

Getriggerte KI-Wegpunkte (auch mit show/hide-Modul)

Funktioniert super und eignet sich dafür, sowieso eingeplante Einheiten mit dem Editor ins Geschehen zu bringen, ohne Zeus nutzen zu müssen. Schont die Performance der Mission und vor allem den Traffic, weil Zeus-Einheiten dem Zeus-Client "gehören" und dort berechnet werden. Der Datenaustausch sorgt schnell für De-Syncs, wenn es zu viele werden!

1. Einheit setzen, Verhalten definieren;
2. Trigger setzen und einen Var. Name (hier: trg1) geben;
3. Wegpunkt "SCRIPTED" direkt vor der Einheit setzen, danach "MOVE", "SEEK AND DESTROY" oder was auch immer man will;
4. Trigger Activation definieren;
5. Condition des Triggers:

```
true && triggerActivated trg1;
```

Einheit setzt sich bei Triggenerauslösung in Bewegung. Eignet sich gut für Einheiten, die vorher nicht ins Spielgeschehen eingreifen sollen.

Sollen die Einheiten vorher **versteckt** sein, bieten sich Show/Hide-Module an. Sieht entsprechender Eintrag hier im Buch.