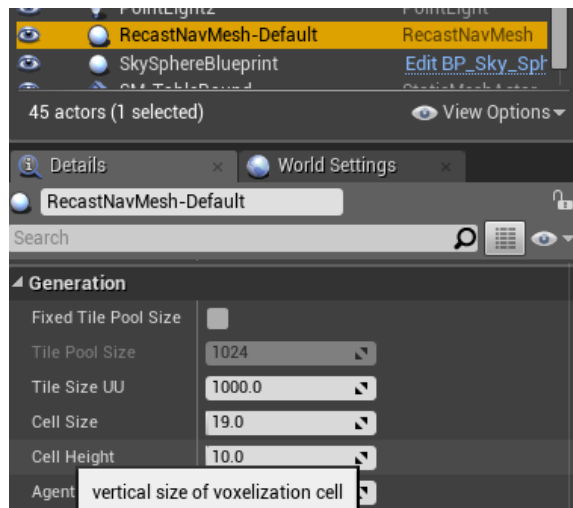


Problem NavMesh, Schwierigkeit unterschiedlicher Gelände

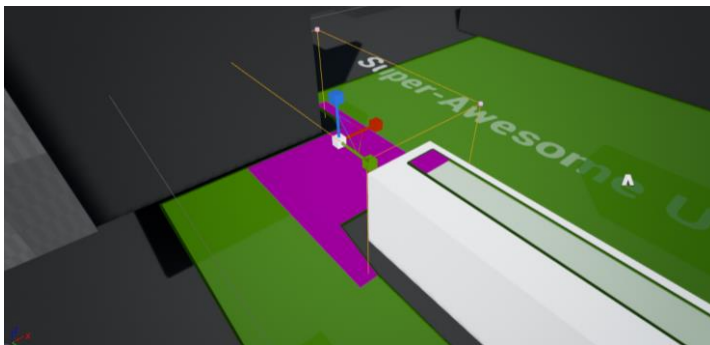
Problem NavMesh

- Treppen wurden nicht vollständig vom NavMesh abgedeckt
- AI konnte dadurch keine Treppen hochlaufen
- Einfacher Fix: Erhöhung des Wertes *Cell Height* beim NavMesh-Rendering



Schwierigkeit unterschiedlicher Gelände

- Von Unreal eingebaut Möglichkeit: *Klasse Nav Modifier Volume*
- Als gehen immer den billigsten Weg von A nach B
- Beeinflussung der Kosten des Weges mit der o.g. Klasse
- Auch vollständige Blockierung von Pfaden möglich



- Hier sichtbar: Modifier in Standard NavMesh eingefügt
- Terrain-Schwierigkeit wird mittels Blueprint gesteuert -> Skalierbar
- Farbe des Mesh frei wählbar