

Instrucciones Testeo Comportamiento de Personajes

Consejos y anotaciones

- Al pasar el ratón por encima de los nombres de las variables en el inspector, aparece una descripción de ellas (qué son o qué hacen).
- Los valores del apartado "Parámetros" del ladrón deben ser IGUALES que los que tienen los aldeanos, para que se comporte como uno de ellos.
- No recomiendo modificar los aldeanos máximos por zona, ya que el valor está medido, pero os lo dejo por si quisiérais.

Valores Dificultades

- Abrir la ruta: Assets/Resources/Difficulties y hacer doble clic sobre la dificultad a modificar.
- A la derecha (en el inspector de Unity) aparecen los valores.
- Se pueden modificar todos los valores EXCEPTO EL "DIFFICULTY INDEX".

Valores Jugador (Marshallow)

- Abrir la ruta: Assets/Prefabs y hacer doble click en el prefab "Player" para abrirlo.
- A la derecha (en el inspector de Unity) aparece un script "Player Controller".
- Los valores que se pueden modificar son los que están en los apartados "Rangos" y "Físicas NavMesh".

Valores Aldeanos

- Abrir la ruta: Assets/Prefabs y hacer doble click en el prefab "Villager" para abrirlo.
- A la derecha (en el inspector de Unity) aparece un script "Villager".
- Los valores que se pueden modificar son los que están en los apartados "Parámetros", "Físicas NavMesh" y "Parámetros ALDEANO".

Valores Ladrón

- Abrir la ruta: Assets/Prefabs y hacer doble click en el prefab "Thief" para abrirlo.
- A la derecha (en el inspector de Unity) aparece un script "Thief".
- Los valores que se pueden modificar son los que están en los apartados "Parámetros", "Físicas NavMesh" y "Parámetros LADRÓN".

GameManager – Aldeanos máximos por zona.

- Abrir la ruta: Assets/Scenes y abrir la escena "Level_0".
- A la izquierda, en la jerarquía (hierarchy) de Unity, hacer click en el objeto llamado "GameManager".
- Abrir el apartado "Zonas".
- Abrir la variable "Zones" (es una lista).
- En cada zona, hay una variable "Max Villagers", que representa el número máximo de aldeanos que caben en esa zona. Este es el valor que podéis modificar, EL RESTO NO.