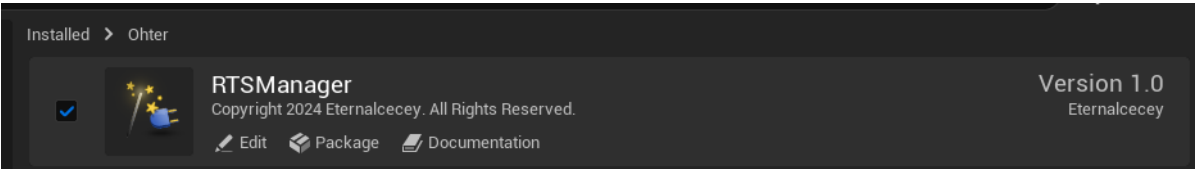
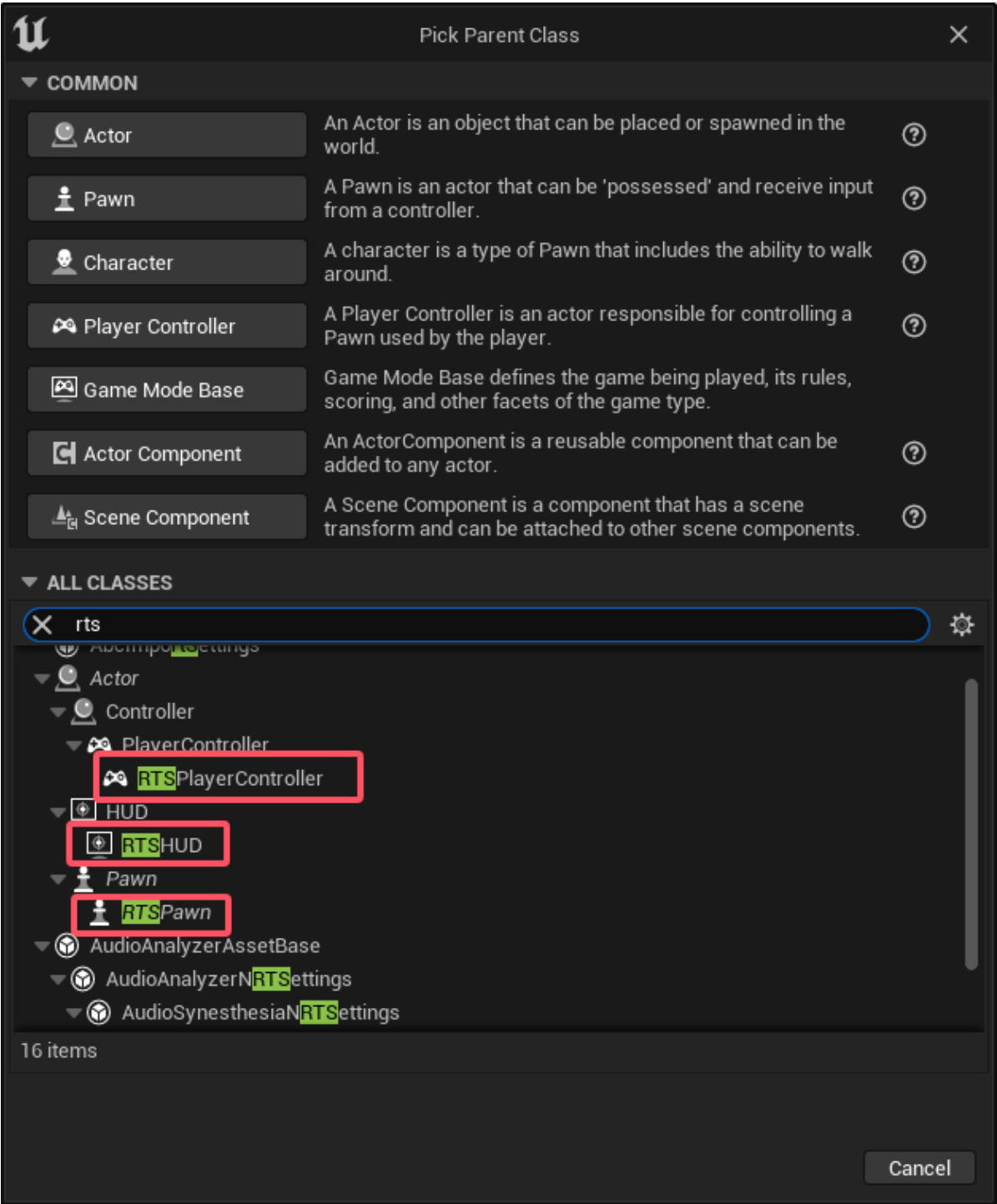


