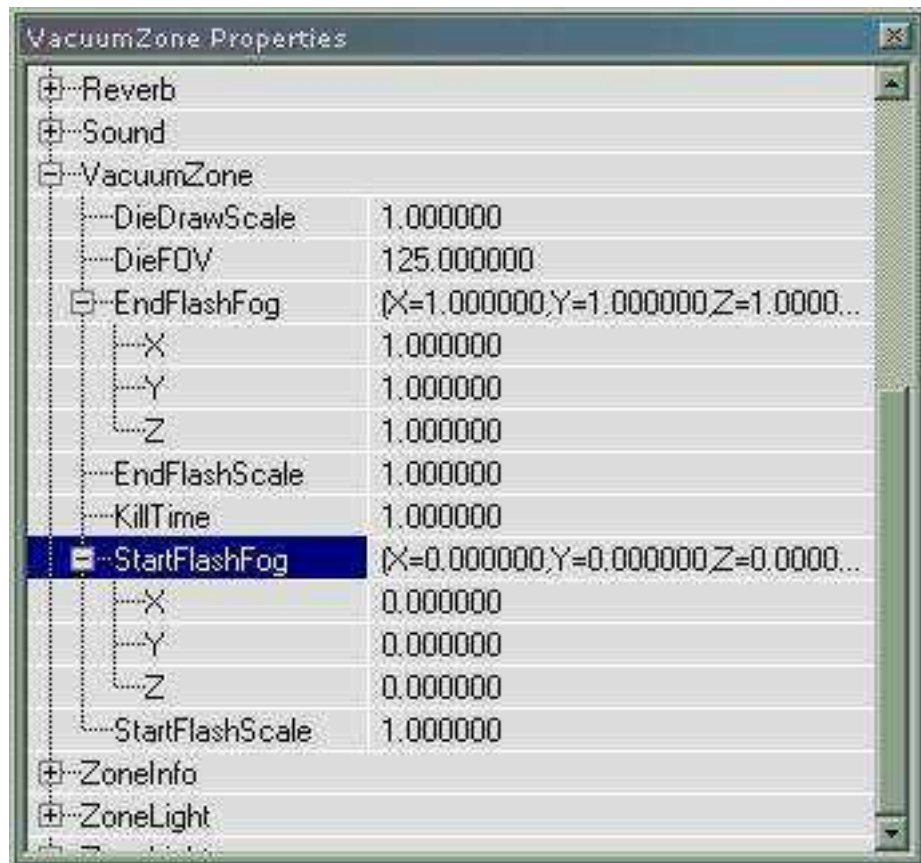


O UnrealED - [UED2] 30 - Vacuum Zone by [Raven](#) dnia: 05 Grudzien 2007, 17:47

Na pewno grales na mapie DM-Morpheus. Pewnie zauwazyles ten fajny efekt podczas spadania. Jesli zas stworzysz mapke w powietrzu taki wlasnie efekt jest niezwykle przydatny. Wpierw zacznij od miejsca w którym ma sie zaczynac VacuumZone. Za pomoca Sheet



wyznacz linie pod która rozpoczynac sie bedzie Piekielna glebia (czyli stwórz oddzielną strefę, patrz także lekcja dotycząca Stref). Dodaj tam VacuumZone (**Info-->ZoneInfo-->VacuumZone**). Opcje:



DieFov - Kat widoku podczas smierci

EndFlashFog - Mgla przy smierci

KillTime - Czas smierci