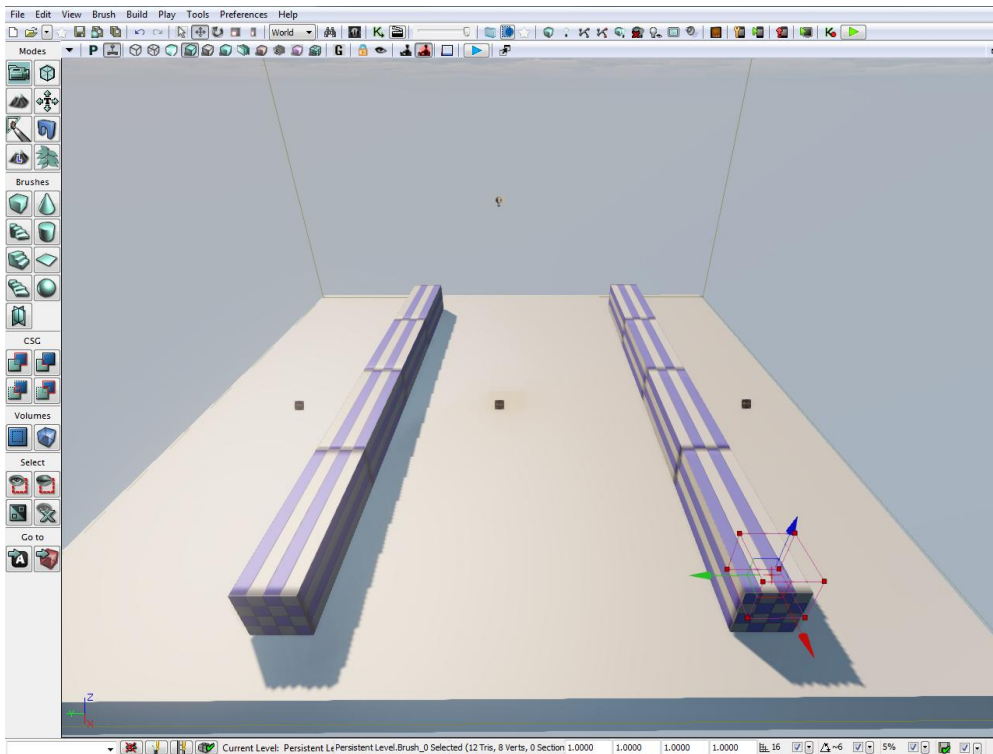


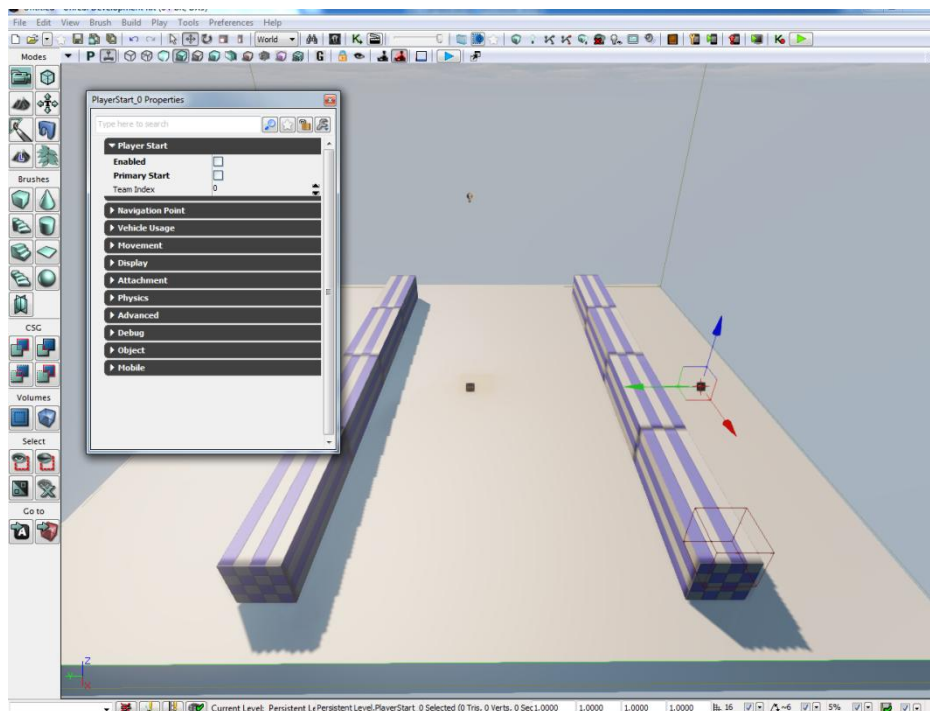
## CHECKPOINTS

### **ΒΗΜΑ ΒΗΜΑ**

1. Φτιάχνουμε το εξής.

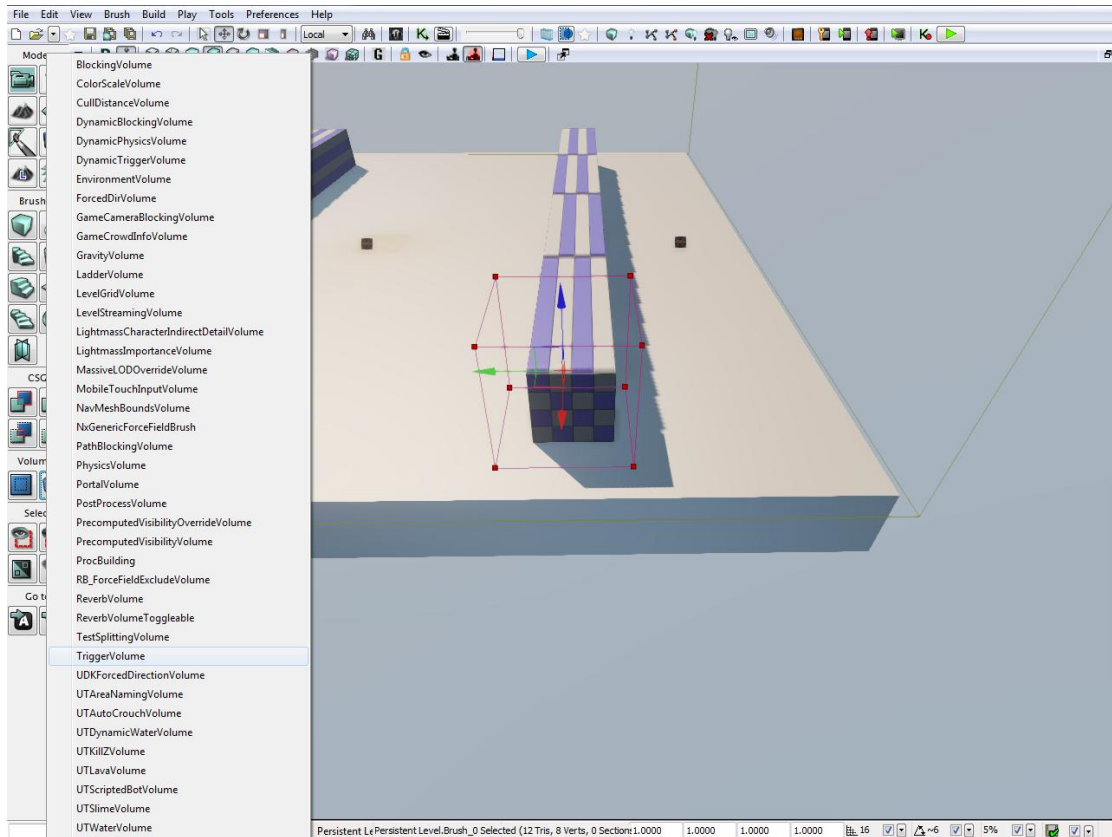


2. Βάζουμε 3 **Player Start (PS)** εκτών των οποίων στο μεσαίο και στο δεξιά απενεργοποιούμε το Enabled και το primary Start από τις ιδιότητες.

