

Editor Objects - Vehicles - Crew

Subcategories

- [Editor Objects - Vehicles - Crew - Get](#)
- [Editor Objects - Vehicles - Crew - Set](#)

Editor Objects - Vehicles - Crew Commands

- [allowCrewInImmobile](#)
- [assignAsCargo](#)
- [assignAsCommander](#)
- [assignAsDriver](#)
- [assignAsGunner](#)
- [assignedCargo](#)
- [assignedCommander](#)
- [assignedDriver](#)
- [assignedGunner](#)
- [assignedTarget](#)
- [assignedVehicle](#)
- [assignedVehicleRole](#)
- [autoAssignVehicle](#)
- [canUnloadInCombat](#)
- [commander](#)
- [commanderOverride](#)
- [commandGetOut](#)
- [crew](#)
- [disableGunnerInput](#)
- [driver](#)
- [driverOverride](#)
- [Editor Objects - Vehicles - Crew](#)
- [Editor Objects - Vehicles - Crew - Get](#)
- [Editor Objects - Vehicles - Crew - Set](#)
- [effectiveCommander](#)
- [emptyPositions](#)
- [fn_vbs_fillCrewPositions](#)
- [fn_vbs_findCargoPos](#)
- [fn_vbs_getCargo](#)
- [fn_vbs_getCrewAction](#)
- [fn_vbs_getCrewPos](#)
- [fn_vbs_getVehiclePos](#)
- [fn_vbs_groupCargo](#)
- [fn_vbs_loadVehicle](#)
- [fn_vbs_moveIn](#)
- [fn_vbs_putUnitsInVehicle](#)
- [fn_vbs_unitCanEject](#)
- [forceCrewInOut](#)
- [forceCrewInOutDriver](#)
- [forceCrewInOutTurrets](#)
- [getBlockedSeats](#)
- [getCargoPos](#)
- [getCrewPos](#)
- [getGunnerInputStatus](#)
- [getUnitAtCargoPos](#)
- [gunner](#)

- in_vehicle
- isTurnedOut
- IsTurnedOutHatch
- leaveVehicle
- lock
- lockCargo
- lockDriver
- locked
- lockedCargo
- lockedDriver
- lockedTurret
- lockTurret
- moveInCargo
- moveInCommander
- moveInDriver
- moveInGunner
- moveInTurret
- moveOut
- orderGetIn
- remoteControl
- setBlockedSeat
- setCommanderOverride
- setDriverOverride
- unassignVehicle
- vehicle