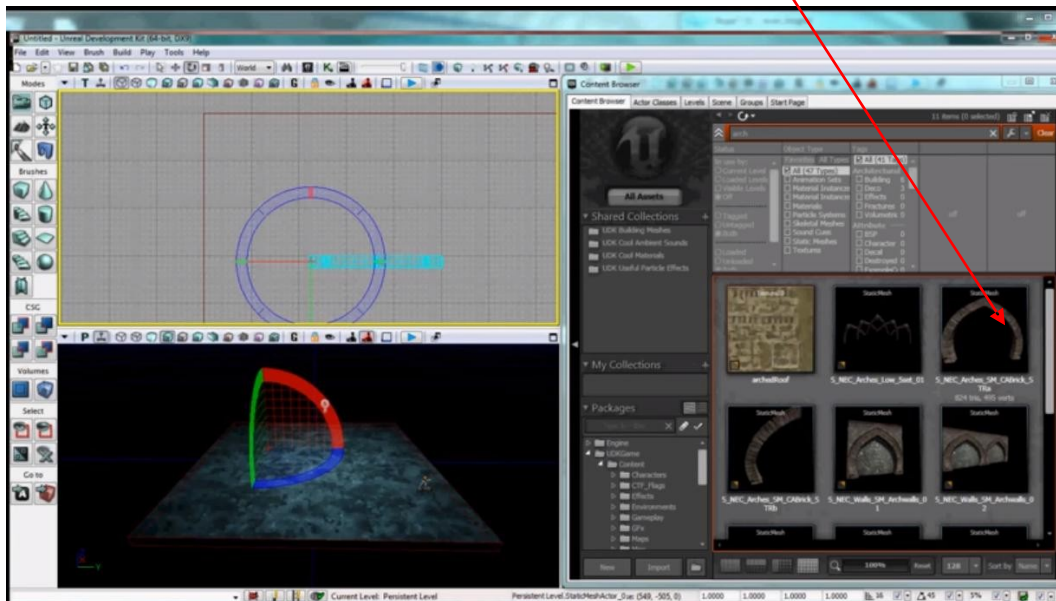
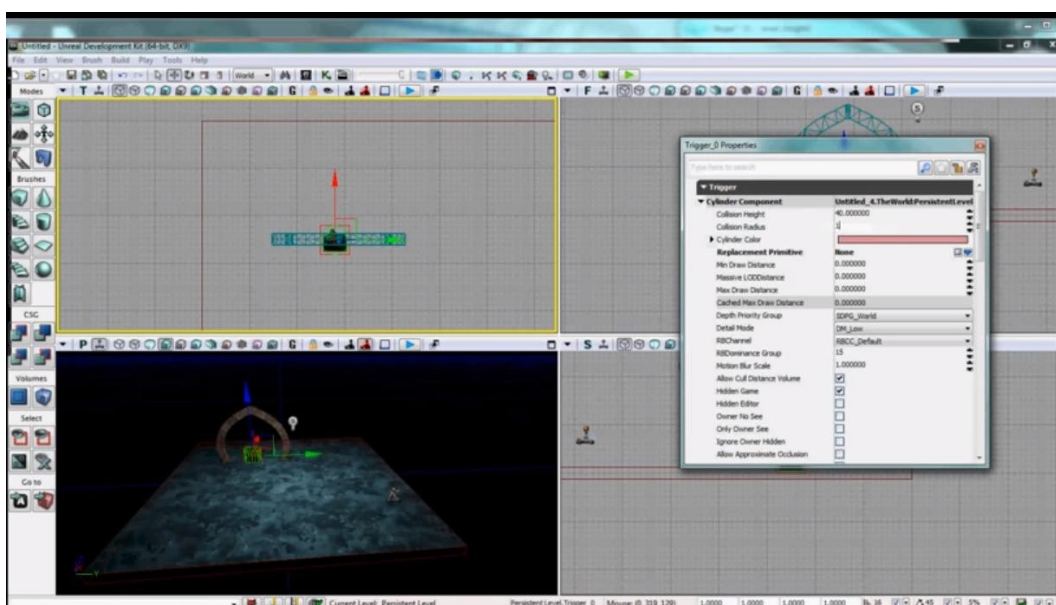