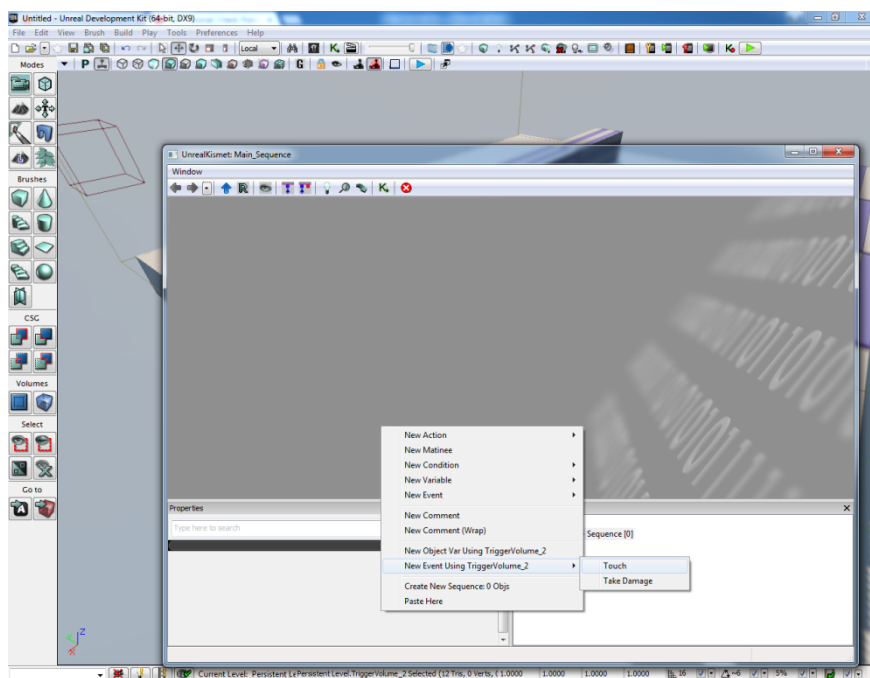


## CHECKPOINTS

3. Μεγαλώνω το BF αρκετά και το τοποθετώ στον 1ο διάδρομο όπως στην εικόνα. Πάω Add Volume-->Trigger Volume.

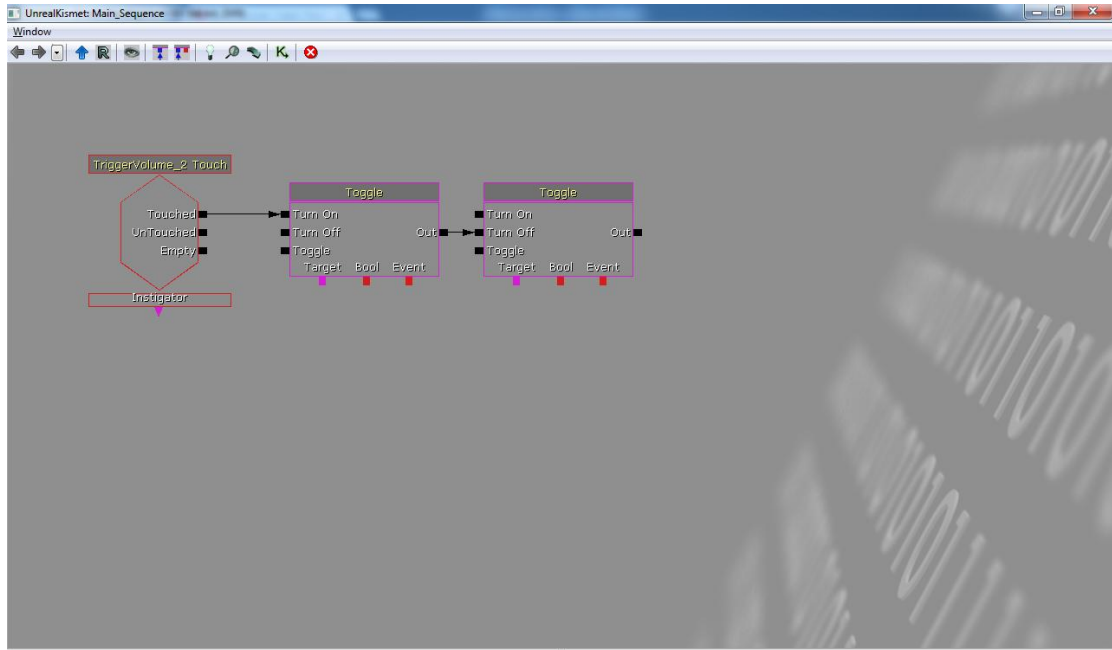


4. Δημιουργούνται 2 πράσινα πλαίσια. Κλικάρω το αριστερά και ανοίγω το Kismet. Δκλικ-->New Event Using TriggerVolume.-->Touch.

