

Turret – Скрипт содержащий в себе базовые параметры оружия. Скрипт добавляется к основанию турели.

GoTurret – Ссылка на родительский объект.

Gui_id – Тип оружия, указывает какой тип вооружения будет работать на данной турели:

- 1 – Plasma Gun
- 2 – Laser Gun
- 3 – Rocket Gun
- 4 – Tesla Gun

Используется для переключения между оружием, если на одной турели добавлено несколько видов вооружений.

Not Destroyed – Если true, то на турель не действует урон.

Armor – Запас брони турели.

ForceField – Ссылка на объект к которому применён скрипт ForceField. Данный скрипт входит в другой ассет: **Sci-Fi ForceField&Hologram**.

Explosion – Массив в который добавляются взрывы уничтожения турели. По умолчанию добавлен один взрыв. Однако пользователь может создать свои виды взрывов и добавить их в массив. В таком случае взрыв будет определяться рандомно. Это позволит разнообразить визуальный ряд.

Power Or Ammo – Запас патронов либо энергии (в зависимости от вида оружия)

D Power – Расход энергии. Используется для Laser Gun и Tesla Gun.

Overheat – Порог перегрева оружия.

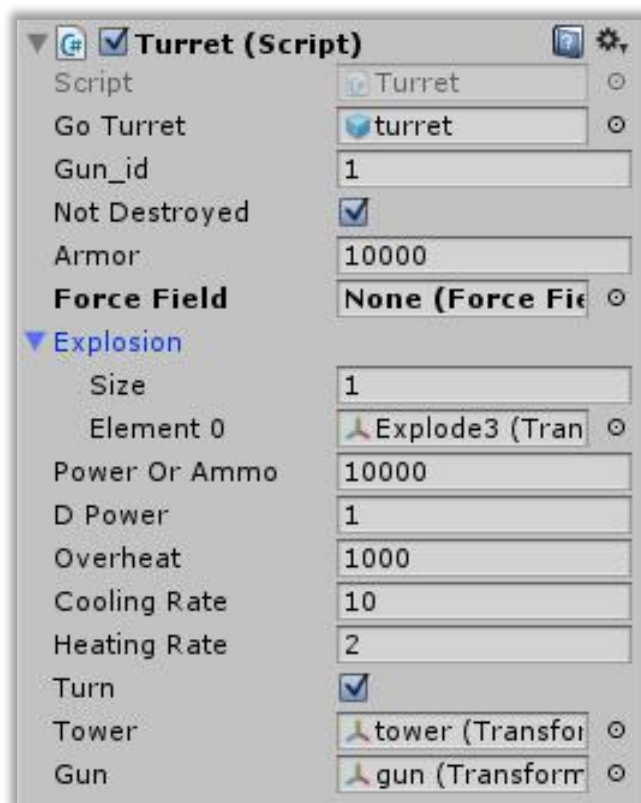
Cooling Rate – Скорость остывания оружия.

Heating Rate – Скорость нагрева оружия.

Turn – Поворот башни.

Tower – Башня турели.

Gun – Оружие закреплённое на башне.



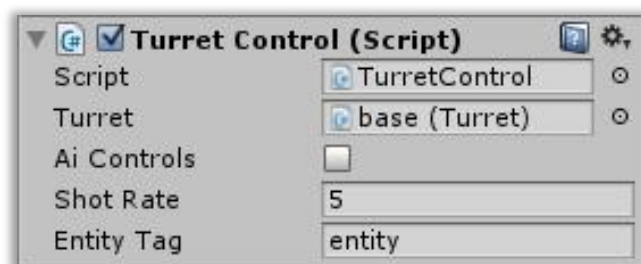
Turret Control – Скрипт управления турелью.

Turret – Ссылка на скрипт содержащий в себе базовые параметры оружия.

Ai Controls – Автоматическое наведение и стрельба, если противник в поле зрения. (Поле зрения регулируется радиусом Sphere Collider)

Shot Rate – Время между выстрелами в режиме Ai.

Entity Tag – Тег, по которому Ai определяет объект который можно атаковать. (Такой же тег нужно прописать всем объектам, которые должен атаковать Ai)



Plasma Gun – Скрипт плазменного оружия. Добавляется к игровому объекту, размещённому в месте, от куда производится выстрел.

Turret – Ссылка на скрипт содержащий в себе базовые параметры оружия.

