

O UnrealED - [UED2] 29 - Trigger Water Zone by [Raven](#) dnia: 05 Grudzien 2007, 17:44

Zróbmy jedno pomieszczenie z dziura, która bedziemy zatapiać. Niech ma najlepiej wysokosc 256.

Następnie podziel tę dziurę strefami na sześć, w miarę równych, części. W pierwszej od dołu daj zwykły **WaterZone**, w pozostałych pięciu **TriggerWaterZone** (**Info/ZoneInfo/WaterZone/TriggerWaterZone**), i nadaj im **Tagi** (**Properties-->Events-->Tag**) od I1 do I5 zaś w **ZoneInfo** (**TriggerWaterZone Properties-->ZoneInfo**) **bWaterZone** ustaw na **false**. Następnie na granicy **WaterZone** i pierwszej **TriggerWaterZone** wstaw movera (Sheet z teksturą wody) obejmującego całą dziurę. Daj, aby jego końcowa klatka była w miejscu gdzie kończy się ostatnia strefa z **TriggerWaterZone**. Ustaw mu czas ruchu na 5 sekund (**Mover Properties-->Mover-->MoveTime: 5**), ustaw **bTriggeredOnceOnly** na **true** (**Mover Properties-->Mover-->bTriggeredOnceOnly: True**), a w **Object** (**Mover Properties**) **InitialState** ustaw na **TriggerOpenTime**, **tag** zaś (**Mover Properties-->Events-->Tag**) ustaw na **Water**. OK. Teraz w miejscu gdzie ma się aktywować zatapianie ustaw **Triggera** i daj mu w **Event** (**Trigger Properties-->Events--Event**) nazwę **Dis1**, zaś w **Trigger Properties-->Trigger-->bTriggerOnceOnly** ustaw na **true**. Teraz dodaj **Dispatcher** (grupa **Triggers**) i w **Tagu** (**Dispatcher Properties-->Events--Tag**) daj mu nazwę **Dis1**. Teraz będąc dalej w opcjach **Dispatchera** przejdź do zakładki **Dispatcher-->OutEvents** i wpisz w kolejnych polach **Water** oraz nazwy stref od I1 do I5. Następnie przejdź do **Dispatcher-->OutDelays**. Pierwsza wartość (odpowiadająca **Water** w **OutEvents**) pozostaw nie zmienioną w pozostałych zaś ustaw 1. Chodzi o to, aby tafla wody zaczęła się podnosić zaraz po najsciu na **trigger**, zaś strefy zatapiać z jedno sekundowym opóźnieniem w stosunku do siebie. Skrypt, wraz z przykładową mapą jest dostępny w dziale [Doanload/Skrypty](#)