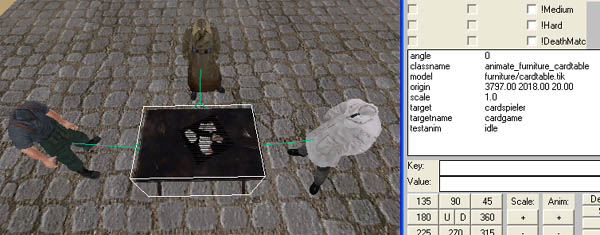
**AI Kartenspiel (SP)**

© 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.
2. In der Mitte setzt ihr einen Tisch den ihr im RMT Menü unter animate>>furniture>>cardtable findet. Dem Tisch gebt ihr den targetname = cardgame und den Eintrag target = cardspieler. Um den Tisch setzt ihr 3 AI mit den $targetname = cardspieler. Alle 3 AI müssen den selben targetname haben. Ob alle richtig benannt sind, könnt ihr auch der Verbindungslinie sehen.  
   
3. Da man durch den Tisch durchlaufen und schießen kann solltet ihr die Tischplatte mit einem Brush nachbauen und mit der Textur metal\_clip belegen.
4. Noch schnell das Script hinzufügen und das wars dann auch schon. Wichtig ist nur die Zeile “exec global/cardgame.scr” die das Global Script für die Animation aufruft.  
   main:  
   exec global/loadout.scr maps/test\_ai\_cardgame.scr  
   exec global/ai.scr  
   exec global/cardgame.scr  
   level waittill prespawn  
   level.script = maps/test\_ai\_cardgame.scr  
   exec global/ambient.scr obj\_team3  
   level waittill spawn  
   $player item weapons/ThompsonSMG.tik  
   $player ammo smg 120  
   $player useweaponclass smg  
   end

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