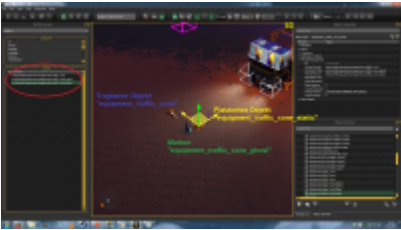


# Placeable Equipment Component [PEC]

Achtung: Diese [Component](#) ist kein Teil des Standardspiels, sie ist in der Minimod 2.0 enthalten. Will man die [Component](#) in ein neues Projekt einbinden, sollte man die beiden DLL-Dateien aus der Minimod laden

## Demonstration von PEC:



Um PEC zu benutzen sollte man sein Objekt 3x exportieren.

->als platziertes Objekt, dann sollte der Pivot **mittig**\* auf dem Boden sein

->als Marker/Ghost zum platzieren, Pivot wieder mittig auf Boden legen und Material sollte mit anderem Namen exportiert werden (dann ist es möglich mit u.a. Transparenz zu spielen)

->die dritte Variante sollte den Pivot dort haben, wo das Objekt dann angefasst wird

\*dadurch sieht es bei der Rotation mit dem Mausrad besser aus

### **Die platzierte Variante und die tragbare Variante brauchen den Placeable Equipment Component**

Der Ghost und die platzierte Variante sollten eine BulletBox Collision mit den Werten 5 (Collision Mask) und 20 (Collision Filter) besitzen

## PEC im Editor einstellen:

PEC funktioniert nur zusammen mit dem Equipment [Component](#).

**Pickup Version:** hier die tragbaren Variante eintragen

**Placement Marker:** hier den Marker/Ghost eintragen

**Placed Version:** hier die platzierten Version eintragen

**Placement Animation:** hier die Animation eingeben, welche zum Platzieren benutzt wird

- diese Animation wird rückwärts abgespielt beim Aufheben (aber als zweite Animation)
- bleibt das Feld leer wird: "em5/skeleton/person/fireman\_pull\_object\_01" verwendet
- im Video ist es die Animation wo sich der Feuerwehrmann bückt

**Post Placement Animation:** hier die Animation eingeben, welche nach dem Platzieren benutzt wird

- diese Animation wird rückwärts abgespielt beim Aufheben (aber als erste Animation)
- bleibt das Feld leer wird: "em5/skeleton/person/fireman\_pull\_object\_03" verwendet
- im Video ist es die Animation wo der Feuerwehrmann wieder hochgeht

**Max Number**

: wie viele soll man maximal in der Hand halten dürfen

**Current Number:** Wie viele hat die Person im Inventar - wird vom Spiel gesetzt. Zahlen die man hier einträgt werden ignoriert.

**Pickup Person:** hier die **globale AssetID** von den Personen eintragen, die das Equipment aufheben dürfen

- für die Verkehrshütchen sind der Standart-Feuerwehrmann und der Streifenpolizist eingetragen

**Dont Change:** Wird benutzt um das Hütchen beim aufheben für eine Einheit zu reservieren, da falls zwei Einheiten das selbe Equipment fast zeitgleich aufnehmen das Spiel sonst crasht

- muss 0 bleiben

**Is Trash:** aufgehobene Teile werden zerstört (z.B. für Flares, Müll den man aufsammeln muss beim VU)

## Diese Befehle müssen in die Prefabs der Personen eingebunden werden um PEC zu nutzen:

Eine Get Equipment -Funktion für jedes Equipment:

- "user::GetTrafficCone"
- "user::PlaceableEquipmentDummy1"
- "user::PlaceableEquipmentDummy02"
- "user::PlaceableEquipmentDummy003"
- "user::PlaceableEquipmentDummy0004"
- "user::PlaceableEquipmentDummy00005"

Ich habe 5 Platzhalter Funktionen erstellt um Moddern die Möglichkeit zu geben Platzierbares Equipment ohne C++ Kenntnisse zu erstellen

Diese Funktionen sind allgemeingültig und gelten für alle Ausrüstungsgegenstände mit Placeable Equipment [Component](#) / Equipment [Component](#)

- "user::PickUpEquipment",
- "user::BringBackEquipment",

Dieser Befehl muss anstelle des em5::EnterVehicleCommand eingestellt werden (ja es ist ein blöder Name)

- "user::EnterVehicleCommandPerson"

Der Quellcode für Minimod 2.0 ist verfügbar. Es ist jederzeit möglich PEC und die dazugehörigen Funktionen zu verändern/verbessern