

# **Script Pack 8 – Dark AI Pack 2**

Открытое бета-тестирование № 2

Руководство для тестера

## **Содержание**

### **1. Скрипты**

scriptbank/script pack 8 – darkai pack 2

Папка “People vs Zombies” содержит скрипты союзников, зомби, и глобальный скрипт игрового режима “People vs Zombies (free)”.

Папка “Sound\_Engine” содержит скрипт «звукового движка» и скрипт звука дождя внутри помещения и снаружи.

### **2. Звуки**

audiobank/ script pack 8 – darkai pack 2

“SoundEngine” - звуки для “звукового движка”

“horror” – звуки дождя (снаружи и в помещении)

### **3. Карта**

mapbank/scrip pack 8 – darkai pack 2 / Map 2 – Sound Engine Demo

### **4. Инструкция по применению**

### **5. Общие указания**

### **6. Пожертвования**

## 1.1 Скрипты “People vs Zombies”

Все скрипты, написанные для этого режима, начинаются с “PvsZ”. В папке “People” содержатся скрипты союзников для разного оружия с использованием Sound Engine.

Маркировка скриптов для союзника (папка “People”):

Режим\_Объект\_Графа\_Принадлежность\_Пол\_Оружие\_(поведение)

Пример:

PvsZ\_AI\_Main\_TF341\_Male\_snipe bolt-action\_(follow).fpi

Описание:

PvsZ – скрипт для режима “People vs Zombies”

AI – скрипт ИИ

Main - Скрипт для графы “Main”

TF341 – Скрипт для персонажа из модель пака “TF341”

Male – пол

snipe bolt-action – оружие, которое использует персонаж. Очень важно т.к. работает с “Sound Engine”

(follow) – персонаж следует за игроком

Маркировка скриптов для зомби (папка “Zombies”):

Режим\_Объект\_Графа\_Принадлежность\_поведение

Пример:

PvsZ\_AI\_Main\_Zombie\_fast.fpi

Описание:

PvsZ – скрипт для режима “People vs Zombies”

AI – скрипт ИИ

Main - Скрипт для графы “Main”

Zombie – Скрипт для зомби

fast – быстрый зомби

### Маркировка скриптов для триггер-зон:

Тип	Объект	Графа	Назначение
-----	--------	-------	------------

### Пример:

SE	Zone	Main	Generic Room.fpi
----	------	------	------------------

### Описание:

**SE** – скрипт для “Sound Engine”

**Zone** – скрипт для триггер-зоны

**Main** - Скрипт для графы “Main”

**Generic Room** – общая комната (используется на всем уровне один скрипт “Sound Engine”)

## **3.1 Карта “Map 2 – Sound Engine Demo”**

Эта карта создана в качестве примера. Попробуйте разместить союзников с другими скриптами и оружием.

## **4.1 Создание игрового режима “People vs Zombie (free)”**

В бета-тестировании 2 входит «свободный» скрипт игрового режима. Вы можете использовать его в своих играх. Это урезанная версия. Вам нужно только разместить два скрипта для триггер-зоны и скрипт пак будет работать!

### Шаг 1

Разместите недалеко от игрока триггер-зону и поместите в графу Main скрипт “PvsZ\_Zone\_Free Game Mode.fpi”

### Шаг 2

Разместите еще одну зону рядом с игроком и поместите в графу Main скрипт “SE\_Zone\_Generic Room.fpi”

### Шаг 3

Размещайте союзников, зомби и указывайте им соответствующие графам скрипты. Используйте зомби из модель пака “Zombie Apocalypse 2” и mob зомби из “Zombie Apocalypse” со скриптом **PvsZ\_AI\_Main\_Zombie\_Fast.fpi**

### Готово!

## 5.1 Требования

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

## 5.2 Известные баги

- 1) Некорректно работает скрипт смерти для зомби. Лучше использовать стандартный скрипт автора пака.
- 2) У зомби может «застыть» анимация атаки до начала следующей
- 3) Некоторым союзником «сносит крышу» и они становятся неуправляемые. Проблема решается.

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