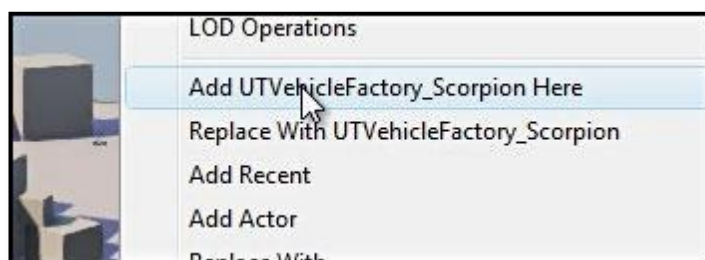


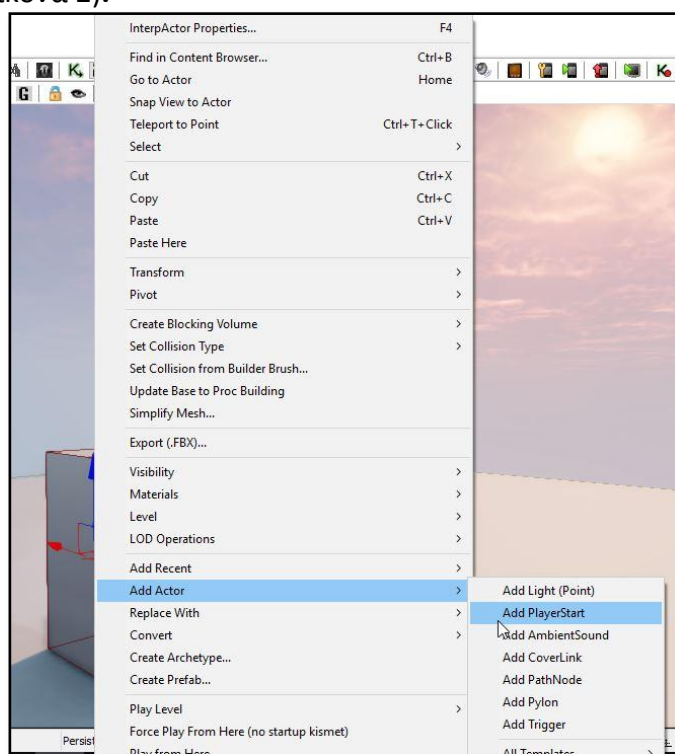
Path nodes-player start-jump pads-add bots

1. Ανοίξτε μια πίστα που έχετε ήδη φτιάξει. Σε περίπτωση που δεν υπάρχει έτοιμη, μεταβείτε στη γραμμή μενού στην επιλογή **File> New Level> Morning Light**.
2. Στην επιλογή View θα πρέπει να μεταβείτε στο πεδίο World Properties και η επιλεγμένη ρύθμιση να είναι στο Game type (καθώς και στα Default και PIE) οποιαδήποτε μορφή UT (για παράδειγμα **utgame**, **UTdeathMatch**, κλπ.)
3. Όπως αναφέρθηκε στο προηγούμενο μάθημα προβείτε στην προσθήκη **weapons,ammo ,armor και vehicles (Content Browser > Actor Classes)**. Ένας άλλος τρόπος να κάνετε την προσθήκη είναι αφού έχετε επιλέξει το αντικείμενο από το Content Browser, να μεταβείτε στο Viewport Perspective και κάνοντας δεξί click να πατήσετε add για προσθήκη (Εικόνα 1)



Εικόνα 1

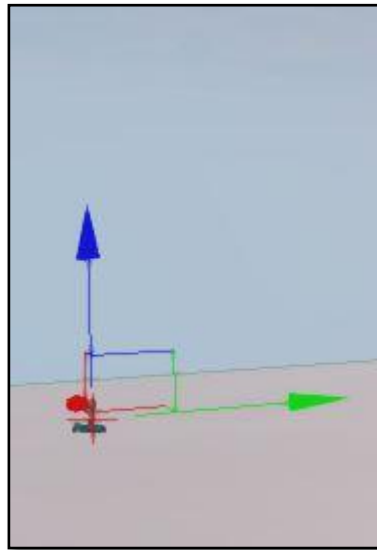
4. Το πρώτο βήμα που πρέπει να γίνει στην πίστα σας για να δουλέψει σωστά είναι να προσδιορίσετε τα σημεία εκκίνησης των bots (spawned). Πρόκειται ουσιαστικά για τα robots που στρέφονται εναντίον του χαρακτήρα σας. Για το σκοπό αυτό κάνετε δεξί click πάνω στο viewport και επιλέγετε **Add Actor > Add Players Start** (Εικόνα 2).



