**AI Befehle / Navigation (SP)**

© 7/2003 T.Reim | Dieses Tutorial ist für Singleplayer Maps.

**AI Befehle**

* **$enemy1 exec global/disable\_ai.scr**  
  Schaltet den AI aus. Aus heisst das der AI euch nicht angreift, oder andere AI angreift.
* **$enemy1 exec global/enable\_ai.scr**  
  Schaltet den AI wieder ein, das er angreifen kann.
* **$enemy1 exec global/stand.scr**  
  Bringt den AI in den Stand. Kann nützlich sein wenn der AI nur rumsteht oder vorher andere Animationen abgespielt hat.
* **$enemy1 lookat $enemy2**  
  Lässt den AI in die Richtung blicken in der das angegebene Objekt steht. Das Objekt kann alles sein was einen origin Wert im Entity Menü hat, oder über Mapscript gespawnt wird.
* **$enemy1 turnto $enemy2**  
  Dreht den AI in die Richtung in der das angegebene Objekt steht. Das Objekt kann alles sein was einen origin Wert im Entity Menü hat, oder über Mapscript gespawnt wird.
* **$enemy1 exec global/setdeathanim.scr "death\_crotch"**  
  Stellt die Animation ein, die bei dem Tod des AI abgespielt werden soll.
* **$enemy1 playsound door\_metal**  
  Lässt den AI eine Sounddatei abspielen. Der name des Sounds ist ein alias aus der ubersound.scr Datei.
* **$enemy1 say dialog**  
  **$enemy1 waittill saydone**  
  Lässt den AI einen Dialog sprechen. Der name des Dialogs ist ein alias aus der uberdialog.scr Datei. Hier ist es wichtig das als nächstes die Befehlszeile “$enemy1 waittill saydone” folgt.
* **$enemy1 idlesay dialog**  
  **$enemy1 waittill saydone**  
  Lässt den AI einen Dialog sprechen. Der name des Dialogs ist ein alias aus der uberdialog.scr Datei. Hier ist es wichtig das als nächstes die Befehlszeile “$enemy1 waittill saydone” folgt.
* **$enemy1 holster**  
  Der AI steckt die Waffe ein.
* **$enemy1 unholster**  
  Der AI holt seine Waffe raus.

**AI Navigation**

* **$enemy1 walkto $target1**  
  **$enemy1 waittill movedone**  
  Lässt den AI gemütlich zu seinem Ziel gehen. Das Ziel kann alles sein was einen origin Wert hat im Entity Menü oder über Mapscript gespawnt wird. Hier ist es wichtig das als nächstes die Befehlszeile “$enemy1 waittil movedone” folgt.
* **$enemy1 runto $target1**  
  **$enemy1 waittill movedone**  
  Lässt den AI zu seinem Ziel rennen. Das Ziel kann alles sein was einen origin Wert hat im Entity Menü oder über Mapscript gespawnt wird. Hier ist es wichtig das als nächstes die Befehlszeile “$enemy1 waittil movedone” folgt.