

Script Pack 10 – Nazi Zombies

Введение

Первое, что я хотел бы сказать, спасибо за скачивание моего пака. Как вы поняли, легендарный режим «Зомби-Нацисты» в FPS Creator'е теперь доступен и в публичной версии. Это значит, что каждый сможет создать свою карту полюбившегося зомби мода еще со времён Call of Duty World at War. Это облегченная версия моих предыдущих паков. Все алгоритмы, которые я разрабатывал в течение всех этих лет, оптимизированы и собраны в данном паке. В ходе тестирования я заметил некоторые недочеты и неисправности. Со временем я буду работать над их исправлением. А пока прошу набраться терпения и протестировать мой скрипт пак.

Описание и принцип работы

Все скрипты пака оптимизированы и используют минимум глобальных переменных. Для «включения» зомби мода, нужно установить на уровне несколько триггер зон с определенными скриптами (о том какие скрипты нужно ставить зонам будет ниже). Это первое, с чего я рекомендую начинать. Доски и зомби используют «активацию» вместо глобальных переменных. Поэтому важно давать определенные имена доскам у соответствующих окон. Скрипты для досок и зомби универсальны и подходят абсолютно ко всем баррикадам и окнам. В паке реализовано 15 волн. Цель игры – добраться до конечной точки (до зоны победы). Поражением же является смерть игрока. Когда игрок мертв, игра останавливается, а камера игрока перемещается на маркер финальной камеры. Это тоже важно все установить на уровне заранее. Изучайте внимательно мануал и чётко следуйте инструкции, чтобы правильно «подключить» все скрипты зомби мода.

«Ядро» зомби мода

Вот список скриптов, которые необходимо дать триггер зонам:

1) Gameplay\Zone_Waves_Default.fpi

Главный скрипт. Управляет волнами и определяет количество зомби в каждой волне.

2) Gameplay\Zone_Health_PLR.fpi

Скрипт здоровья игрока.

3) Gameplay\Zone_Money.fpi

Денежная система. Позволяет использовать деньги, покупать оружие и т.д.

4) Gameplay\Trigger_GameOver.fpi

Финальная камера, которая включается после смерти игрока (данный маркер см. в компонентах).

Доски и окна (старый вариант)

Для создания баррикад вам необходимо два скрипта:

1) Gameplay\Entity_Plank.fpi

Скрипт доски. Один скрипт используется для всех досок на уровне.

2) Gameplay\Trigger_Window#.fpi (# - номер окна\баррикады)

Основной скрипт баррикад. Взаимодействует как с зомби так и с игроком. Восстанавливает и разрушает доски.

Очень важно давать определенные имена доскам. Всего должно быть 5 досок. Называть их нужно следующим образом:

W1P1

W1P2

W1P3

W1P4

W1P5

Где W – Window (окно) # 1 и т.д.

P – Plank (доска) # 1 и т.д.

Не ошибитесь! Иначе не все доски будут работать! Используйте специальный триггер с уже установленным скриптом (по умолчанию для окна # 1) в компонентах. Он так и называется «TriggerWindow» - синий квадрат. Размещайте его в центре окна, поперек досок, а перед баррикадой поставьте блок для игрока BlockPLR так же находится в компонентах (черная стена):



Рисунок – правильное размещение всех компонентов для баррикад.

Доски и окна (новый вариант)

Для создания баррикад вам необходима модель баррикады:

