

3. Licht & Schatten

- [Flares und Rauchgranaten](#)
- [Feuer](#)
- [Schilder & Whiteboards](#)
- [Sandsturm-Script](#)
- [Flutlichter](#)
- [Briefing Screen & Briefing Table](#)

Flares und Rauchgranaten

Es gibt zwei Varianten - via SQF oder via Trigger

FLARES:

1. Via SQF

a) flare.sqf im Missionsordner mit folgendem Inhalt erstellen. Das Script spawnnt das Leuchtgeschoss an einer absoluten Position:

```
flrObj = "F_40mm_white" createvehicle [X,Y,Z]; flrObj setVelocity [0,0,-10];
```

Das Script spawnnt das Leuchtgeschoss an einer Position im Verhältnis zum Spieler:

```
flrObj = "F_20mm_White" createVehicle ((player) ModelToWorld [0,150,200]); flrObj  
setVelocity [0,0,-10];
```

[0, 0, -10] legt in beiden Varianten die Geschwindigkeit (Z-Achse = Fallgeschwindigkeit) fest.

b) Trigger setzen, Bedingungen und Verzögerung etc. festlegen und in On Activation:

```
nul = [] execVM "flare.sqf";
```

c) Trigger edit window - "Effects" unten, "Flare Fired" sound bei Aktivierung

2. VIA Trigger only:

a) Trigger setzen, Bedingungen und Verzögerung etc. festlegen und in On Act.:

```
flrObj = "F_40mm_white" createvehicle [X,Y,Z]; flrObj setVelocity [0,0,-10];
```

```
flrObj = "F_20mm_White" createVehicle ((player) ModelToWorld [0,150,200]); flrObj  
setVelocity [0,0,-10];
```

// Geht scheinbar etwas mehr auf die Performance, ist aber einfacher und flexibler zu handhaben.

3. Per Modul

Die einfachste Variante. Trigger setzen und einstellen, entsprechendes Modul platzieren, einstellen.
Mit Trigger synchronisieren, fertig.

Andere Flare-Typen:

F_40mm_green
F_40mm_red
F_40mm_yellow
F_40mm_white

RAUCH (ungetestet):

Vermutlich selbes Vorgehen wie bei den Flares. Smoke wird auf der Position des Triggers gespawnt (getPos), daher muss der Trigger einen Var.name erhalten. Bedingungen festlegen und On Act.:

```
Smokemine = "SmokeShellPurple" createVehicle [getPos trigger1 select 0, getPos trigger1  
select 1,1];
```

Geht offenbar auch an absoluter Position:

```
Smokemine = "SmokeShell" createvehicle [X,Y,Z];
```


Andere Rauch-Typen:

SmokeShell
SmokeShellGreen
SmokeShellYellow
SmokeShellPurple
SmokeShellBlue
SmokeShellOrange

Feuer

Funktioniert entweder als Feuer vom Beginn der Mission an oder via Trigger. HINWEIS: Erzeugt KEINE/KAUM Umgebungsbeleuchtung, sieht also im Dunkeln scheiße aus. Erzeugt aber weißen Rauch.

1. Von Beginn an:

a) In die Objekt Init:

```
this = "test_EmptyObjectForFireBig" createVehicle position this;
```

2. Getriggert (Bedingungen festlegen etc.):

a) In die Trigger On Act.:

```
thisTrigger = "test_EmptyObjectForFireBig" createVehicle position thisTrigger;
```

3. Per Game Modul:

Kleinere, flächige Feuer (ohne Rauch) sind per Game Module erstellbar, aber auch Rauch in verschiedenen Formen und Farben. Am besten ein unsichtbares Objekt erstellen! Verknüpfbar mit Trigger.

Schilder & Whiteboards

Texturen ändern

Für Schilder (Billboards) und den großen Rugged Screen sind Bilder im Verhältnis 2:1 am besten.

Um außerdem die Missionsdatei nicht aufzublähen, empfiehlt sich ein Bild im JPG-Format mit etwas stärkerer Komprimierung. Beim PAA-Format ist keine beliebige Auflösung möglich, sondern es müssen 2er Potenzen (64, 128, 256, 512, 1024, 2048, ...) genutzt werden.

Folgende Code-Beispiele sind globale Befehle, die nur serverseitig ausgeführt werden müssen:

```
if (isServer) then {  
  
this setObjectTextureGlobal [0, "images\tafel.jpg"];  
  
};
```

Sandsturm-Script

Die Credits gehen zu 100% an RickOShay. Das Script gibt es daher aus Urheberschutzgründen auf Anfrage bei den Missionsbauern und wird hier nicht veröffentlicht. Weitere Infos und den Download-Link gibt es hier:

<https://www.youtube.com/watch?v=g7tlyW6tLSM>

Flutlichter

Wem die Lampen im Editor zu lasch sind, der kann sich mit den "light cones" (Lichtkegeln) behelfen. Es handelt sich um Editorobjekte, NICHT um Module. Unsichtbare Lichtquellen in verschiedenen Farben (weiß, blau, rot, grün) und Stärken.

Ihr Höhe wird ganz normal mit Alt (gedrückt halten) justiert, ihre Leuchtrichtung mit Shift (gedrückt halten). In Kombination mit einer sichtbaren Lampe oder an einem Turm lassen sich insbesondere bei Nachtmissionen beeindruckende Lichteffekte erzeugen. Auch ein Anheften an (fahrende) Fahrzeuge ist möglich (mit dem Kommando "attachTo"), die Lichtquelle bewegt sich dann mit. Sie wird allerdings nicht automatisch gelöscht, wenn das Fahrzeug zerstört wird. Das ist separat zu regeln mit einem Eventhandler oder einem Trigger:

Bedingung:

(!alive) car

Bei Aktivierung,:

deleteVehicle light;

Briefing Screen & Briefing Table

Die Bilder müssen im Verhältnis 1 zu 2 (1024 : 2048) gemacht und dann dupliziert/gespielt werden (auf 2048 : 2048), da der untere Teil für den Table, der obere Teil für den Screen verwendet wird.