

Hallenkran Installationsanleitung

Hallo,

In dieser Anleitung erkläre ich dir wie du den Hallenkran in deine Map einbaust.

Es ist wichtig, du solltest schon Erfahrungen mit dem GINATS Editor und modden haben.

Sollte dies erfüllt sein kann es ja los gehen.

Als Erstes öffnest du die ZIP Datei, welche du dir Runtergeladen hast. Darin sind 3 Ordner mit den Namen „Scripte“, „Halle“ und „GUI“.

Diese müssen in den Hauptordner deiner Map, also dort hin wo auch die modDesc.xml liegt.

Als Nächstes musst du deine Map öffnen und die HochsiloHalle.i3d aus dem Ordner „Halle“ Importieren. Danach kannst du die Halle dort hin verschieben, wo sie am Ende stehen soll. Anschließend kannst du die Map speichern und den GIANTS Editor schließen. Als Nächstes musst du die modDesc.xml öffnen. Dort suchst du dann nach `<inputBindings>`, sollte dies nicht vorhanden sein fügst du über `</modDesc>` Folgendes ein:

```
<inputBindings>
</inputBindings>
```

Anschließend fügst du unter `<inputBindings>` Folgendes ein:

```
<input name="KRAN_VZ_V" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_5" button="" device="0"
mouse="" />
<input name="KRAN_VZ_Z" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_8" button="" device="0"
mouse="" />
<input name="KRAN_LR_L" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_6" button="" device="0"
mouse="" />
<input name="KRAN_LR_R" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_4" button="" device="0"
mouse="" />
<input name="KRAN_S_P" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_s" button="" device="0"
mouse="" />
<input name="KRAN_S_M" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_w" button="" device="0"
mouse="" />
<input name="KRAN_HK_S" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_2" button="" device="0"
mouse="" />
<input name="KRAN_R_L" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_a" button="" device="0"
mouse="" />
<input name="KRAN_R_R" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_d" button="" device="0"
mouse="" />
<input name="KRAN_L_P" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_1" button="" device="0"
mouse="" />
<input name="KRAN_L_M" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_3" button="" device="0"
mouse="" />
<input name="KRAN_T_O" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_b" button="" device="0"
mouse="" />
<input name="KRAN_G_O" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_9" button="" device="0"
mouse="" />
<input name="KRAN_G_C" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_KP_7" button="" device="0"
mouse="" />
```

Als Nächstes suchst du in der modDesc.xml nach `<extraSourceFiles>`, sollte dies nicht vorhanden sein fügst du Folgendes über `</modDesc>` ein:

```
<extraSourceFiles>  
</extraSourceFiles>
```

Anschließend fügst du unter `<extraSourceFiles>` Folgendes ein:

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

Dann suchst du noch nach `<110n>` und fügst unter `<110n>` Folgendes ein:

```
<text name="KРАН_steerE">  
  <de>Kransteuerung übernehmen</de>  
  <en>Assume crane control</en>  
</text>  
<text name="KРАН_steerD">  
  <de>Kransteuerung ablegen</de>  
  <en>Put crane control</en>  
</text>  
<text name="KРАН_TorO">  
  <de>Tor öffnen/schließen</de>  
  <en>Door open/close</en>  
</text>  
<text name="KРАН_VZ_V">  
  <de>Kran rückwärts</de>  
  <en>Crane backward</en>  
</text>  
<text name="KРАН_VZ_Z">  
  <de>Kran vorwärts</de>  
  <en>Crane forward</en>  
</text>  
<text name="KРАН_LR_L">  
  <de>Kran rechts</de>  
  <en>Crane right</en>  
</text>  
<text name="KРАН_LR_R">  
  <de>Kran links</de>  
  <en>Crane left</en>  
</text>  
<text name="KРАН_T_O">  
  <de>Tor öffnen/schließen</de>  
  <en>Door open/close</en>  
</text>  
<text name="KРАН_HK_S">  
  <de>Kran schnell/langsam schalten</de>  
  <en>Crane fast/slow switch</en>  
</text>  
<text name="KРАН_R_L">  
  <de>Kran links drehen</de>  
  <en>Crane fork turn right</en>  
</text>  
  
<text name="KРАН_R_R">  
  <de>Kran rechts drehen</de>  
  <en>Crane fork turn left</en>  
</text>  
<text name="KРАН_L_P">  
  <de>Kran ausleger senken</de>  
  <en>Crane arm down</en>  
</text>  
<text name="KРАН_L_M">
```

```
<de>Kranausleger heben</de>
<en>Cranearm up</en>
</text>
<text name="KRAN_S_P">
  <de>Kranausleger einfahren</de>
  <en>Cranearm retract</en>
</text>
<text name="KRAN_S_M">
  <de>Kranausleger ausfahren</de>
  <en>Cranearm extend</en>
</text>
<text name="KRAN_G_O">
  <de>Krangabel Öffnen</de>
  <en>Crane Fork Open</en>
</text>
<text name="KRAN_G_C">
  <de>Krangabel Schließen</de>
  <en>Crane Fork Close</en>
</text>
<text name="AM_fast">
  <de>Arbeitsmodus schnell</de>
  <en>Working Mode quickly</en>
</text>
<text name="AM_slow">
  <de>Arbeitsmodus langsam</de>
  <en>Working Mode slowly</en>
</text>
<text name="clearSiloFirst">
  <de><![CDATA[Du musst das Silo erst leeren,
bevor du einen neue Frucht einfüllen kannst]]></de>
  <en><![CDATA[You must first empty the silo,
before you can fill with a new fruit]]></en>
</text>
<text name="close_silo">
  <de>Silo zudecken</de>
  <en>Silo Close</en>
</text>
<text name="open_silo">
  <de>Silo aufdecken</de>
  <en>Silo Open</en>
</text>
```

Anschließend kannst du alles speichern und im Spielen schauen, ob alles funktioniert.
Sollte etwas nicht laufen schaue bitte auf Seite 4 unter „[Support](#)“

Credits

Modell & Textur: PaPa, Alex2009(kleinere Umbauten)

Scripte, Sound und GUI: Alex2009

Ein Dank geht an Oliver96 für die Tests.

Support

Support oder Hilfestellungen bekommt ihr per E-Mail unter service@alex2009.de

Verbesserungsvorschläge könnt ihr gerne im TEC-Center unter <http://tec.alex2009.de> abgeben.

Bitte keine Fragen ob ich die Halle in die XYZ Map einbauen kann.

Und sollte etwas mit dem Kran nicht laufen bzw. er funktioniert nicht sendet bitte direkt eure Log in der E-Mail mit.



Dieses Werk bzw. Inhalt von Alex2009 ist lizenziert unter einer [Creative Commons Namensnennung - Nicht-kommerziell - Keine Bearbeitung 3.0 Unported Lizenz](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/).

Über diese Lizenz hinausgehende Erlaubnisse können Sie unter <http://www.Alex2009.de> erhalten.