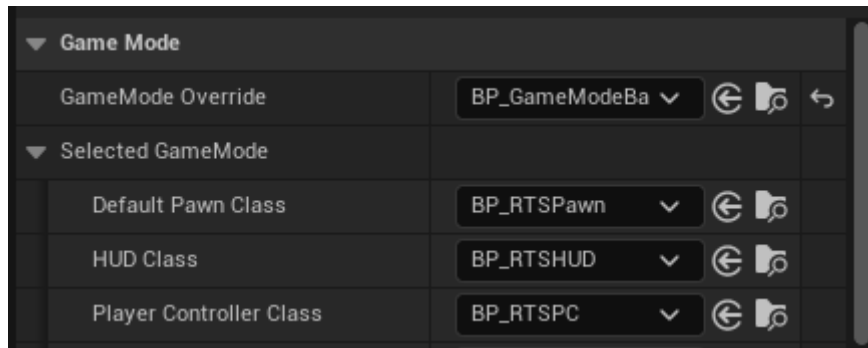
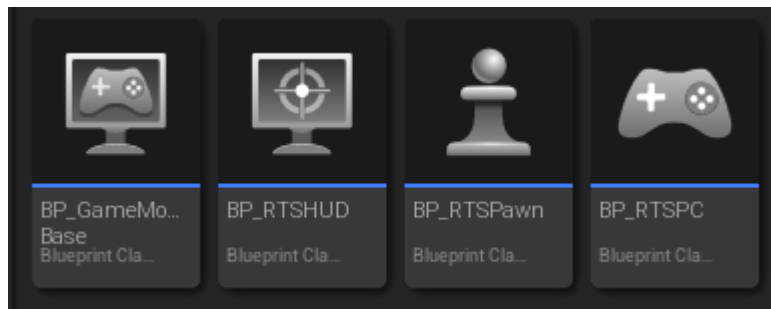
一.启用插件



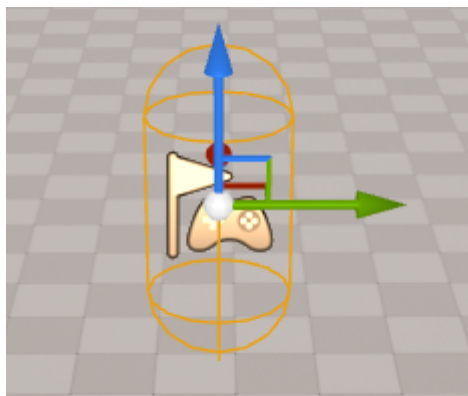
二.使用插件创建基础框架

创建你的蓝图类，需要继承RTSPlayerController，RTSHUD，RTSPawn，注意GameMode只需要继承系统默认或者您自己的GameMode即可，RTSManager不会提供GameMode





