

# Prefab-Bearbeitung - Gebäude (QSF)

## Prefab-Bearbeitung von Gebäuden

Wenn ein Gebäude bearbeitet wird, muss immer "Save as Prefab" in die vorgeschlagene Kategorie ausgeführt werden, ansonsten wird ein neues Prefab erstellt, anstatt das alte zu ersetzen.

### Destruction States

Im Fall der Gebäude, sind die einzelnen DestructionStates keine eigenen Prefabs, sondern werden im gleichen Prefab definiert.

### [EM5 Building component](#)

Um aus dem Prefab ein Gebäude zu machen, muss die [Component](#) Damage -> [EM5 Building](#) hinzugefügt werden.

### ContainedEntities

Dieser Slot wird von der Spiellogik genutzt, um Personen im Gebäude zu platzieren. Eine Person, die in den Slot gelinkt wurde, wird im Gebäude platziert und nicht im Spiel angezeigt.

### DamageState

Die folgenden DamageStates müssen gesetzt werden:

- IntactMesh
- DamagedMesh
- DestroyedMesh

Es müssen alle drei States gesetzt werden. IntactMesh muss immer genau das gleiche Mesh sein, wie in der Mesh [Component](#). Wenn keine Damage-Meshes für das Gebäude vorhanden sind, muss das IntactMesh als DamagedMesh und DestroyedMesh hinzugefügt werden.

### MainDoor

Hier muss ein Door-Entity in den Slot gelinkt werden. Hierzu sollte nachfolgendes Entity verwendet werden:

"gamelogic\_entity\door\_main\_entrance\_entity"

Die Tür definiert die Position, an der Personen, die das Gebäude betreten, aus der Map entfernt und Personen, die das Gebäude verlassen, in der Map gespawnt werden. Sie sollte daher immer an einer existierenden Türe platziert werden, damit das Ganze auch visuell Sinn ergibt. Die Linie der Debug-Box zeigt die Richtung, in der auch Personen, die das Gebäude verlassen, gespawnt werden. Das Entity muss so gedreht werden, dass die Linie vom Gebäude weg zeigt.

### LightArray

Hier muss das Light-Entity verlinkt werden.

### EventWindow

Hier muss ein Entity in den Slot verlinkt werden, das die Position einer Person auf den Balkon angeht. Theoretisch kann jedes Entity hierfür genutzt werden, allerdings wird dieses empfohlen: "gamelogic\_entity\EventWindow\_entity"

### WindowArray

Wenn ein Partikeleffekt in diesen Slot verlinkt wird, wird es bei der Transition von DAMAGESTATE\_INTACT zu DAMAGESTATE\_DAMAGED abgespielt.

### ParticlesArray

Wenn ein Partikeleffekt in diesen Slot verlinkt wird, wird es bei der Transition von DAMAGESTATE\_INTACT zu DAMAGESTATE\_DAMAGED abgespielt.

- ChildDamagArray
- ChildDestroyedArray

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Prefab-Bearbeitung von Gebäuden](#)
  - [1.1 Destruction States](#)
  - [1.2 EM5 Building component](#)
  - [1.3 ContainedEntities](#)
  - [1.4 DamageState](#)
  - [1.5 MainDoor](#)
  - [1.6 LightArray](#)
  - [1.7 EventWindow](#)
  - [1.8 WindowArray](#)
  - [1.9 ParticlesArray](#)

Child Entities in diesen Slots werden versteckt, wenn das Gebäude beschädigt wird.