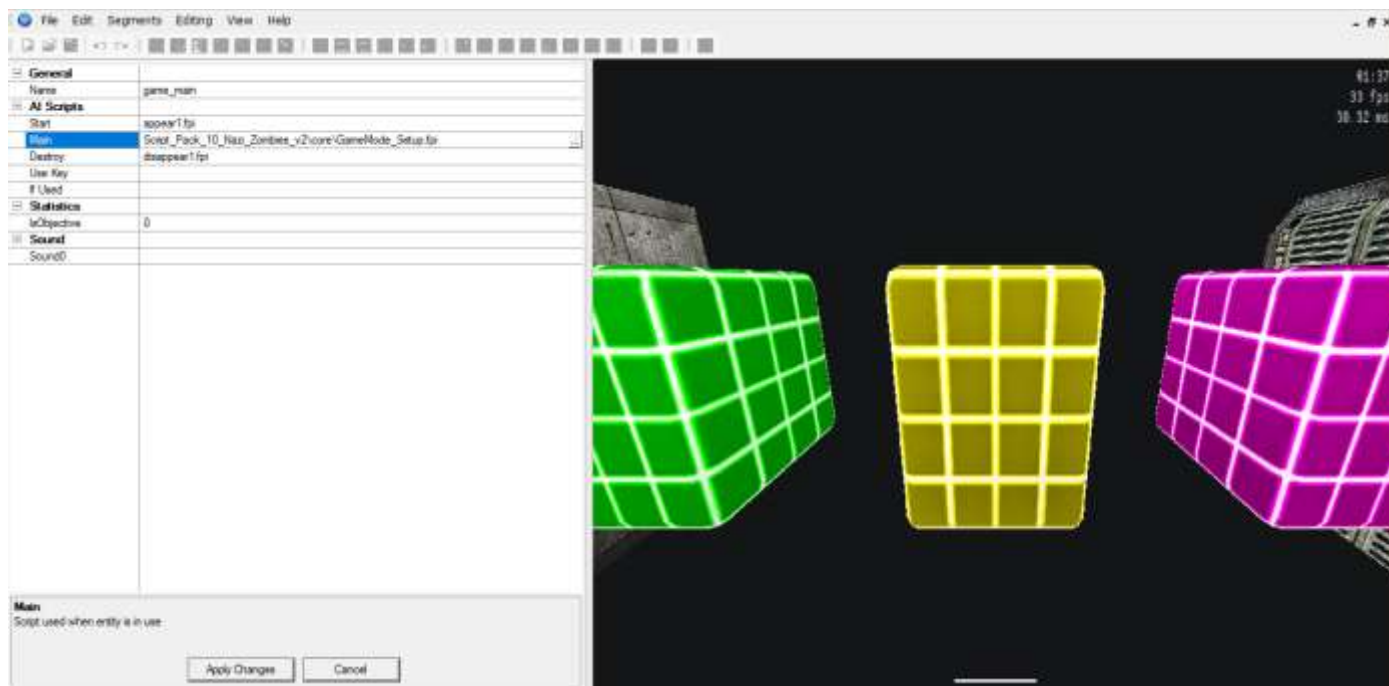


Руководство - Быстрый старт

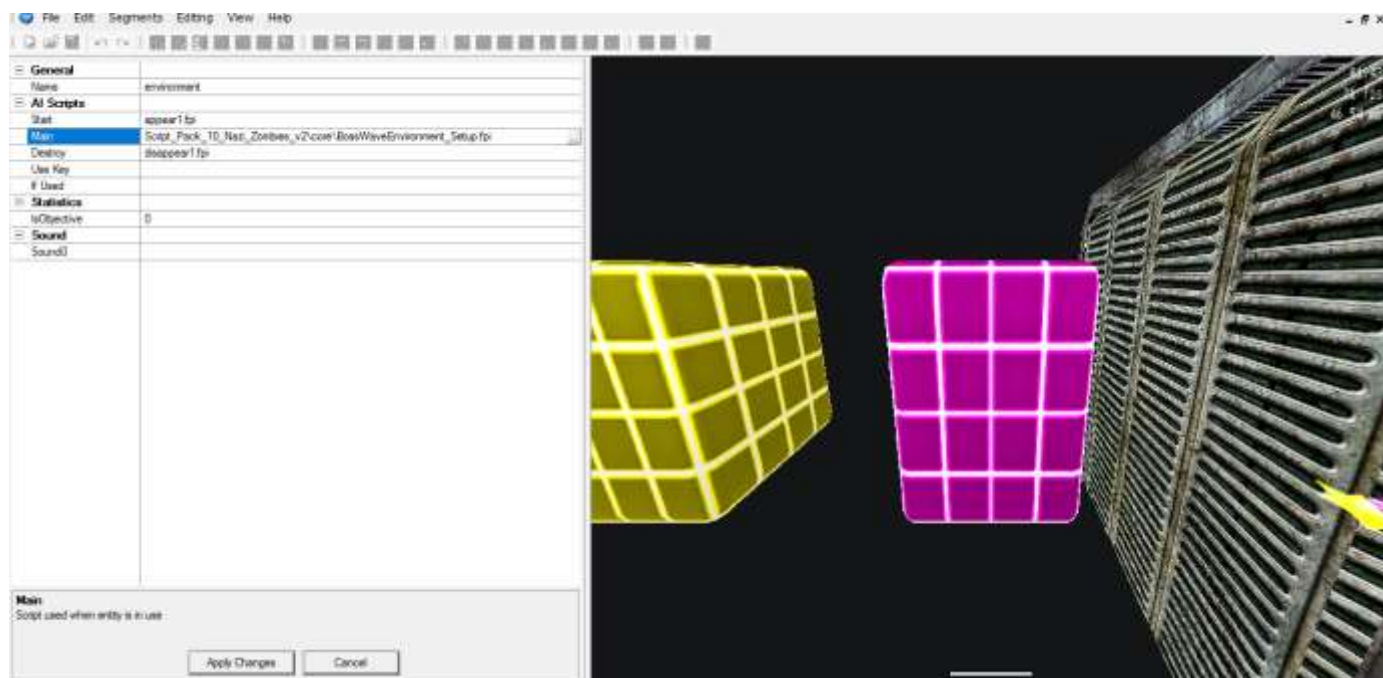
Чтобы инициализировать игровой режим вам следует использовать основной скрипт в вашем уровне. Рекомендуется использовать WinZone, чтобы обозначить триггер зону как основную.

