Hints

Hints

Hinweise (Hints) können global oder lokal erstellt werden. Es erscheint rechts oben im Bild eine Textausgabe. Achtung: nicht zu viele Zeichen!

GLOBAL (Hint erscheint für jeden):

1. Durch Trigger:

Bei einem globalen Trigger in die onAct.:

```
hint “Dies ist ein Testhinweis, den jeder lesen kann”;
```

2. Durch RemoteExec:

Meist in einem serverseitigen Script/Trigger genutzt:

```
“Dies ist ein Testhinweis, den jeder lesen kann” remoteExec [“hint”];
```

LOCAL (Hint erscheint nur für den Client, der die addAction auslöst)

1. Falls nicht anders geskriptet, erscheinen Hints in addActions IMMER nur für die Person, die diese auslöst. Dabei ist es egal, ob es sich um ein Skript oder den direkten Befehl handelt.

```
KI addAction ["Sag Hallo", "scriptHallo.sqf"];
```

```
KI addAction ["Sag Hallo", {hint “Moin, wie gehts?”}];
```

Beide werden nur lokal für denjenigen ausgeführt, der die Action aktiviert.

2. Über remoteExec lassen sich Hints für eine bestimmte Gruppe von Leute anzeigen (z.b. die Crew eines Fahrzeugs, Spieler in einem bestimmten Umkreis oder auch das Fireteam, Squad des aktivierenden). Hierzu bitte den Eintrag zu “remoteExec” überprüfen.

HintC

Bei “HintC” handelt es sich um einen deutlich schöneren Hint, der in der Mitte des Bildschirms erscheint und explizit bestätigt werden muss. Er ist daher hervorragend für äußerst wichtige Hinweise geeignet, die nicht übersehen werden sollen. Es ist jedoch vorsicht geboten, da die Steuerung eingefroren ist, solange man den hintC nicht bestätigt. Daher sollten definitiv ruhigere Situationen für diese Art Hinweis genutzt werden.

Syntax: hintC

Es gibt mehrere Möglichkeiten einen HintC zu nutzen:

1. Genau wie Hint:

```
hintC “Dies ist ein deutlich schönerer Text”;
```

2. Mit Titel aber einfachem Text:

```
“Dies ist der Titel” hintC “Und das ist der Text”;
```

3. Mit mehreren Punkten (ob mit oder ohne Titel, spielt keine Rolle)

```
“Hier sehen wir mehrere Punkte” hintC [

    “Erster Punkt”,

    “Zweiter Punkt”,

    “Finaler Punkt”

];
```

Bei hintC gilt es genau die gleichen Dinge bezüglich der Lokalitäten zu beachten die man auch für normale Hints beachten muss.

Erstellt: 2020-03-05 22:11:35 UTC von Webster
Zuletzt aktualisiert: 2020-07-31 11:33:43 UTC