

O UnrealED - [UED2] 13 - Trigger by [Raven](#) dnia: 05 Grudzien 2007, 15:05

Jednym z wazniejszych elementow do wykorzystania jest **Trigger** (znajduje sie w grupie **Triggers**). Sluzy on do aktywacji niektorych skryptow, przelacznikow, swiatel, itp. Dzieki niemu mozemy zrobic na mapie bardzo wiele niesamowitych efektow. A oto i jego opcje:

Trigger Properties :

Object :

InitialState :

OtherTriggerTurnsOff - inny trigger wylacza

OtherTriggerTurnsOn - inny trigger wlacze

OtherTriggerToggles - inny trigger steruje

NormalTrogger - zwykly trigger

Trigger :

bInitiallyActive - czy aktywowac zaraz po uruchomieniu mapy

bTriggerOnceOnly - czy aktywowac tylko raz (jesli jest true i najdziemy na trigger, to wylacza on sobie Collision na false)

ClassProximityType - co ma aktywowac (w ActorClasses wybierasz przedmiot (np. beczka))

DamageThreshold - ilosc obrazow do aktywacji (jesli **TT_Shoot**)

Message - wiadomosc

RepeatTriggerTime - czas po jakim Trigger ponownie aktywuje Event

ReTriggerDelay - czas po jakim mozemy ponownie aktywowac

TriggerType :

TT_PlayerProximity - gracz aktywuje

TT_PawnProximity - bot/gracz aktywuje

TT_ClassProximity - patrz **ClassProximityType**

TT_AnyProximity - wszystko aktywuje

TT_Shoot - strzal aktywuje

Nie musze chyba wspominać, że aktywacja zachodzi na zasadzie Event-Tag. Tzn. w **Triggerze** w **Event** wpisujesz **Tag** przedmiotu/skryptu, który ma być aktywowany.