

Script Pack 10 – Nazi Zombies

Update 1

Change log RUS

1. Оптимизированы скрипты "Trigger_Window#.fpi". Переписан алгоритм таким образом, чтобы максимально снизить затрачиваемые ресурсы логики фпс креатора на ожидание выполнений условий скрипта. Сейчас скрипт задействует максимум 3-4 строчки, когда игрок рядом, вместо 6-10;
2. Снижен объем используемой памяти при загрузке худов для скриптов "Trigger_Window#.fpi". Достаточно разместить на уровне скрипт "Trigger_Window1.fpi" и у всех последующих скриптов "Trigger_Window#.fpi" будет отображаться худ-надпись;
3. Существенно оптимизирован скрипт "MobZombie_START.fpi". Переписан алгоритм определения текущего раунда. Скрипт теперь выполняется построчно, а не глобально, как раньше;
4. Переделан основной скрипт "Zone_Waves_Default.fpi". Теперь необязательно размещать на уровне зону со скриптом "Zone_Health_PLR.fpi", чтобы закончить игру и переместить игрока на камеру "game over", когда он мертв;
5. Добавлены скрипты для реализации мистического ящика типа «Alone» (см. инструкцию);
6. Добавлены мануалы на двух языках по мистическому ящику;
7. Оптимизирован скрипт "MobZombie_Jump_MAIN.fpi". Немного подправлен алгоритм, в пользу быстрогодействия. Так же исправлен баг с прыжком, когда персонаж мог на мгновение или навсегда стать невидимым;
8. Полностью переписан скрипт "Zone_Health_PLR.fpi". Скрипт теперь работает очень быстро и задействует при этом очень мало ресурсов логики! Добавлено шатание камеры при критическом ранении и звук сердцебиения. Так же снижена яркость текстур крови на экране;
9. Оптимизирован скрипт "MobZombie_ATTACK.fpi". Немного увеличено быстродействие скрипта, изменен характер поведения бота на более агрессивный;
10. Добавлена новая демо-карта "Map3_mysterybox.fpm". Наглядный пример использования скриптов для мистического ящика;
11. Исправлен скрипт смерти "MobZombie_DESTROY.fpi". Теперь скорость анимации всегда правильная;
12. Добавлена новая команда shotdamage=x для игрока. Истина, если игрок получил урон;
13. Добавлен урок на двух языках по скриптовой команде shotdamage=x для игрока;
14. Исправлены некоторые недочеты в характеристиках пушек.

Change log ENG

1. Optimized scripts "Trigger_Window#.fpi". It rewrote the algorithm so as to minimize the resources spent on the logic of FPS Creator waiting for a condition script. Now the script uses a maximum of 3-4 lines, the player next, instead of 6-10;
2. Reduced memory usage when booting Hud for scripts "Trigger_Window#.fpi". It is enough to be placed at the script "Trigger_Window1.fpi" and all subsequent scripts "Trigger_Window#.fpi" will appear thin-label;
3. Significantly optimized the script "MobZombie_START.fpi". Rewrote the algorithm for determining the current round. The script is now performed by line, rather than globally, as before;
4. Changed the main script "Zone_Waves_Default.fpi". Now optionally placed at the level of the zone with the script "Zone_Health_PLR.fpi", to finish the game and move the camera to the player "game over", when he is dead;
5. Added scripts to implement the mystical box type «Alone» (see. Instruction);
6. Added manuals in two languages on the mystical box;
7. Optimized script "MobZombie_Jump_MAIN.fpi". Few fixed algorithm in favor of speed. Also fixed a bug with a jump when a character could have a moment or forever be invisible;
8. Completely rewritten the script "Zone_Health_PLR.fpi". The script is now working very quickly and thus uses very few resources of logic! Added reel cameras at critical injuries and the sound of the heartbeat. Just reduced brightness texture blood on the screen;
9. Optimized script "MobZombie_ATTACK.fpi". Slightly increased the speed of the script, change the nature of the behavior of the bot on a more aggressive;
10. A new demo map "Map3_mysterybox.fpm". An illustrative example of the use of scripts to mystical box;
11. Fixed a script of death "MobZombie_DESTROY.fpi". Now the speed of the animation is always correct;
12. Added new command shotdamage = x for the player. Truth is, if the player received damage;
13. Added a lesson in both languages for scripting commands shotdamage = x for the player;
14. Fixed some bugs in the characteristics of guns.