Explosion – Массив в который добавляются взрывы от попадания снаряда. По умолчанию добавлен один взрыв. Однако пользователь может создать свои виды взрывов и добавить их в массив. В таком случае взрыв будет определяться рандомно. Это позволит разнообразить визуальный ряд.

Bullet – Префаб плазменного снаряда.

Flash – Префаб вспышки от выстрела.

Life Bullet – Время жизни снаряда.

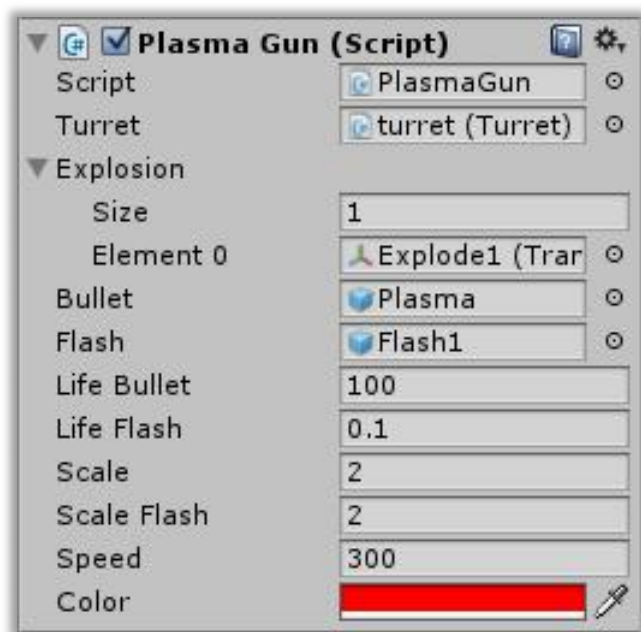
Life Flash – Время жизни вспышки.

Scale – Размер снаряда.

Scale Flash – Размер вспышки.

Speed – Скорость движения снаряда.

Color – Цвет плазмы и цвет вспышки от выстрела.



Laser Gun – Скрипт лазерного оружия. Добавляется к игровому объекту, размещённому в месте, от куда производится выстрел.

Turret – Ссылка на скрипт содержащий в себе базовые параметры оружия.

Explosion – Массив в который добавляются взрывы от попадания снаряда. По умолчанию добавлен один взрыв. Однако пользователь может создать свои виды взрывов и добавить их в массив. В таком случае взрыв будет определяться рандомно. Это позволит разнообразить визуальный ряд.

Laser – Префаб лазерного луча.

Flash – Префаб вспышки от выстрела.

Life After Off – Время затухания луча после прекращения атаки.

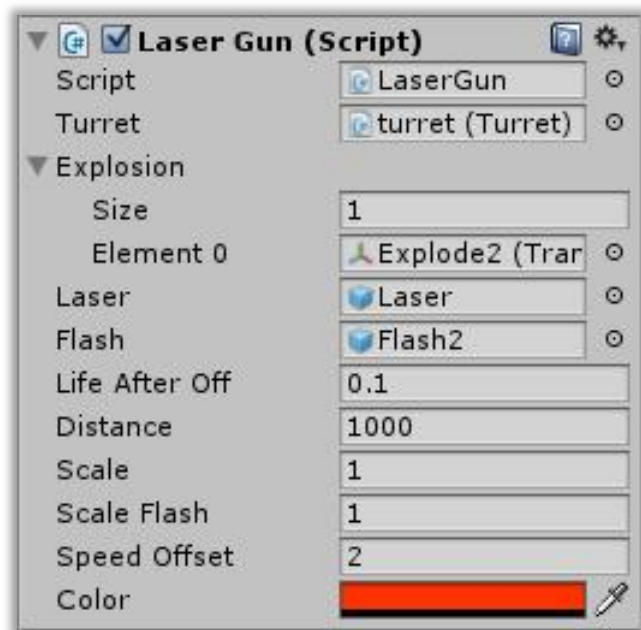
Distance – Длина луча.

Scale – Размер луча. (толщина)

Scale Flash – Размер вспышки.

Speed Offset – Скорость движения энергии в луче. (достигается за счёт сдвига текстуры)

Color – Цвет лазерного луча и цвет вспышки от выстрела.



Rocket Gun – Скрипт ракетного оружия. Добавляется к игровому объекту, размещённому в месте, от куда производится выстрел.

Turret – Ссылка на скрипт содержащий в себе базовые параметры оружия.

