

```
local licznik = game.ReplicatedStorage.WaitForChild("Licznik")
```

```
--pobierz dane z replicated storage patrz przykład linia 1
```

```
local folderZombiaki = game.Workspace.Zombiaki
```

```
while true do
```

```
-- w pętli for odlicz że gra zacznie się za x sekund.
```

```
-- użyj czasDoGry, idź do 0
```

```
--ustaw czasRundy, aktualną fale, zombiaki do zabicia/wygenerowania i uruchom grę
```

```
repeat
```

```
-- jeśli licznik większy od 0 to odliczaj
```

```
-- w przeciwnym razie przegrana, wyszczysc zombiaki i dezaktywuj gre
```

```
-- jeśli zombiaki do pokonania 0 to
```

```
-- podbij fale i sprawdź czy doszedles do finalej fali.
```

```
-- jeśli tak to wygrasz
```

```
-- jeśli nie to odlicz czasPrzewry wypisując komunikat
```

```
-- ustaw zombiaki do spawnu
```

```
-- jeśli dotarles do finalu to zespawnuj bossa
```

```
until true --aktywnaGra.Value == false
```

```
--wait(czasPoGrze.Value)
```

```
end
```