

O UnrealED - [UED2] 27 - SpecialEvent by [Raven](#) dnia: 05 Grudzien 2007, 17:40

SpecialEvent znajduje sie w grupie **Triggers** i posiada kilka ciekawych funkcji:

SpecialEvent Properties:

* **Object:**

* **InitialState:**

- **PlayerPath** - wysyla gracza do okreslonego miejsca
- **PlayAmbientSoundEffect** - gracz wydaje dzwiek
- **PlayersPlaySoundEffect** - gracz slyszy dzwiek
- **PlaySoundEffect** - odgrywa dzwiek
- **KillInstigator** - zabija tego, kto wywolal ten skrypt
- **DamageInstigator** - zadaje okreslona ilosc obrazen, temu, kto wywolal ten skrypt
- **DisplayMessage** - wyswietla wiadomosc

* **SpecialEvent:**

- **bBroadcast** - wiadomosc do wszystkich graczy
- **PlayerViewRot** - ???
- **Damage** - ilosc obrazen
- **DamageString** - ???
- **DamageType** - typ obrazen
- **Message** - wiadomosc
- **Sound** - dzwiek

A oto jak mozna go wykorzystac:

Teleportacja

Wstawmy **Triggera** (grupa **Triggers**) i skonfigurujemy go tak: **Trigger Properties-->Events-->Event: SP1**
Nastepnie wstawiamy **SpecialEvent** i konfigurujemy tak:

SpecialEvent Properties-->Events-->Event: SP2

SpecialEvent Properties-->Events-->Tag: SP1

SpecialEvent Properties-->Object-->InitialState: PlayerPath

Teraz wstawiamy **InterpolationPoint** z grupy **Keypoint** i konfigurujemy tak:

InterpolationPoint Properties-->Events-->Tag: SP2

InterpolationPoint Properties-->InterpolationPoint-->bEndOfPath: True

A jak to dziala? Trigger aktywuje **SpecialEvent**, który wysyla gracza do miejsca które wskazuje **InterpolationPoint** (kierunek wskazuje strzałka).

Odgłos przy przejściu

Wyobrazmy sobie, ze mamy juz gotowego kickera, ale chcielibysmy, aby przy skoku byl odtwarzany dzwiek. Nic prostszego. Tuz obok kickera wstawiamy **SpecialEvent** (**Actor-->Triggers-->SpecialEvent**). Teraz zaznaczymy go i otworzmy opcje tegoz (np. kilkakaz na ikone



).

Ustawienia:

Events

Tag=s1 (niekoniecznie)

Object

InitialState=PlaySoundEffect

SpecialEvent

Sound=Sound'Botpack.ChatSound.NewBeep' *

Collision

CollisionRadius=np. 64

* wybierz dowolny dzwiek, zaznacz to pole i kilknij na use.

Jestesmy juz w polowie drogi, teraz wstawmy Triggera (**Actor-->Triggers-->Trigger**). Wstawmy go **dokladnie na srodku** tego kickera (zakladam, ze to kolo).

Collision

CollisionRadius=np. 64 (wstaw tu liczbe jaka jest wpisana w tym samym miejscu w Kickerze)

Events

Event=s1 (tag w SpecialEvent)

Juz tłumacze cel. Chcemy, aby dzwiek byl odtwarzany przy skoku, tak? Jesli tak, to trigger ma byc aktywowany na calej powierzchni powiedzmy kola o promieniu w moim przypadku 64. Wyobrazmy sobie taka oto sytuacje: Kicker postawiony na kole o promieniu 64, ma promien kolizji 32, zas trigger uzyty do wywolania dzwieku - 96. Co sie stanie? Ano zanim wejdziemy na kolo uslyszymy dzwiek, który mial byc w zalozeniu slyszany TYLKO podczas skoku, zas jesli chodzi o Kicker, to beedziemy mogli stac do usranej smierci w zewnetrznej czesci kola, gdyz promien ma rozmiar 32!!! Zatem, trzeba to poprawic. Przy kole o promieniu 64, promien kolizji w Triggerze i Kickerze MUSI BYC TAKI SAM i wynosic w moim przypadku 64. To tylko przyklad uzycia tego efektu, ale sadze, ze teraz bez problemu mozna te wiedze wykorzystac do innych celów.

Zabójczy promien

Zalóźmy, ze zrobilismy reaktor, a z niego bedzie wydobywal sie zabójczy promien. Jak to zrobic? tylko przy pomocy SpecialEvent! Wstaw go (SpecialEvent) gdziekolwiek i otwórz jego opcje:

Events

Tag=kill1 (niekoniecznie)

SpecialEvent

Damage=5500 (lub wiecej :-)

DamageType=vaporised

Message=Jakas wiadomosc

Sound=Sound'AmbModern.OneShot.elec5' *

* wybierz dowolny dzwiek, zaznacz to pole i kilknij na use.

Teraz Trigger:

Events

Event=kill1 (tag w SpecialEvent)

Musisz takze wstawic tyle Triggerów, aby pokrywaly one twój promien.