

LS 13 – Traffic Fahrzeug erstellen

Vorwort

Letztens kam wieder mal eine Anfrage rein ob ich doch nicht ein Tut erstellen kann wie man Traffic Fahrzeuge erstellt – ja, kann ich

Voraussetzungen

- Giants Editor 5.0.3
- Mittelmässiger Umgang mit PC
- Texteditor (ich empfehle Notepad ++)
- Geduld

Tutorial

1. Gewünschtes Fahrzeug erstellen / herunterladen

Erstellt das gewünschte Fahrzeug, das ihr als Traffic-Fahrzeug einsetzen wollt.

Ihr könnt natürlich auch schon Fahrzeuge von www.modhoster.de oder anderen Modseiten downloaden

2. ZIP-Datei entpacken

Entpacke die ZIP-Datei des Mods.

3. Traffic-Collisionstrigger hinzufügen

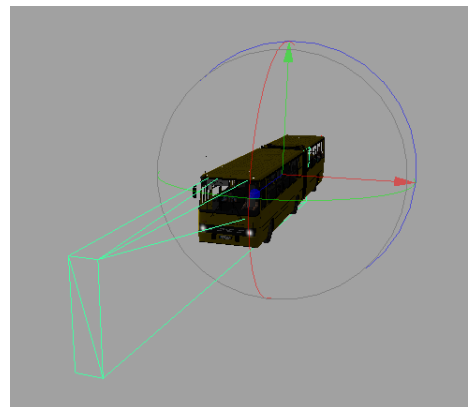
Öffnet nun die i3d des Fahrzeugs mit dem Giants Editor.

Importiert die „traffic_collis.i3d“ welche diesem Tutorial beiliegt.

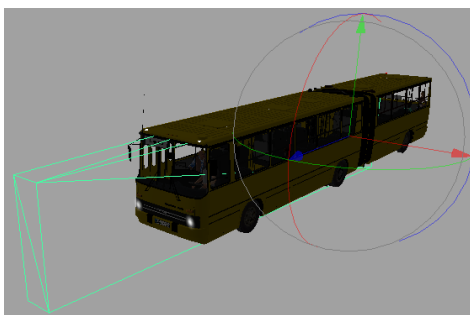
Verschiebe „trafficCollisionOthers“ so, dass der spitze Teil vorne weit aus dem Fahrzeug

herausschaut.

Verschiebe „trafficCollisionNear“ so, dass der spitze Teil vorne aus dem Fahrzeug herauschaut.



trafficCollisionOthers



trafficCollisionNear

Abspeichern und Giants Editor schliessen.

4. XML des Mods bearbeiten

Füge in der XML des Mods folgende Zeile hinzu:

```
<aiSteeringSpeed>5</aiSteeringSpeed>
```

Damit steuerst du die Schnelligkeit der Lenkung. Standardwert liegt bei 5. Sollte der Wert zu hoch / zu tief sein hilft ausprobieren

5. modDesc bearbeiten

Füge in der modDesc folgende Zeile zwischen `<extraSourceFiles>` und `</extraSourceFiles>` hinzu:

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

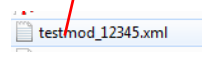
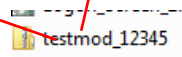
6. Traffic.lua

Kopiere die Traffic.lua von diesem Tutorialordner in den Ordner des Mods.

Öffnet sie mit eurem Texteditor und ändert folgende Zeile:

```
--
-- Hier kann man das Fahrzeugnahmen eintragen,der dann im Logtext steht.
print("Traffic testmod_12345 loaded");

-- Hier den Verzeichnis Path und die Fahrzeug.xml eintragen,hinter "mods/..."
TrafficVehicleUtil.registerTrafficVehicle(Utils.getFilename("mods/testmod_12345/testmod_12345.xml", -getUserProfileAppPath()), 5);
```



ACHTUNG!

Der Mod DARF DANACH NICHT MEHR UMBENANNT WERDEN, anderenfalls wird es nicht mehr funktionieren!