

# Fußgängerampel Installation

---

Hallo, in dieser kleinen Anleitung erkläre ich dir wie du meine Ampel in deine Map einbaust.

Vor ab: Wenn du noch nie mit dem Giants Editor(kurz GE) gearbeitet hast, arbeite dich bitte vorher ein wenig ein. Des Weiteren sollte es vermute ich mal jedem klar sein, dass man nicht die Standard Map sondern eine Mod Map bearbeitet. Ok nun zum eigentlich Einbau.

Als erstes musst du die map01.i3d öffnen, dann gehst du auf File -> Import und wählst die Ampel.i3d aus. Hast du sie Importiert kannst du sie Beliebig Platzieren und Duplizieren.

Hast du das alles soweit gemacht kannst du die Map speichern und den GE wieder beenden.

Nun öffnest du die .LUA Datei für die Map, du findest den Namen für dieser Map in der modDesc.xml von der Map unter

```
„<map id="*" className="*" filename="testMap.lua" defaultVehiclesXMLFilename="vehs.xml">“
```

Den in der Oberigen Zeile rot markierten Eintrag, das ist der Name von der Map LUA, diese öffnest du. Hast du diese offen, so sollte der Anfang etwa so aussehen:

```
“testMap= {}  
local testMap_mt = Class(testMap, Mission00);  
function testMap:new(baseDirectory, customMt)“
```

unter in meinem Beispiel “testMap:load()“ fügst du nun folgendes ein:

```
„source(Utils.getFilename("TrafficlightOne.lua", self.baseDirectory));“
```

hast du dies getan, speicherst du die LUA, und beendest das Programm womit du die LUA bearbeitet hast.

Als letztes öffnest du nochmal die modDesc.xml und fügst folgenden InputBinding ein:

```
<input name="SetAmpelGreenKey" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_b"/>
```

Hast du dies erledigt kannst du auch schon die Map nehmen und in deinen Mods Ordner Kopieren und testen.

Sollte etwas nicht funktionieren, helfe ich dir gerne per E-Mail weiter.

E-Mail: [service@alex2009.de](mailto:service@alex2009.de)

Homepage: [www.alex2009.de](http://www.alex2009.de)

## **HINWEIS:**

**Es ist nicht erlaubt dieses Datenpaket auf anderen Hostern Hochzuladen.**

## **NOTE:**

**It is not allowed to upload this data packet to other hosters.**

## **UWAGA:**

**Nie wolno przesłać ten pakiet danych do innych właścicielom serwerów.**

## **Примечание:**

**Не допускается, чтобы загрузить этот пакет данных на другие хостеры.**

**Copyright 2012 by Alex2009(<http://www.alex2009.de>)**