5.

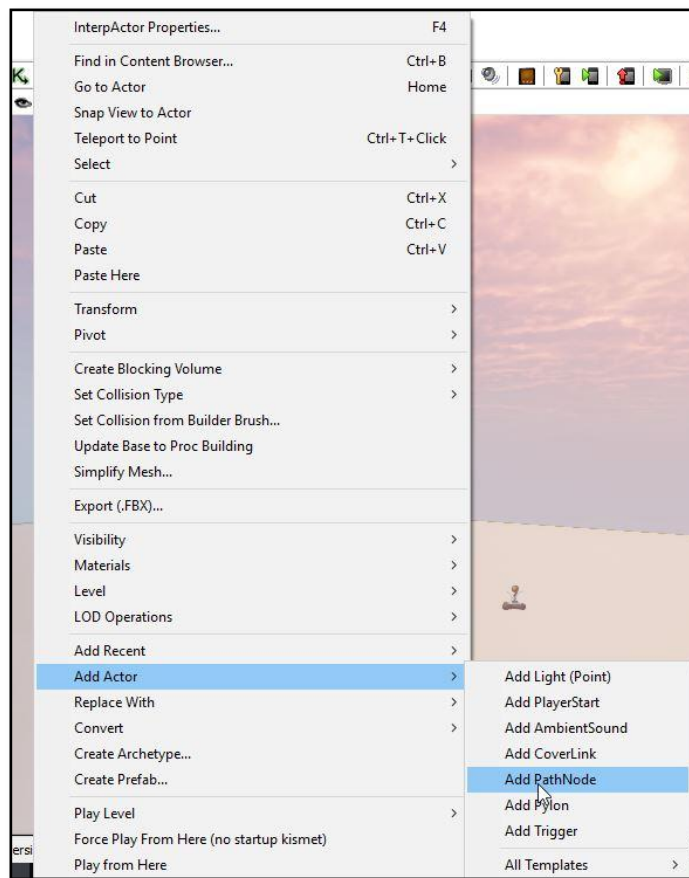
Εικόνα 2

Τοποθετείτε τέσσερα bots (ένα για κάθε γωνία της πίστας). Για γρήγορη προσθήκη(Εικόνα 3) αφού εισάγετε το πρώτο μπορείτε με alt+ αριστερό click να κάνετε copy για προσθήκη στις υπόλοιπες γωνίες.



Εικόνα 3

6. Στη συνέχεια πρέπει να γίνει προσθήκη των path nodes, δηλαδή να διασαφηνιστεί η περιοχή κίνησης των bots. Για το σκοπό αυτό κάνετε δεξί click και επιλέγετε **Add Actor > Add Path Node** (Εικόνα 4).



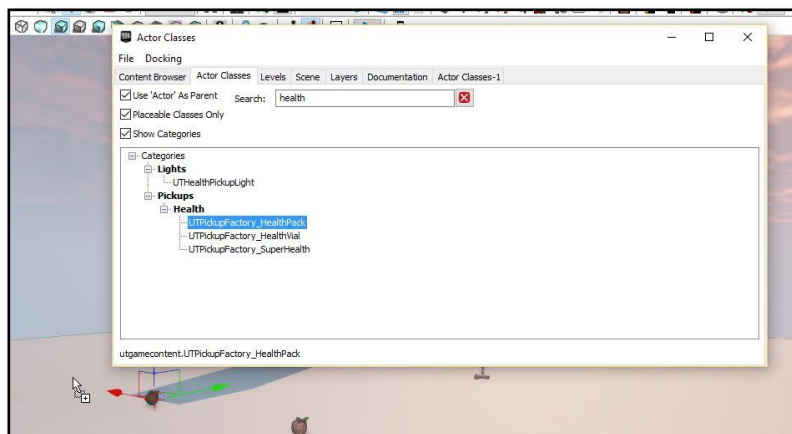
Εικόνα 4

Κάντε προσθήκη πολλών διασκορπισμένων βημάτων (Εικόνα 5). Όπου δεν υπάρχουν nodes τα Bots δεν πηγαίνουν ποτέ. Αντίθετα σε όποιο σημείο έχουμε σκάλες, τρύπες, στοές κλπ θα ήταν δόκιμο να μπουν τα bots σας.



