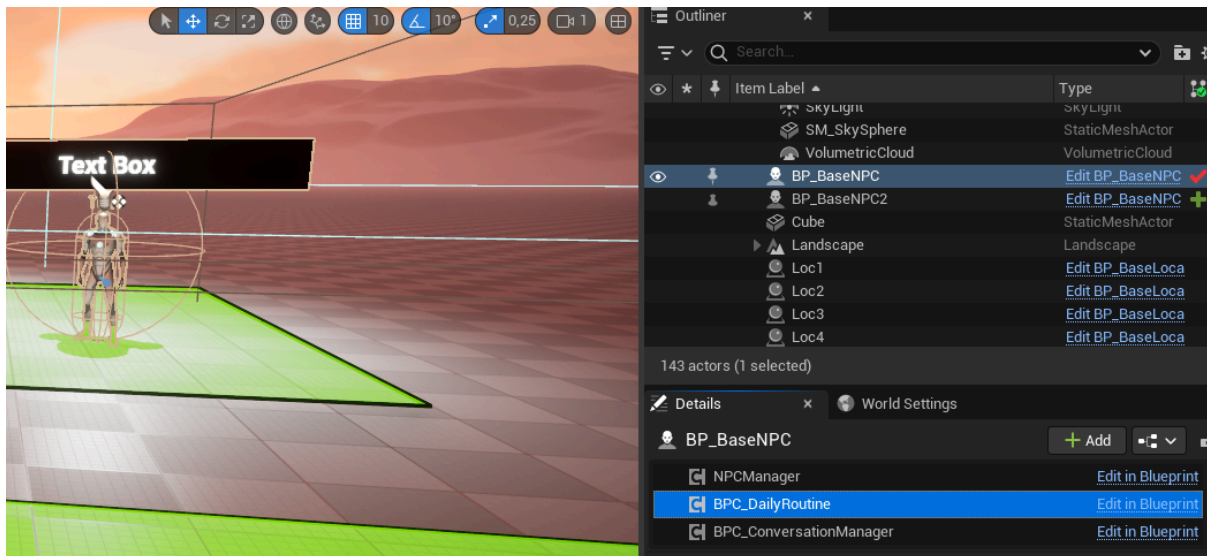


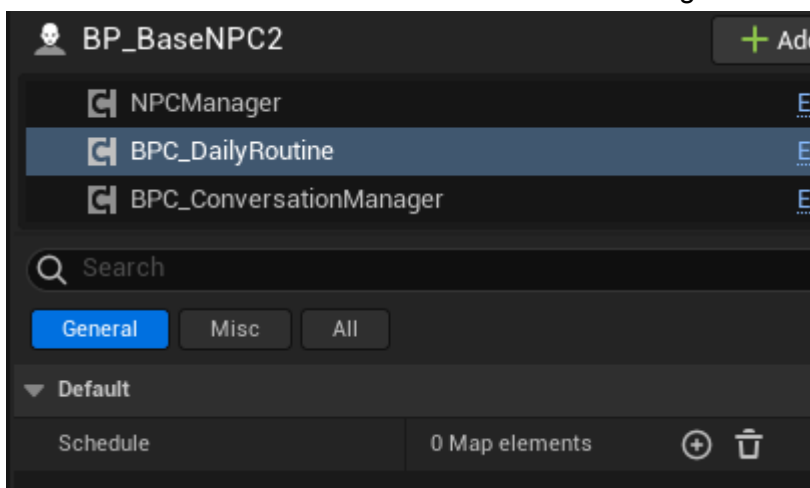
Quick Guide: NPC Schedules erstellen

Jeder NPC hat eine "DailyRoutine" Komponente, mit der man die täglichen Zielpunkte einstellen kann, die dieser NPC zu einer einstellbaren Zeit anlaufen kann. Auf diese kann zugegriffen werden, in dem man erst einen beliebigen NPC in das Level zieht und dann im Inspektor unter "Details" die BPC_DailyRoutine Komponente des NPCs anklickt.



In der Liste die darunter dann auftaucht sollte nach kurzem Scrollen schon unter der Kategorie "Default" ein Attribut "Schedule" auftauchen.

