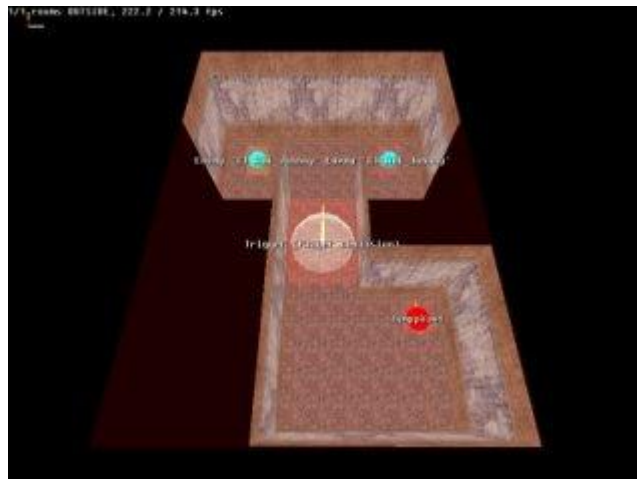


KI vs KI

by Alexander Pippan aka RnB *rrr*bbb* <alexander.pippan@rnbcreative.at>, 16/09/01

Aufbau

Da es bei mir mit OnActivate etc. nicht funktioniert hat, benutzen wir wieder einen Trigger. Also wie so oft einen StartRoom am besten mit einem Durchgang mit player_collide_trigger (Trigger_01), PlayerStart und 2 Gegnern (1 und 2).



Trigger

Per Trigger lösen wir jetzt **C_SetStateMachine** und **C_SetTargetCharacter** aus. **C_SetStateMachine** sollte jeder kennen.

C_SetTargetCharacter wird verwendet um die 2 Gegner aufeinander aufzuhetzen. Das ganze ist dann so aufgebaut:

Gegnername->C_SetTargetCharacter(::Raum::ZielGegner); Gegnername ist der Character der den anderen angreifen soll. Der Zielgegner, also der Angegriffene muss wie Wegpunkte voll qualifiziert werden.

So jetzt kommen diese 5 Messages beim Trigger_01, T_Activate-Tab, 1.Spalte rein:

- parent::1->C_SetStateMachine(merccombat);
- parent::2->C_SetStateMachine(merccombat);
- parent::1->C_SetTargetCharacter("::StartRoom::2");
- parent::2->C_SetTargetCharacter("::StartRoom::1");
- this->t_enable(false);

Die ersten beiden Messages geben an wie sich unsere Gegner bei Aktivierung verhalten. Die 3. und 4. Message lassen nach dem Aufbau der **C_SetTargetCharacter** Gegner 1 Gegner 2 angreifen und Gegner 2 Gegner 1. Die Letzte deaktiviert den Trigger.

Ablauf

So laufen wir jetzt durch den Trigger, gehen sich unsere NPC's (NonPlayerCharacter) an. Will man jetzt, dass der andere nach dem Tod des einen den Spieler attackiert, müsst ihr beim **OnDeath**-Tab noch dies einfügen. Bei Gegner 1: **parent::2->C_SetTargetCharacter(player);** und bei Gegner 2 dies: **parent::1->C_SetTargetCharacter(player);**

Wenn einer der Gegner stirbt sendet er jetzt dem anderen die Message den Spieler anzugreifen.

Nachwort

Wenn jemand eine Cutscene machen will in der es so scheint als würde der Gegner auf den Spieler schießen ihn aber nicht trifft, so setzt man einen unsichtbaren Gegner (unter Properties **Invisible**) in den Level und lässt auf diesen schießen.

© 2001 *rrr*bbb*, MPM