

Editor Objects - Life - General - Combat

Subcategories

- [Editor Objects - Life - General - Combat - Get](#)
- [Editor Objects - Life - General - Combat - Set](#)

Editor Objects - Life - General - Combat Commands

- [attackEnabled](#)
- [canFire](#)
- [captive](#)
- [captiveNum](#)
- [combatMode](#)
- [commandFire](#)
- [commandTarget](#)
- [commandWatch](#)
- [createEngagement](#)
- [doTarget](#)
- [Editor Objects - Life - General - Combat](#)
- [Editor Objects - Life - General - Combat - Get](#)
- [Editor Objects - Life - General - Combat - Set](#)
- [findCover](#)
- [findNearestEnemy](#)
- [forceRefreshTargets](#)
- [getEngagementIds](#)
- [getEngagements](#)
- [getEngagementStat](#)
- [getEngagementTimeouts](#)
- [getEngagementUnits](#)
- [getVehicleLockTarget](#)
- [lockedTarget](#)
- [nearTargets](#)
- [setCaptive](#)
- [setEngagementTimeouts](#)
- [setTargetAge](#)
- [setVehicleLockTarget](#)