Διαδικασία με βήματα

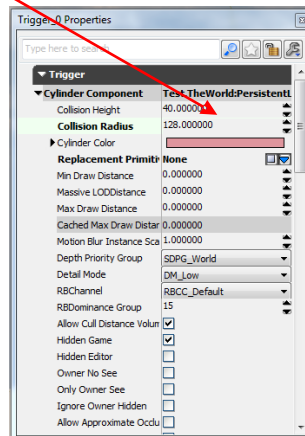
1. Φτιάχνω 2 maps. Σημαντικό να τους αποθηκεύσω στο φάκελο Maps C:\UDK\UDK-2015-01\UDKGame\Content\Maps . Αν δεν τα αποθηκεύσω εκεί δεν θα τα βρει ο UDK.
2. Ο ένας είναι η εκκίνηση και ο άλλος ο προορισμός.
3. Στον map εκκίνησης εισάγω ένα StaticMesh, πχ μια πόρτα, κάμαρα κλπ. Από εκεί θα εισέρχεται ο χαρακτήρας.



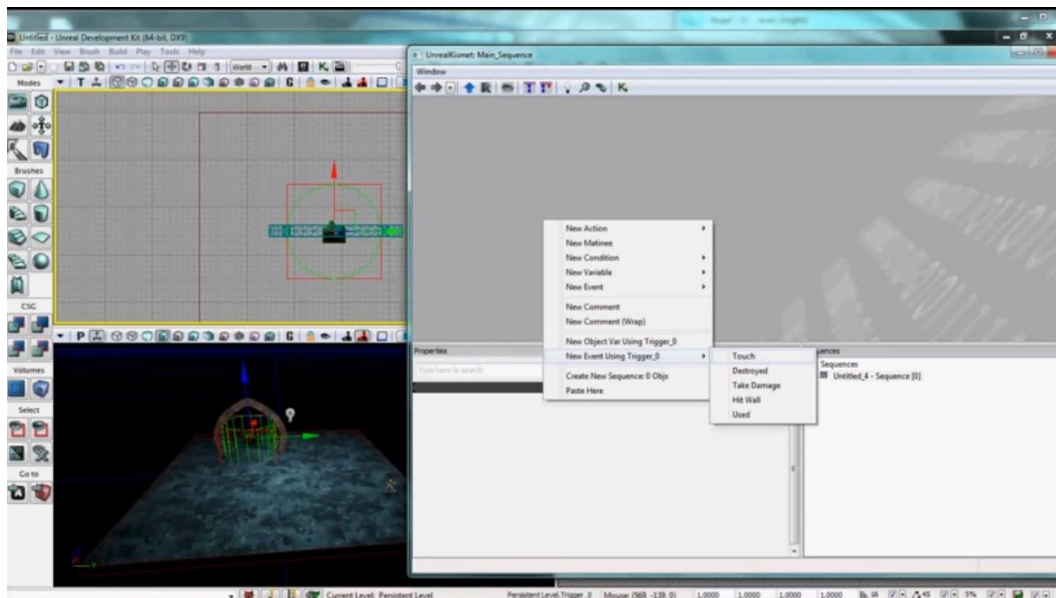
4. Στην είσοδο της πύλης εισάγω ένα trigger. Δκλικ-->Add Actor-->Add Trigger. 2κλικ και ανοίγω ιδιότητες.