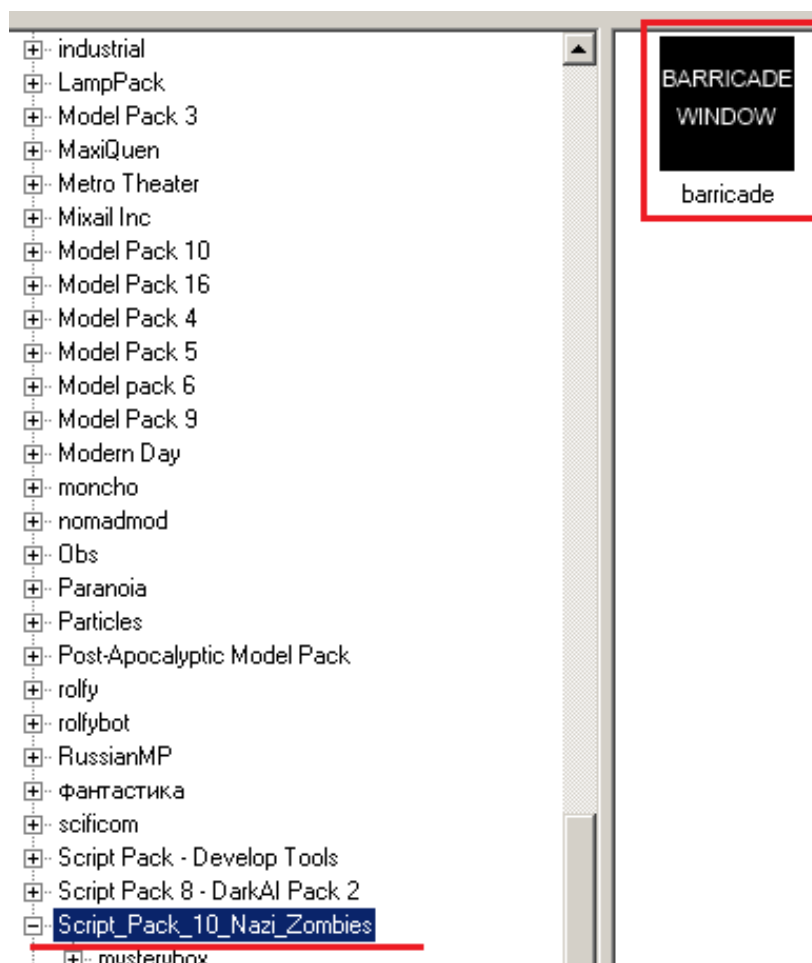


Рисунок – расположение модели

Разместите все компоненты как на рисунке ниже:

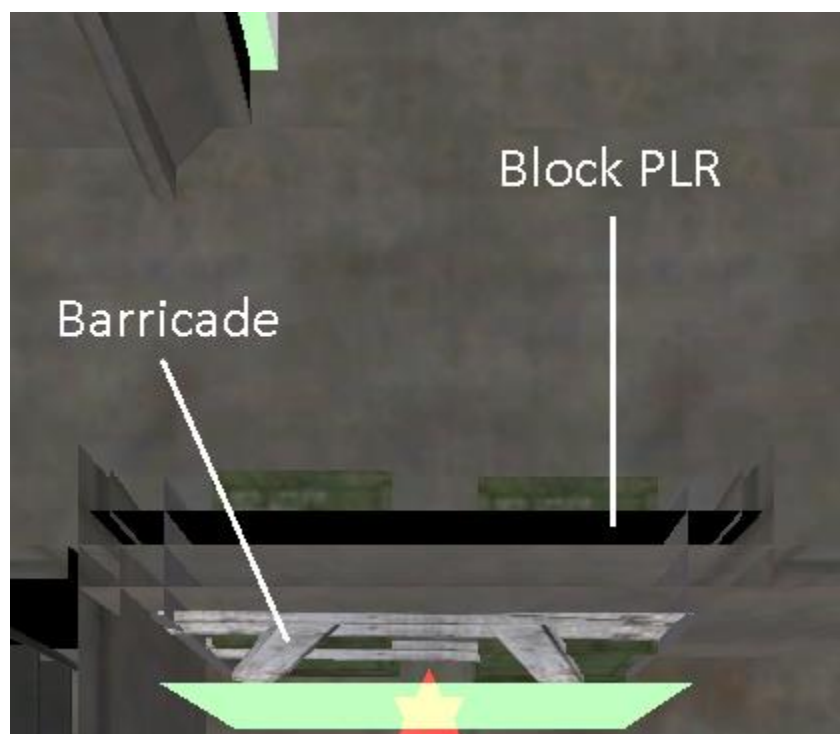


Рисунок – правильное размещение всех компонентов для баррикад.

