**2. GAME MOVE OVERVIEW**

1. Класс GameMode – это сердце игры, в нем определяются правила игры, настройки игрового процесса, сколько игроков, ботов участвует в игре, сколько длится раунд, сколько их всего, какие могут быть условия окончания игры. В нем осуществляется подсчет различной игровой статистики. Грубо говоря, данный класс – это некоторый менеджер игры.

2. Мы уже создавали наш класс STUGameModeBase, в нем мы определяли различные классы игрового процесса по умолчанию:

Изображение выглядит как текст

Автоматически созданное описание

Каждый класс GameMode ассоциирован с уровнем. Все это время мы работали на нашем уровне TestLevel.

Если мы создадим новый уровень, то при пустых настройках создастся GameMode по умолчанию и соответствующие ему DefaultPawn, CameraActor и т.д.

Мы можем выбрать нами созданный режим, и тогда будут создаваться уже наши объекты уровня. Таким образом, каждый уровень можно настроить со своими классами, при этом сохраняя общую логику игры.

2. На самом деле в UE есть два класса GameMode – AGameMode (он наследуется от AGameModeBase и расширяет его функционал, добавляя логику match-state’ов игры – мы создадим собственные state’ы матча) и AGameModeBase (мы наследовались от этого).