

SimpleGame Modul

ChangeLog: version 15

Bugfix

ActionCamSwitch Das Eintragen einer time von 0 (oder kleiner) führt jetzt zu einer expliziten Funktion, die einen sofortigen Kamerawechsel ausführt (führte vorher, zumindest bei Szenen-Start, zu einem Fehler) (Erweiterung)

ActionOnCondition Änderungen setzen Scene als „verändert“

Features

Als KontextMenü-Option können jetzt Child-Objekte mit einem Sequenz-Componenten erstellt werden.

Button zum Erstellen einer Sequence als Child in

ActionOnCondition, Conversation

Button zum erstellen einer Conversation als Child

ActionConversation

Overlay Fade mit ActionOverlayFade :

Ein UI-Canvas, das mit einer Action über eine angegebene Zeit hinweg ein/ausgeblendet werden kann. Es soll vor allem dazu dienen, vor einem Szenenwechsel auszublenden.

Canvas kann optisch angepasst werden.

Neue Actions

ActionOnMutliConditions

Mehrere Variablen können in einer Action abgefragt werden.
(Siehe Dokumentation)

ActionCamFollow

Kann der Kamera ein objekt zum folgen geben (nur static), oder dieses entfernen.

ActionTransformParent Ändert den ParentTransform, an dem das angegebene Objekt hängt.

Intern

Alle Script in Namespace „Course.PrototypeScripting“ verschoben.

ChangeLog: version 14

Bugfix

ActionCamSwitch	Das Eintragen einer time von 0 (oder kleiner) führt jetzt zu einer expliziten Funktion, die einen sofortigen Kamerawechsel ausführt (führte vorher, zumindest bei Szenen-Start, zu einem Fehler)
-----------------	--

ChangeLog: version 13

Bugfix

Inventory Combination	Internes Blocking bei Inventar-Kombination gefixt Erklärung im Handbuch
-----------------------	--

ChangeLog: version 12

Added

ActionTeleport	Action zum Teleportieren von Objekten/Charakteren zu bestimmten Teleport Punkten
UI - Versionsnummer	Anzeigen der Versionsnummer in einem UI-Text
GameQuit	Funktion, um das Spiel bspw. Mit einem Btn zu beenden.
Timer Displays	Timer können jetzt nach demselben Prinzip der VariablenDisplays angezeigt werden. Entsprechende Komponenten sind „TimerAsTextDisplay“ und „TimerAsImageDisplay“.

Bugfix

ActionCheckInventory	Verschachtelung führt zu frühzeitigen Abbrüchen
----------------------	---

ChangeLog: version 11

Added

Inventory-Items	Mechanik um Inventar-Gegenstände per Click zu untersuchen
Untersuchen	Es wird ein Prefab-Objekt mit einer Sequenz erstellt, dem InvItem zugewiesen und dann beim Klick auf das Objekt gestartet
ModifyPlayer	Neue Action „ActionModifyPlayerMovement“ erlaubt das Verändern von Speed und JumpForce des Spielers (oder von NPCs)

ChangeLog: version 10

Added

ObjectDropper	Ermöglicht das Fallen lassen von Objekten. Mehrere Arten von Objekten möglich. Können jeweils mit einer Variablen verbunden werden, um Anzahl zu begrenzen
SelectionHighlightUI	Es können mehrere Selection Highlight UIs definiert werden. An jedem selektierbaren Objekt kann dann spezifiziert werden, welches UI verwendet wird.

ChangeLog: version 7

Added

CamStatic	Neue Funktion: RotateToFollow Die statische Kamera kann nun einem Objekt durch Rotation folgen. Um diese Funktion nach einem Kamera-Wechsel zu aktivieren, muss in der ActionCamSwitch „Static Follow Cam“ statt „Static Cam“ ausgewählt werden. „StaticCam“ blockiert diese Funktion danach.
-----------	---

Fixed

CamRotate	Ein Fehler, der die Kamera bei vertikalen Mausbewegungen nicht nur um die x-Achse, sondern um x und z Achse rotieren ließ, wurde behoben.
-----------	---

ChangeLog: version 6

Added

CamRotate	Mit der Option „RotateCharacterWithCamera“ kann eine bessere First Person rotation erreicht werden. Statt nur die Kamera zu drehen, wird der Charakter mitgedreht.
LookAt	Die ActionLookAt hat zwei neue Typen, damit der betreffende Charakter dem angegebenen Target weiterhin über einen längeren Zeitraum hinterher schauen kann. Mit dem Typ „Stop“ kann diese Verfolgung beendet werden.

Changed

Text	Die „Skip“ Funktion wurde jetzt durch ein „KeyDown“ ausgelöst, also nicht mehr, wenn man mit gedrückter Taste in die Action kommt. Ausserdem kann das Überspringen durch die „skippable“-Option ausgeschaltet werden.
------	--

ChangeLog: version 5

Added

Timer	Timer kann mit Zufallszahl (zwischen zwei Grenzen gestartet werden)
ActionSceneLight	Einstellungen erweitert. Genauere Fog-Einstellungen. Der Button „Fetch current scene light settings“ übernimmt die aktuellen Einstellungen aus den Lighting Settings.

Changed

Text	Texte können jetzt mit jedem Key übersprungen werden
------	--

Fixed

ActionSceneLight	Hatte als Folge, dass die Sequenz danach nicht weiter abgearbeitet wurde.
Keine Variablen	NullReference Fehler, wenn keine Variablen festgelegt wurden.
First Person Cam:	(CamRotate) Rotation auf der Stelle möglich (Rotate Camera Itself)
Action Sound	Lautstärke – Option