

Halle mit Kran Installation

Hallo,

in dieser Anleitung erkläre ich dir wie du die Halle mit Kran in deine Map einbaust.

Als erstes musst du die Ordner „Halle“, „Scripte“ und „GUI“ in deinen Map Ordner kopieren. Bitte beachte dabei das die Ordner „Scripte“ und „GUI“ in den Hauptordner kommen also da wo auch die modDesc.xml liegt.

Als nächstes musst du die Map öffnen.

Wenn die Map offen ist musst du die „Kran_Halle.i3d“ aus dem Ordner „Halle“ importieren.

Danach kannst du die Halle beliebig platzieren.

Hast du das gemacht Speichern und den Giants Editor wieder beenden.

Nun musst du die modDesc.xml öffnen.

Dort suchst du nun nach „<inputBindings>“ und fügst darunter folgende Zeile ein:

```
<sourceFile filename="Scripte/hallenkranMap.lua" />
```

Sollte er „<inputBindings>“ nicht finden fügst du einfach über „</modDesc>“ folgendes ein:

```
<extraSourceFiles>
  <sourceFile filename="Scripte/hallenkranMap.lua" />
</extraSourceFiles>
```

Dann suchst du nach „<inputBindings>“ und fügst darunter folgendes ein:

```
<input name="VZ_V" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_8" button="" device="0" mouse="" />
<input name="VZ_Z" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_2" button="" device="0" mouse="" />
<input name="LR_L" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_4" button="" device="0" mouse="" />
<input name="LR_R" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_6" button="" device="0" mouse="" />
<input name="S_P" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_minus" button="" device="0" mouse="" />
<input name="S_M" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_plus" button="" device="0" mouse="" />
<input name="HK_S" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_5" button="" device="0" mouse="" />
<input name="R_L" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_7" button="" device="0" mouse="" />
<input name="R_R" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_1" button="" device="0" mouse="" />
<input name="L_P" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_9" button="" device="0" mouse="" />
<input name="L_M" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_3" button="" device="0" mouse="" />
<input name="Steer" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_0" button="" device="0" mouse="" />
<input name="T_O" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_b" button="" device="0" mouse="" />
<input name="ATB" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_period" button="" device="0" mouse="" />
```

Sollte er auch „<inputBindings>“ nicht finden so fügst du folgendes über „</modDesc>“ ein:

```
<inputBindings>
  <input name="VZ_V"   category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_8"   button="" device="0" mouse="" />
  <input name="VZ_Z"   category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_2"   button="" device="0" mouse="" />
  <input name="LR_L"   category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_4"   button="" device="0" mouse="" />
  <input name="LR_R"   category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_6"   button="" device="0" mouse="" />
  <input name="S_P"    category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_minus" button="" device="0" mouse="" />
  <input name="S_M"    category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_plus"  button="" device="0" mouse="" />
  <input name="HK_S"   category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_5"   button="" device="0" mouse="" />
  <input name="R_L"    category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_7"   button="" device="0" mouse="" />
  <input name="R_R"    category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_1"   button="" device="0" mouse="" />
  <input name="L_P"    category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_9"   button="" device="0" mouse="" />
  <input name="L_M"    category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_3"   button="" device="0" mouse="" />
  <input name="Steer"  category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_0"   button="" device="0" mouse="" />
  <input name="T_O"    category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_b"      button="" device="0" mouse="" />
  <input name="ATB"    category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_period" button="" device="0" mouse="" />
</inputBindings>
```

Als letztes suchst du noch nach „<l10n>“ und fügst darunter folgendes ein:

```
<text name="ATB">
  <de>Krangabel Ladung festhalten/lösen</de>
  <en>Crane Fork charge hold/release</en>
</text>
<text name="Bale_Attach">
  <de>Ballen festhalten</de>
  <en>Hold bales</en>
</text>
<text name="Bale_Deattach">
  <de>Ballen lösen</de>
  <en>solve bales</en>
</text>
<text name="steerE">
  <de>Kransteuerung übernehmen</de>
  <en>Assume crane control</en>
</text>
<text name="steerD">
  <de>Kransteuerung ablegen</de>
  <en>Put crane control</en>
</text>
<text name="TorO">
  <de>Tor öffnen/schließen</de>
  <en>Door open/close</en>
</text>
<text name="VZ_V">
  <de>Kran vorwärts</de>
  <en>Crane forward</en>
</text>
<text name="VZ_Z">
```

```
<de>Kran rückwärts</de>
<en>Crane backward</en>
</text>
<text name="LR_L">
  <de>Kran links</de>
  <en>Crane left</en>
</text>
<text name="LR_R">
  <de>Kran rechts</de>
  <en>Crane right</en>
</text>
<text name="Steer">
  <de>Kransteuerung übernehmen/ablegen</de>
  <en>put/take crane control</en>
</text>
<text name="T_O">
  <de>Tor öffnen/schließen</de>
  <en>Door open/close</en>
</text>
<text name="HK_S">
  <de>Kran schnell/langsam schalten</de>
  <en>Crane fast/slow switch</en>
</text>
<text name="R_L">
  <de>Krangabel rechts drehen</de>
  <en>Crane fork turn right</en>
</text>
<text name="R_R">
  <de>Krangabel links drehen</de>
  <en>Crane fork turn left</en>
</text>
<text name="L_P">
  <de>Krangabel schließen</de>
  <en>Crane fork close</en>
</text>
<text name="L_M">
  <de>Krangabel öffnen</de>
  <en>Crane fork open</en>
</text>
<text name="S_P">
  <de>Kran Seil ausfahren</de>
  <en>Crane cable extend</en>
</text>
<text name="S_M">
  <de>Kran Seil einfahren</de>
  <en>Crane cable retract</en>
</text>
```

Nachdem du das alles gemacht hast kannst du die modDesc.xml speichern
Und anschließend alles im Spiel testen ☺

Copyright 2013 by Alex2009(<http://www.Alex2009.de>)

Credits

Modell: PaPa

Scripte: Alex2009

Das Modifizieren der Skripte ohne Erlaubnis ist untersagt.

Bei Fragen oder Problemen stehe ich euch gerne zur Verfügung.

Webseite: <http://www.alex2009.de>

E-Mail: service@alex2009.de