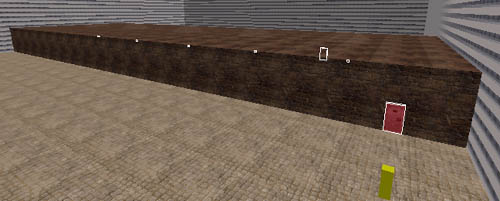
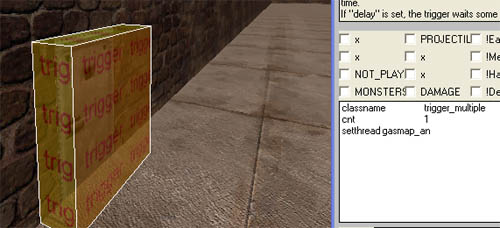
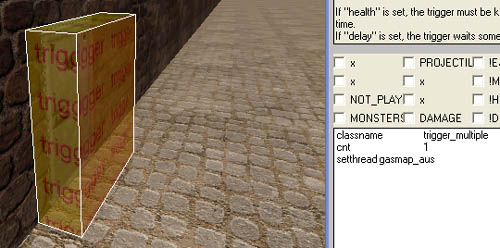
**Variable Nebeldichte und Nebelfarbe (SP/MP)**

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

1. Erstellt einen Raum mit dem Maßen 5000x5000x2000, und belegt den Fussboden mit irgendeiner Textur und eure Skybox mit einer Himmelstextur. In der Mitte erstellt ihr einen großen Raum über die gesamte Breite und belegt ihn mit irgendeiner Steintextur. Jetzt erstellt ihr noch den player\_start, eine Eingangstür und eine Ausgangstür. In den Raum setzt ihr noch ein paar Lichter damit ihr auch was seht.  
   
2. Bei der Eingangstür erstellt ihr auf der Innenseite (im Raum) einen trigger\_multiple und gebt ihm den Eintrag setthread = gasmap\_an und den Eintrag cnt = 1  
   
3. Bei der Ausgangstür erstellt ihr auf der Aussenseite auch ein trigger\_multiple und gebt ihm den Eintrag setthread = gasmap\_aus sowie den Eintrag cnt = 1  
   
4. Noch schnell das Script hinzufügen und das wars dann auch schon.  
   main:  
   exec global/loadout.scr maps/test\_nebeldichte.scr  
   level waittill prespawn  
   level.script = maps/test\_nebeldichte.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  
   gasmap\_an:  
   thread fogcolorramp .7 .6 .25 60  
   thread fogramp 3000  
   end  
   gasmap\_aus:  
   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  
   **level.fogplane = 8000  
   ….  
   level.fogred = .6  
   level.foggreen = .6  
   level.fogblue = .7**  
   Hier müsst ihr die Nebeldichte, im Beispiel 8000, für den Mapstart angeben, sowie die Nebelfarbe. Die Farbwerte der Nebelfarbe sind die selben wie bei den light Einstellungen im Radiant, im RGB Farbmodus.  
   **thread fogcolorramp .7 .6 .25 60  
   thread fogramp 3000**  
   Mit diesen Befehlszeilen wird die Map in die entsprechende Dichte und Farbe eingenebelt. Hier müsst ihr die Nebelfarbe angeben mit den selben RGB Werten wie im Radiant, .7 .6 .25 (die 60 braucht ihr nicht weiter zu beachten)  
   Die 3000 legt die Nebeldichte fest.  
   **thread fogcolorramp .6 .6 .7 60  
   thread fogramp 8000**  
   Mit diesen Befelszeilen wird die Map zurück in den Anfangszustand verstezt. Hier müsst ihr die Werte wie im main thread angeben. Es ist auch möglich die Farbe und Dichte anders zu wählen als beim Mapstart. Dazu einfach mit den Werten mal ein bischen rumspielen.

**TIP:**  
In den Worldspawn Einstellungen könnt ihr auch den Nebel und Nebelfarbe angeben, wird aber vom Script später übergangen.  
Das ganze eignet sich auch hervorragend für reine Outdoor Maps mit Regen oder Schnee um den realistischen Eindruck noch zu verbessern.

Download: [Beispielmap – variable Nebeldichte und Nebelfarbe](http://www.steinhuder-meer-portal.de/wp-content/uploads/mohaa/test_nebeldichte.pk3)