Зомби и вейпоинты

Используйте только адаптированных зомби для этого режима! В них уже прописаны все скрипты, вам нужно будет только «спрятать» зомби за стеной от глаз игрока, куда он никогда не сможет попасть. После добавления зомби нужно дать ему имя игровой локации (комнаты), в которой зомби респится. По умолчанию у всех зомби имя ZL1 – Zombie Location # 1. Это означает, что зомби будет респиться только в комнате # 1, где находится игрок. Так же необходимо изменить следующие параметры:

<input type="checkbox"/> General	
Name	ZL1 Зомби локации # 1
Static Mode	No
<input type="checkbox"/> AI Scripts	
Start	Script_Pack_10_Nazi_Zombies\Zombies\AI_START.fpi
Main	Script_Pack_10_Nazi_Zombies\Zombies\MobZombie_Ju...
Destroy	Script_Pack_10_Nazi_Zombies\Zombies\MobZombie_DE...
Has Weapon	
Can Take Weapon	Yes
Take Weapon's Ammo	1
Rate Of Fire	85
Shoot	
View Cone Angle	5
If Used	
<input type="checkbox"/> Respawn	
Spawn At Start?	Yes Вы можете использовать респ сразу
Max at any time	2 нескольких зомби
Maximum Spawn	100 Установите значение от 50 до 100
Spawn after delay?	Yes
Spawn when dead?	No
Delay	200 По вашему желанию
Delay Random	0

Рисунок – параметры зомби

Можно создать одного зомби сразу для нескольких окон, а он будет сам решать, к какому окну ему бежать. Для этого создаём линию разветвленных вейпоинтов.

ВАЖНО! Разветвление должно начинаться с большой звездочки вейпоинта, только так зомби увидит развилку! Смотрите рисунок для наглядности:

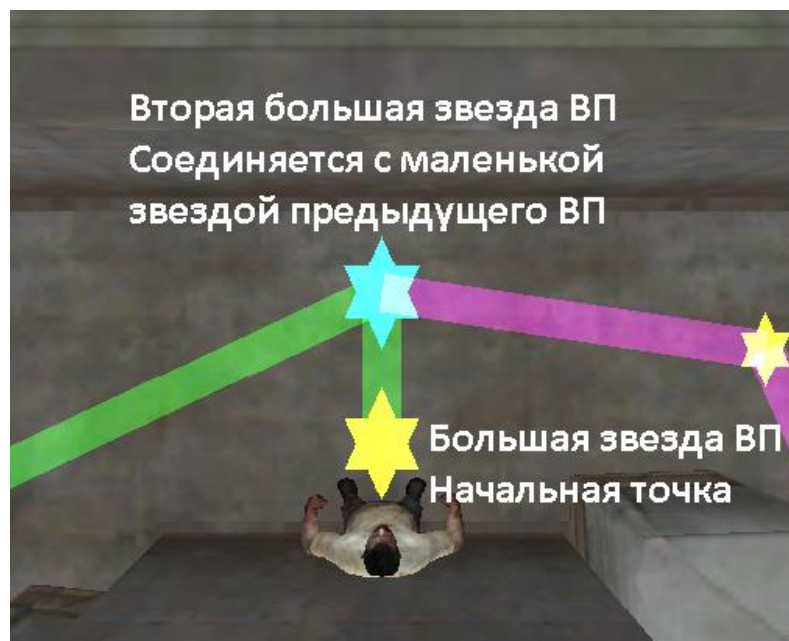


Рисунок – создание разветвлений вейпоинтов (ВП)

Таким образом, вы можете сделать разветвление перед самой баррикадой, чтобы зомби подбегал то к левой стороне, то к правой. Правило построения разветвлений здесь такое же!



Рисунок – Разветвление ВП перед баррикадой.

Важные замечания!

Не устанавливайте конечные точки ВП близко к статичным объектам! Когда зомби будет перепрыгивать препятствие он может на некоторое время исчезнуть. Это происходит потому, что 3D модель оказывается внутри статических объектов, сегментов и т.д.

