MAP_EU Addon
(Editorupgrade)

Version:
V1.00

MAP_EU entwickelt von:
Lester

Tester:
MCPXXL, Sgt. Ace, Silola, Marco-Polo-IV

Dieses Addon wurde erstellt um alle nützlichen Objekte (inkl. Queeens Gambit) in den Editor zu bringen.
Es wurde speziell für einen möglichst perfekten Umgang mit dem MAP_3DE von Silola optimiert.

Tip: *Das Addon* ***MAP_Services*** *und* ***Queens Gambit*** *werden zwingend benötigt* ***!***

Features:
- keine störenden Icons während des Spiels, aber volle Iconunterstützung im Editor / 3DE
- optimiert für möglichst perfekten Umgang mit dem MAP_3DE von Silola
- Objektsortierung in 14 Kategorien
- diverse bearbeitete oder reparierte Objekten wie Felsen, Zäune, Pflanzen und Gebäude
- neue Objekte mit Strandthematik
- einige neue Schilder und Brücken hinzugefügt
- diverse Ausschmückteile hinzugefügt
- ausgelegt als Basis für ein Baukastensystem
- neue und veränderte Grasobjekte
- einige nützliche Objekte hinzugefügt

Die Objektkategorien

- **Rocks** Steine und Felsen
- **Plants** Gras, Büsche und Bäume
- **Street** Straßen, Wege und Brücken
- **Sidewalks** Bürgersteige, Bodenplatten und Bodenbeläge
- **House** zivile Wohngebäude
- **Building** Gewerbliche Gebäude und Anlagen
- **Military** Militärische Gebäude,Zelte und Stellungen
- **Fence** Wände, Zäune und Straßenbegrenzungen
- **Build Kit** Balken, Stufen, Türen, Wände und Decken
- **Interieur** Möbel, Elektronikgeräte und Getränke
- **Exterieur** Behälter, Materialien, Wasser, Spielplatz, Friedhof, ...
- **Wreck** Leichen, Wracks, Ruinen und Schutthaufen
- **Poles** Schilder, Lampen, Stangen und Werbetafeln
- **Statics** Photokisten, Grasschneider und AI-Pfade

Rocks (Felsen) :

Felsenobjekte sind sortiert nach Roadway Flag, Name und Bodenfläche in m².

Roadway Flag:

- **n** Felsen hat kein Roadway (da wo Einheiten drauf laufen können)
- **r** Felsen hat ein Roadway

Tip: Gestapelte Objekte mit Roadways können seltsamee Enginebedingte Höheneffekte haben !

Plants (Pflanzen):

Pflanzen sind sortiert nach Unterkategorie und Name.

Unterkategorien

- **G** Grass und Blumen
- **B** Büsche
- **P** Palmen
- **N** Nadelbäume
- **L** Laubbäume
- **D** vertrocknete Pflanzen

Tip: Einige Bäume verhalten sich nicht mehr korrekt wenn sie zu weit im Boden stecken !

Street (Straßen):

Straßen sind sortiert nach Unterkategorie, Ausrichtung, Form, Name und Länge.

Unterkategorien

- **S** Straßen und Wege
- **A** Flugplatzboden und Start-/Landebahnen
- **B** Brücken
- **R** Straßenbegrenzungen (Die selben Objekte findet man auch unter **Fences (Zäune)**)

Ausrichtungen

- **s** Objekt platziert sich zum Untergrund
- **v** Objekt platziert sich immer Vertikal

Tip: Alle Straßen wurden Zentriert um einen besseren Umgang mit dem 3DE zu ermöglichen !

Sidewalk (Gehwege):

Gehwege sind sortiert nach Unterkategorie, Markierung, Name, Form und Wert.

Unterkategorien

- **S** Gehwege
- **T** Kacheln

Die ' **f** ' Markierung zeigt an das diese Obejkt flach auf dem Boden liegt !

Tip: Die originalen Gehwege (ohne ' f ')verhalten sich auf unebenen Boden seltsam !

House (Haus):

Häuser sind sortiert nach Stil-Unterkategorie, Name und Infoflag.

Infoflags:

*	Einheiten können das Haus begehen
+	Häuser sind stellenweise begehbar

Unterkategorien

EU	Europäisch
SEU	Südeuropäisch
ME	Mittlerer Osten
MEX	Mexico
F	Ländlich
L	Unterkunft

Tip: - nichts nennenswertes -

Building (Gebäude und Zubehör):

Gebäude sind sortiert nach Unterkategorie, Name und Infoflag.

