Условия победы. Условия поражения. Триггеры.

Выполнение в каждой последовательности действий в каждой из частей переносит игрока в следующую часть. Выполнение условий в последней части = успешное окончание игры.

## Триггеры

Каждое условие представляет из себя триггер. По выполнению – запускается следующий указанный триггер. Структура триггера:

* ID – айдишник триггера
* Condition – условие выполнение триггера
* Action – действие триггера при выполнении условия
* Next trigger – ID следующего триггера который запускается при выполнении условия.

Типы Condition:

* All mobs dead – убиты все мобы
* Antenna targeted – станция наведена на угол X (с разбросом в n градусов).
* Text read – реплика прочитана нажат ок.
* Panels activated – активированы панели (в заданной последовательности)
* Reach coordinates – игрок прилетел в координаты X.Y. ( c разбросом в +-n)
* Null – триггер выполняется без условий, сразу.

Типы Action:

* Spawner – активируем спавнер с таким-то ID.
* Text – ID реплики
* Camera move – переносим камеру в координаты X.Y.
* Execute transmitter – запускается передатчик станции
* Wait – ждем X времени
* Big text – выводим посередине экрана большую надпись с ID таким-то.

## Условия поражения

* Игрок умер (0 HP)
* Станцию съели (0 HP)
* Ретранслятор съели (0 HP)

В случае выполнения условий поражения выкидываем игроку GAME OVER и по нажатию ок переносим в главное меню.