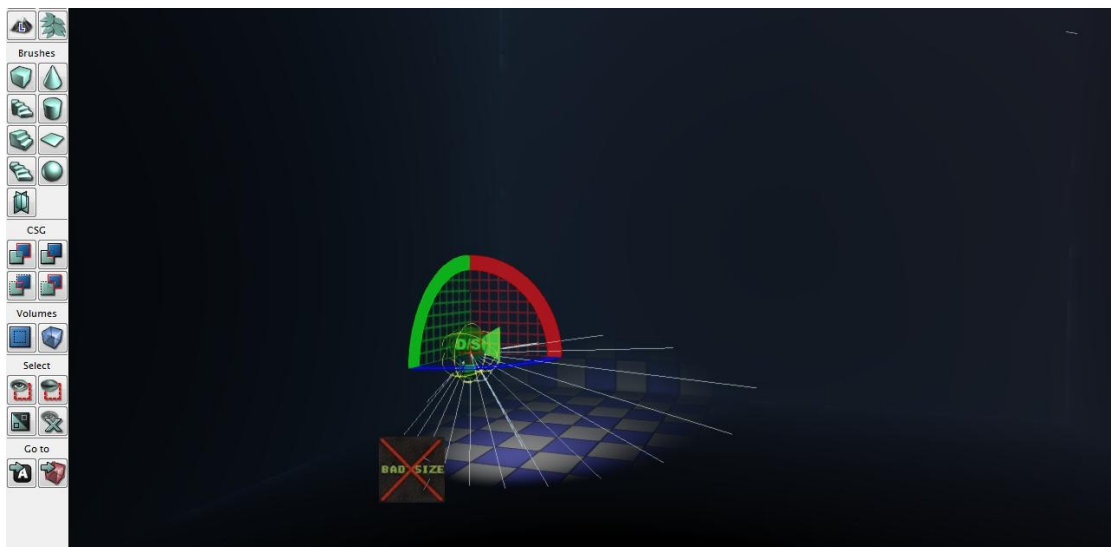
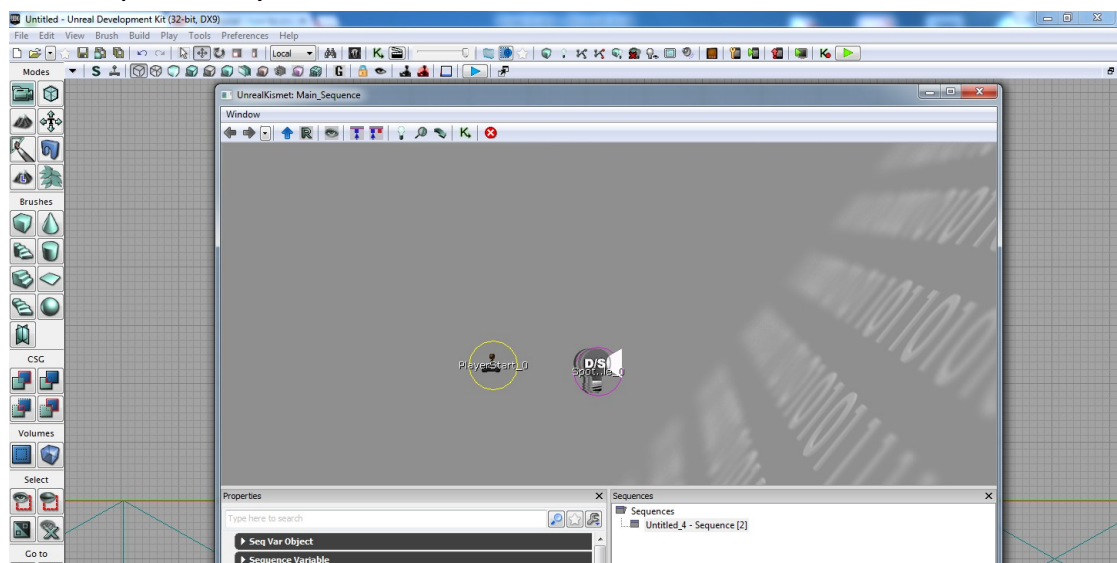


