

# Script Pack 10 – Nazi Zombies

## SHOTDAMAGE=X для Игрока

### Введение

У фпс креатора есть такая команда как SHOTDAMAGE=X, что означает: «если компонент\персонаж получил урон, то выполнить действие...». Но в полном наборе fpi команд вы не найдете аналогичную команду для игрока. НО её легко можно реализовать при помощи внутренних переменных «internal». А именно нам понадобится переменная «\$PH» (Player Health), которая показывает уровень здоровья игрока. Основной принцип работы нашей команды такой: «если здоровье игрока изменилось (не равно текущему значению), то выполнить действие...».

### Создание такого условия

Для начала нужно ввести одну переменную, лучше локальную, т.к. она нам нужна только для сравнения текущего здоровья игрока:

**:state=0:dimlocalvar=H,setvar=H \$PH,state=1**

**dimlocalvar=H** – имя нашей новой переменной (оно может быть любым, для удобства я взял букву H (Health);

**setvar=H \$PH** – присваиваем нашей переменной «H» значение «\$PH», т.е. наша переменная имеет значение, равное текущему здоровью игрока (по умолчанию это 500 хп).

Теперь необходимо создать сравнение этих переменных. Мы будем писать скрипт по такому алгоритму: «если значение переменной \$PH меньше, чем значение переменной H, то...»

Как это сделать? Очень просто! Мы будем использовать команду «PLRHEALTHLESS=X». Вторая строчка скрипта будет выглядеть так:

**:state=1,plrhealthless=%H:state=2**

Значок «%» означает, что команда «plrhealthless» берет значение у нашей переменной «H» (напоминаю, что значение переменной H равняется текущему здоровью игрока, а именно 500 хп).

Но здесь не хватает еще одной команды после второго двоеточия, а именно обновление нашей переменной «Н». После того как здоровье игрока изменилось, нам нужно обновить нашу переменную «Н» и присвоить ей новое значение текущего здоровья игрока. Поэтому, дописываем во вторую строчку скрипта действие:

**:state=1,plrhealthless=%H:setvar=H \$PH,state=2**

Что теперь происходит? После того как у игрока изменился уровень здоровья, срабатывает наше условие «plrhealthless=%H» и тут же обновляется значение переменной «Н» на новый уровень текущего здоровья. Слишком сложно? Вот простой пример:

У игрока 500 хп, он упал с большой высоты и его здоровье уменьшилось на 50 хп. Т.к. переменная Н = 500, то попросту наше условие можно написать так:

**plrhealthless=500**

После выполнения этого условия происходит обновление значения переменной «Н»:

**setvar=H \$PH**

Теперь переменная Н = 450. Как вы поняли, мы ввели дополнительную переменную для того, чтобы наш скрипт был универсальным, чтобы нам не приходилось прописывать множественные «plrhealthless=x» для каждого случая.

## Заключение

С этим условием сильно расширяется ряд возможностей фпс креатора! Теперь можно реализовать множество идей, связанных со здоровьем игрока. Например, как реализовано в этом скрипт паке №10, сердцебиение и капли крови на экране при критическом ранении. Раньше этот скрипт занимал множество и множество строк, чтобы он реагировал на малейшее изменение здоровья. Сейчас за это отвечает всего одна строчка! Мы просто делаем присвоение значения одной переменной значению другой, как например на языке программирования более высокого уровня:

```
a = 500
b = a
if a < b then
...
```

Как видите нечто похожее можно реализовать и на фпс креаторе.

# DONATE

Если Вам понравился мой урок, и он был для Вас очень полезным, а также если вы хотите видеть больше подобного интересного и полезного контента, то в знак благодарности Вы можете поддержать меня материально 😊

**Patreon:**

[www.patreon.com/HuKuTa94](https://www.patreon.com/HuKuTa94)