Infoflags:

*	Einheiten können das Haus begehen
+	Häuser sind stellenweise begehbar
!E	Animation arbeitet nur wenn das Obejkt im Editor gesetzt wurde
!V	Animation arbeitet nur wenn das Obejkt in Visitor gesetzt wurde

Unterkategorien

F	Ländlich
S	Läden
C	Gewerbliches
T	Transport
R	Resourcen
M	Verschiedenes
P	Podeste

Tip: - nichts nennenswertes -

Military (Militärgebäude):

Militärgebäude sind sortiert nach Unterkategorie, Name und Infoflag.

Infoflags:

*	Einheiten können das Haus begehen
+	Häuser sind stellenweise begehbar

Unterkategorien

US	US Gebäude
SLA	SLA Gebäude
T	Zelte
B	Allgemeine militärische Gebäude
E	Stellungen
M	Verschiedenes

Tip: - nichts nennenswertes -

Fence (Zäune):

Zäune sind sortiert nach Unterkategorie, Ausrichtung und Name.

Unterkategorien
- **F** Zäune
- **W** Wände
- **R** Straßenbegrenzungen (Die selben Objekte findet man auch unter **Street (Straßen)**)

Ausrichtungen
- **s** Objekt platziert sich zum Untergrund
- **v** Objekt platziert sich immer Vertikal

Tip: Objekte mit Ausrichtung ' s ' verhalten sich im Editor anders als in der Insel *.wrp !

Build Kit (Baukasten):

Baukastenobjekte sind sortiert nach Ausrichtung, Name und Infoflag

Ausrichtungen
- **v** Vertikal
- **h** Horizontal
- **d** Diagonal (mit Winkel)

Infoflags:
- ***** Objekt ist zerstörbar

Tip: Baukastenobjekte außer die mit dem Infoflag ' * ' sind unzerstörbar !

Interieur (Inneneinrichtung):

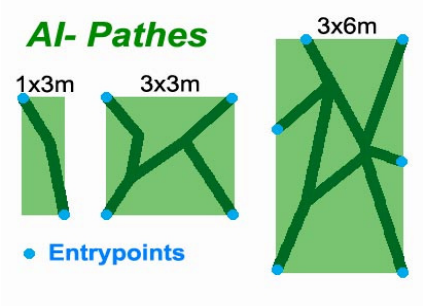
Inneneinrichtungsobjekte sind sortiert nach Unterkategorie und Name.

Unterkategorien
- **S** Sitze
- **T** Tische
- **C** Schränke
- **B** Betten
- **M** Verschiedenes
- **E** Elektrogeräte
- **D** Getränke

Tip: - nichts nennenswertes -

Statics (Statische Objekte):

Statische Objekte sind sortiert nach Unterkategorie, Name und Form



Unterkategorien
- **M** Verschiedenes
- **C** Grasschneider
- **A** AI-Pfade

Form:
Q = Quadrat / **S** = Sechseck (und Kantenlänge)

Tip: AI-Pfade helfen der KI um durch oder unter "blockierende Objekte" zu gehen !

Exterieur (Außenobjekte):

Außenobejkte sind sortiert nach Unterkategorie, Name und Infoflag.

Infoflags:

#	Objekt ist automatisch angezündet

Unterkategorien

C	Ladung
R	Materialien
W	Wasser
H	Helipads
P	Spielplatz
B	Strand
G	Friedhof
P	Hausschilder
M	Verschiedenes

Tip: Automatisch angezündete Objekte arbeiten nur wenn sie Editorplatziert sind, nicht in der Insel !

Wreck (Zerstörtes):

Zerstörte Objekte sind sortiert nach Unterkategorie, Name und Infoflag.

Unterkategorien

C	Leichen
W	Wracks
H	Ruinen
R	Schutthaufen

Infoflags:

*	Einheiten können das Haus begehen
+	Häuser sind stellenweise begehbar

Tip: - nichts nennenswertes -

Poles (Masten):

Masten sind sortiert nach Unterkategorie, Name and Infoflag.

Unterkategorien

T	Verkehr
A	Achtung
H	Hinweis
M	Verschiedenes
F	Flaggenmast
G	Schranken
L	Lampen
P	Strommasten
B	Werbetafeln

Infoflags:

!O	altes Schild
!N	neues Schild
*	Editorplatziert wird Licht volumetrisch abgestrahlt, Inselplatziert als Straßenlaternen Lichtkegel
+	Licht wird immer volumetrisch abgestrahlt

Tip: - nichts nennenswertes -