

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.