

## Gegner Patrouille

by Alexander Pippan aka RnB \*rrr\*bbb\* <[alexander.pippan@rnbcreative.at](mailto:alexander.pippan@rnbcreative.at)>, 20/08/01

### Command C\_GoTo

Mit diesem Command kann man einen oder mehrere Gegner bei einer Aktivierung zu einem Wegpunkt laufen lassen.

Zum Beispiel: Erstellt einen kleinen (StartRoom); und einen großen Raum (TestRoom) die mit einem Flur verbunden sind. Im kleinen Raum plaziert euren Jumptpoint (PlayerStart), in den Flur einen **player\_collide\_trigger** und in den großen Raum einen Gegner (G1) und einen Wegpunkt (WPT1) (F3 + N). Wegpunkt, Gegner und Trigger werden zum TestRoom gruppiert.



Jetzt einmal zum Command **activator->C\_Goto(a%,b%);**

- **a%**: Gibt den Namen des Wegpunktes an in der Form **::Raumname::Wegpunktname** Sachen wie parent fallen hier Weg. Einfach immer den Doppelpunkt sowie den Raumnamen indem sich der Wegpunkt befindet und der Wegpunkt selbst.
- **b%**: Geschwindigkeit mit der sich der Charakter zum WPT bewegt. Die Angabe geht von 0-1, 0 würd er gar nichts machen, 0.5 würde er gehen und 1 bedeutet dass er läuft.

Soweit so gut jetzt zum praktischen. Geht beim Trigger zu den Messages und fügt dort beim T\_Activate-Tab in der 1.Spalte folgendes ein:

**parent::G1->C\_GoTo(::TestRoom::WPT1,0.5);** und **this->t\_enable(false);** Jetzt geht der Gegner beim durchlaufen des Trigger zum Wegpunkt. Der Trigger wird gleichzeitig deaktiviert.

Damit der Gegner den Pfad abbricht und den Spieler attackiert sobald er den Spieler sieht, folgendes im **On Activate**-Tab beim Gegner 1.Spalte:  
**this->C\_SetStateMachine(mobstercombat);**

### **Command C\_GoToPlayer**

Gibts nicht viel zu sagen. Bei Aktivierung läuft der Gegner direkt zum Spieler.  
Aufbau: **activator->C\_GoToPlayer(a%);**

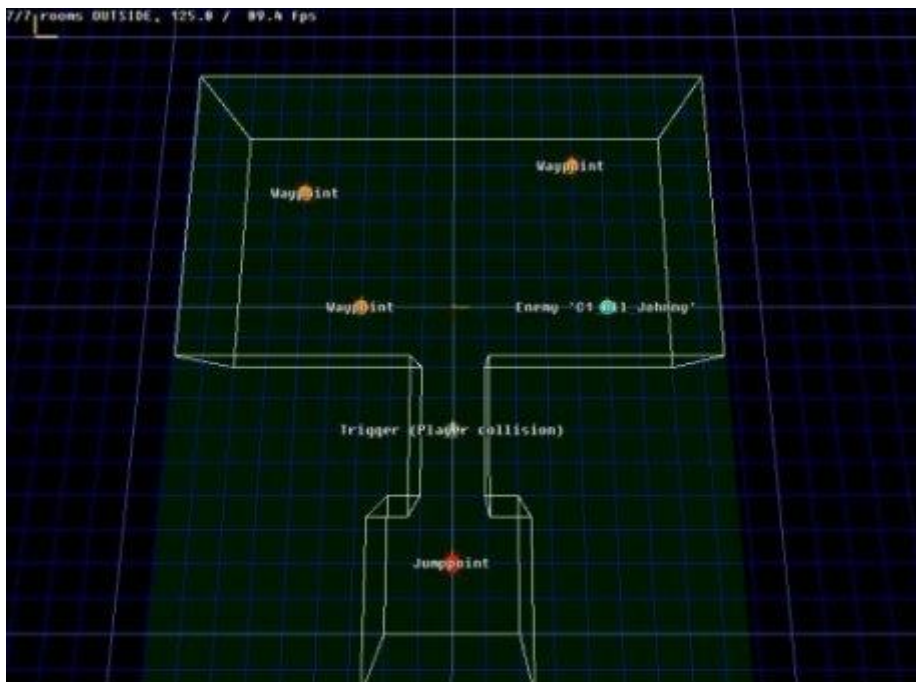
- **a%**: Gibt wiederum den Speed an mit dem der Gegner sich fortbewegt.  
1==Laufen, 0.5==Gehen.

Aktivierung mit dem Trigger **T\_Activate**-Tab 1.Spalte:

**parent::G1->C\_GoToPlayer(1);** Würde jetzt zum Spieler laufen. Anwenden kann man diesen Command im Zusammenhang mit einem FSM, dass regelmäßig den Befehl gibt. Die Wirkung wäre ein NPC der dem Spieler folgt.

### **Command C\_Patrol**

Dieser Command lässt Gegner zwischen 3 Wegpunkten patroullieren. Macht also noch zusätzlich 2 Wegpunkte in den TestRoom. Benennt diese **WPT2, WPT3**.



Wieder zum Aufbau: **activator->C\_Patrol(a%, b%, c%, d%);**

- **a% b% c%**: Geben die drei Wegpunkte an, wobei der Gegner mit dem 1. startet, weiter geht zum 2., zum 3. und wieder zum 1. usw.. Angegeben werden sie wieder nachdem Schema **::Raumname::Wegpunktname**.

- **d%**: Gibt wiederum das Tempo an.

Bei unserem Beispiel zum aktivieren beim Trigger **T\_Activate**-Tab 1.Spalte folgendes einfügen:

```
parent::G1->C_Patrol(::TestRoom::WPT1, ::TestRoom::WPT2,  
::TestRoom::WPT3, 0.7);
```

und

```
this->t_enable(false);
```

Dies lässt jetzt den Gegner zwischen den 3 Wegpunkten in einem schnellen Schritt patroullieren und deaktiviert den Trigger.

© 2001 \*rrr\*bbb\*, MPM