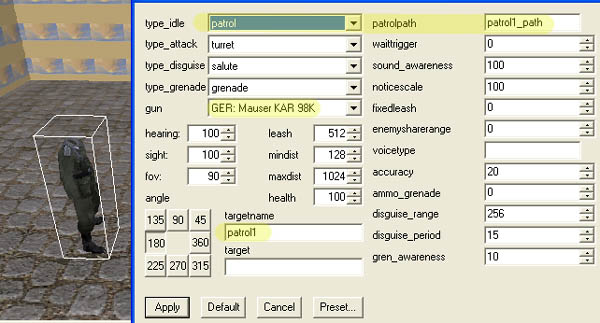
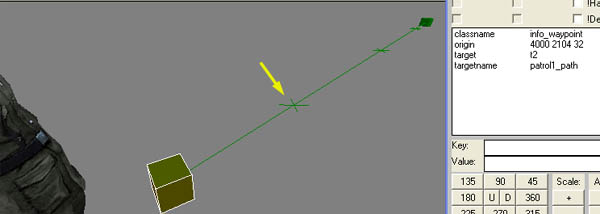
**AI Soldier – Patrol und Patrol Path (SP)**

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

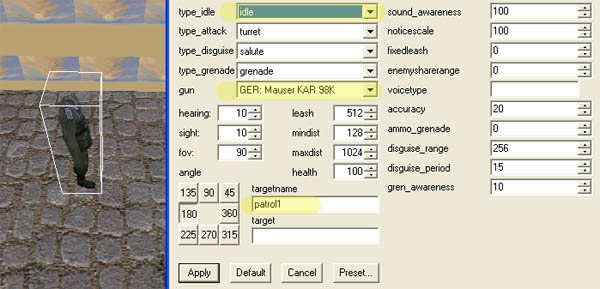
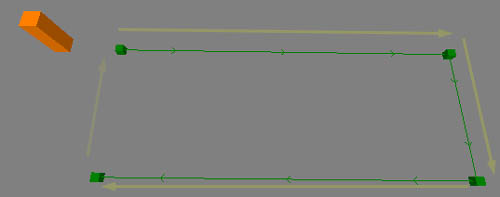
Ihr fragt euch wieso Patrol und Patrol Path ? Ganz einfach, die erste Möglichkeit besteht darin den AI ohne irgendwelche Scripteinträge den Pfad ablaufen zu lassen, als Patroulie. Bei der zweiten Möglichkeit wird der AI erst durch das Script zu der Patroulie gemacht. Das Ergebnis ist bei beiden das selbe, aber der Einsatz kommt ganz auf die Situation in eurem SP Level an. Bei der zweiten Möglichkeit kann jeder AI zur Patroulie gemacht werden.  
Ich fange zuerst mit der Möglichkeit ohne Script an.

**Patrol**

1. Erstellt einen Raum, und belegt den Fussboden mit irgendeiner Textur und eure Skybox mit einer Himmelstextur.
2. Setzt einen ai\_german\_wehrmacht\_soldier in eure Map und gebt ihm den $targetname = patrol1 und stellt die AI Parameter wie auf dem Bild ein. Wichtig ist die Angabe patrolpath = patrol1\_path.  
   
3. Vor dem AI setzt ihr ein info\_waypoint und gebt ihm den targetname = patrol1\_path. Weiter hinten in eurer Map setzt ihr noch einen info\_waypoint und verbindet beide indem ihr den ersten zuerst selektiert und dann den zweiten, und dann STRG + K drückt. Nun erscheint eine Linie zwischen beiden Points mit einem Pfeil zum zweiten. Der AI würde jetzt einen Patrouliengang vom ersten zum zweiten Point machen und dann dort stehen bleiben. Da der AI aber auf und ab laufen soll müssen wir nochmal die Points zurück verbinden. Dazu selektieren wir den zweiten Point zuerst und dann den ersten, und drücken dann STRG + K. Nun sind die Pfeile auf der Linie in beide Richtungen.  
   

Da keine Scripteinträge zu machen sind, wars das auch schon. Ich habe ein Basis Script zur Beispielmap hinzugefügt damit der Spieler eine Waffe erhält.

**Patrol Path**

1. Erstellt einen Raum, und belegt den Fussboden mit irgendeiner Textur und eure Skybox mit einer Himmelstextur.
2. Setzt einen ai\_german\_wehrmacht\_soldier in eure Map und gebt ihm den $targetname = patrol1 und stellt die AI Parameter wie auf dem Bild ein.  
   
3. Vor dem AI setzt ihr ein info\_waypoint und gebt ihm den targetname = patrol1\_path. Weiter hinten in eurer Map setzt ihr noch einen info\_waypoint und verbindet beide indem ihr den ersten zuerst selektiert und dann den zweiten, und dann STRG + K drückt. Nun erscheint eine Linie zwischen beiden Points mit einem Pfeil zum zweiten. Erstellt noch ein paar info\_waypoint und verbindet diese. Den Letzten Point solltet ihr in der Nähe des ersten plazieren. Der AI wird im Spiel vom letzten Point automatisch zum ersten Point laufen ohne das wir diese verbinden, daher sollte dazwischen keine Mauer oder ähnliches stehen.  
   
4. Jetzt noch das Script einfügen und das wars dann auch schon.  
   main:  
   exec global/loadout.scr maps/test\_ai\_patrol\_path.scr  
   exec global/ai.scr  
   level waittill prespawn  
   level.script = maps/test\_ai\_patrol\_path.scr  
   exec global/ambient.scr obj\_team3  
   level waittill spawn  
   $player item weapons/ThompsonSMG.tik  
   $player ammo smg 120  
   $player useweaponclass smg  
   thread patrol1\_activate  
   end  
   patrol1\_activate:  
   $patrol1 thread global/patrol\_path.scr::patrol $patrol1\_path  
   end  
   **$patrol1 thread global/patrol\_path.scr::patrol $patrol1\_path**  
   Mit dieser Befehlszeile rufen wir für den AI das Global Script für den Patrouliengang auf. Wichtig ist das ihr den targetname des ersten info\_waypoints am Ende mit angibt ($patrol1\_path)

Download: [Beispielmap – Soldier – Patrol und Patrol Path](http://www.steinhuder-meer-portal.de/wp-content/uploads/mohaa/test_ai_patrol.pk3)