

Artykuły - [UE1] Zarządzanie dodatkami by [Raven](#) dnia: 03 Grudzien 2007, 13:53

Jak wiadomo 90% map/modyfikacji sa umieszczane w standardowych katalogach UT (tj. maps, system, textures, sounds, music), lecz problemem pozostaje jak polapac sie w tym wszystkim. A co jesli utworzyloby sie katalog o nazwie powiedzmy **dodatki**, a w nim nastepujace: maps, system, textures, sounds, music i tam umieszczalo by sie dodatkowe mapki? Wystarczy tylko lekko zmodyfikowac plik .ini

Zrób kopie zapasowa (niezwykle warzne!!!), a nastepnie otwórz plik **UnrealTournament.ini** i znajdz sekwencje **[Core.System]**. Skopiuj:

Kod:

```
Paths=../System/*.u
Paths=../Maps/*.unr
Paths=../Textures/*.utx
Paths=../Sounds/*.uax
Paths=../Music/*.umx
```

wklej je zaraz po CacheExt=.uxx, zmieniajac odpowiednio na:

Kod:

```
Paths=../dodatki/System/*.u
Paths=../dodatki/Maps/*.unr
Paths=../dodatki/Textures/*.utx
Paths=../dodatki/Sounds/*.uax
Paths=../dodatki/Music/*.umx
```