Εικόνα 5

7. Στη συνέχεια κάνετε προσθήκη κι άλλων αντικειμένων, ενεργειών, κλπ. Για το σκοπό αυτό μεταβείτε στο **Content Browser Actor Classes > search**. Στο πεδίο αναζήτησης γράψτε **health** και με drag and drop εισάγετε ένα superhealth (Εικόνα 6).



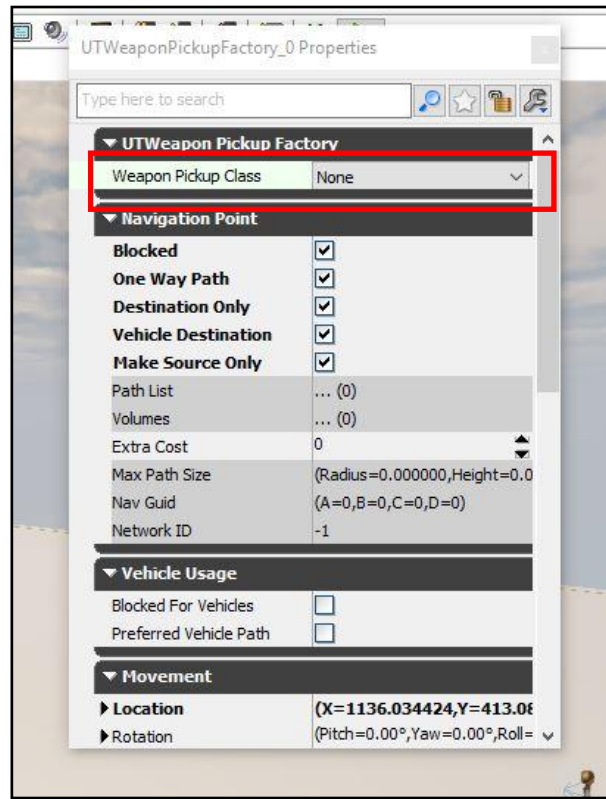
Εικόνα 6

Παρατηρείστε ότι πάνω από αυτά τα αντικείμενα υπάρχει light (Εικόνα 7) Αν επιθυμείτε να είναι πιο εμφανές το αποτέλεσμα και να φωτίζεται μπορείτε να προσθέσετε ένα.



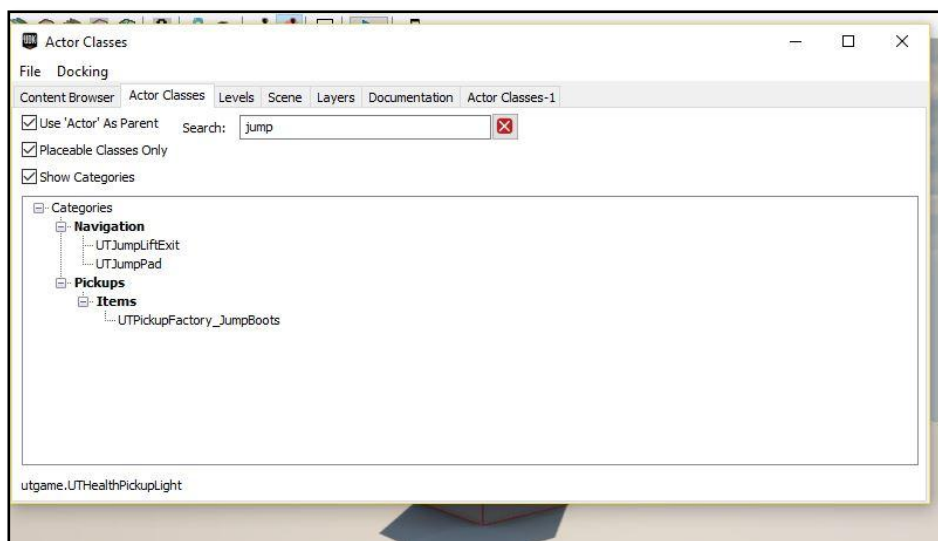
Εικόνα 7

8. Όταν έχετε εισάγει ένα όπλο στη σκηνή σας (**Content Browser > search: weapon > drag and drop (πχ pick up factory)**) μπορείτε να προσθέσετε με drag and drop τα αντίστοιχα φώτα. Με διπλό click πάνω σε κάθε όπλο, στο παράθυρο διαλόγου που εμφανίζεται επιλέγετε τι επιθυμείτε να υπάρχει σε κάθε όπλο(Εικόνα 8)

