**Allied – Squad (SP)**

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

1. Erstellt einen grossen Raum, und belegt den Fussboden mit irgendeiner Textur und eure Skybox mit einer Himmelstextur. Den ganzen Raum belegt ihr noch mit info\_pathnode.
2. Setzt maximal 9 Allied AI in eure Map und gebt allen den $targetname = friendly. Dann gebt ihr dem AI der euch am nächsten steht den Entity Eintrag #fnum = 1. Der AI der dahinter steht bekommt den Entity Eintrag #fnum = 2 usw… bis zum letzten AI mit #fnum = 9.  
   
3. Das Script ist diesmal etwas mehr und es sind wichtige Einstellungen zu machen, seht euch zuerst das Script einmal an.  
   main:  
   exec global/loadout.scr maps/test\_squad.scr  
   exec global/ai.scr  
   level waittill prespawn  
   level.script = maps/test\_squad.scr  
   exec global/ambient.scr obj\_team3  
   exec global/friendly.scr  
   level waittill spawn  
   $player item weapons/ThompsonSMG.tik  
   $player ammo smg 120  
   $player useweaponclass smg  
   thread squad\_setup  
   end  
   squad\_setup:  
   level.friendly1 thread global/friendly.scr::friendlythink  
   level.friendly1.friendtype = 1  
   level.friendly1.distance = 64  
   level.friendly1.waittime = 1  
   level.friendly2 thread global/friendly.scr::friendlythink  
   level.friendly2.friendtype = 1  
   level.friendly2.distance = 128  
   level.friendly2.waittime = 1  
   level.friendly3 thread global/friendly.scr::friendlythink  
   level.friendly3.friendtype = 1  
   level.friendly3.distance = 192  
   level.friendly3.waittime = 1  
   level.friendly4 thread global/friendly.scr::friendlythink  
   level.friendly4.friendtype = 1  
   level.friendly4.distance = 256  
   level.friendly4.waittime = 1  
   level.friendly5 thread global/friendly.scr::friendlythink  
   level.friendly5.friendtype = 1  
   level.friendly5.distance = 320  
   level.friendly5.waittime = 1  
   level.friendly6 thread global/friendly.scr::friendlythink  
   level.friendly6.friendtype = 1  
   level.friendly6.distance = 384  
   level.friendly6.waittime = 1  
   level.friendly7 thread global/friendly.scr::friendlythink  
   level.friendly7.friendtype = 1  
   level.friendly7.distance = 448  
   level.friendly7.waittime = 1  
   level.friendly8 thread global/friendly.scr::friendlythink  
   level.friendly8.friendtype = 1  
   level.friendly8.distance = 512  
   level.friendly8.waittime = 1  
   level.friendly9 thread global/friendly.scr::friendlythink  
   level.friendly9.friendtype = 1  
   level.friendly9.distance = 576  
   level.friendly9.waittime = 1  
   end
4. exec global/friendly.scr  
   Mit dieser Befehlszeile stellen wir das Global Script für alle Friendly Animationen für unseren Level bereit. Wichtig ist das die Zeile vor der Zeile level waittill spawn geschrieben wird.  
   level.friendly1  
   Im Radiant haben wir ja jeden AI eine eigene #fnum gegeben. Diese erscheint hier im Mapscript wieder über die Variabe level.friendly3. Ihr könnt jeden AI somit über die Nummer wiederfinden und auch eigene Befehle geben, wie z.B. Dialoge sprechen lassen.  
   level.friendly3 thread global/friendly.scr::friendlythink  
   Mit diesem Befehl wird der AI für die darauffolgenden Einstellungen konfiguriert, so das er euch folgt oder die jeweilige Aktion die in der nächsten Befehlszeile angegeben wird durchführt.  
   level.friendly5.friendtype = 1  
   Mit diesem Befehl wird der Friendtype festgelegt. Welche möglich sind erkläre ich in Punkt 5. Ich habe hier im Beispiel für alle AI Type 1 genommen.  
   level.friendly7.distance = 576  
   Hiermit wird der Abstand zwischen dem Spieler und dem jeweiligen AI eingestellt. Diese Einstellung ist nicht bei allen Friendtypes möglich, lest dazu Punkt 5 durch.  
   level.friendly9.waittime = 1  
   Hiermit wird die Wartezeit in Sekunden eingestellt, die der Ai wartet, wenn sich der Spieler bewegt um ihm zu folgen. Auch diese Einstellung ist nicht bei allen Friendtypes möglich.
5. Die Friendtypes:  
   level.friendly1.friendtype = 0  
   Dieses ist der standard Firendtype wenn nichts angegeben sein sollte. Da ich diesen Friendtype noch nicht verwendet habe kann ich leider noch nichts dazu erklären. Am besten einfach mal ausprobieren.  
   Eine Anwendung findet ihr in den Leveln m1l1, m4l0, m5l1a und m5l1b.  
   level.friendly1.distance = 128  
   level.friendly1.waittime = 1  
   —  
   level.friendly3.friendtype = 1  
   Bei Type 1 laufen euch die AI´s nach dem eingestellten Abstand hinterher wie in den Leveln m1l1, m5l1a und m5l1b.  
   Diese beiden Einstellungen müssen angegeben werden.  
   level.friendly3.distance = 576  
   level.friendly3.waittime = 1  
   —  
   level.friendly5.friendtype = 4  
   Dieser Friendtype wurde speziell für den Level m1l2a erstellt. Wenn ihr wissen wollt wie dieser anzuwenden ist, schaut euch das Mapscript und die Map vom Original Level einmal an.  
   —  
   level.friendly7.friendtype = 5  
   Dieser Type aktiviert den Medizinmann für den jeweiligen AI. Ihr solltet aber nur einen AI mit Type 5 belegen, da sonst alle AI Medizinmänner sind. Der AI läuft mit dem Squad mit und verteilt MediPacks an die AI die welche benötigen. Es ist wie bei Type 1 die Angabe des Abstandes zum Spieler anzugeben. Eine Anwendung findet ihr in den Leveln m5l1b und m4l0.  
   level.friendly7.distance = 576

**TIP:**  
Wenn ein AI eine andere Aktion durchführen soll als dem Spieler zu folgen müsst ihr ihn mit dem Befehl level.friendly1.avoidplayer = 0 deaktivieren vom Squad, und mit 1 wieder aktivieren.  
Am besten entpackt ihr die Pk3 und spielt ein bischen mit den Einstellungen im Mapscript rum, um herauszufinden welchen Friendtype für eure Map am besten ist und wie ihr mit den Einstellungen umzugehen habt.

Download: [Download Beispielmap – Allied – SQUAD](http://www.steinhuder-meer-portal.de/wp-content/uploads/mohaa/test_squad.pk3)