Homing – Включает режим самонаведения ракет на указанную цель.

Explosion – Массив в который добавляются взрывы от попадания снаряда. По умолчанию добавлен один взрыв. Однако пользователь может создать свои виды взрывов и добавить их в массив. В таком случае взрыв будет определяться рандомно. Это позволит разнообразить визуальный ряд.

Bullet – Префаб ракеты.

Flash – Префаб вспышки от выстрела.

Life Bullet – Время жизни ракеты.

Life Flash – Время жизни вспышки.

Scale – Размер ракеты.

Scale Flash – Размер вспышки.

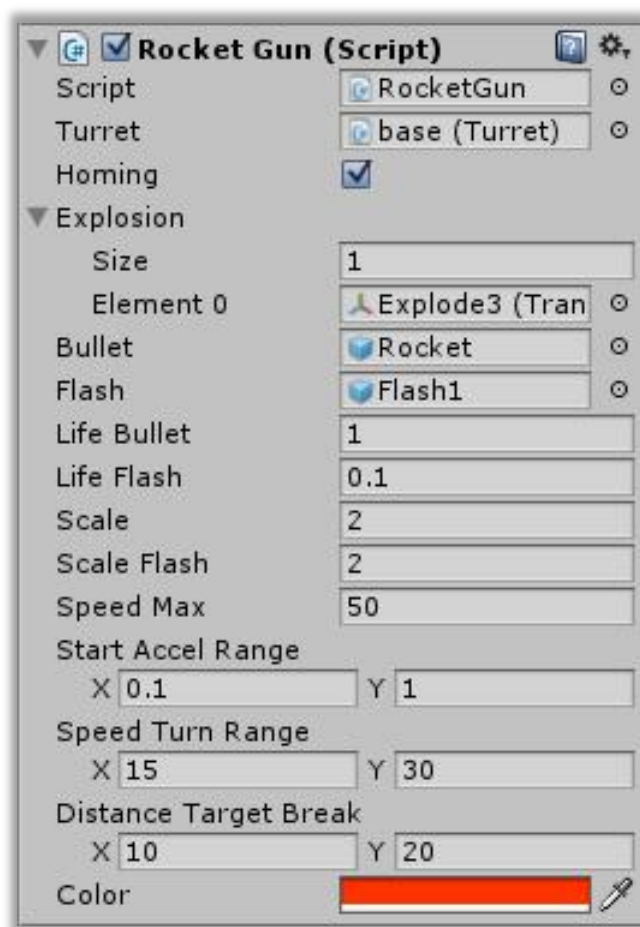
Speed Max – Максимальная скорость движения ракеты.

Start Accel Range – Стартовое ускорение ракеты.
Определяется рандомно от X до Y.

Speed Turn Range – Скорость поворота. Определяется рандомно от X до Y.

Distance Target Break – Дистанция до цели, на которой отключается наведение и ракета начинает догонять цель по прямой. Определяется рандомно от X до Y. В случае использования турелей на движущихся объектах (танках, самолётах) благодаря этому параметру от ракет можно увернуться с помощью резкого манёвра.

Color – Цвет вспышки от выстрела.



Tesla Gun – Скрипт оружия Тесла. Добавляется к игровому объекту, размещённому в месте, от куда производится выстрел.

Turret – Ссылка на скрипт содержащий в себе базовые параметры оружия.

Homing – Если true, то молния “преследует” выбранную цель.

Explosion – Массив в который добавляются взрывы от попадания снаряда. По умолчанию добавлен один взрыв. Однако пользователь может создать свои виды взрывов и добавить их в массив. В таком случае взрыв будет определяться рандомно. Это позволит разнообразить визуальный ряд.

Lightning – Префаб молнии.

Flash – Префаб вспышки от выстрела.

Scale Flash – Размер вспышки.

Speed Offset – Скорость движения энергии в молнии.
(достигается за счёт сдвига текстуры)

Life – Время жизни молнии.

Life After Off – Время затухания молнии после прекращения атаки.

Branches Pre Receiver – Количество ветвей молнии.

Lightning Bolt Jitter – Размер искривления молнии относительно центральной оси.

Lightning Width – Ширина молнии.

Lightning Frequency – Скорость обновления молнии. (Скорость искривления)

Lightning Part Branch – Дробление молнии на сегменты.

Lightning Curve – Изгиб центральной оси молнии.

Color – Цвет молнии и цвет вспышки от выстрела.