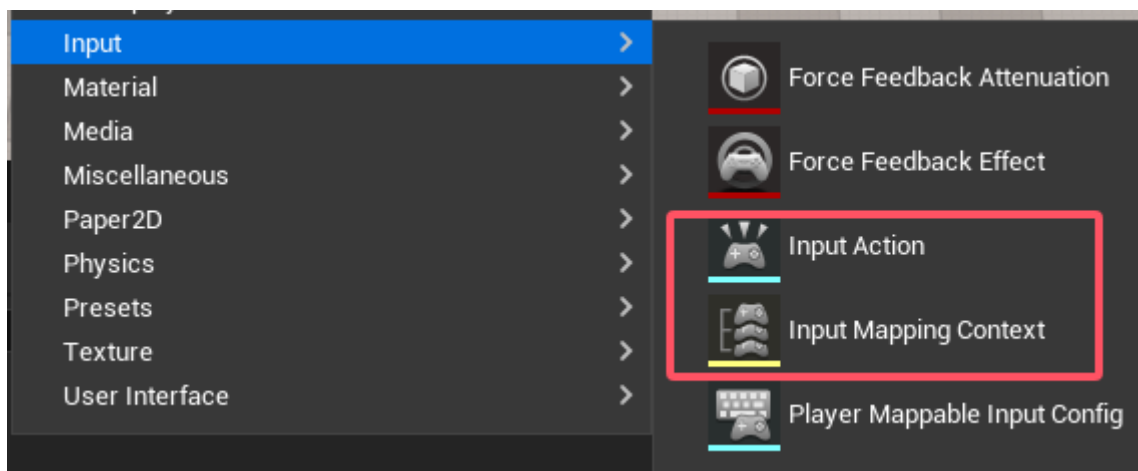
你的场景中必须有PlayerStart，否则RTSPawn可能不会生效



一旦您完成了以上操作，运行游戏，鼠标接触视口边缘就已经可以移动视口了

三.配置按键操作

RTSManager插件对按键配置是基于EnhancedInput，只需要您配置InputMappingContext和InputAction即可



进入您的PlayerController蓝图类（这里为BP_RTSPC）

RTSManager

Input

RTSMapping Context	None	None
--------------------	------	------

Selected

Selected Input	None	None
Multi Selected Hotkey	None	None

View

View Rotate Input	None	None
View Zoom in Out Input	None	None
View Drag with Keys Input	None	None

Move

Move Input	None	None
------------	------	------

说明：

- RTSMapping Context：使用InputMappingContext创建您的IMC文件
- Selected Input：点选和框选单位使用(推荐使用鼠标左键)
- Multi Selected Hotkey：搭配Selected Input使用，实现增量选择
- View Rotate Input：实现视角的pitch和Row值旋转
- View Zoom in Out Input：实现视角拉近拉远
- View Drag with keys Input：实现视角的拖拽
- Move Input：实现对框选的单位进行点击地面或单位进行移动

四.操作参数说明

在BP_RTSPC中对各个操作参数进行了细分，您可以根据实际情况来调整

ViewSettings

Move

Zone Boundary Movement Rate1400.0

Drag

Drag Screen Enable☒

Drag Screen Speed20.0

Drag Reverse☐

Object for Drag Types0 Array elements

Rotate

View Init Rotate

X0.0

Y300.0

Z0.0

Yaw

View Yaw Rotation Enable☒

View Yaw Rotation Speed50.0

Pitch

View Pitch Rotation Enable☒

View Pitch Rotation Speed10.0

Clamp Pitch Min285.0

Clamp Pitch Max330.0

ZoomInOrOut

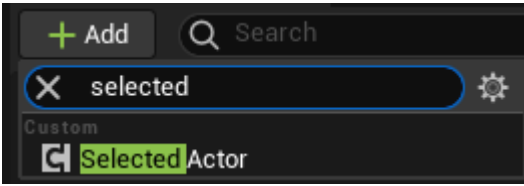
Turn on Zoom in Out☒

Zoom in Out Speed200.0

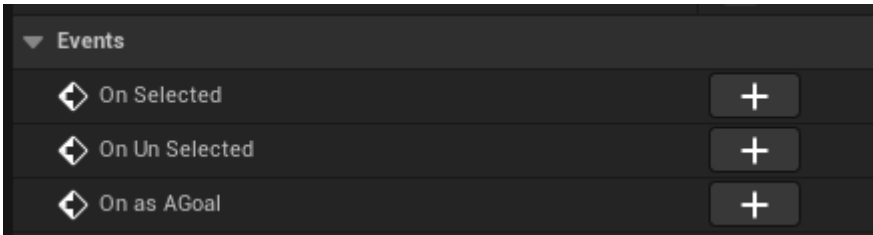
- Zone Boundary Movement Rate：鼠标移动到视口边界进行视口移动的速度
- Drag Screen Enable：是否开启视口拖拽
- Drag Screen Speed：视口拖拽速度
- Drag Reverse：反转拖拽
- Object for Drag Types：鼠标拖拽窗口是基于鼠标当前对地形的识别，如果拖拽不起作用，添加地形的碰撞类别，否则不需要添加
- View Init Rotate：保持默认即可，除非你需要更改初始的视角旋转
- View Yaw Rotation Enable：是否开启视角Yaw的旋转
- View Yaw Rotation Speed：视角Yaw旋转速度
- View Pitch Rotation Enable：是否开启视角Pitch旋转
- View Pitch Rotation Speed：视角Pitch旋转速度
- Clamp Pitch Min：视角Pitch旋转限制最小值
- Clamp Pitch Max：视角Pitch旋转限制最大值
- Turn on Zoom in Out：是否开启视角拉近拉远
- Zoom in Out Speed：视角拉近拉远的速度

