

Gebäude mit Sensoreigenschaften

Parasiteable=no

Normaler weise ist es ja bei YR nicht möglich einem Gebäude Sensoreigenschaften zu geben.

Bis zu einem gewissen grad ist es aber doch möglich so einen Effekt hervorzurufen.

Einschränkungen:

Das Gebäude sollte nicht verkauft oder mit Deploy in eine Einheit verwandelt werden können.

Und so geht es:

```
SensorArray=no
SensorsSight=15
DetectDisguise=yes
DetectDisguiseRange=15
HasRadialIndicator=true
ConcentricRadialIndicator=true
PsychicDetectionRadius=15
;Radar=yes
Sensors=no
FreeUnit=UNSEEI
DeathWeapon=UNSEEItoWaf
Explodes=yes
Unsellable=yes
```

Dies sind die wichtigen Eintragungen für das Gebäude die Anderen müssen natürlich auch sein.

Außerdem muss das Gebäude auch in diese Liste eingetragen sein:

[BuildingTypes]

```
[UNSEEI]
ROT=5
Cost=10
Name=Sensor fuer Gebäude
Size=16
Armor=plate
Image=none
Naval=yes
Owner=British,French,Germans,Americans,Alliance,Russians,Confederation,Africans,Arabs,YuriCountry
Sight=6
Speed=0
Points=5
Turret=no
Weight=1
Crusher=no
Sensors=yes
Soylent=10
Bombable=no
Category=Transport
IsTilter=yes
Strength=800
Cloakable=yes
Explosion=TWLT070,S_BANG48,S_BRNL58,S_CLSN58,S_TUMU60
Locomotor={4A582742-9839-11d1-B709-00A024DDAFD1}
Maxdebris=3
```

SpeedType=Hover
TechLevel=-1
Trainable=no
Bunkerable=no
StupidHunt=yes
Underwater=yes
CrateGoodie=no
LegalTarget=no
ThreatPosed=0
MoveToShroud=yes
MovementZone=Amphibious
Prerequisite=
SensorsSight=15
ZFudgeColumn=7
ZFudgeTunnel=13
CloakingSpeed=1
LandTargeting=1
NavalTargeting=5
RadarInvisible=yes
ImmuneToPsionics=yes
ImmuneToRadiation=yes
DamageParticleSystems=SparkSys,SmallGreySSys
ImmuneToPsionicWeapons=yes
TooBigToFitUnderBridge=true
AllowedToStartInMultiplayer=no
Parasiteable=no
SelfHealing=yes

Das ist die Einheit sie muss auch in die Liste eingetragen sein:

[VehicleTypes]
=UNSEEI

[UNSEIITotWaf]
Damage=800
Warhead=SensorTotSK
Projectile=Invisible

Dieses ist die Waffen zur Explosion des Gebäudes die dafür sorgt das dabei auch die unsichtbare Einheit mit zerstört wird damit der Sensor nicht erhalten bleibt.

Weil bei einem Verkauf die Sensoreinheit übrig bleiben würde hat das Gebäude den Eintrag Unsellable=yes

[SensorTotSK]
Anim=DEMTEXP
Verses=0%,0%,110%,0%,0%,0%,5%,5%,5%,0%,0%
InfDeath=3
CellSpread=1.3
Conventional=no
PercentAtMax=1

Dies ist der neue Sprengkopf für die Waffe.
Der Sprengkopf muss auch in diese Liste eingetragen werde

[Warheads]
=SensorTotSK

Die Waffe und der Sprengkopf ist für ein Gebäude von Foundation=1x1 (in artmd.ini) gedacht bei anderen Gebäudegrößen muss der Sprengkopf und Waffe angepasst werden.

Zusammenfassung

Dieses Gebäude bekommt beim Bau ähnlich der Raffinerie eine Freeunit mit Sensoren.

Diese ist unsichtbar kann sich nicht bewegen und Anderes und wird bei der Zerstörung des Gebäudes durch dessen Explosion mit vernichtet.