**AI Worker – Hammer 1 (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. Vor dem AI, dort wo er bei der Animation stehen soll, setzt ihr ein info\_pathnode und gebt ihm den targetname = enemy1spot. Etwas weiter davor setzt ihr noch einen info\_pathnode und gebt ihm den targetname = enemy1look , dieses ist der Punkt wo der AI während der Animation hinschaut und die Richtung in der die Animation stattfindet.  
   
3. Da ich festgestellt habe, das die EA Leute ein Shader Script für den Hammer, den der AI in der Hand hält, vergessen haben, musste ich eins anlegen. Ihr könnt zuerst in eure original PK3 Dateien schauen, ob in dem Ordner “scripts” das Shader Script “hammer.shader” vorhanden ist. Wenn es vorhanden ist macht ihr mit Punkt 4 weiter. Ansonsten ladet euch jetzt das Shader Script “[hammer.shader](http://www.steinhuder-meer-portal.de/wp-content/uploads/mohaa/hammer_shader.zip" \o "Download: Script hammer.shader)” runter, und kopiert es in den scripts Ordner (…mohaa/main/scripts/). Wenn der Ordner nicht existiert, legt ihr einen neuen Ordner “scripts” an.  
   Wenn ihr später die PK3 Datei erstellt, müsst ihr natürlich das Shader Script mit in den Ordner scripts 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\_hammer.scr  
   exec global/ai.scr  
   level waittill prespawn  
   level.script = maps/test\_ai\_hammer.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:  
   $enemy1 waitthread global/hammer.scr::hammer enemy1spot enemy1look  
   end  
   **$enemy1 waitthread global/hammer.scr::hammer enemy1spot enemy1look**  
   Mit dieser Befehlszeile rufen wir für den AI das Global Script auf und übergeben die targetnamen der beiden Pathnodes. Wichtig ist das beide targetnamen an das Ende der Befehlszeile geschrieben werden mit dem targetname des Standpunktes zuerst. Ihr solltet hier nur den Befehl waitthread verwenden, da nach dem Ende der Animation der AI weiter über das Mapscript gesteuert werden kann.  
   waitthread bedeutet das solange gewartet wird, bis der thread vollständig bis zum end abgearbeitet ist. Erst dann werden die darauffolgenden Zeilen im Script ausgeführt.

**ACHTUNG:**  
Diese Animation ist nicht durchlaufend, das heisst der AI kann mit weiteren Befehle über das Mapscript gesteuert werden.

**TIP:**  
Wenn ihr diese Animation durchlaufend haben möchtet setzt einfach die Befehlszeile des AI in eine Schleife, Beispiel:  
while (isalive $enemy1){  
$enemy1 waitthread global/hammer.scr::hammer enemy1spot enemy1look  
}

Download: [Beispielmap – Worker – Hammer 1](http://www.steinhuder-meer-portal.de/wp-content/uploads/mohaa/test_ai_hammer1.pk3)