五.指定Actor对框选功能相应

除了在PlayerController中对框选热键进行指定，我们还需要指定哪些Actors对框选响应，要响应框选功能，需要在对应的Actors上添加选择组件Selected Actor



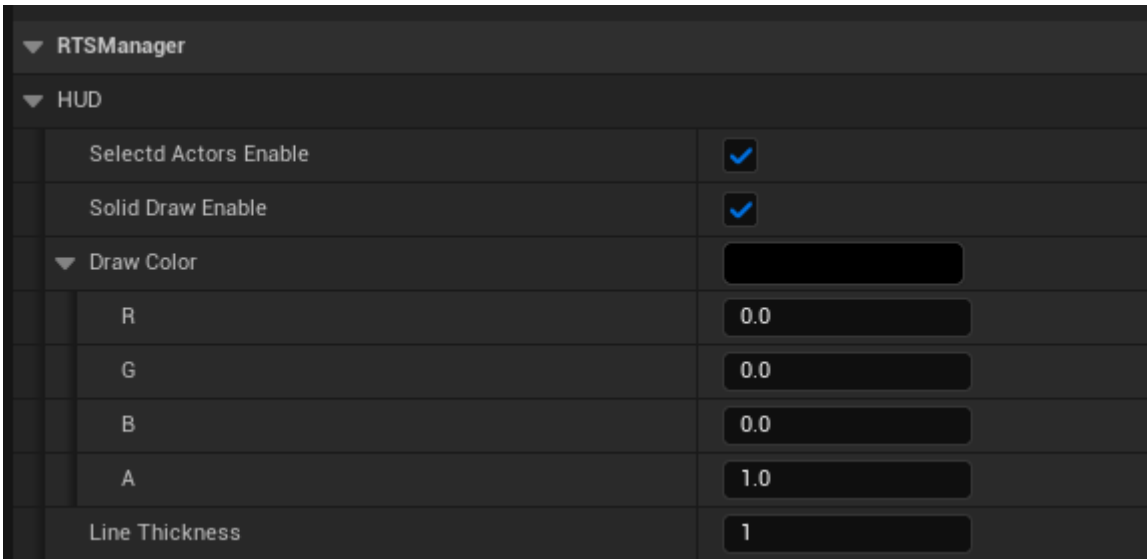
添加此组件后，我们需要实现此组件的三个代理时间，用于接受对应的响应



- On Selected：当该单位被选择时，触发此事件
- On Un Selected：当该单位取消选择时，触发此事件
- On as AGoal：当其他单位以该单位为目标时，触发该单位上的此事件，并且传递其他单位

5.1 框选的额外补充

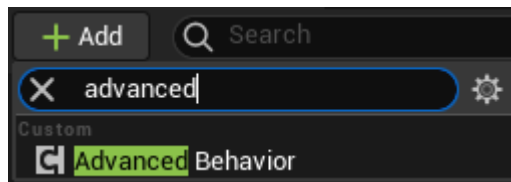
在HUD中，RTSManager分类下有对框选设置做的补充



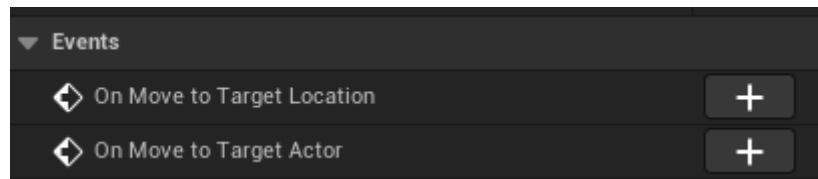
- Selected Actors Enable：是否开启框选
- Solid Draw Enable：true为实心框，false为空心框
- Draw Color：框选的颜色（注意Alpha不能为0，否则是透明无法看见）
- Line Thickness：框选的线条粗细