Установите скрипт “core\GameMode_Setup.fpi” в поле ai/main триггер зоны



Теперь добавим немного атмосферы, когда будем сражаться с боссами!

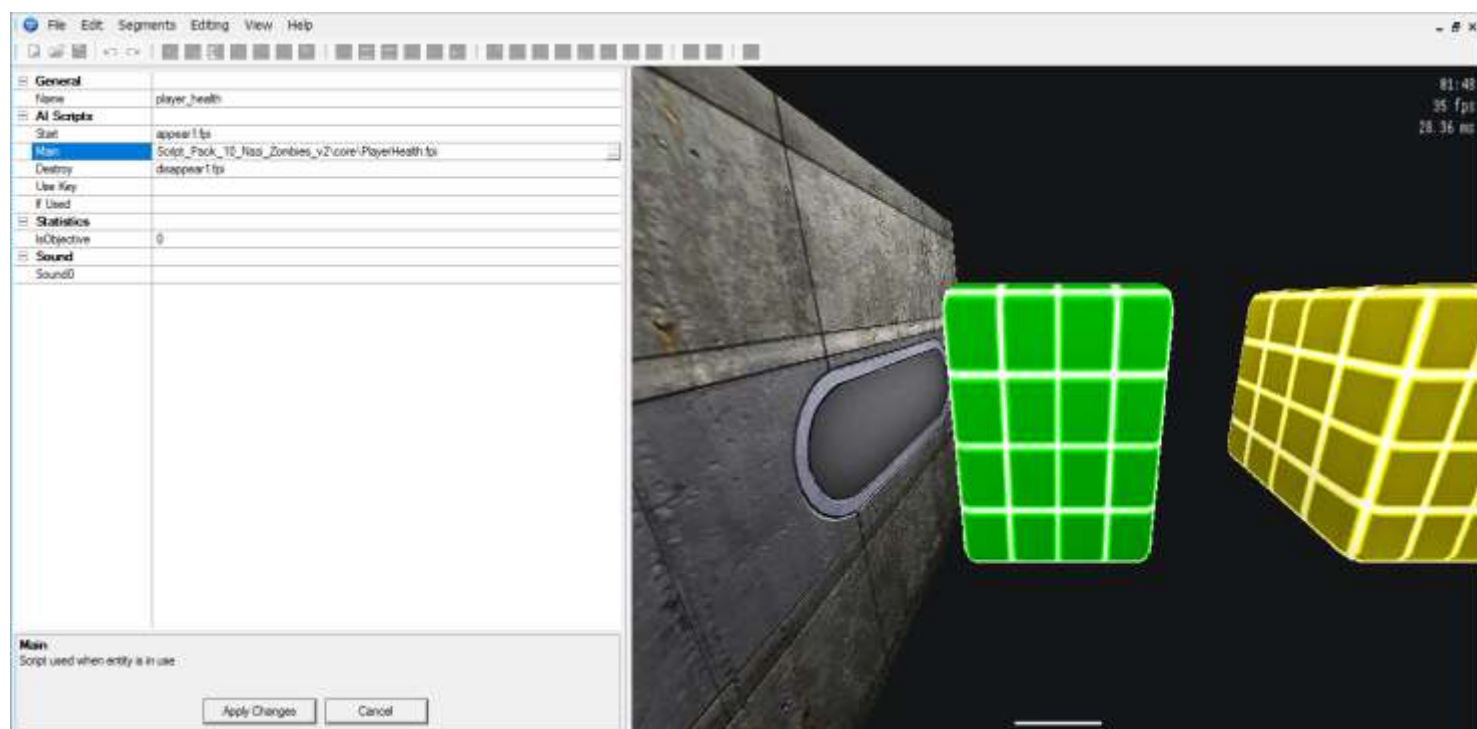
Установите скрипт “core\BossWaveEnvironment_Setup.fpi” в поле ai/main триггер зоны



