

Vorgefertigte Bearbeitung - Gebäude (QSF)

Inhaltsverzeichnis

- [1 EM5 Building Component](#)

1) Prefab-Gebäude bearbeiten

Wenn du ein Gebäude bearbeitest, wähle immer "Prefab speichern", da du sonst ein neues Prefab erstellst, anstatt das Alte zu ändern.

1.1) Zerstörungszustände

Bei Gebäuden sind die Zerstörungszustände keine separaten Prefabs, sondern werden innerhalb derselben Prefab wie das Gebäude bearbeitet.

1 EM5 Building Component

Um das Prefab zu einem Gebäude zu machen, fügen Sie die Komponente Damage -> EM5 Building hinzu.

1.2) ContainedEntities

Dieser Slot wird von der Spiellogik verwendet, um Personen in Gebäude unterzubringen. Eine Person, die mit diesem Slot verknüpft ist, befindet sich im Gebäude und wird im Spiel nicht angezeigt.

1.3) Schadenzustand

Setzt den Schadensstatus des Gebäudes

- IntactMesh
- DamagedMesh
- DestroyedMesh

Alle drei Felder MÜSSEN ausgefüllt werden. IntactMesh muss immer genau mit der Mesh-Eigenschaft in der Mesh-Komponente übereinstimmen. Gibt es für ein Gebäude keine Schadensnetze, so ist das intakte Mesh dem DamagedMesh und DestroyedMesh zuzuordnen.

1.4) MainDoor

Verknüpft ein Tür-Entity mit diesem Slot. Du solltest folgendes Prefab verwenden: "gamelogic_entity\door_main_entrance_entity"

Die Tür definiert die Position, an der Personen, die das Gebäude betreten, despawnen und Personen, die das Gebäude verlassen, spawnen. Platziere sie vor einer tatsächlichen Tür, so dass es auch Sinn macht, dass Personen dort spawnen/despawnen.

Die Linie der Debug-Box zeigt die Richtung an, in die Personen, die das Gebäude verlassen, beim Spawnen schauen werden. Drehe das Objekt so, dass diese Linie vom Gebäude weg zeigt.

1.5) LichtArray

Verknüpft Lichtobjekte mit diesem Slot

1.6) Ereignis Fenster

Verknüpfe ein Prefab mit diesem Slot, um die Position zu definieren, an der eine Person auf dem Balkon steht, um von der DLK gerettet zu werden, wenn das Gebäude brennt. Theoretisch kannst du jedes Prefab dafür verwenden, aber du solltest diese Entität verwenden:

"gamelogic_entity\EventWindow_entity"

1.7) Fenster Array

Wenn du Partikeleffekte mit diesem Slot verknüpfst, werden sie abgespielt, wenn das Gebäude von DAMAGESTATE_INTACT zu DAMAGESTATE_DAMAGED wechselt.

1.8) Partikel Array

Wenn Sie Partikeleffekte mit diesem Slot verknüpfen, werden sie abgespielt, wenn das Gebäude von DAMAGESTATE_DAMAGED nach DAMAGESTATE_DESTROYED übergeht.

ChildDamagArray, ChildDestroyedArray, Child-Entities, die mit diesen Slots verknüpft sind, verschwinden, wenn das Gebäude beschädigt wird.