六.阵型

RTSManager提供了行为组件Advanced Behavior，当多个单位移动时，该组件会为每个单位分配阵型中的一个坐标



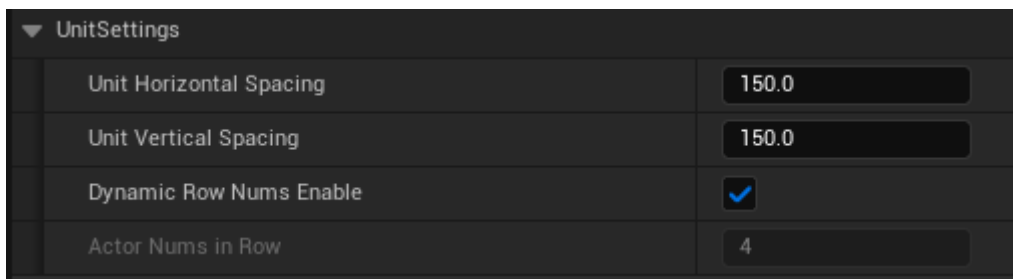
添加此组件后，当触发点击地面移动时，会自动接受分配好的坐标或目标



- On Move to Target Location: 需要移动到的坐标点
- On Move to Target Actor: 需要移动到的Actor

该组件只是分配阵型坐标，并不实现移动，需要实现移动，可以使用虚幻内置的导航系统和AI控制器，或者使用任何您自定义或者第三方的导航或者寻路模块。

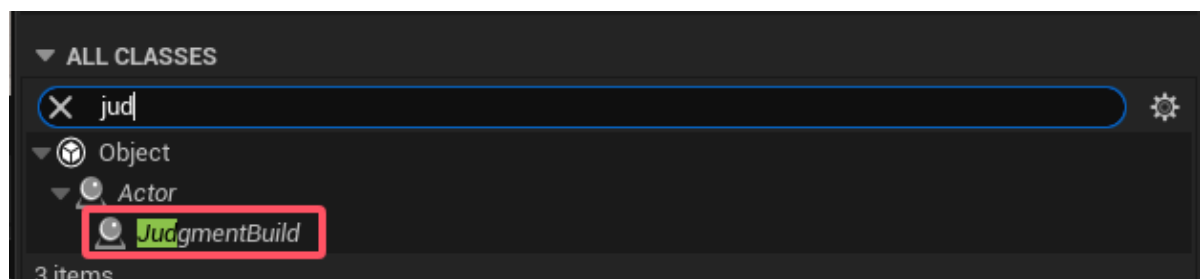
该组件主要功能是为多个框选目标的移动实现阵列功能，对阵列的排序或者更改在PlayerController选项中



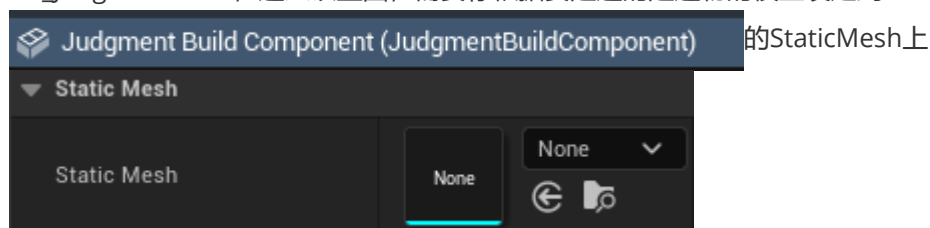
- Unit Horizontal Spacing: 阵列中每个单位的横向间隔
- Unit Vertical Spacing: 阵列中每个单位的纵向间隔
- Dynamic Row Nums Enable: 是否开启动态阵列(推荐开启)
- Actor Nums in Row: 静态整列下指定每行最多的单位值(需Dynamic Row Nums Enable=false 才会生效)