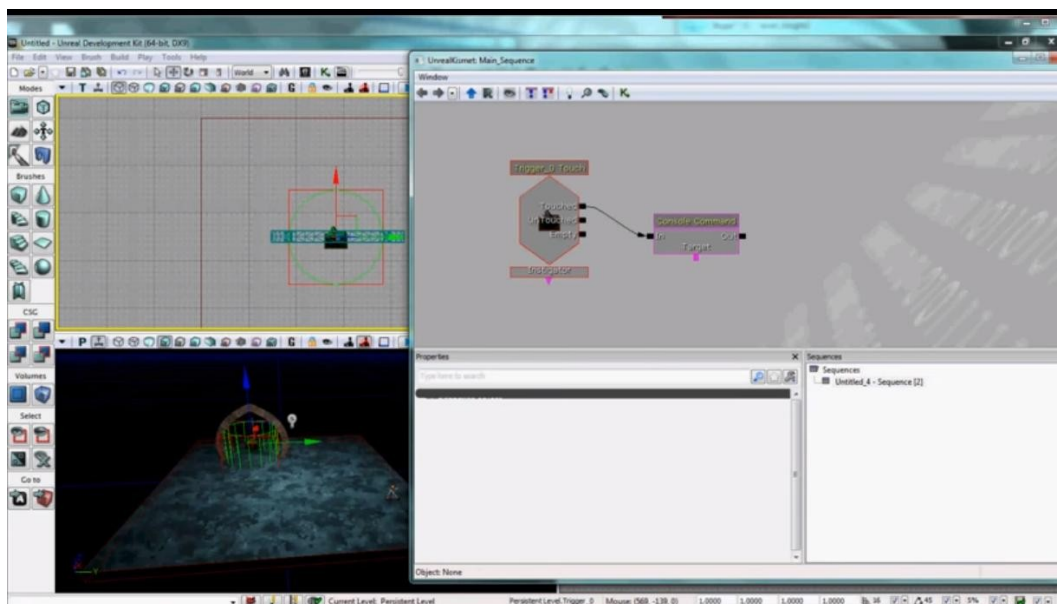
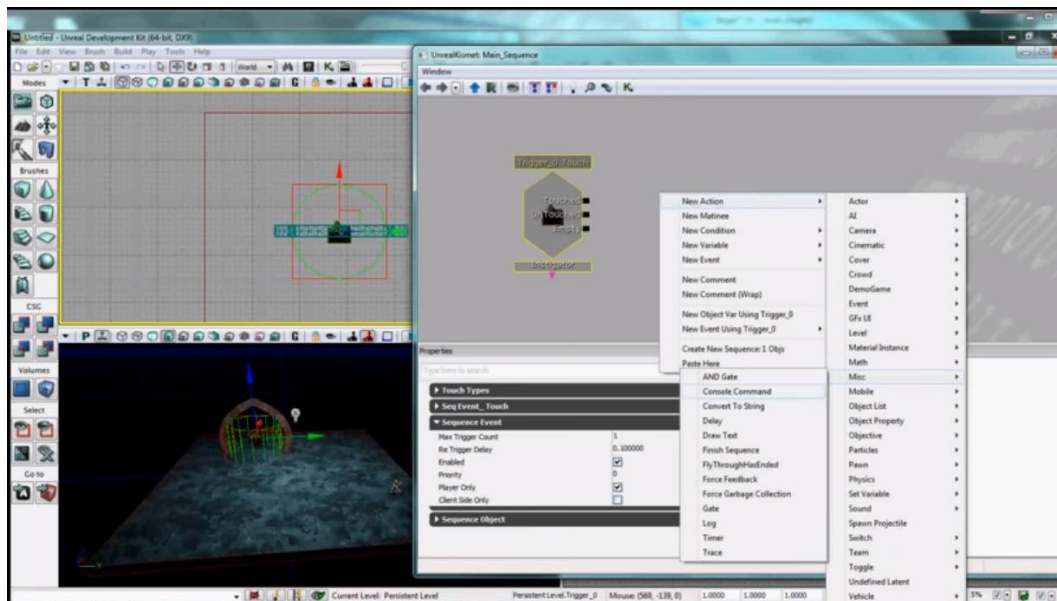
5. Αλλάζω το Collision Radius και Height σε μεγαλύτερο.