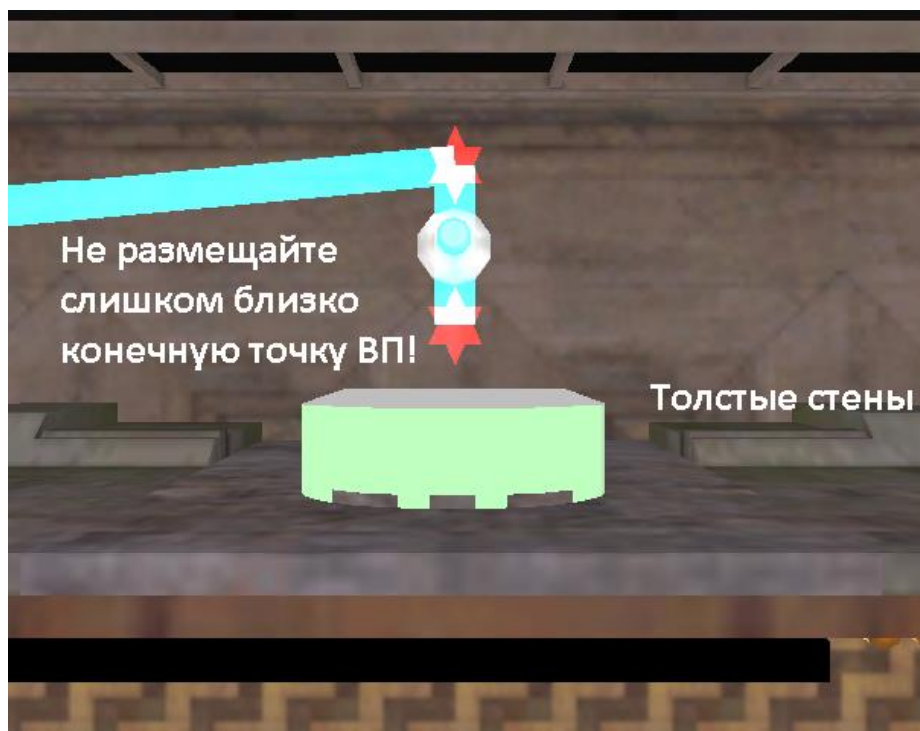


Рисунок – при таких условиях зомби может на мгновение исчезнуть

Так же не размещайте слишком длинные или высокие преграды перед зомби, которые он должен перепрыгнуть.

Когда линии ВП и баррикады в комнате готовы, разместите и растяните на всю комнату зону со скриптом Gameplay\Zone_SpawnerZombies.fpi, а в IfUsed впишите имя зомби в этой комнате. В нашем случае это ZL1. Я рекомендую вам делать простые квадратные одноэтажные комнаты.

General	
Name	Location1 Дайте имя, чтобы не запутаться
AI Scripts	
Start	appear1.fpi
Main	Script_Pack_10_Nazi_Zombies\Gameplay\Zone_SpawnerZo...
Destroy	disappear1.fpi
Use Key	
If Used	ZL1 Имя всех зомби, находящиеся в комнате
Statistics	
IsObjective	0
Sound	
Sound0	