七.建造

RTSManger插件提供了一个JudgmentBuild类，来进行建造前的判断

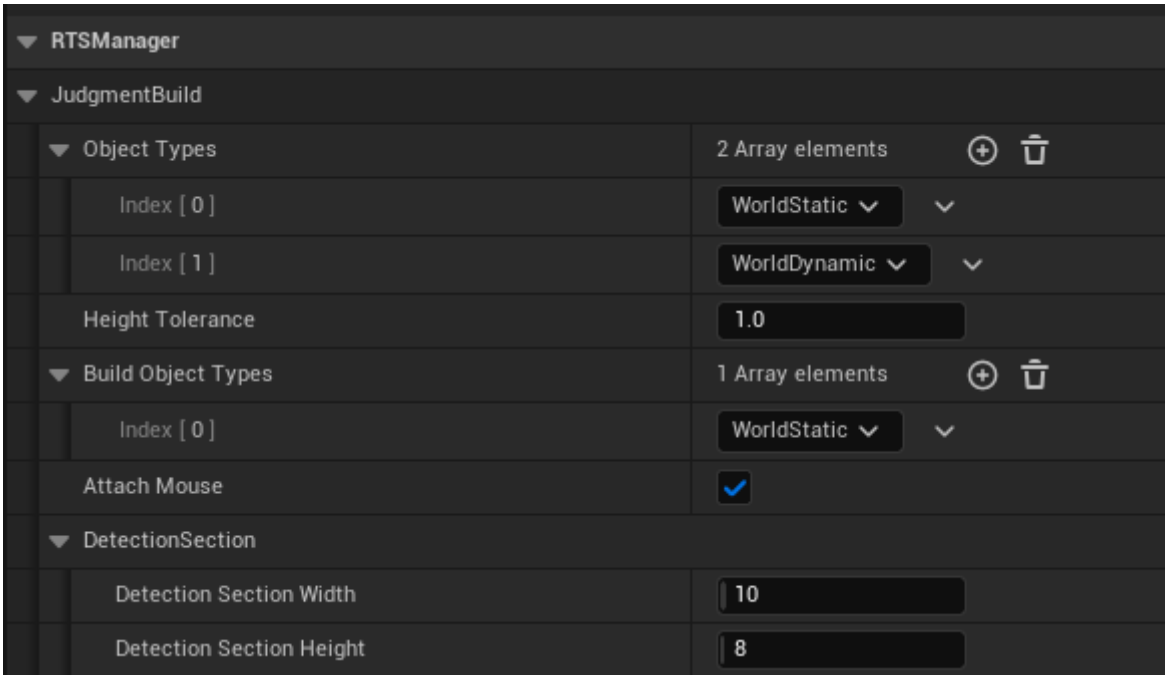


您只需创建一个蓝图类继承JudgmentBuild即可，比如创建一个蓝图类继承它，取名BP_JudgmentBuild，进入该蓝图，需要你根据要建造的建造物的模型设定到



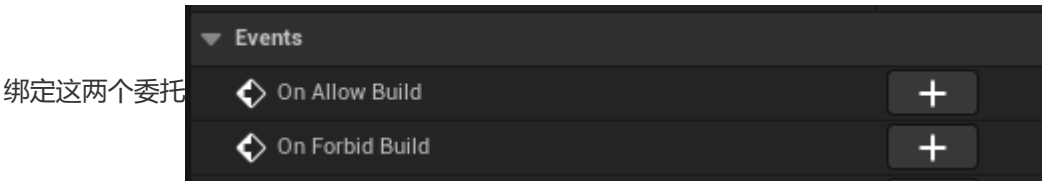
注意请保证该模型的中心点为模型底部中央

在RTSManager分类下有如下选项



- Object Types: 哪些碰撞类型会对建造物的建造进行干预
- Height Tolerance: 可建造的高度容差（地形的高度差）
- Build Object Types: 可在哪些碰撞类型的地形上进行建造判断
- Attach Mouse: 开启后，该蓝图将依附在鼠标上
- Detection Section Width: 地形检测的精细程度（横向）
- Detection Section Height: 地形检测的精细程度（纵向）

注意JudgmentBuild不是你要建造的建筑，它是模拟你当前的建筑，判断可建造性，将结果返回到你真实的建造Actor上完成创建



On Allow Build: 当允许创建时触发

On Forbid Build: 当禁止创建时触发

另外，旋转JudgmentBuild不要使用Actor自身的旋转函数，而使用下述函数，它能使旋转时对检测更为精确



最后使用构造函数进行建造



在可建造时，Return Value返回true，并且提供Location和Rotation用于提供给你创建真正的Actor使用，下面是一个简单的使用案例，BP_RealBuild是我们最后要显示在场景中的建筑蓝图