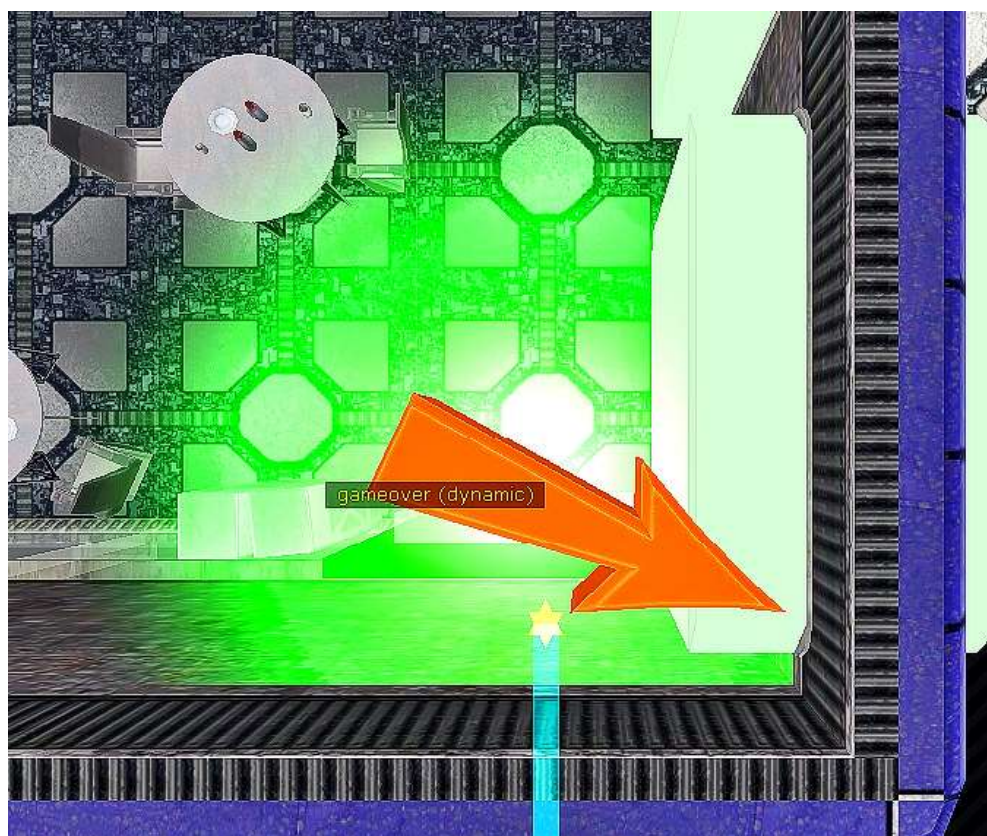
Далее, нам нужно добавить регенерацию здоровья игрока

Для этого рекомендуется использовать HealZone чтобы обозначить ее как скрипт здоровья игрока

Установите скрипт “core\PlayerHealth.fpi” в поле ai/main триггер зоны



И установим камеру поражения. Важно! Установите имя сущности “gameover”!

