Herzlich willkommen zu dieser kleinen Introduktion gegenüber dem Minigame.

(sie ist dazu da, den Programmierern ein Bild vom ganzen zu machen, gilt also als Produktionsdokument usw.)

Manchmal sind Parameter schon angegeben (in Klammern) manchmal auch nicht.

Bitte um Verständnis ☺

Wenn ein Programmierer eine Funktion für einen seiner Bereiche braucht, darf er sie NICHT schnell selber machen, sondern muss den zuständigen Programmierer fragen (um crashes und inkompatibilität zu vermeiden)

Befehlsindex:

1. Lowlevel:
   1. Anzeige
      1. Display Geschosse() ; #feuerball u. #pfeil -e
      2. Display Figuren()
      3. Display Items
   2. Lebewesen
      1. Springen lassen
      2. Leben abziehen
      3. Mana abziehen
      4. Nach zu Punkt hin bewegen
      5. Animation setzen
      6. Animationspeed setzen
      7. Animation stoppen
      8. Figur löschen
      9. Figur laden
      10. Figur verstecken/anzeigen
      11. SetfigurStatus (z.b. #figur\_status\_angriff)
      12. Getfigurstatus( z.b. #figur\_ status\_angriff)
      13. GetFigurHoehe (FigurID) ; damit figur laufen kann..)
      14. Gethoehe(x,y,z) ; die bodenhöhe eines Gebiets.
      15. Killfigur(figurID)
      16. Addfigur (x,y,z,mesh1,mesh2)
      17. Getnextfigurwaypiont()
      18. getfigurcurrentwaypointLISt\_ID() ; die waypoints, die er noch gehen will
      19. getfigurcurrentwaypointArrayID() ; die waypoints, die man nicht verändern kann, mit karteneditor gemacht.
      20. setnextfigurwaypoint()
      21. calcwaypointpath ( figure , zielx,ziely,zielz)
   3. Items
      1. Captureitem
      2. getIsItemInView ; schaut, ob ei item markiert ist
      3. deleteitem
      4. Useitem ; setzt item-effekte auf Figur (leben dazu und/oder mana dazu.)
      5. Getitemname
      6. Setitemname
      7. Getitemart
      8. addItem(x,y,z,gewicht,
      9. getitemspezialID
      10. Update ItemSpezialeffekt() ; wenn item z.b. leuchtet, oder sowas.
      11. Getisitemspezialeffekt()
   4. GUI………
      1. Update Minimap (gegner anzeigen, usw. evtl auch Gelände)
      2. Displaystatusbalkens (für mana und Leben und aufsteigestatus)
   5. SCHIEßen + kämpfen
      1. Addschuss (x,y,z,zielx,ziely,zielz, ART) ; art is #Pfeil, bisher nur.
      2. Addzauberschuss( x,y,z,bewegx,bewegy,bewegz , ART) ; art = #feuerball, hier
   6. Leveltechnik
      1. Loadmap (karte only)
      2. Loadstatus ; spielerstatus + spielerposition, items und viechers, etc.
      3. Savestatus; spielerstatus, inventar, + spielerposition.
      4. Savemultiplayer ; von allen spielern status, inventar, items u. viechers, etc.
      5. saveMAP (editor) ;
   7. Objekte (graß, kisten, etc.)
      1. Addkiste(x,y,z,große, rotx=random,roty=random,rotz=random) ;
      2. Addgraßfläche(x,y,z,width,height,graß-textur,islight)
      3. Addgraßhalm
      4. Addlensflare (addspielerx,addspielery,addspielerz)
      5. AddLicht (x,y,z,lichtweite,farbe.l)
      6. Addterrain(textur,x,y,z,scalx,scaly,scalz,rotx,roty,rotz)
      7. Addfelsen (x,y,z,scalx,scaly,scalz,rotx,roty,rotz)
      8. Rotateobjekt(ObjektID,x,y,z) ; wegen der physikengine
      9. Moveobjekt (objektid, x,y,z) ; wegen der physikengine n extra befehl/macro
      10. Addmesh(mesh,x,y,z,scalx,scaly,scalz,gewicht)
      11. Addgraßhalm(x,y,z,graßtextur)
      12. Addwasser()
2. Highlevel:
   1. Keyboard und Maus
   2. Groundbased-KI (schaut, ob gegners in gegnernähe, wer wen angreift, etc)
   3. UpdateSkripts(karte) ; schaut, ob z.b. menschen richtig rumlaufen, etc. auch eine art KI.

Anmerkung: @scarabol: schreib einfach auf, was dir noch einfällt. Plz dokumentieren, usw.

EDITOR SPEZIALS:

1. MoveMESH
2. Rotate
3. Scale
4. Setweight.
5. Settexture