

Prefab-Bearbeitung - Feuer (QSF)

Einfache Feuer-Bearbeitung

Die einfache Feuer-Bearbeitung wird für alle brennbaren Gegenstände und kleinere brennbare Gebäude verwendet (Kioske, Garagen etc.). Dies bedeutet, dass nur ein Brand-Objekt benutzt wird.

Um ein Gebäude brennbar zu machen, füge die [Component EM5 Fire Receiver](#) > [EM5 Fire](#) hinzu. Diese [Component](#) ist ein FireObject.

FireState

Bearbeite das FireState, welches das Gebäude auf der Karte beim Start haben wird. Dies sollte allerdings nur für die Fehlersuche geändert werden. Speichere das Prefab nicht, wenn FireState nicht auf "FIRESTATE_NOFIRE" gestellt ist.

FireMaterial

Weise ein FireMaterial dem FireObject zu. Für Gebäude z.B. "house_normal".

HardRadius / SoftRadius

HardRadius setzt den Radius in Metern in dem andere FireObjects 100% Feuer-Energie erhalten, wenn dieses FireObject brennt. SoftRadius setzt den Radius in Metern, in dem andere FireObjects 0% Feuer-Energie erhalten wenn dieses FireObject brennt. Zwischen HardRadius und SoftRadius wird die Menge an Feuer-Energie die anderen FireObjects aus diesem FireObject erhalten, linear berechnet.

Slot FireParticles

Jedes FireParticleEffect Entity benötigt die [Component "EM5 Fire Particle Options"](#). Mit dieser [Component](#) kann man definieren, bei welchem Zustand des Feuers und im speziellen bei welchem Zustand des Schadens ein Partikeleffekt gezeigt werden soll. (standardmäßig wird ein Partikeleffekt bei jedem Schadenszustand gezeigt).

Die "[EM5 Fire Particle Options](#)" [Component](#) hat folgende Optionen:

ShowOnIntact: Der Partikeleffekt soll gezeigt werden, wenn die Fire [Component](#) brennt und der DamageState noch intakt ist.

ShowOnDamageLevel1: Der Partikeleffekt soll gezeigt werden, wenn die Fire [Component](#) brennt und der DamageState auf Stufe 1 steht (z.B. die Fenster des Gebäudes sind zerstört).

ShowOnDamageLevel2: Der Partikeleffekt soll gezeigt werden, wenn die Fire [Component](#) brennt und der DamageState auf Stufe 2 steht (z.B. sind Löcher im Dach entstanden).

ShowOnDamageLevel3: Der Partikeleffekt soll gezeigt werden, wenn die Fire [Component](#) brennt und der DamageState auf Stufe 3 steht (z.B. das Dach ist eingestürzt).

ShowOnLargeFireState: Normalerweise wird ein Partikeleffekt sichtbar wenn die Fire [Component](#) anfängt zu brennen ("small fire state"), wenn diese Option auf "true" steht wird der Partikeleffekt erst sichtbar, wenn der Status des Feuers "large fire" ist.

Verbinde Partikeleffekte in diesen Slot. Wenn der FireState des FireObject auf "FIRESTATE_SMALLFIRE" oder "FIRESTATE_LARGEFIRE" gesetzt ist, werden alle Partikeleffekte, bei denen die Optionen zu Partikeleffekten angeben, dass sie bei kleinen oder großen Feuer angezeigt werden sollen, angezeigt (außer sie wurden für den derzeitigen Schadenszustand in der Options [Component](#) auf "false" gestellt).

Verwende Partikeleffekte, die aussehen, als wenn Feuer aus einem Fenster kommen würde und bearbeite ihre Position so, dass sie tatsächlich aus den Fenstern des Gebäudes zu kommen scheinen. Setze die Partikeleffekte aber nicht an alle Fenster des Gebäudes (Performance).

Beachte, dass Partikeleffekte einige Zeit brauchen können um sich aufzubauen, bevor sie ihre volle Wirkung erreichen.

Die Position von einem FireEntity kann über den FireEntity-Edit-Mode geändert werden. Dieser kann im "Fire Simulation Tool" gestartet werden. In diesem Modus könne auch sehr einfach weitere FireEntities erstellt oder bestehende geändert werden.

Inhaltsverzeichnis

- [1 Einfache Feuer-Bearbeitung](#)
 - [1.1 FireState](#)
 - [1.2 FireMaterial](#)
 - [1.3 HardRadius / SoftRadius](#)
 - [1.4 Slot FireParticles](#)
- [2 Complex Fire Edit](#)

Complex Fire Edit

Die komplexe Feuer-Bearbeitung wird nur bei sehr großen Gebäuden genutzt (z.B. "apartment_old01"). Hier werden immer mehrere FireObjects verwendet.

Um ein Gebäude brennbar zu machen, füge die [Component EM5 Complex Fire](#) hinzu. Dann platziere mehrere Objekte, die die [EM5 Fire Component](#) besitzen und verbinde diese mit dem FireEntities-Slot des Gebäudes. Dabei sollte im Moment dieses Objekt verwendet werden: "gamelogic_entity\fire_entity"

Jeder Partikeleffekt, der vom der Complex Fire [Component](#) genutzt werden soll, muss mit dem Slot "FireParticleEntities" der [EM5 Complex Fire Component](#) verbunden werden. Beim Start des Spiels werden diese Partikeleffekte einem FireEntity (aus dem FireEntities Slot) zugewiesen, dessen Position am nächsten zur Position des Partikeleffekts ist. Die Position der Partikel ist unabhängig von der Position des FireEntities mit einer [EM5 Fire Component](#).