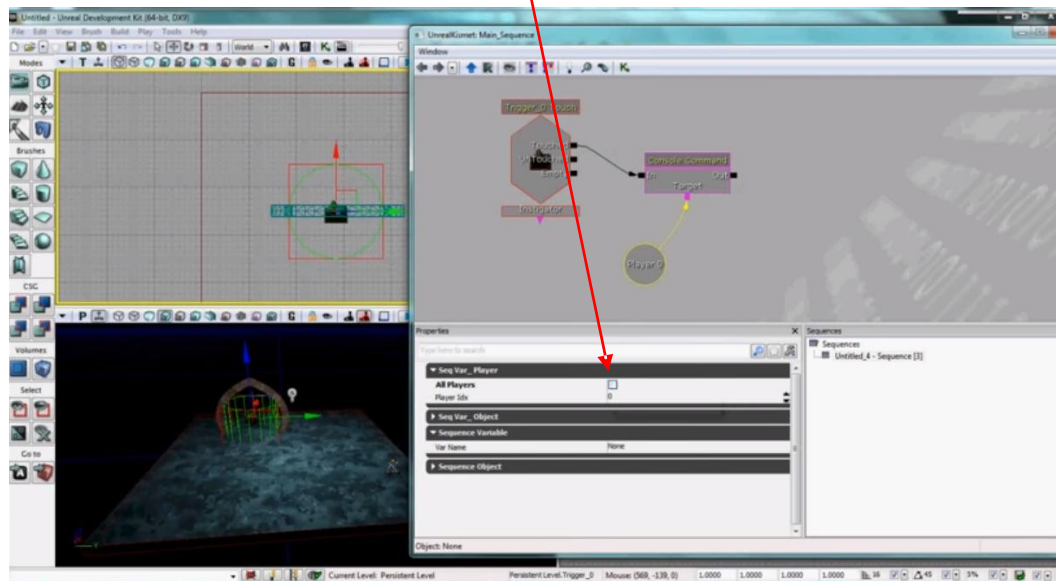
6. Εχω το trigger κλικαρισμένο και ανοίγω το Kismet. Δκλικ-->New Event Using Trigger_0-->Touch.



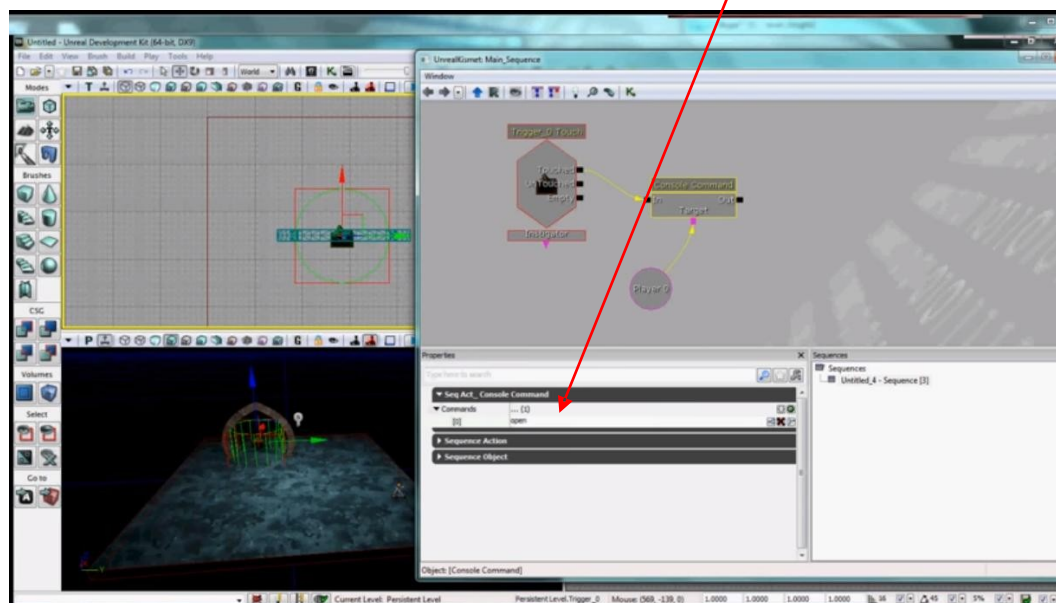
7. Δκλικ-->New Action-->Misc-->Console Command. Ενώνω Touched με In



8. Δκλικ πάλι-->New Variable-->Player-->Player. Ενώνω Target με Player. Ξεκλικάρω το All Players αφού έχω μόνο ένα παίκτη.



9. Επιλέγω Console Command και στο Commands γράφω την εντολή open όνομα_χάρτη_προορισμού (εδώ open landscape_editor.udk).



10. Build All

11. **ΣΗΜΑΝΤΙΚΟ!** Δοκιμάζω μόνο από Play-->On PC από μενού αλλιώς δεν παίζει.