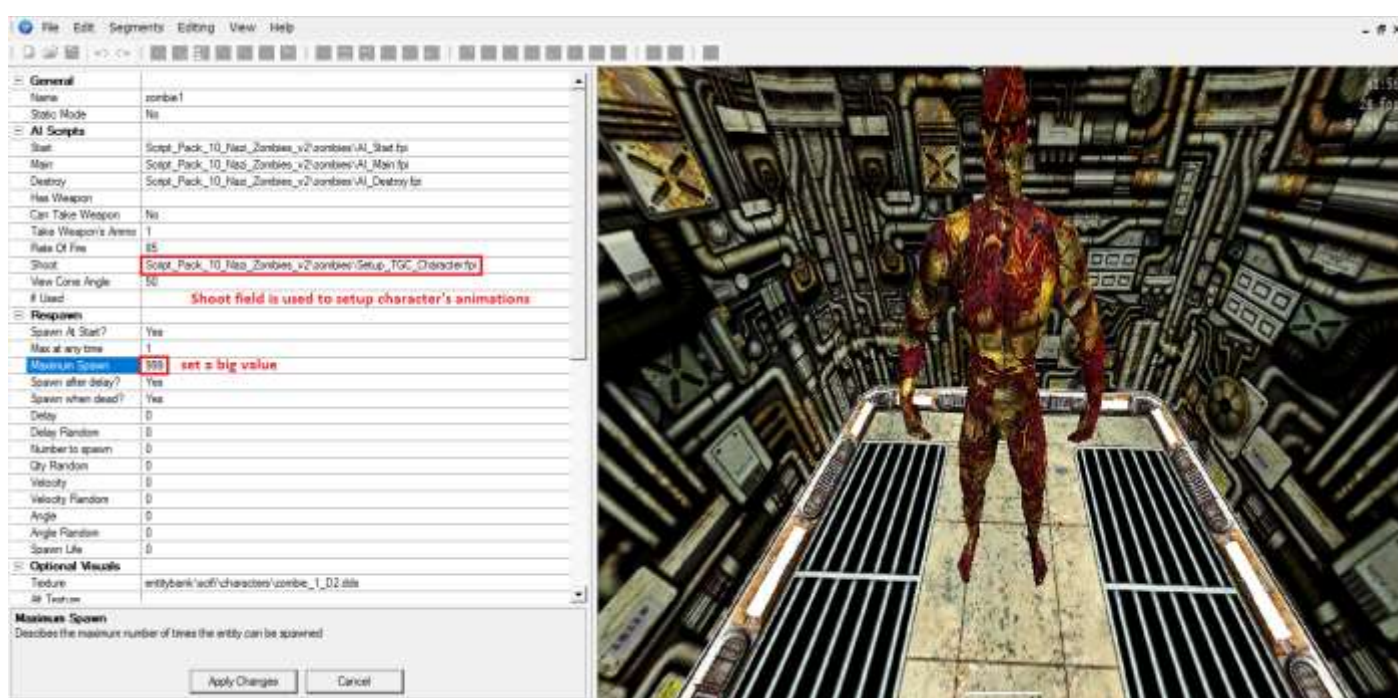


Игровой режим инициализирован!

