

O UnrealED - [UED2] 31- Tryby gry by [Raven](#) dnia: 05 Grudzien 2007, 17:50

Pomijając DeathMatch i Team DeathMatch, które są najprostszymi z możliwych trybami gry, gdyż wymagają jedynie przedrostka **DM** na początku nazwy mapy (pomijam standardowe), istnieją trzy tryby gry, które wymagają dodatkowych obiektów (poza standardowymi, które muszą się znajdować na każdej mapie). Wszystkie trzy gry są drużynowe. Jednakże w grach tego typu należy pamiętać o poprawnym rozmieszczeniu i konfiguracji PlayerStartów. W tym celu w opcjach tegoż w Menu **PlayerStart** należy nadać odpowiedni atrybut **TeamNumber** 1 dla drużyny Niebieskiej i 0 dla czerwonej. Poza tym rozmieszczenie należy rozmieścić je odpowiednio. Nie można dopuścić, abysmy rozpoczęli grę w bazie drużyny przeciwnej (wyjątkiem od obu tych reguł jest Domination, gdzie kładziemy PlayerStarty jak w DM). A teraz pierwszy z wielkiej trójki:

Domination

Jest jedynie nieznacznie trudniejszy do zrobienia od DeathMatch. Jedynym odstępstwem od normy jest nazwa (konieczny przedrostek **DOM**) oraz punkty kontrolne porozmieszczane na mapie. Ich pozycja to: **NavigationPoint-->ControlPoint**. Możliwe ustawienia to:

PointName - nazwa punktu kontrolnego używana w czasie gry jako info dla graczy, gdzie się dany punkt znajduje.

ControlSound - dźwięk jaki ma być słyszalny podczas przejścia punktu.

Capture The Flag

CTF - następna gra drużynowa, niezbędny przedrostek to **CTF** w nazwie mapy. Generalnie gra polega na lataniu za flagą (**NavigationPoint-->FlagBase**). Skomplikowany opis? Tak samo skomplikowane jest tworzenie CTF'a. Zrób dwie bazy, przejście pomiędzy nimi oraz miejsca dwie flagi (po jednej na bazie). W **FlagBase** będziesz musiał tylko skonfigurować TeamAttr, który określa drużyny do której będzie należeć flaga. Wstawiasz jedynie wartości 0 (czerwona) lub 1 (Niebieska). Proszę.

Assault

Ostatni i najbardziej skomplikowany z trybów dostępnych w standardowym UT. W Assault (przedrostek **AS**) jest w zasadzie jedna baza - cel, oraz miejsce startu drużyny atakującej (leżące poza zasięgiem drużyny przeciwnej). Oprócz poprawnej konfiguracji PlayerStartów, niezbędne jest także wstawienie obiektu **FortStandard** (**Pawn-->StationaryPawn-->FortStandard**), który określa cel (i sugeruje wstawiać więcej niż jeden). Jednakże samo wstawienie tego obiektu nie czyni mapy Assaultem. Trzeba także poprawnie skonfigurować **FortStandard**:

bFinalFort - czy ostatni cel?

DefensePriority - priorytet obrony - im większa liczba wstawisz tym obiekt będzie wcześniej bronić

NearestPathNodeTag - Tag wskazujący na najbliższego

PathNode'a (dzięki temu boty do niego trafiają). W **PathNode** nazwa musi być wpisana w polu **Events-->Tag**

bTriggerOnly - czy będzie np. niszczone (False) czy reagować na przełącznik (true).

bSelfDisplayed - czy ma być widoczny w grze (ustaw False)

DestroyedMessage - komunikat o zniszczeniu/wykonaniu danego celu (widoczny u wszystkich graczy)

DefenseTime - czas (w minutach) określający długość obrony

EndCamTag - nazwa kamery (**Keypoint-->SpectatorCam**) używanej do oglądania tego, co mieliśmy zniszczyć/uwolnić/itp.

Niestety to nie wszystko. Niezbędny jest także **AssaultInfo** (**Info-->AssaultInfo**). Bez niego nie będzie gry. Jednakże jak pozostałe obiekty ten też należy odpowiednio skonfigurować. W opcjach należy określić ilość celów (NumObjShots), opis każdego z nich (ObjDesc[]), oraz obrazek do każdego z opisów (ObjShots[]).

Dopiero teraz da rade grac.

W powyższych grach można (lecz nie trzeba) wstawić dodatkowo **AmbushPoint** i **DefensePoint**, które znajdują się w grupie **NavigationPoint**. Pierwszy z nich określa miejsce zasadzki, drugi miejsce z którego będą broniły boty. Najlepiej wstawić je w miejscach strategicznych, gdzie boty będą mogły bezpiecznie stać i bronić celu.