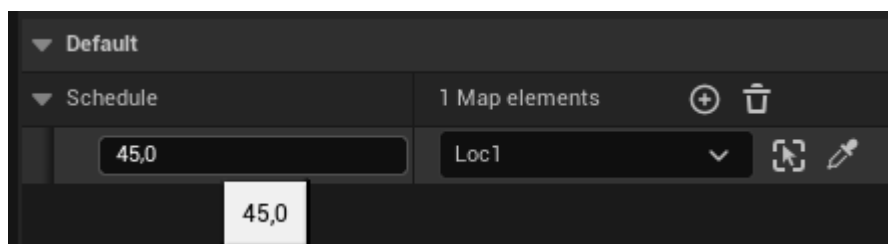
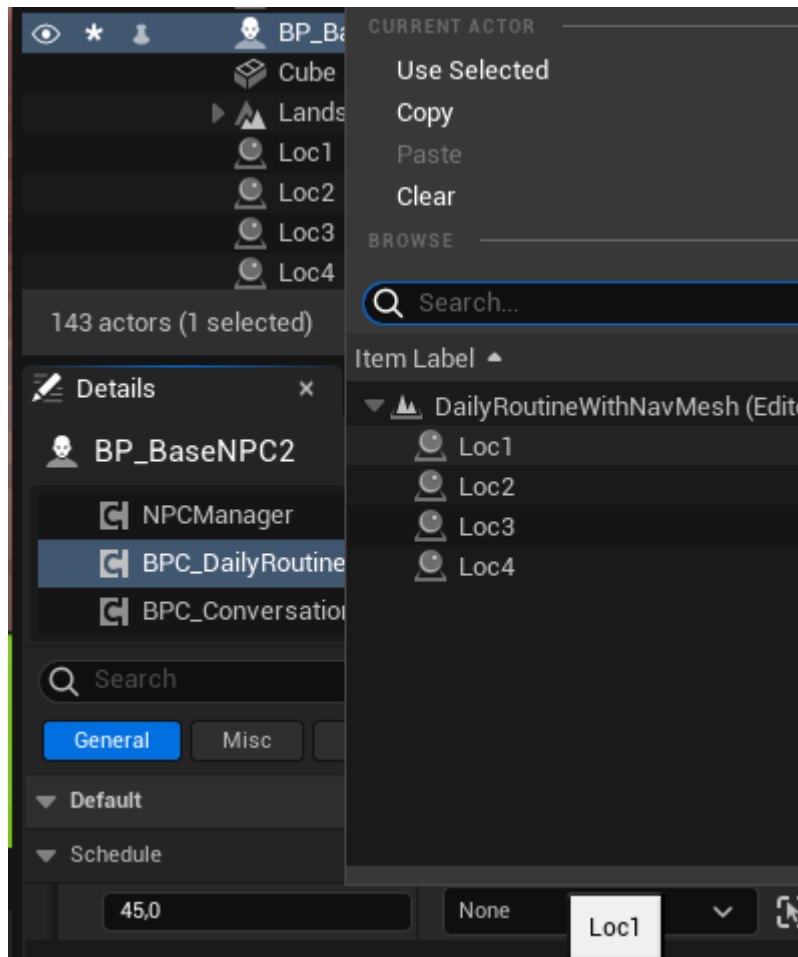
Mit dem + kann man hier ein neues Element hinzufügen.



In der linken Spalte gibt man dann eine Uhrzeit an (0 - 360, da die Zeit gerade noch der Einfallswinkel des Sonnenlichts auf den Boden ist) und rechts einen Ort, wo sich der NPC zu dieser Uhrzeit hinbewegen soll.

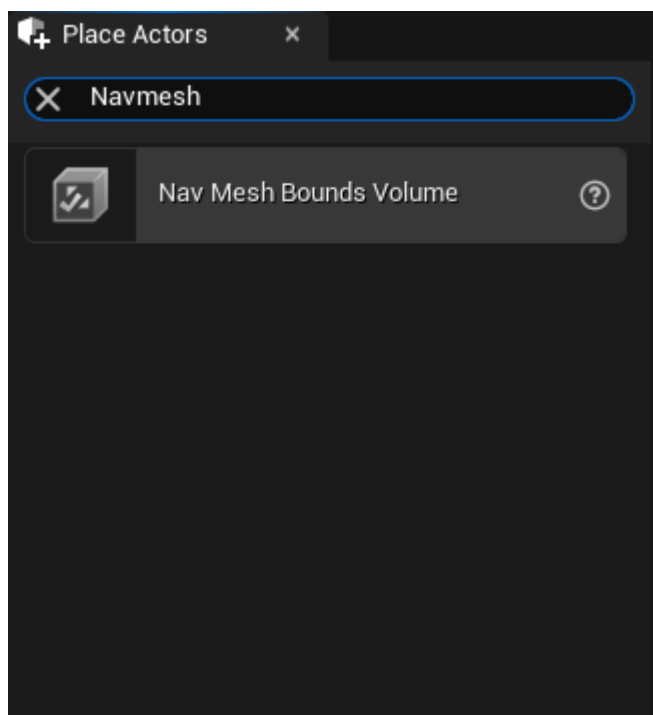
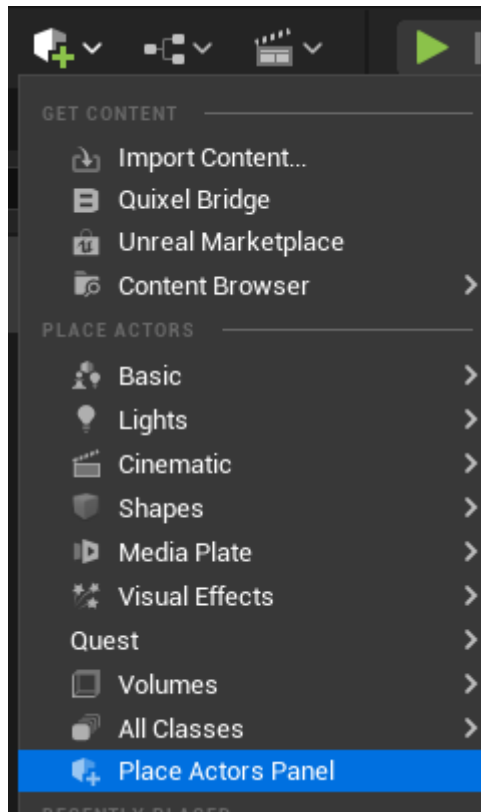
Das Blueprint das man für diese Orte benutzt kann unter **Content/Blueprints/Systems/Locations** gefunden werden.

