

Bauzaun Installationsanleitung

Hallo,

In dieser Anleitung erkläre ich dir wie du den Bauzaun in deiner Map einbaust. Ich setze für die Anleitung Grundwissen über den GE voraus.

Wie man die Bauzäune in die Map einbaut sollte jeder der Grundkenntnisse hat wissen, daher überspringe ich diesen Schritt. Aber den Bauzaun baust du wie jedes andere Objekt in die Map ein. An den User-Attribute musst du auch nichts ändern.

Hast du den Zaun eingebaut in die Map öffnest du die modDesc.xml und suchst in der XML nach:

```
<I10n>
```

Darunter fügst du Folgendes ein:

```
<text name="Open_Fence_DorB">
  <en>Hoarde open forward</en>
  <de>Bauzaun öffnen vorwärts</de>
</text>
<text name="Open_Fence_DorA">
  <en>Hoarde open backward</en>
  <de>Bauzaun öffnen rückwärts</de>
</text>
<text name="Close_Fence_Dor">
  <en>Hoarde close</en>
  <de>Bauzaun schließen</de>
</text>
<text name="Fence_Dor_Radio">
  <en>Hoarde radius</en>
  <de>Bauzaun Radius</de>
</text>
```

Dann suchst du nach:

```
<inputBindings>
```

Falls nicht vorhanden füge Folgendes über `</modDesc>` ein:

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

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

```
<input name="Open_Fence_DorA" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_b" button="" device="0" mouse="" />
<input name="Open_Fence_DorB" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_n" button="" device="0" mouse="" />
<input name="Fence_Dor_Radio" category="VEHICLE ONFOOT" key1="KEY_v" button="" device="0" mouse="" />
```

Als Letztes suchst du nach:

```
<extraSourceFiles>
```

Falls nicht vorhanden füge Folgendes über `</modDesc>` ein:

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

Dann fügst du unter Folgendes ein:

```
<sourceFile filename="AdminGate.lua" />
```

Achte darauf das du den Pfad, zu der LUA anpasst.

WICHTIG: Beachte das die Bauzauntore nur von deinem Admin/Serverhost geöffnet werden können.

Anschließend kannst du alles speichern und im Spielen schauen, ob alles funktioniert.

Sollte etwas nicht laufen schaue bitte auf Seite 2 unter „[Support](#)“.

Credits

Modell & Textur: Alex2009

Script: Alex2009

Ein Dank geht an Basti und Kevin von LU-ASD 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.



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.