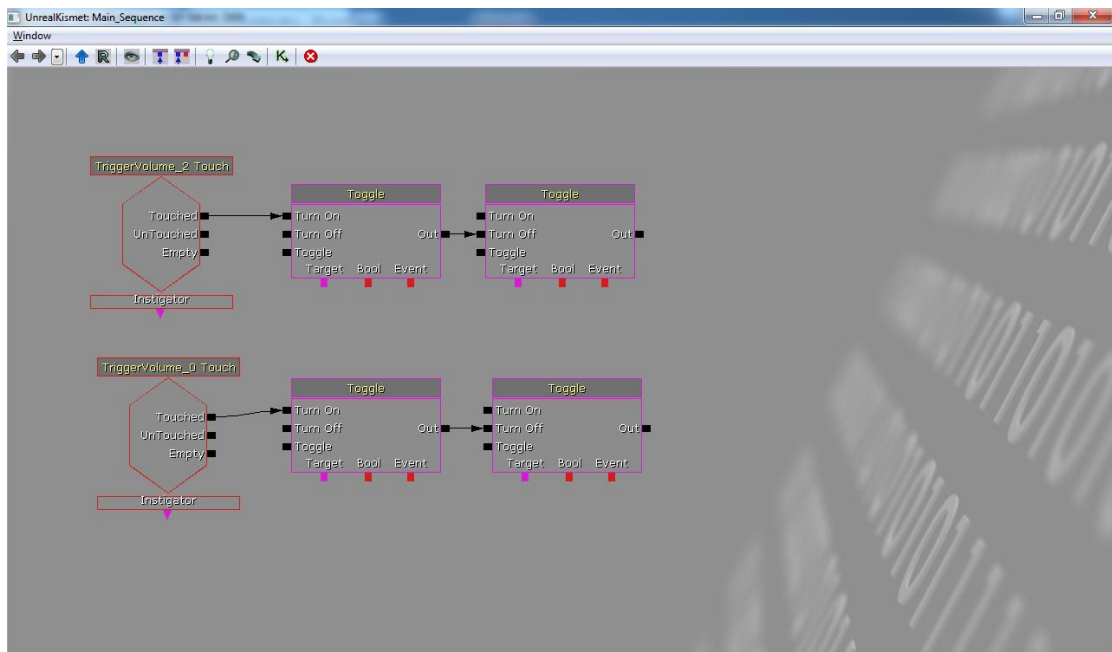


## CHECKPOINTS

5. Δκλικ-->New Action-->Toggle-->Toggle. Κοπιάρω το Toggle. Ενώνω όπως παρακάτω.