Zieht man das Blueprint in das Level, kann man es dem Ort den es darstellt entsprechend umbenennen und dann in der BPC_DailyRoutine Komponente im neu erstellten Element über das Dropdown Menü auswählen.



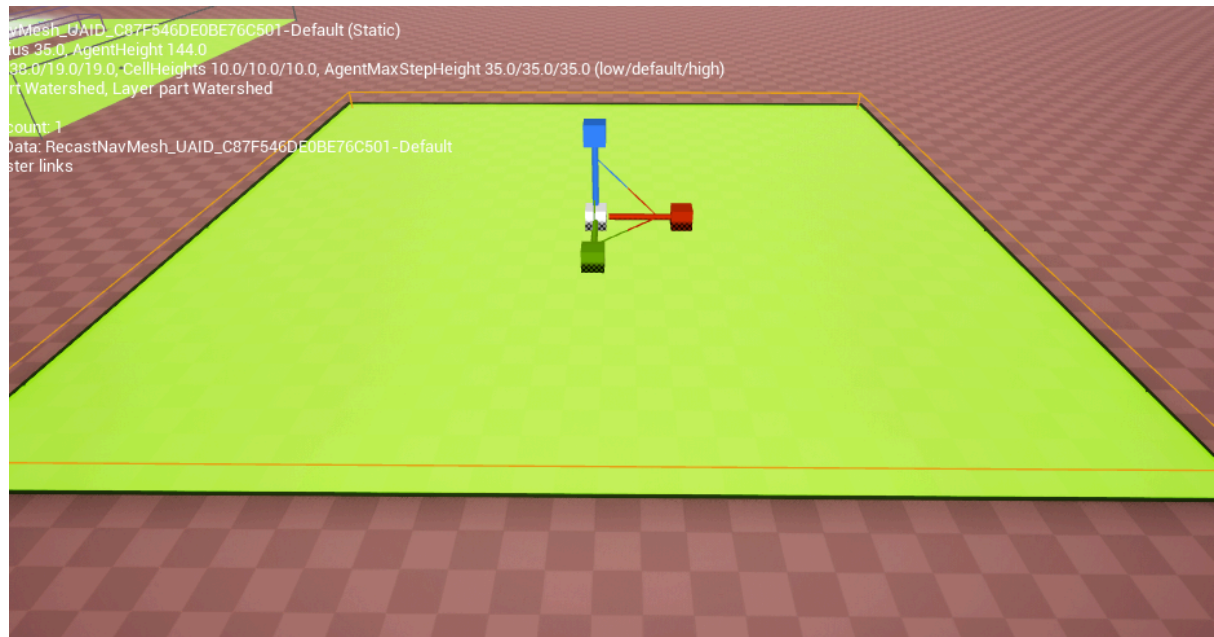
Damit die NPCs sich nun auch dorthin bewegen können müssen sie sich innerhalb eines NavMesh's befinden. Dafür das Place-Actors-Panel öffnen und nach "Nav Mesh Bounds Volume" suchen.

(Den Würfel mit grünen Plus anklicken)



Das Nav Mesh dann einfach ins Level ziehen und auf die Zone hochskalieren, durch die sich der NPC bewegen soll.

(Wenn man in den Viewport klickt und 'P' drückt sollten die begehbaren NavMeshes sichtbar sein)



Den NPC als auch die Locations, die dieser ansteuern soll innerhalb des NavMeshs platzieren, und dann mit warmer Beilage servieren.

Guten Appetit