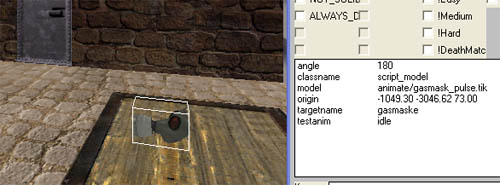
**Gasmaske (SP)**

© 1/2004 T.Reim | Dieses Tutorial ist für Singleplayer Maps.

Dieses Tutorial ist eine Erweiterung des Tutorials “[variable Nebeldichte und Nebelfarbe](http://www.steinhuder-meer-portal.de/mohaa/tutorials/nebeldichte" \o "Variable Nebeldichte und Nebelfarbe (SP/MP))“.

1. Als erstes übernehmen wir die Map und das Script aus dem Tutorial “variable Nebeldichte und Nebelfarbe” und speichern beide Dateien mit dem Namen test\_gasmaske
2. Bei der Eingangstür erstellt ihr eine Kiste und über der Kiste ein script\_model mit den targetname = gasmaske und dem model = animate/gasmask\_pulse.tik, und stellt den angle Wert ein.  
   
3. Um die Gasmaske zieht ihr einen trigger\_useonce mit den Eintrag setthread = take\_gasmask  
   
4. Noch schnell das Script hinzufügen und das wars dann auch schon.  
   main:  
   exec global/loadout.scr maps/test\_gasmaske.scr  
   level waittill prespawn  
   level.script = maps/test\_gasmaske.scr  
   exec global/ambient.scr obj\_team3  
   level.fogplane = 8000  
   $world farplane level.fogplane  
   level.fogred = .6  
   level.foggreen = .6  
   level.fogblue = .7  
   $world farplane\_color (level.fogred + " " + level.foggreen + " " + level.fogblue)  
   level waittill spawn  
   end  
   take\_gasmask:  
   $gasmaske remove  
   waitthread global/items.scr::add\_item "gasmask"  
   end  
   gasmap\_an:  
   level.gasmap = 1  
   thread gasmask\_activate  
   thread fogcolorramp .7 .6 .25 60  
   thread fogramp 3000  
   end  
   gasmap\_aus:  
   level.gasmap = 0  
   thread gasmask\_deactivate  
   thread fogcolorramp .6 .6 .7 60  
   thread fogramp 8000  
   end  
   fogramp local.rampto:  
   if (level.fogplane == local.rampto)  
   end  
   if (level.fogplane < local.rampto){  
   for (local.bleh = level.fogplane; local.bleh < local.rampto; local.bleh += 100){  
   level.fogplane = local.bleh  
   $world farplane level.fogplane  
   wait .035  
   }  
   end  
   }  
   if (level.fogplane > local.rampto){  
   for (local.bleh = level.fogplane; local.bleh > local.rampto; local.bleh -= 100){  
   level.fogplane = local.bleh  
   $world farplane level.fogplane  
   wait .035  
   }  
   end  
   }  
   end  
   fogcolorramp local.red local.green local.blue local.increments:  
   local.reddif = (local.red - level.fogred)  
   local.greendif = (local.green - level.foggreen)  
   local.bluedif = (local.blue - level.fogblue)  
   local.redinc = (local.reddif / local.increments)  
   local.blueinc = (local.bluedif / local.increments)  
   local.greeninc = (local.greendif / local.increments)  
   for(local.i = 1; local.i <= local.increments; local.i++){  
   level.fogred = (level.fogred + local.redinc)  
   level.foggreen = (level.foggreen + local.greeninc)  
   level.fogblue = (level.fogblue + local.blueinc)  
   $world farplane\_color (level.fogred + " " + level.foggreen + " " + level.fogblue)  
   wait .025  
   }  
   end  
   gasmask\_activate:  
   $player stoploopsound  
   local.health = $player.health  
   local.twothirdshealth = ((local.health / 3.0) \* 2.0)  
   local.onethirdshealth = (local.health / 3.0)  
   local.currentsound = 0  
   huddraw\_shader 200 "textures/hud/gasmask\_overlay"  
   huddraw\_align 200 left top  
   huddraw\_rect 200 0 0 640 480  
   huddraw\_virtualsize 200 1  
   huddraw\_color 200 1 1 1  
   huddraw\_alpha 200 1  
   wait .1  
   while (level.gasmap == 1){  
   local.playerhealth = $player.health  
   local.playerhealth = (local.playerhealth \* 1.0)  
   if (local.playerhealth > local.twothirdshealth && local.currentsound != 1){  
   local.currentsound = 1  
   $player stoploopsound  
   $player loopsound gasmask1  
   }  
   if (local.playerhealth > local.onethirdshealth && $player.health <= local.twothirdshealth && local.currentsound != 2){  
   local.currentsound = 2  
   $player stoploopsound  
   $player loopsound gasmask3  
   }  
   if (local.playerhealth <= local.onethirdshealth && local.playerhealth > 0 && local.currentsound != 3){  
   local.currentsound = 3  
   $player stoploopsound  
   $player loopsound gasmask2  
   }  
   if (local.playerhealth == 0 && local.currentsound != 4){  
   local.currentsound = 4  
   $player stoploopsound  
   }  
   wait .5  
   }  
   end  
   gasmask\_deactivate:  
   $player stoploopsound  
   huddraw\_shader 200 none  
   huddraw\_align 200 left top  
   huddraw\_rect 200 0 0 640 480  
   huddraw\_virtualsize 200 1  
   huddraw\_color 200 1 1 1  
   huddraw\_alpha 200 1  
   wait 1  
   waitthread global/items.scr::remove\_item "gasmask"  
   end

**TIP:**  
Ich habe jetzt keine Kontrollen eingebaut ob der Spieler die Maske von der Kiste genommen hat. In eurem Level müsst ihr dann noch Kontrollen einbauen, je nachdem wie eure Objectives sind.  
Ein ähnliches Beispiel findet ihr im Original Level m6l3d.

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