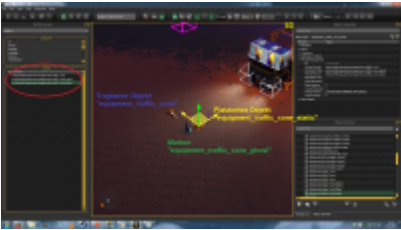


Placeable Equipment Component [PEC]

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