**Скрипт Пак 7 – Всего понемногу**

Для вас старался: Кошелев Никита.

**Примечание: все скрипты вставляются в поле AI\Main**

*Скрипты для воды.*

\*Всемирный потоп. Скрипт **water\_flood.fpi**ставится в триггер-зону и после активации уровень воды начинает постоянно повышаться.

\*Ограниченный кислород под водой. Скрипт **water\_die.fpi** ставится в триггер-зону.Включает возможность ограниченного воздуха под водой.

\*Супер-губка! Это гениальное изобретение! Бросьте её в воду, и она впитает миллионы литров воды в себя! Скрипт для воды **water\_reduction.fpi** работает с губкой. Ставьте скрипт в триггер-зону. Скрипт **water\_sponge.fpi** (сама губка) вставляется в любой динамический компонент.

*Скрипты для предметов.*

\*Радар. Скрипт **item\_radar.fpi.** После его подбора в нижнем левом углу появляется радар.

\*Супер прыжок. Скрипт **item\_super\_jump.fpi.** После подбора игрок может высоко прыгать.

\*Аптечка. Скрипт **item\_medkit.fpi**. Позволяет игроку набирать и использовать аптечки.

\*Броня. Скрипты  **item\_armor (50); (100); (200).fpi.** Дают дополнительную защиту. Скрипт предназначен для максимального здоровья 100 хп. Примечание: нельзя подбирать броню, если её прочность уступает используемой броне. Например у игрока броня равна 70 единиц. Он не сможет взять броню в 50 единиц, но сможет взять броню в 100 и 200 единиц.

*Скрипты для триггер-зон.*

\*Интерфейс для аптечек. Скрипт **zone\_medkit.fpi**. Работает вместе с аптечками. Отображает количество и позволяет их использовать.

\*Интерфейс для брони. Скрипт **zone\_armor.fpi .** Работает вместе с бронёй. Отображает количество оставшейся брони.

\* «Крейзи» зона. Скрипт **zone\_crazy.fpi**. Игроку в такой зоне становится «плохо»: начинает кружиться голова.

\*Иллюзия. Скрипт **zone\_illusion.fpi**  создает эффект «бесконечного» коридора. Поместите зону в конце коридора на расстоянии 10 клеток от игрока. Теперь попробуйте добежать до другого конца коридора ☺

\*Взрыв! Скрипт **zone\_explode.fpi.** Когда игрок в зоне, звучит звук взрыва, потряхивается камера, разлетаются динамические предметы, наносится урон (если это скрипт **zone\_explode (with damage).fpi**).

*Скрипты для телепорта.*

\*Двусторонний телепорт. Скрипт **teleport1.fpi** используется как ВХОД, скрипт **teleport2.fpi** используется как ВЫХОД. В поле IfUsed пропишите имя телепорта, куда будет телепортироваться игрок и аналогично со вторым телепортом.

\* «Глазастый» телепорт. Скрипт **teleport (look).fpi** телепортирует игрока в тот телепорт, в который он смотрит, нажав клавишу **F**.