

AnimationMapTrigger (von Xentro) – UserAttributes (Zusammenfassung auf Deutsch von TracMax)

Unbedingt nötig

name [string]: Name des Triggers

animationClip [string]: Name des Animations-Clips

posText [string]: Hilfe-Text zum Öffnen

negText [string]: Hilfe-Text zum Schließen

inputKey [string]: Taste zum Öffnen/Schließen, wird in der moddesc.xml festgelegt, wenn dieses Attribut fehlt, wird das Tor automatisch geöffnet, wenn er ausgelöst wird (autoOpen)

animationState [boolean] (default=false): false: Tor ist beim Laden geschlossen, true: Tor ist beim Laden offen

Steuerung der Animation

loopAnimation [boolean] (default=false): ununterbrochenes Abspielen der Animation

accelerationTime [float] (default=0): beschleunigt den Clip am Anfang

deAccelerationTime [float] (default=0): bremst den Clip am Ende

speedScale [float] (default=1): Geschwindigkeit der Animation

hudOverlayName [string]: Name des HUD-Overlays

Bewegung nur auf Knopfdruck

isButtonPressed [boolean] (default=false): gibt an, ob die Taste zum Bewegen gedrückt gehalten werden muss

reverseInputKey [string]: Taste zum Schließen, wird nur gebraucht bei "isButtonPressed=true", wird in der moddesc.xml festgelegt;

Öffnungszeiten

openTime [float] (default=0): Uhrzeit (Stunden), ab wann offen ist

closeTime [float] (default=0): Uhrzeit (Stunden), ab wann geschlossen ist

disableOnClose [boolean] (default=true): bei "false" kann Tor trotzdem manuell geöffnet werden

showDisableText [boolean] (default=true): Text anzeigen, wenn außerhalb der Öffnungszeiten

disableText [string] (default="TRIGGER_DISABLED"): Anzeige, wenn das Tor geschlossen ist

Abspielen von sound

soundFile [string]: Geräusch, das beim Bewegen abgespielt werden soll

playSoundOnlyOnce [boolean]: true, wenn Sound nur einmal abgespielt werden soll

animSoundVolume [float] (default=1): Lautstärke des Sounds

animSoundRadius [float] (default=15): Radius des Sounds

animSoundInnerRadius [float] (default=5): innerer Radius des Sounds

Essential

name [string]: name of the trigger

animationClip [string]: name of the animationClip

posText [string]: help text to open

negText [string]: help text to close

inputKey [string]: key to open/close, has to be determined in moddesc.xml, if no inputKey is specified the trigger is in autoOpen mode

animationState [boolean] (default=false): false: initial state is closed, true: initial state is open

Behaviour of the animation

loopAnimation [boolean] (default=false): repeat animation

accelerationTime [float] (default=0): accelerates clip in the beginning

deAccelerationTime [float] (default=0): slows down the clip at stop

speedScale [float] (default=1): speed of the animation

hudOverlayName [string]: name of the overlay HUD

Movement only while button is pressed

isButtonPressed [boolean] (default=false): specifies if the key has to be pressed all the time

reverseInputKey [string]: key to close, is needed only if "isButtonPressed=true", has to be determined in moddesc.xml

Opening hours

openTime [float] (default=0): hour after which gate can be opened (accuracy: minutes as decimals)

closeTime [float] (default=0): hour after which gate is closed

disableOnClose [boolean] (default=true): if this is false the door can be opened outside opening hours

showDisableText [boolean] (default=true): display text if you want to pass in the closed hours

disableText [string] (default="TRIGGER_DISABLED"): help text displayed when gate is closed

Sound properties

soundFile [string]: sound played while moving

playSoundOnlyOnce [boolean]: true, if sound shall be played only once

animSoundVolume [float] (default=1): volume of sound

animSoundRadius [float] (default=15): radius in which sound can be heard

animSoundInnerRadius [float] (default=5): inner radius in which sound can be heard