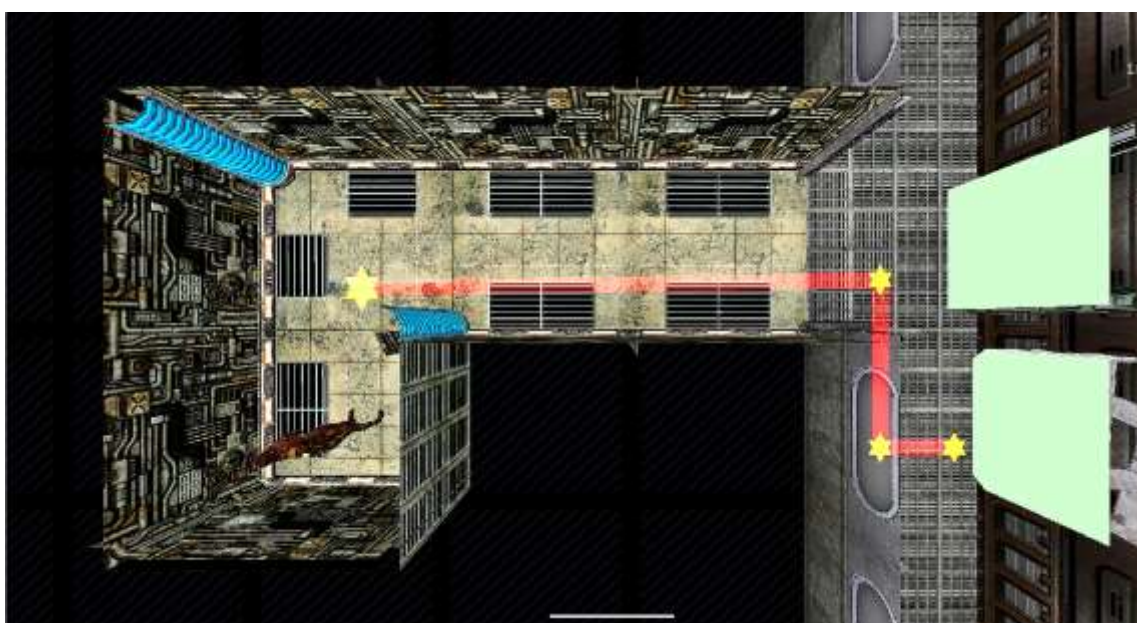
Время добавить зомби, босса и баррикаду! Для этого используйте специально заготовленных персонажей



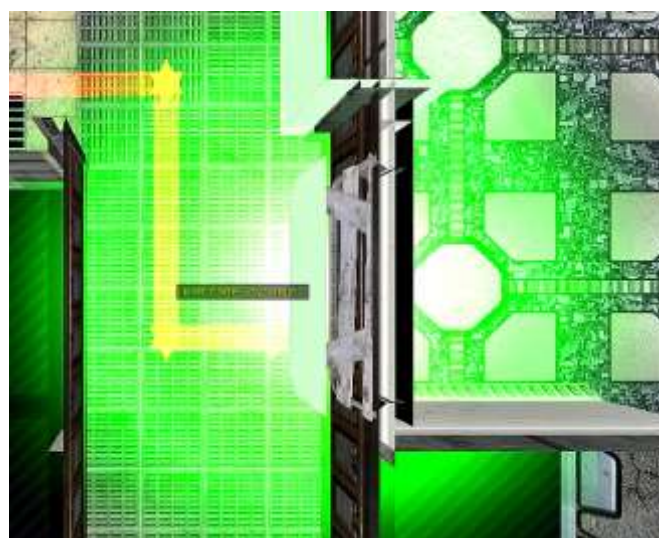
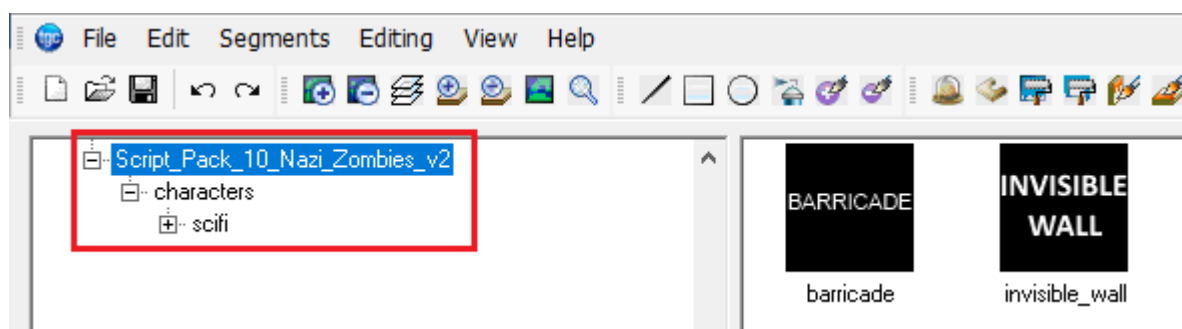
Эти персонажи уже имеют все необходимые скрипты. Вам нужно лишь разместить их на своей карте и изменить свойство “Maximum Spawn” на большое значение