Διαδικασία με βήματα

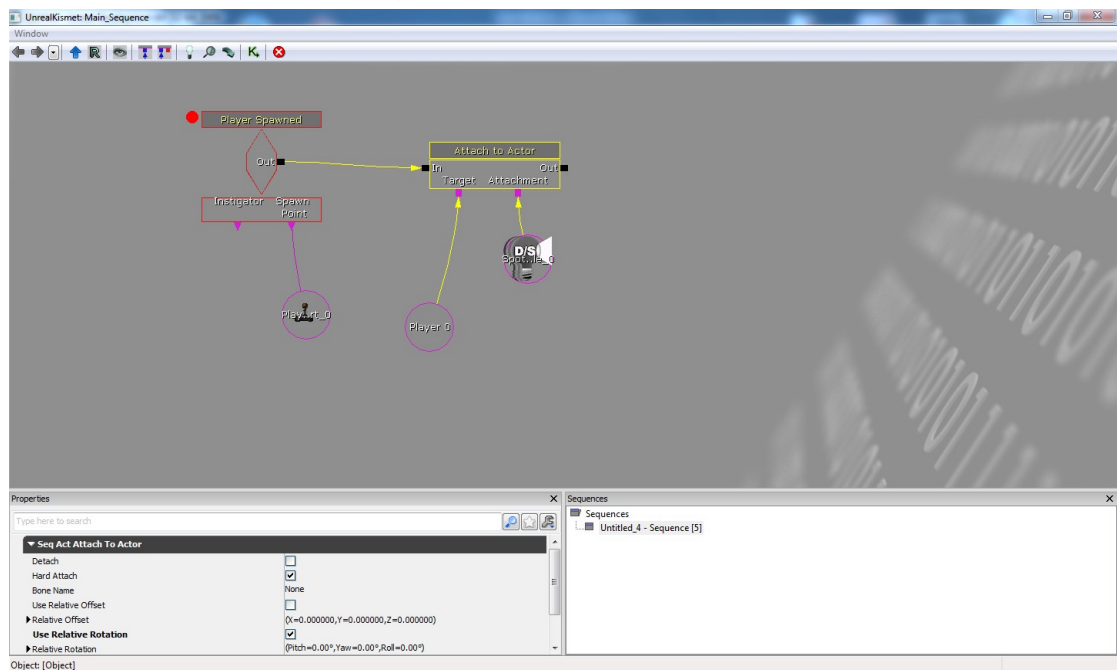
1. Φτιάχνω ένα σκοτεινό δωμάτιο.
2. Διπλό κλικ στο Cube και βάζω διαστάσεις πχ 1000,1000,1 στα x,y,z αντίστοιχα. Σχηματίζεται ένα κόκκινο δάπεδο. Πατάω CSG Add μπαίνει το δάπεδο.
3. Δκλικ→Add actor→Add Light (Point).
4. Προσθέτω με ανάλογο τρόπο και ένα Player start.
5. Δκλικ πάνω στο φως→Convert Light→SpotLight→SpotLight Movable. Rotate κατά τον πράσινο άξονα.



6. Κλικ στο φως και ανοίγω Kismet→Δκλικ New Object Var Using SpotLightMovable.
7. Το ίδιο με το Player Start.

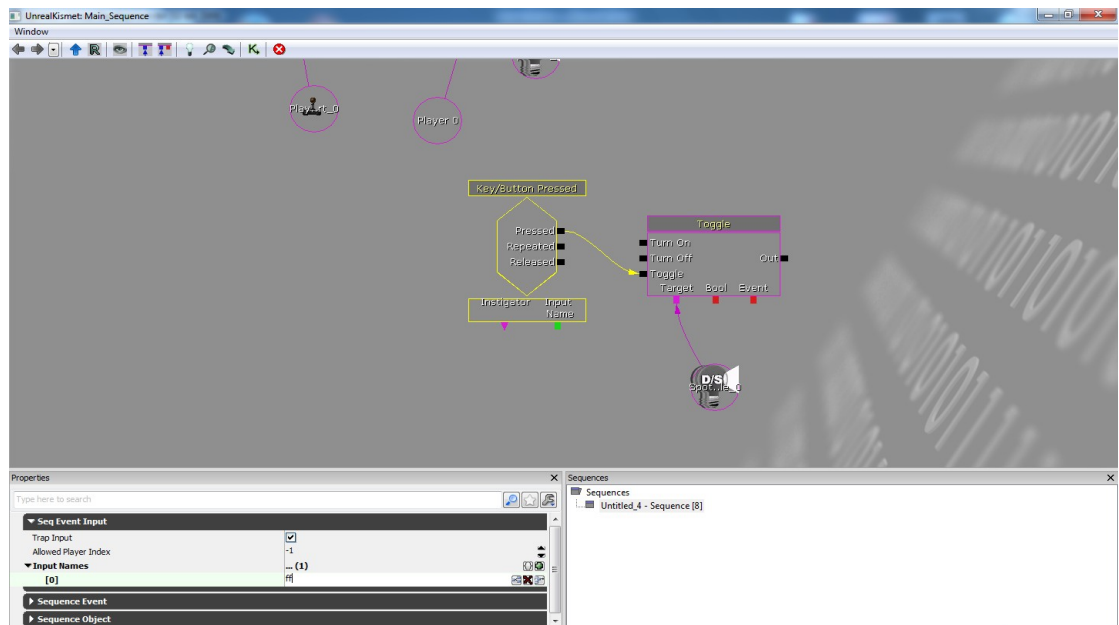


8. Kismet επίσης New Event→Player→Player Spawned.
9. Ενώνω Spawn Point με Player start.
10. Δκλικ→New Action→Actor→Attach to Actor.
11. Ενώνω το Out του Player Spawned με το In του Attach, το Attachment με το Light.
12. Δκλικ→New Variable→Player→Player και το ενώνω με target.
13. Στο παράκρυο ιδιοτήτων του Player ξετσεκάρω το All players και στο Attach to Actor τσεκάρω το Use Relative Rotation.



14. Αλλάζω game type, build light και 1η δοκιμή.
15. Μετά κλικ στο φως, Kismet→Δκλικ→New Event→Input→Key Button Pressed
16. Δκλικ→New Action→Toggle→Toggle και ενώνω το Pressed με το Toggle.
17. Κλικάρω το Light στην πίστα και στο Kismet→Δκλικ→New Object Var... και ενώνω το Light με το Target.

18. Πατάω το Key/Button Pressed και στις ιδιότητες Input Names κλικάρω πράσινο σταυρό και δίνω όνομα f για να αναβοσβήνει ο φακός.



19. Build Lighting και δοκιμάζω.