

EM5 Fire (QSF)



Property	Beschreibung	Verwendung
Active	Kontrolliert, ob das Objekt im Spiel sichtbar oder unsichtbar ist.	Jedes Feuer in EM5 hat vier verschiedene Stadien. NOFIRE = Das Objekt brennt nicht SMALLFIRE = Das Objekt brennt als kleines Feuer. Feuerpartikel können individuell angezeigt / versteckt werden (gilt auch für alle anderen Stadien) LARGEFIRE = Das Objekt brennt als großes Feuer. Feuerpartikel können individuell für dieses Stadium angezeigt / versteckt werden. Dies gilt entweder nur über diesen oder auch für andere Modi und geschieht über die EM5 Fire Particle Option Component . DESTROYED = Das Objekt wurde zerstört und brennt nicht mehr.
FireState	Der aktuelle Status des Feuers.	
FireMaterial	Der Name des FireMaterial, das für die einfache Simulation verwendet wird.	Das Material kann individuell erstellt werden, es gibt allerdings auch viele Templates die verwendet werden können.
HardRadius	Entities innerhalb des Radius bekommen den vollen Schaden durch das Feuer.	
SoftRadius	Entities innerhalb des Radius bekommen den weniger Schaden durch das Feuer. Der Schaden ist von der Entfernung zur Feuerquelle abhängig.	Muss mindestens so groß sein wie der Wert des HardRadius.
Energy	Momentane Energie des Feuers.	Dieser Wert ändert sich nur, wenn das Entity brennt.
TotalDamage	Menge der genutzten Energie.	Siehe oben.
FireParticles	IDs der verlinkten FireParticles.	Dies wird automatisch ausgefüllt, wenn Feuerpartikel in den "Fire Particles" Slot gelinkt werden.