

O UnrealED - [UED2] 32 - Czarujący nali by [Raven](#) dnia: 05 Grudzien 2007, 17:52

Często na mapach w starym Unrealu można było spotkać któregoś z Nali otwierającego nam ważne miejsca.

Oto co należy wstawić. Wpierw wstawmy powiedzmy trzy AlarmPoint'y (

Actor-->NavigationPoint-->AlarmPoint), które skonfigurujemy tak:

AlarmPoint 1:

Events-->Tag - AlarmPoint1

AlarmPoint-->NextAlarm - Alarmpoint2

AlarmPoint 2:

Events-->Tag - AlarmPoint2

AlarmPoint-->NextAlarm - Alarmpoint3

AlarmPoint 3:

Events-->Tag - AlarmPoint3

Events-->Event - Doors_1

AlarmSound - Sound'Ambmodern.OneShot.teleprt3'

AlarmAnim-->Spell

Teraz wstaw drzwi, za którymi będzie jakiś sekret, a które ma otworzyć nasz Nali. Skonfiguruj je tak:

MoverProperties: Events-->Tag - Doors_1

Brakuje nam jeszcze głównego wykonawcy. Nali znajduje się w **Actor-->Pawn-->ScriptedPawn-->Nali**, wstaw go i skonfiguruj:

Nali: Nali Properties-->Orders-->AlarmTag - AlarmPoint1

I to wszystko.