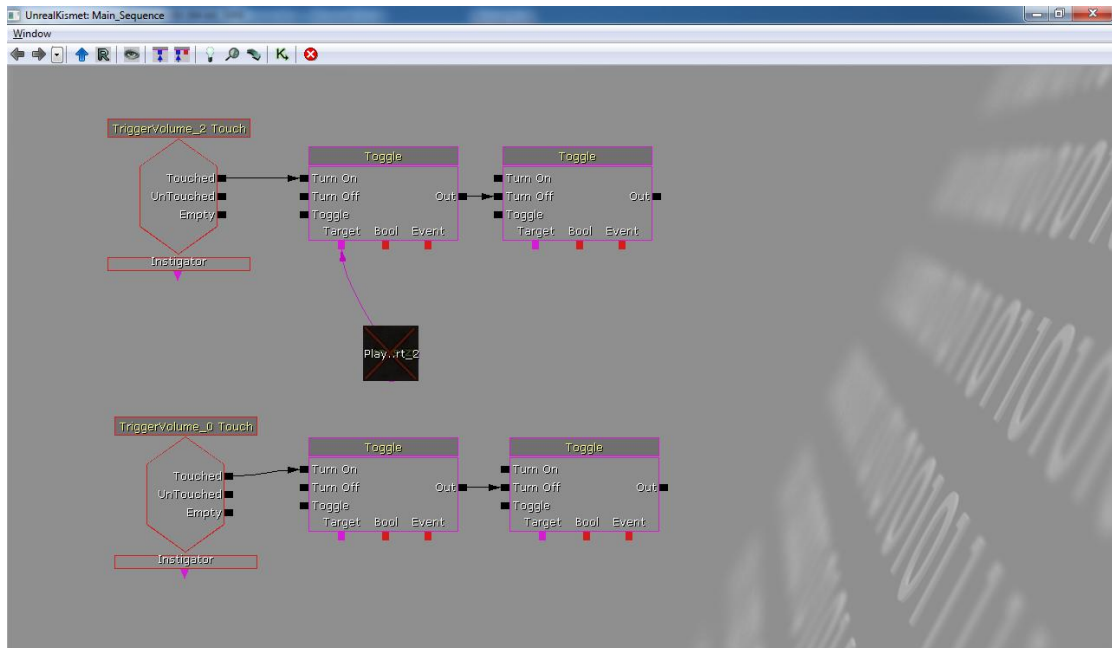


6. Κάνω το ίδιο και με το άλλο.



## CHECKPOINTS

7. Κλικάρω το μεσαίο PS. Δκλικ στο Kismet-->New Object Var Using PlayerStart...Ενώνω με το 1ο Target.

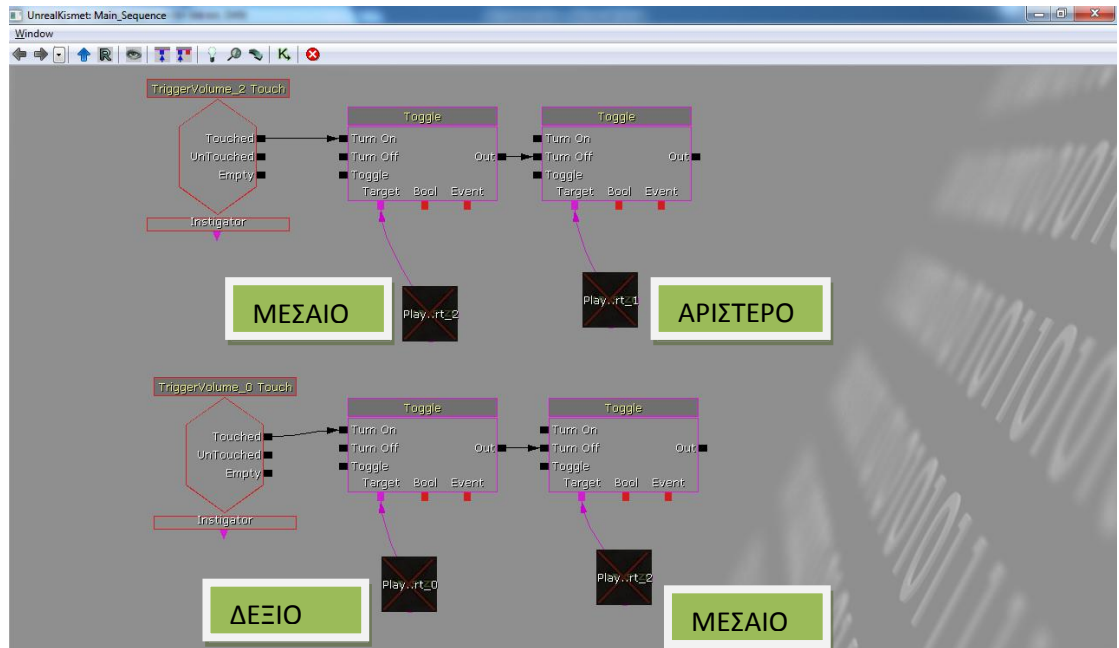


8. Κλικάρω το αριστερό PS και ενώνω με το 2ο target.



## CHECKPOINTS

9. Κάνω πάλι το ίδιο με το δεξιά και το μεσαίο PS μόνο που τώρα τα target πάνε αντίστροφα.



10. BUILD PATHS!!

11. Αλλάξτε σε utgame.