

O UnrealED - [UED2] 21 - Eksplodująca sciana by [Raven](#) dnia: 05 Grudzien 2007, 16:56

Najpierw stwórz swoją mapkę, i w miejscu, w którym chcesz mieć ścianę do rozwalenia zrób mover, jego miejsce docelowe (Key1), musi się znajdować poza mapą, następnie w jego opcjach wpisz:

#### **Events**

Event : B1 (lub coś innego)

#### **Mover**

bDamageTriggered=TRUE

bTriggerOnceOnly=TRUE

bDamageThreshold=25.0000 (wielkość "zniszczenia", jakie będziesz musiał "zadąć ścianie", aby pękła)

MoverEncroachType=ME\_IgnoreWhenEncroach

MoveTime=0.0000

#### **Object**

InitState=TriggerOpenTimed

Teraz, obok ściany postaw **exploding wall**, znajdzie go w Actor-->Effects-->ExplodingWall. Jego opcje uzupełnij tak:

#### **Events**

Tag : B1 (tak jak event w moverze)

#### **ExplodingWall**

ExplosionSize - wielkość wybuchu

NumWallChunks - wstaw tu liczbę na jaką ilość części rozpadnie się ściana

WallTexture - tekstura ściany

BreakingSound - dźwięk rozwalanej ściany