

O UnrealED - [UED2] 19 - Counter by [Raven](#) dnia: 05 Grudzien 2007, 16:49

Na niektórych mapkach na pewno zauwazyles, ze niekiedy trzeba nacisnac np. 3 przyciski, aby otworzyc powiedzmy drzwi. Mozna to latwo wykorzystac do stworzenia bardzo ciekawej mapki (np. AS). Wpierw wstaw powiedzmy 3 Triggery (lub movery), które skonfiguruj tak:

**Trigger 1:**

Trigger Properties==]Events==]Event - qqq

**Trigger 2:**

Trigger Properties==]Events==]Event - qqq

**Trigger 3:**

Trigger Properties==]Events==]Event - qqq

Teraz wstaw obiekt **Counter** (**Actor--]Triggers--]Counter**), który z kolei skonfiguruj tak:

**Counter:**

Events ==]Tag - qqq

Counter==]

bShowmessage - True

CompleteMessage - Wiadomosc po ukonczeniu

Count Message - Only %i more to go... (dzięki %i wiemy, ile jeszcze np. przycisków trzeba nacisnac)

NumToCount - ilosc przycisków (triggerów/moverów wymaganych do otwarcia drzwi/wykonania operacji)