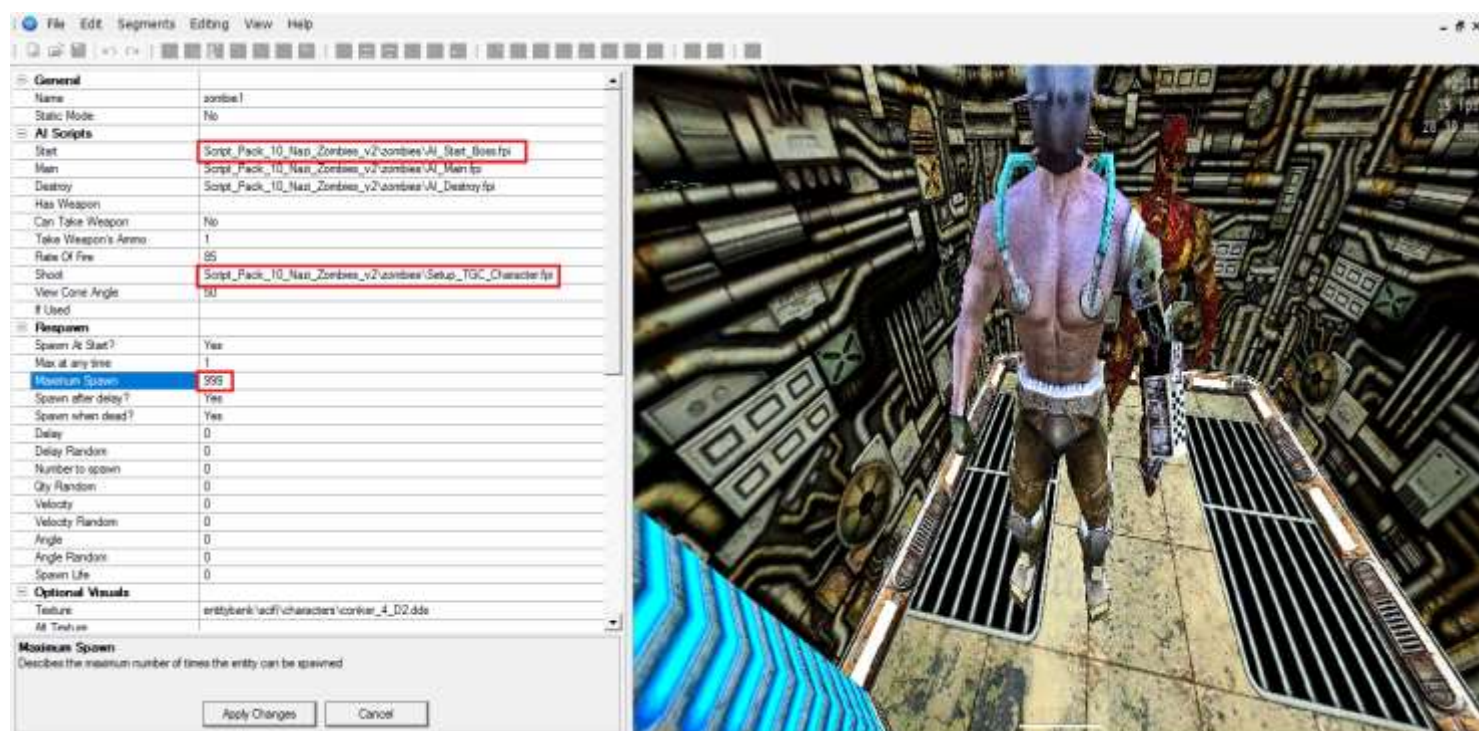
Построим waypoint от зомби до баррикады



Теперь добавим баррикаду и невидимую стену, чтобы блокировать игрока, когда он рядом

