**AI Worker – schweissen (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. Ladet euch jetzt das Global Script “[welding1.scr](http://www.steinhuder-meer-portal.de/wp-content/uploads/mohaa/global_scr_welding1.zip" \o "Download: Script welding1.scr)” 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\_welding.scr  
   exec global/ai.scr  
   level waittill prespawn  
   level.script = maps/test\_ai\_welding.scr  
   exec global/ambient.scr obj\_team3  
   level waittill spawn  
   $player item weapons/ThompsonSMG.tik  
   $player ammo smg 120  
   $player useweaponclass smg  
   thread german\_welder  
   end  
   german\_welder:  
   $enemy1 thread global/welding1.scr::welding enemy1spot enemy1look  
   end  
   **$enemy1 thread global/welding1.scr::welding 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.

**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 die Gasflaschen erst erscheinen wenn die Animation startet, solltet ihr den AI so plazieren das der Spieler den Animationsstart nicht sieht.

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