

Lua Scripting Ammo Counter



Möchte man einen Ammo Counter erstellen, definieren wir folgende Funktion:

Code

```
function ShowAmmoCounter()
    local handStatus
    local weaponType
    ammoMessage = DisplayString( "Ammo: " .. Lara:GetAmmoCount() .. " / " .. 100, 300, Color(0,255,128))

    if (Lara:GetAmmoCount() > 0) then
        else
        end
    end

    if handStatus == 4 and weaponType == 1 then
        ShowString(ammoMessage)
    else
        HideString(ammoMessage)
    end
end
```

Alles anzeigen

und binden diese dann in der "OnControlPhase" ein, damit diese für jedes Frame im Spiel aufgerufen wird:

Code

```
LevelFuncs.OnControlPhase = function()
    ShowAmmoCounter()
end
```

Erklärung:

Wir speichern erst einmal den "Lara Hand Status" mit der Funktion Lara:GetHandStatus() in "handStatus" ab.

Zitat

1=Busy(climbing,etc), 2=WeaponDraw, 3=WeaponUndraw, 4=WeaponInHand.

Wir wollen den Counter ja auch nur aufrufen, wenn Lara eine Waffe in der Hand hält - (4)

Außerdem speichern wir den Waffentyp (mit Lara:GetWeaponType()) in "weaponType" ab.

Zitat

0=None, 1=Pistols, 2=Revolver, 3=Uzi, 4=Shotgun, 5=HK, 6=Crossbow, 7=Flare, 8=Torch, 9=GrenadeLauncher, 10=Harpoon, 11=RocketLauncher.

Denn wenn Lara den "Torch" (8) hält, soll der Ammo Counter auch nicht angezeigt werden.

Dann erstellen wir unsere "Message" die wir anzeigen wollen, via "DisplayString".

Die Werte 100 , 300 sind für die Ausrichtung zuständig, der erste Wert für x der zweite für y .

In der [Referenz](#) heisst es dazu:

- **x int** x-coordinate of top-left of string (or the center if DisplayStringOption.CENTER is given)
- **y int** y-coordinate of top-left of string (or the center if DisplayStringOption.CENTER is given)

Anschließend prüfen wir, ob Laras ausgewählte Waffe unlimitierte Ammo besitzt, dann zeigen wir es nicht an.

Wir speichern das Ergebnis in einer Bool Variable "unlimited".

Nur wenn "unlimited" false ist (Also Laras Waffe nicht unendlich Munition hat), soll die Anzeige dargestellt werden.

Außerdem prüfen wir noch das Ergebnis der ersten Abfrage Lara:GetHandStatus() in "handStatus" - auf "4", denn 4 bedeutet: 4=WeaponInHand.

Zusätzlich wird noch abgefragt ob Lara:GetWeaponType() in "weaponType" NICHT auf 8 ist, denn 8 ist der Torch. Das "Nicht" erreichen wir mit "~=".

Wenn beide Abfragen durchgelaufen sind, zeigen wir den String mit "ShowString()" an, ansonsten nicht.

Heisst: Sofern ENTWEDER Laras Waffe unendlich Munition hat oder wenn Lara nicht gerade die Waffe hält, wird der String wieder ausgeblendet.

Die Abfrage wird für jeden Frame ausgeführt, das haben wir sichergestellt, in dem wir unsere Funktion in OnControlPhase aufrufen.

Viel Erfolg beim Ausprobieren ! image not found or type unknown