

Script Pack 8 – Dark AI Pack 2

Открытое бета-тестирование № 1

Руководство для тестера

Содержание

1. Скрипты

scriptbank/script pack 8 – darkai pack 2

Папка “People vs People” содержит скрипты союзников и врагов, а так же основной скрипт игрового режима “People vs People”.

Папка “AIPoints” содержит скрипты для компонентов, в качестве которых выступают DarkAI маркеры (всего 50 таких маркеров). Каждый маркер имеет свой индекс (см. ниже таблицу 1).

Папка “Generic” содержит общие скрипты.

2. Компоменты

entitybank/script pack 8 – darkai pack 2

“AI Point 1 – AI Point 50” - Dark AI маркеры.

“Enemy Base” - база врага, которую игрок может захватить

“Ally Base” - база союзников. Игрок может восстанавливать очки базы.

3. Карта

mapbank/scrip pack 8 – darkai pack 2 / Map 1 - People vs People

4. Инструкция по применению

5. Общие указания

6. Пожертвования

1.1 Скрипты “People vs People”

Все скрипты, написанные для этого режима, начинаются с “PvsP”.

На данный момент написаны скрипты для двух классов союзника и врага - защитник и атакующий:

`PvsP_AI_Main_Ally_TF341_Attacker_pistol` – Союзник штурмовик (используемое оружие пистолет)

`PvsP_AI_Main_Ally_TF341_Defender_pistol` – Союзник защитник (используемое оружие пистолет)

`PvsP_AI_Main_Enemy_TF341_Attacker_pistol` – Враг штурмовик (используемое оружие пистолет)

`PvsP_AI_Main_Enemy_TF341_Defender_pistol` – Враг защитник (используемое оружие пистолет)

Чтобы использовать скрипты разместите на уровне персонажей из модель пака “TF341”. Для союзника используйте скрипт “`PvsP_AI_Main_Ally_TF341_Attacker_pistol.fpi`” или “`PvsP_AI_Main_Ally_TF341_Defender_pistol.fpi`” в графу “Main”.

Для каждого класса (защитник или атакующий) используйте соответствующие скрипты для “Destroy”.

Для запуска матча необходим скрипт “`PvsP_Zone_Team Match Game Mode`”. Этот скрипт использует два чекпоинта. Первый чекпоинт “start” – предначало игры, второй чекпоинт “respawn” – респавн игрока. Размещайте зону рядом с игроком.

Для захвата вражеской базы и восстановлении базы союзников используйте скрипты для триггер-зоны:

`PvsP_Zone_Capture Enemy Base` – Зона, в которой игрок захватывает вражескую базу

`PvsP_Zone_Defense Ally Base` – Зона, в которой игрок восстанавливает очки базы союзников

Вместо зоны можно использовать компоненты “Enemy Base” и “Ally Base”

1.2 Скрипты “Generic”

Скрипты этой папки будут пополняться. Она содержит скрипт “Start_Weapon”. Скрипт используется для стартового оружия. Автоматически подбирается игроком в момент начала матча.

1.3 Скрипты “AIPoints”

Эти скрипты нужны для компонентов (“AI Point 1 – AI Point 50”). Дополнительно их использовать нет необходимости, они уже прописаны для каждого “AI Point”.

2.1 Маркеры AI Point

Dark AI допускает использовать максимум 50 маркеров. Для каждого компонента соответствует свой ID маркера. Для режима “People vs People” задействовано 20 маркеров (10 для каждой команды). См. таблицу 1:

| Команда союзников | | Команда врагов | |
|-------------------|--------------------------|----------------|--------------------------|
| AI Point | Обозначение | AI Point | Обозначение |
| 1 | База союзников | 11 | База врага |
| 2 | Медпункт | 12 | Медпункт |
| 3 | Оружейная | 13 | Оружейная |
| 4 | Оборонительная позиция 1 | 14 | Оборонительная позиция 1 |
| 5 | Оборонительная позиция 2 | 15 | Оборонительная позиция 2 |
| 6 | Оборонительная позиция 3 | 16 | Оборонительная позиция 3 |
| 7 | Оборонительная позиция 4 | 17 | Оборонительная позиция 4 |
| 8 | Наступательная позиция 1 | 18 | Наступательная позиция 1 |
| 9 | Наступательная позиция 2 | 19 | Наступательная позиция 2 |
| 10 | Наступательная позиция 3 | 20 | Наступательная позиция 3 |

Таблица 1

2.2 Enemy Base

Вместо скрипта захвата вражеской для триггер-зоны можно использовать компонент. Просто разместите его на уровне.

2.3 Ally Base

Вместо скрипта восстановления очков базы союзников для триггер-зоны можно использовать компонент. Просто разместите его на уровне.

3.1 Карта Map 1 - People vs People

Эта карта создана в качестве примера, чтобы создать свою собственную карту. Внимательно изучите ее: размещения на ней AI Point’ов, дизайн помещений, размеры уровня, расстояние между базами.

4.1 Создание игрового режима “People vs People”

Размещаем на уровне “Зону победы” (чтобы сработал скрипт завершения матча)

Размещаем рядом с игроком триггер-зону со скриптом ‘PvsP_Zone_Team Match Game Mode’

Создаем два чекпоинта. Один называем ‘start’, второй ‘respawn’. Первый чекпоинт используется в качестве камеры в предигровое время, второй служит респавом для игрока.

Размещаем на уровне оружие, с которым должен расправиться игрок, со скриптом Start_Weapon

Режим “People vs People” создан. Совсем просто, не так ли?

Разместите на уровне врагов и союзников, а так же ключевые точки (AI Point’ы), руководствуясь таблицей 1

5.1 Требования

Необходим патч не ниже 120 бета 18. На более ранних версиях работает некорректно

5.2 Создавайте не более 4 персонажей на уровне

Создавайте карты с максимальным допустимым количеством персонажей 4 (2 персонажа для каждой команды: 1 защитник, 1 атакующий). Большее количество персонажей создаст сильные тормоза

5.3 Не создавайте узкие коридоры и «межслойные» уровни

Старайтесь создавать карты таким образом, чтобы персонажи не застревали в узких проходах. Так же избегайте слишком высоких уровне с использованием большого количества лестниц. Это так же повышает нагрузку на FPSC и создает сильные тормоза.

6.1 Поддержите мой проект

Стать бета-тестером и обладателем этого скрипт пака можно совершенно бесплатно, но до релиза предстоит проделать много работы, которая займет много сил и времени. Я буду очень рад и благодарен любой вашей поддержке. Для перевода средств используйте любой из удобных для вас кошельков:

Patreon:

www.patreon.com/HuKuTa94