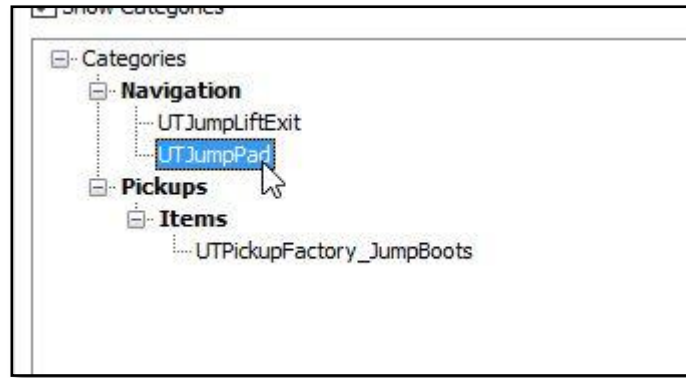


Εικόνα 8

9. Σε περίπτωση που το όπλο της επιλογής σας έχει τοποθετηθεί σε ψηλό σημείο η πρόσβαση σε αυτό είναι αδύνατη. Για το σκοπό αυτό θα πρέπει να προστεθούν jump pads. Μεταβείτε στο Content Browser και επιλέξτε **Actor Classes** → **search**(εισάγετε την επιλογή jump)(Εικόνα 9). Βλέπετε στα αποτελέσματα το **UTjumpPad** (Εικόνα 10) και το προσθέτετε στο σημείο που θέλετε πχ. πριν από ένα ψηλό κύβο όπου είναι τα όπλα.