Рисунок – параметры триггер зоны

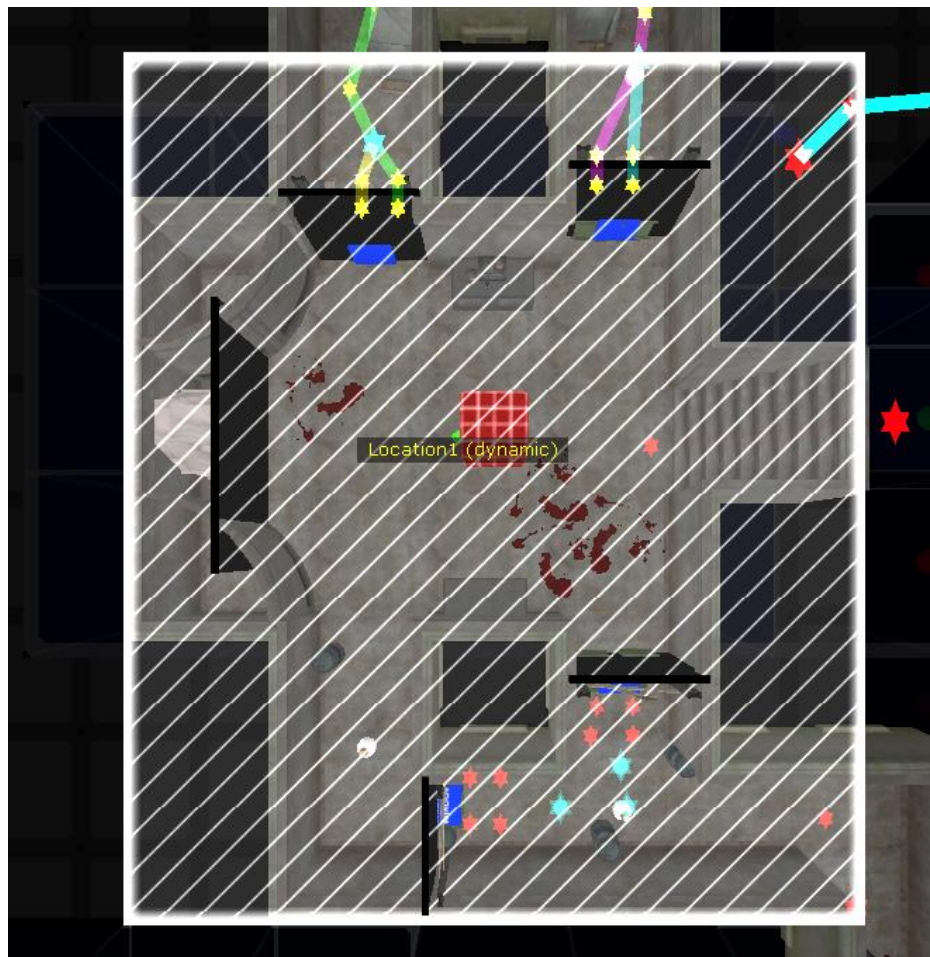


Рисунок – размещение триггер зоны в комнате

Разместите зону по всей игровой площади комнаты. Не стесняйтесь и не бойтесь растягивать её за пределы комнаты. Я использую красные триггер зоны, чтобы не запутаться в зонах и понять, где какая зона за что отвечает, особенно в загруженном уровне.

Аналогичным образом заполняйте остальные комнаты.

В принципе зомби мод уже готов к игре 😊

Оружие

Для сбалансированной и интересной игры, я рекомендую давать игроку самое слабое оружие в начале игры, например Кольт 45. Используйте только, то оружие, которое входит в состав пака! Чтобы дать игроку начальное оружие, выберите в компонентах во вкладке «weapons» нужное оружие с префиксом «START» и разместите его недалеко от старта игрока:

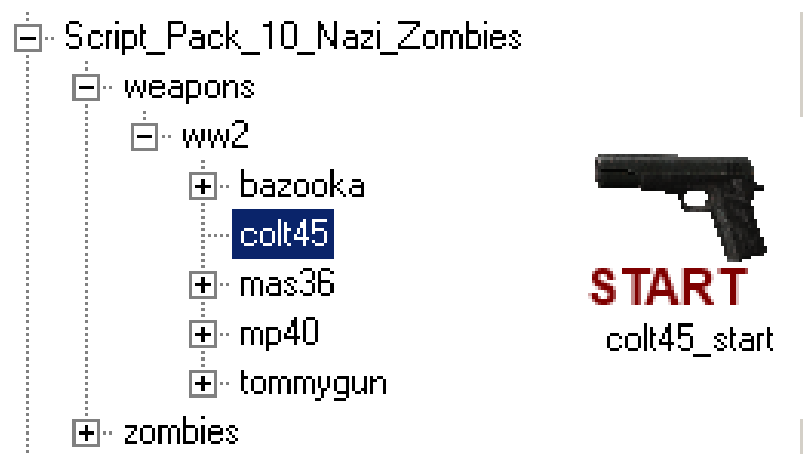


Рисунок – выбор стартового оружия

Для покупки оружия со стен используйте оружие с префиксом цены например «\$1200». После этого нужно внести изменения в параметры, чтобы оружие можно было купить множество раз, а не один единственный:

<input type="checkbox"/> Respawn	
Spawn At Start?	Yes
Max at any time	1
Maximum Spawn	50 Установите от 50 до 100

Рисунок – количество покупок оружия со стены

Большие запредельные значения я бы тоже не советовал ставить. Кто знает, как это влияет на загрузку FPS Creator'a, и не думаю, что игрок успеет выкупить все партии пушек до своей кончины 😊

Так же советую вам устанавливать более мощное оружие в дальних комнатах. По мере увеличения хп у зомби, игроку будет требоваться всё мощное и мощное оружие. Это побудит его двигаться дальше по комнатам. Согласитесь, так было бы интереснее. Нежели простоять в одной комнате с крутой пушкой всю игру. Для этого мы и играем, чтобы побегать от зомбаков и получить порцию адреналинчика 😊

Теперь можно смело протестировать свою карту. Если вы всё сделали правильно, всё будет работать, так как задумано.

