Amunets Dungeon Assets - How to...

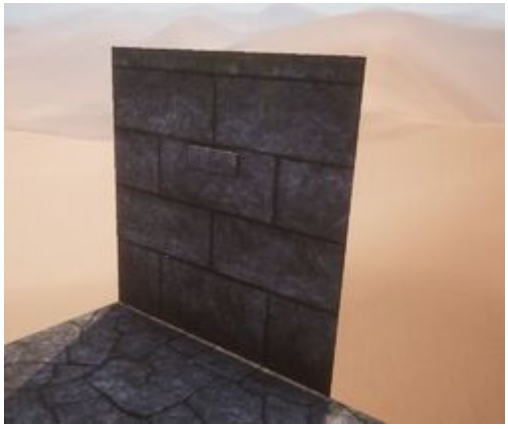
Inhaltsverzeichnis

- 1 Remote Trigger System - Sender/Auslöser
- 2 Remote Trigger System - Empfänger
- 3 Remote Trigger System - Verzögerungen
- 4 Remote Trigger System - Masken

Anleitung zu den Funktionen von Amunets Dungeon Assets (ADA)

1 Remote Trigger System - Sender/Auslöser

Zuerst wird eine Wand wie z.B. "DM Wall (Button Large)" platziert und ein Button wie "DM Button (Large)" befestigt.



E gedrückt halten und "Bearbeiten" wählen, wodurch ein Konfigurationsdialog angezeigt wird.

`Trigger Name` ist eine globale Bezeichnung - in diesem Beispiel verwenden wir "Trigger0" - Sobald die Schaltfläche gedrückt wird, wird jedes "ADA Trigger Target" mit demselben Namen ausgelöst.

`Trigger Value (Trigger)` ist der Ereigniscode, der bei Schaltflächen mit nur einem Status gesendet wird.

`Trigger Value (Up)` ist der Ereigniscode, der bei Hebeln (oben), Fallen (nicht gedrückt) und Wandleuchter (leer) gesendet wird.

`Trigger Value (Down)` ist der Ereigniscode, der bei Hebeln (unten), Fallen (gedrückt) und Wandleuchter (Fackel eingesteckt) gesendet wird.

Was die Werte betrifft:

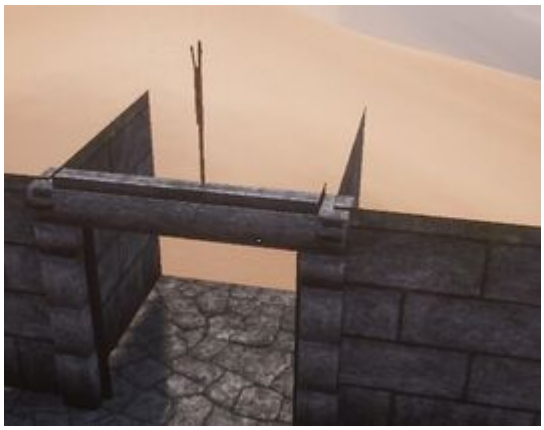
-1 ist "Umschalten- so wie man E drücken würde - dies SOLLTE bei allem funktionieren, mit dem man interagieren kann.

0 ist "schließen/aus - Türen werden geschlossen, Lichter werden ausgeschaltet

1 ist "offen/an - Türen werden geöffnet, Lichter gehen an.

2 Remote Trigger System - Empfänger

Ein "ADA Trigger Target" wird irgendwo in der Nähe des Objekts, das ausgelöst werden soll, platziert.



E gedrückt halten und "Bearbeiten" wählen, es öffnet sich der Konfigurationsdialog.

`Trigger Name` ist eine globale Bezeichnung - in diesem Beispiel wird "Trigger0" verwendet - jede(r) Knopf/Hebel/Falle usw., der Ereignisse mit demselben Namen sendet, löst hier aus.

3 Remote Trigger System - Verzögerungen

Die Verzögerung des Auslösesystems baut auf dem Sender und dem Empfänger auf.

In diesem Beispiel wird ein Button verwendet, um eine Tür für 5 Sekunden zu öffnen, bevor sie wieder geschlossen wird.

Damit dies funktioniert, löst der Button (Sender) ein "ADA Trigger Delay" aus, das hier "Delay1" genannt wird.

`Trigger Name (Self)` ist ein globaler Bezeichner - in diesem Beispiel "Delay1".

`Trigger Name (Other)` ist ein globaler Bezeichner - in diesem Beispiel "Trigger1" - Damit wird festgelegt, welche Empfänger dadurch ausgelöst werden.

`Trigger Value (Up / Empty / False)` ist der Ereigniscode, der zuerst gesendet wird.

`Trigger Value (Down / Filled / True)` ist der Ereigniscode, der als zweiter gesendet wird - nachdem die Verzögerung abgelaufen ist.

`Trigger Delay (Seconds)` ist die Verzögerung, bevor der Sekunden-Ereigniscode gesendet wird.

komplettes Setup Menü Delay Menü Button Menü Trigger

4 Remote Trigger System - Masken

Die Maske des Auslösesystems baut auf Sender und Empfänger auf.

In diesem Beispiel verwenden wir zwei Hebel, um eine Tür zu öffnen.

Damit dies funktioniert, lösen beide Hebel (Sender) eine "ADA Trigger Mask" aus, die wir "Mask1" nennen.

Hinweis: Masken verwenden Bitmasking, um zu funktionieren, daher werden Werte unter -1 und über 1 verwendet.

`Trigger Name (Self)` ist eine globale Bezeichung - in diesem Beispiel verwenden wir "Maske1".

`Trigger Name (Other)` ist eine globale Bezeichnung - in diesem Beispiel verwenden wir "Trigger1" - Damit wird festgelegt, welche Empfänger dadurch ausgelöst werden.

`Trigger Value (Up / Empty / False)` ist der Ereigniscode, der gesendet wird, wenn der Maskenwert NICHT übereinstimmt.

`Trigger Value (Down / Filled / True)` ist der Ereigniscode, der gesendet wird, wenn der Maskenwert übereinstimmt.

`Trigger Value (Mask)` ist der Wert, der übereinstimmen muss.

Der erste Hebel verwendet Triggerwerte von "-2" und "2".

Der zweite Hebel verwendet die Triggerwerte "-4" und "4".

Die Maske prüft auf den Wert "6".

Wenn beide Hebel oben sind (-2 und -4), werden die positiven Werte zu "0" (0 + 0) addiert - was NICHT übereinstimmt; Tür geschlossen.

Wenn der erste Hebel unten (2) und der zweite oben (-4) ist, werden die positiven Werte zu "2" (2 + 0) addiert - was NICHT übereinstimmt; Tür geschlossen.

Wenn der erste Hebel oben (-2) und der zweite unten (4) ist, werden die positiven Werte zu "4" (0 + 4) addiert - was ebenfalls NICHT passt; Tür geschlossen.

Wenn beide Hebel unten sind (2 und 4), werden die positiven Werte zu "6" (2 + 4) addiert - was übereinstimmt; Tür offen.

komplettes Setup	erster Hebel	zweiter Hebel	Einstellung Maske	falsche Hebelstellung	korrekte Hebelstellung