

Gegner KI

by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 03/08/01

Gegner Platzieren

Gegner platzieren funktioniert wieder mit dem Model-Tool (F3). Sucht euch wieder einen Punkt aus und drückt dann die Taste **N**. Im darauf erscheinenden Fenster wählt ihr **Enemy** aus und klickt auf OK. Jetzt gebt dem Gegner den Namen Enemy1 und sucht euch einen Skin mit dem ersten Buchstaben **C** aus (wichtig). Gruppirt ihn anschließend zum Raum

Gegnerverhalten festlegen

So jetzt hat man zwar Gegner aber keinerlei KI. Weil sie sonst nur blöd rumstehen würden müssen wir jetzt eine Message hinzufügen. Geht dazu ihn den Transform-Mode (F5), klickt den Gegner an und drückt die Taste **4**. Wir benutzen jetzt den Befehl **C_SetStateMachine**. Überlegt euch vorher immer schon was der Gegner denn machen soll.

Es gibt dabei folgende Auswahlmöglichkeiten:

- Crouch
- CrouchAndShoot
- CrouchAndShootStatic
- CrouchWaitAndShoot
- CrouchWaitAndShootStatic
- Idle
- IdleUntilEnemySeen
- IdleUntilHit
- MeleeCombat
- MercCombat
- MercCombatDefensive
- MobsterCombat
- MobsterCombatDefensive
- Nonreactive
- RunWalkAndShoot
- SingleJump
- SingleDodgeLeft
- SingleDodgeRight
- SingleDodgeForward
- SingleDodgeBackward
- SingleShootDodgeLeft
- SingleShootDodgeRight
- SingleShootDodgeForward
- SingleShootDodgeBackward
- StandAndIdle
- StandAndShoot
- StandAndShootStatic

- WalkAndShoot
- WalkStopAndShoot
- SingleShootAccurately
- Delay500ms
- Delay1s
- Delay2s

Unter der Kategorie **Startup** fügt in der 1.Spalte folgendes ein:

this->C_SetStateMachine(mobstercombat);

Der Gegner wird jetzt gleich zu Beginn uns versuchen anzugreifen. Probiert verschiedene Befehle aus und kombiniert mehrere Gegner miteinander.

Levels.txt & Menu.txt

Damit MaxPayne auch die AI-Nodes berechnet müssen wir in der levels.txt und in der menu.txt noch etwas umstellen

In der level.txt: **EnableAI = FALSE** stellt ihr um auf **TRUE**

```

LoadingScreen = "..\autosave\P0L1.
EnableAI = TRUE;
PlayerStartingPlace = "::StartRoom::Plat

```

In der menu.txt:

[Message] String = "maxpayne_gamemode->gm_init(name);";

in

[Message] String = "maxpayne_gamemode->GM_InitAndCalcAI(name);";

```

[Message] String = "maxpayne_gamemode->gm_resetperformancemeasurements();";
[Message] String = "maxpayne_gamemode->gm_InitAndCalcAI( name );"; //hier wird n
[Message] String = "x_nodeswitch->s_nodeswitch( game );";

```

Wenn ihr fertig seid testet einfach einmal eure Map.

© 2001 *rrr*bbb*, MPM