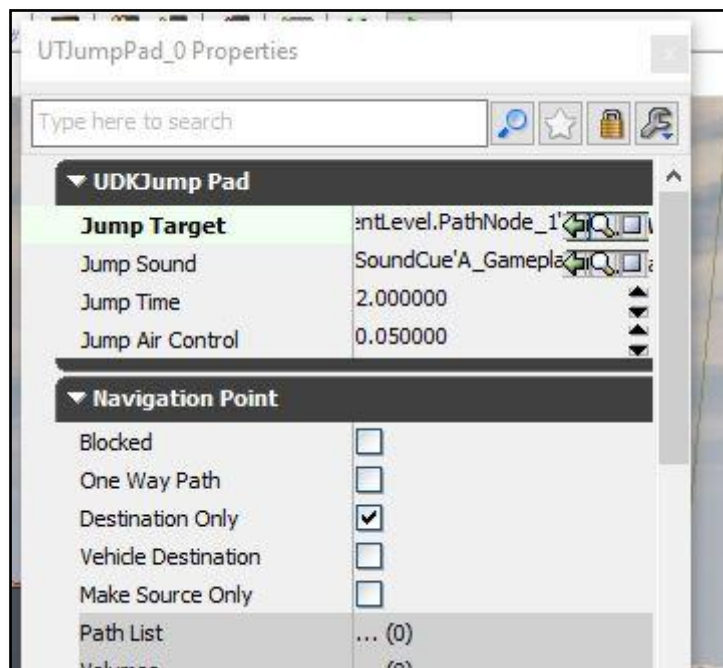


Εικόνα 9

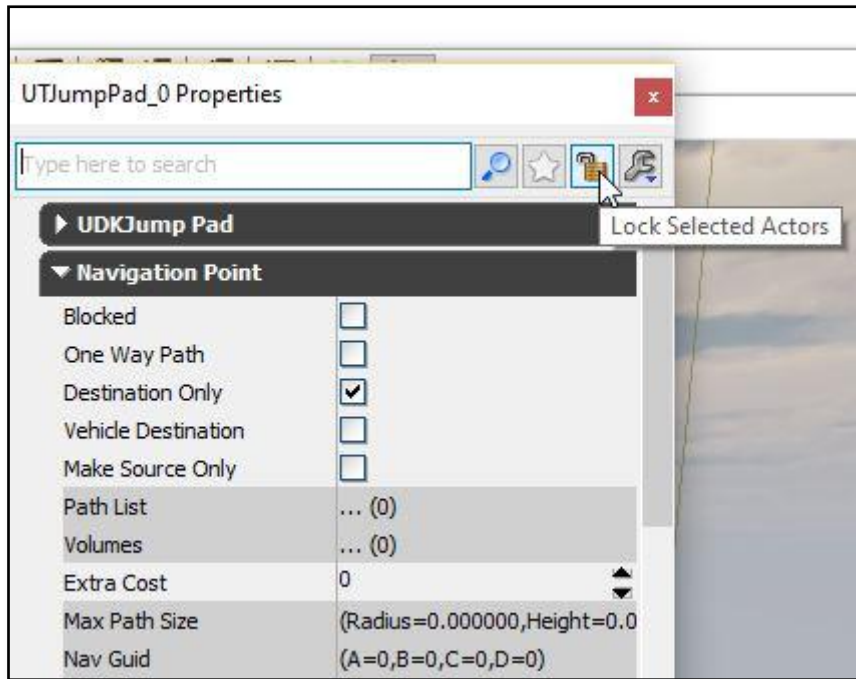


Εικόνα 10

9. Αν επιλέξετε **play from here** και πλησιάσετε στο jump pad θα δείτε ότι ακούγεται ο ήχος αλλά δεν γίνεται τίποτε άλλο. Πρέπει δηλαδή να του πείτε πως αν πατήσετε εκεί πάνω θα πρέπει να οδηγηθείτε σε συγκεκριμένο σημείο. Πηγαίνετε στο σημείο στόχο κάνετε δεξί click και επιλέξτε add actor→add path node. Κάνετε διπλό click στο jump Pad και βάλτε το όνομα του Path Node στο JumpTarget (Εικόνα 11).
10. Κλειδώστε τις ιδιότητες σας για να σταθεροποιηθεί το παράθυρο ιδιοτήτων. Για το σκοπό αυτό πατήστε το λουκέτο (2ο από δεξιά στο παράθυρο ιδιοτήτων) (Εικόνα 12). Επιλέξτε το Path Node με click και κάνετε insert από το πράσινο βελάκι στο Jump Target.

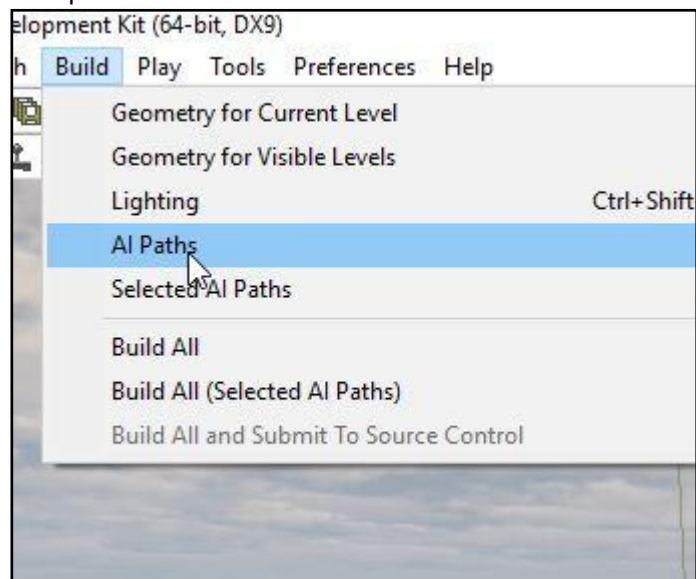


Εικόνα 11

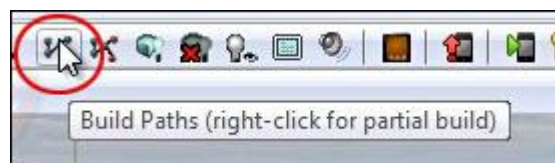


Εικόνα 12

11. Από τη γραμμή Μενού επιλέγετε **Build→Path** (Εικόνα 13) ή κάνετε από το κουμπί γρήγορης επιλογής στην κορδέλα (Εικόνα 14). Αν εμφανιστεί παράθυρο διαλόγου με errors κοιτάζετε ποια είναι και τα σβήνετε. Στη συνέχεια πατήστε play from here για να δείτε το αποτέλεσμα.



Εικόνα 13



Εικόνα 14

12. Στη συνέχεια κάνετε rebuild τα paths, επιλέξτε play from here και πατήστε από το keyboard το ~. Ανοίγει ένα παράθυρο διαλόγου όπου γράφει add bots x (όπου x ο

αριθμός των bots που θέλετε να εισάγετε). Κάνετε spawn τα bots από τα σημεία που εισάγατε στην αρχή. Δοκιμάστε και πάλι την πίστα.