Преграды (debris)

В качестве преграды (не двери) подойдет любой динамический компонент. Вам нужно только поставить нужный скрипт с ценой и прописать в поле IfUsed имя блока для игрока. Например, перед нами стоят полки и преграждают путь. Перед самими полками ставим невидимую

стену для игрока (компонент DEBRIS BLOCK PLR), чтобы он не просочился через щели и не нарушал правила игры: «хочешь пройти, плати денежку» ☺

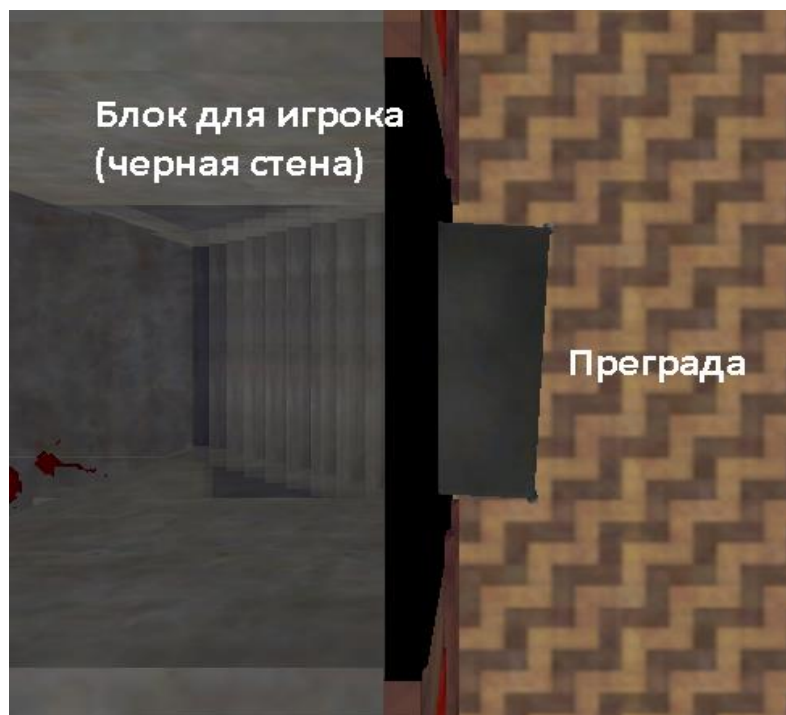


Рисунок – правильное расположение компонентов, для создания преграды

<input type="checkbox"/> General	
Name	Debris
Static Mode	No
<input type="checkbox"/> AI Scripts	
Start	appear1.fpi Скрипт с ценой
Main	Script_Pack_10_Nazi_Zombies\Debris\Entity_Debris_750.fpi
Destroy	disappear1.fpi
<input type="checkbox"/> AI Automated	
Use Key	
If Used	DebrisBlock1 Имя блока (черной стены)

Рисунок – параметры преграды

С дверями все проще. Им не требуется дополнительная невидимая стена.

Допустим, у вас есть комната, в которую ведут две двери с одной стороны. Чтобы пройти в неё, «оплачиваем» одну из них, а открываются обе. Делается все очень просто:

- 1) Даем дверями одинаковый скрипт с ценой;
- 2) Называем их одинаково, например DebrisDoor1;
- 3) В поле IfUsed обеих дверей, вписываем DebrisDoor1;

Готово! Теперь после покупки одной из этих дверей, откроются сразу две. Таким методом можно сделать и более двух дверей.

Конец игры. Game over.

Камера игрока будет перемещена в специальный маркер. Он находится в компонентах:

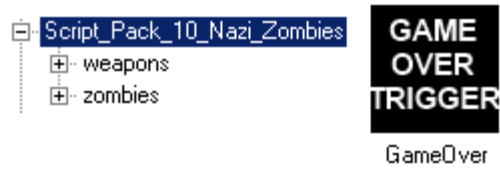


Рисунок – расположение маркера



Рисунок – размещение маркера на уровне

Важно, чтобы у маркера было имя «gameover» (по умолчанию).

Вот и все тонкости в настройке зомби мода для FPS Creator'a X9.

DONATE

Не смотря на то, что я потратил огромное количество времени и сил на написание этого пака для публичного использования, я не беру с вас ни копейки. Буду очень признателен вам материальной поддержке скрипт пака с вашей стороны, что все эти годы работа велась не впустую, а в первую очередь для вас!

Patreon:

www.patreon.com/HuKuTa94