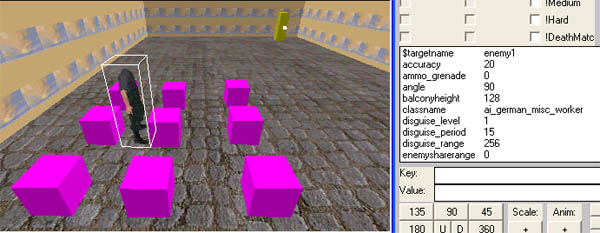
**AI Worker – Hammer 2 (SP)**

© 6/2003 T.Reim | Dieses Tutorial ist für Singleplayer Maps.

1. Erstellt einen Raum, und belegt den Fussboden mit irgendeiner Textur und eure Skybox mit einer Himmelstextur.
2. Setzt einen ai\_german\_misc\_worker in eure Map und gebt ihm den $targetname = enemy1. Um den AI setzt ihr noch ein paar info\_pathnode.  
   
3. Ladet euch jetzt das Global Script “[hammer2.scr](http://www.steinhuder-meer-portal.de/wp-content/uploads/mohaa/global_scr_hammer2.zip)” runter, und kopiert es in den global Ordner (…mohaa/main/global/). Wenn der Ordner nicht existiert, legt ihr einen neuen Ordner “global” an.  
   Wenn ihr später die PK3 Datei erstellt, müsst ihr natürlich das Global Script mit in den Ordner global in die PK3 kopieren. (einfach mal in die Beispiel PK3 zu diesem Tutorial schauen, wie es dort ist)
4. Da wir auf ein Global Script zugreifen ist der Sciptteil sehr wenig. Nur eine Befehlszeile die das Global Script für den AI aufruft.  
   main:  
   exec global/loadout.scr maps/test\_ai\_hammer2.scr  
   exec global/ai.scr  
   level waittill prespawn  
   level.script = maps/test\_ai\_hammer2.scr  
   exec global/ambient.scr obj\_team3  
   level waittill spawn  
   $player item weapons/ThompsonSMG.tik  
   $player ammo smg 120  
   $player useweaponclass smg  
   thread german\_hammer  
   end  
   german\_hammer:  
   $enemy1 thread global/hammer2.scr::sledgehammering  
   end

**ACHTUNG:**  
Diese Animation ist durchlaufend, das heisst der AI sollte nicht mit weiteren Befehle über das Mapscript gesteuert werden. Die Animation wird abgebrochen wenn der AI angreift oder tot ist.

**TIP:**  
Da keine Position des AI, wo er stehen soll und sich hindrehen soll auf das Global Script übergeben wird, sollte der AI bevor die Animation über das Mapscript aufgerufen wird in die richtige Richtung und Standpunkt gebracht werden. (mit den normalen AI Navigationsbefehlen aus den anderen Tutorials).

Download: [Beispielmap – Worker – Hammer 2](http://www.steinhuder-meer-portal.de/wp-content/uploads/mohaa/test_ai_hammer2.pk3)