

Player Starty

Teraz druga wazna rzecz, bez której grac nie mozna. Nie, nie bronie, a player starty (te z, których później, bedziesz startował ty i boty). Wejdz do sekcji *NAVIGATIONPOINT* i zaznacz *PlayerStart* (wygląda jak taki dżojstik). Stawiamy je zależnie od naszej inwencji, ale nie więcej niż szesnastie (w zasadzie jak chcesz to możesz i 90 ich postawić, ale maksymalna ilość graczy to właśnie 16). Gdy zaznaczysz *PlayerStart* pojawi się tuż przy nim strzałka. Oznacza ona kierunek w którym będziesz ustawiony po respawnie.

PathNode

Mają kształt jabłuszek i są następną ważną rzeczą bez której gra traci sens. Wszystkie PathNode jakie postawisz będą składały się na ścieżki dla botów. Każda ścieżka będzie łączyć od jednego PathNode'a do drugiego. Otwieramy znany już nam *ACTOR CLASSES*



), klikamy na *NAVIGATIONPOINT*, a następnie zaznaczamy *PATHNODE*. Poprzednio trochę namieszałem w tym punkcie, ale teraz jest lepiej. Więc:

- Stawiaj PATHNODE w odległości średnio 256 units.
- Staraj się zrobić, aby z jednego PATHNODE'a, był widoczny następny.
- Gdy do czynienia masz ze schodami PATHNODE stawiaj tylko na początku i końcu schodów (na górze i dole).
- Powinno je ustawiać nie wyżej niż 32-48 units nad podłogą.
- Nie przesadzaj z ich liczbą, gdyż mogą zmniejszyć liczbę fps'ów

LiftExit i LiftCenter

Gdy już skończyłeś zabawę z PathNode, musisz sprawić, aby boty używały wind (jeśli je posiadasz). Niestety PATHNODE się do tego nie nadaje. W tym celu trzeba się posłużyć dwoma obiektami: **LiftExit** i **LiftCenter**. Znajdują się one w tej samej grupie co PATHNODE. **LiftExit** stawiaj przed windą (w tym miejscu, w którym bot ma na nią czekać), **LiftCenter** stawiaj w miejscu, gdzie stoi mover (w samym jego środku, jakieś 32 units nad nim). Nie muszę chyba mówić, że musisz użyć dwóch obiektów **LiftExit** dla jednej windy (na dole i górze). Na razie niestety jeszcze to nie zadziała. Musisz te trzy w sumie obiekty skojarzyć z windą. W tym celu kliknij na windę prawym przyciskiem myszy, i z menu kontekstowego wybierzesz opcję **Mover Properties**, tam rozwijasz pozycję **Event** a w znajdującym się tam polu **Tag** wpisujesz jakąś nazwę np. 1 (nie musi być to konieczne liczba). Następnie zaznaczamy oba obiekty **LiftExit** klikamy na nie prawym przyciskiem myszy, i z menu kontekstowego wybieramy opcję **LiftExitProperties**, rozwijamy tam pozycję **LiftExit** i w polu **LiftTag** wpisujemy nazwę, którą nadaliśmy naszej windzie (w moim przypadku 1). Został jeszcze **LiftCenter** postąpimy z nim tak samo jak z **LiftExit** z tym, że w tym wypadku zamiast **LiftExit** rozwijamy **LiftCenter**, a tam w polu **LiftTag** wpisujemy nazwę naszej windy. Teraz wystarczy jeszcze zmienić we właściwościach windy **BumpOpenTimed** na **StandOpenTimed** (Obiect/InitialStat), i tyle.

Tworzenie siatki

Jeżeli skończyłeś to trzeba jeszcze zbudować siatkę naciskając ikonę



. Pojawi się okno informujące o postępie budowania siatki, trochę potrwa (szczególnie, jak postawiłeś dużo jabłuszek ;)), więc się nie przejmuj, tylko poczekaj. I jeszcze jedno po każdej zmianie w ułożeniu PathNode, dodaniu wind (także LiftExit i LiftCenter) musisz jeszcze raz zbudować siatkę (



).

PS. Jeśli nie chcesz ci się samemu stawiać PathNode'ów, to możesz użyć wbudowanej funkcji UED 2.0, która

sama stawia PathNode. Naciskasz ikone



Create New Path Network[/b] z zakładki **Options** . Jednak uważaj.

Morze ci sie wydawac, ze komp zawisl (mnie tez sie tak wydawalo), jednak to nieprawda, poniewaz te cale PathNody moga byc (o czym ostrzega komunikat) stawiane baaaaaaaardzo dlugo. Zatem cierpliwosci.