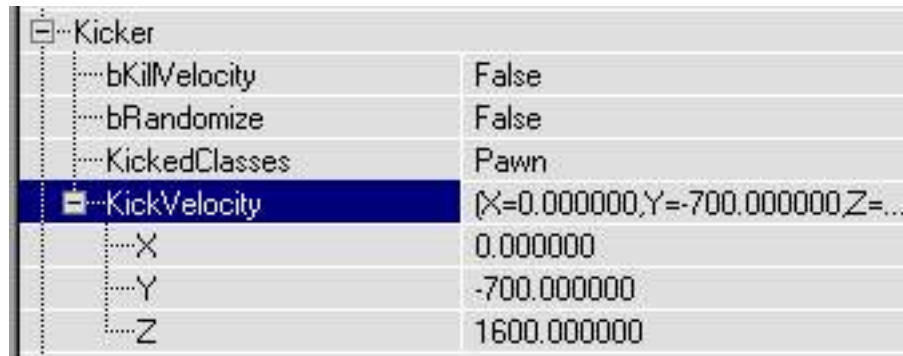


Pozwala to na uzyskanie podobnego efektu jak w Q3A. Wpierw klikamy na znana nam bardzo dobrze ikone



wyberamy kolejno TIGGERS->KICKER. Teraz musimy zaznaczyć Prawym Przyciskiem Myszy tą teksturę, która ma nam służyć jako wyskocznia, a z menu kontekstowego wybieramy Add Kicker Here. Teraz trzeba jeszcze go skonfigurować, więc dwukrotnie klikamy na coś co przypomina głowę orla. Z okna wybieramy kolejno KICKER i KickerVelocity. Tam, widzimy trzy litery: X, Y i Z. Z mówi o sile wyskoku, a X i Y, o stronie w którą mamy zostać wyrzuceni. Okno to może wyglądać tak:



...Kicker	
...bKillVelocity	False
...bRandomize	False
...KickedClasses	Pawn
...KickVelocity	(X=0.000000,Y=-700.000000,Z=...
...X	0.000000
...Y	-700.000000
...Z	1600.000000

Pamiętajcie też o odpowiednim ustawieniu CollisionRadius:

Collision

CollisionRadius=np. 128 (promień obiektu, na którym jest postawiony Kicker, czyli jeśli to koło o promieniu 32, to wstawmy tu taką liczbę).