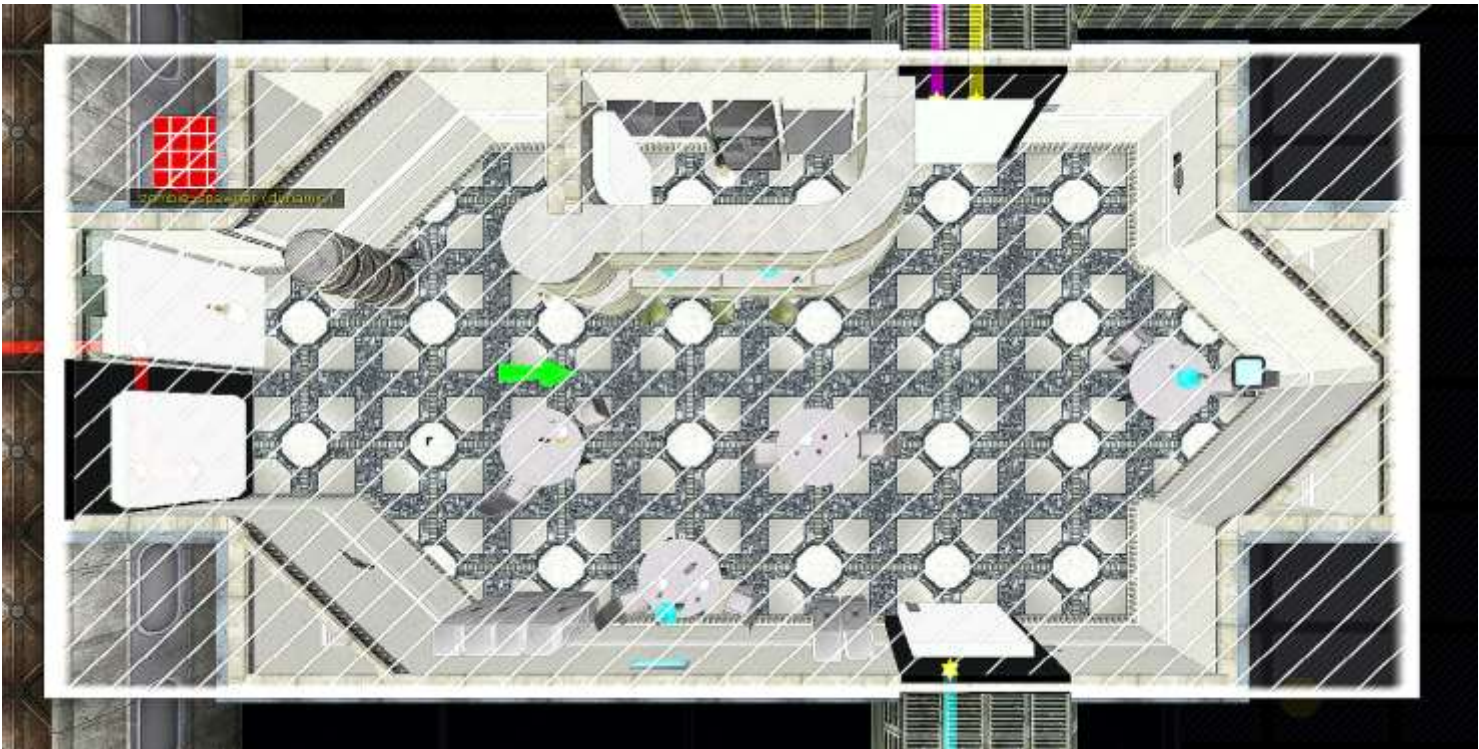


Давайте разместим босса для волны боссов

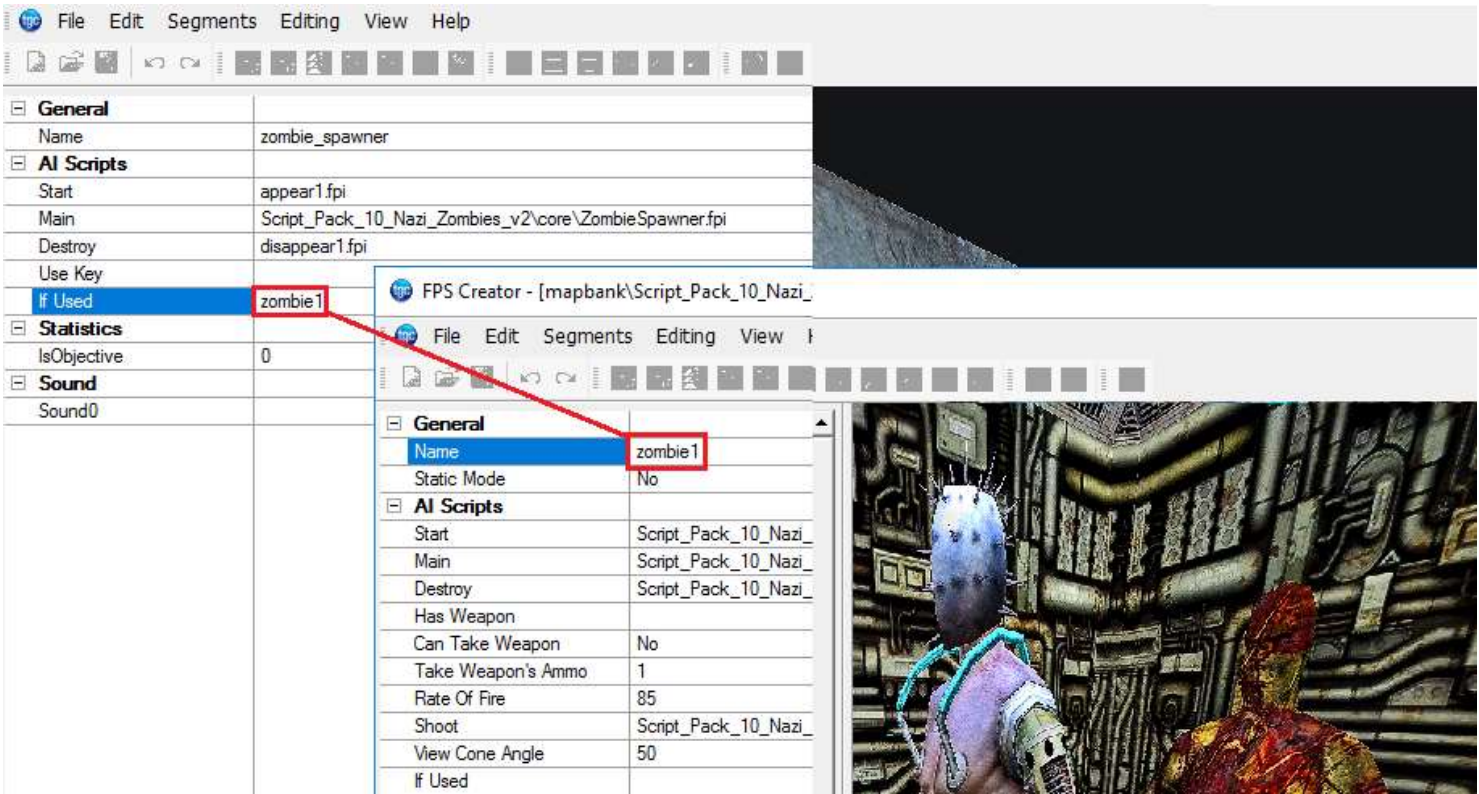


Готово! Все враги размещены, но нам нужно их возродить!

Разместите большую триггер зону в комнате. Рекомендуется использовать HurtZone чтобы обозначить зону как спавнер врагов.
Установите скрипт “core\ZombieSpawner.fpi” в ai/main триггер зоны

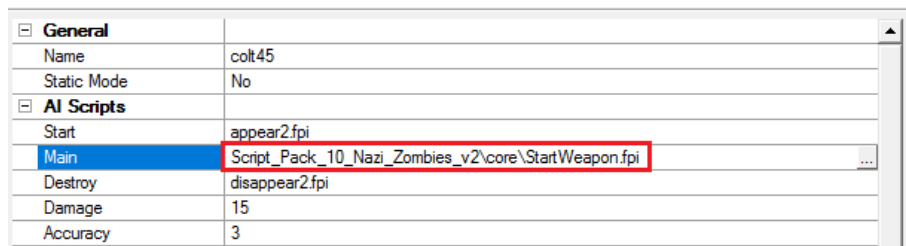


Укажите имя зомби в поле IfUsed триггер зоны



Финальный штрих - оружие!

Вы можете дать стартовое оружие игроку, например Кольт45. Разместите оружие и установите ему “core\StartWeapon.fpi” в поле ai/main



Для настенных пушек вам следует использовать специальные скрипты со стоимостью в поле ai/main

