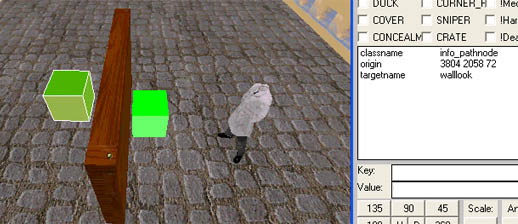
**AI Scientist – an der Wand stehen 2 (SP)**

© 7/2003 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. Dieses Tutorial ist das selbe wie das erste nur mit anderen Animationen.
2. Setzt einen ai\_german\_misc\_scientist 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 = wall. Etwas weiter davor und hinter der Wand sowie in Augenhöhe setzt ihr noch einen info\_pathnode und gebt ihm den targetname = walllook, dieses ist der Punkt wo der AI während der Animation hinschaut und die Richtung in der die Animation stattfindet.  
   
3. Ladet euch jetzt das Global Script “[wallscience2.scr](http://www.steinhuder-meer-portal.de/wp-content/uploads/mohaa/global_scr_wallscience2.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\_wallscience2.scr  
   exec global/ai.scr  
   level waittill prespawn  
   level.script = maps/test\_ai\_wallscience2.scr  
   exec global/ambient.scr obj\_team3  
   level waittill spawn  
   $player item weapons/ThompsonSMG.tik  
   $player ammo smg 120  
   thread enemy\_wall  
   end  
   enemy\_wall:  
   $enemy1 waitthread global/wallscience2.scr::startwallscience2 $wall $walllook 10  
   end  
   **$enemy1 waitthread global/wallscience2.scr::startwallscience2 $wall $walllook 10**  
   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. Die Zahl 10 am Ende der Befehlszeile gibt die Anzahl der Durchläufe der Animation an, d.h. das die Animation 10 mal durchlaufen wird und dann kann der AI mit weiteren Befehlen gefüttert werden.

**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/wallscience2.scr::startwallscience2 $wall $walllook 10  
}

Download: [Beispielmap – Scientist – Denker an der Wand stehen 2](http://www.steinhuder-meer-portal.de/wp-content/uploads/mohaa/test_ai_wandscene2.pk3)