_db. Там описываются ID моделей и пути к их префабам

После того как создали все объекты зоны для сохранения изменений выбираем пункт меню

Space ▢ Replace Zone XML

После этого объект зоны можно деактивировать