



[Inhaltsverzeichnis](#)

Inhaltsverzeichnis.....	1
Vorwort.....	2
Inhalt.....	2
Credits.....	3
Rechte.....	3
Weitere Informationen	3
Skripte einbinden.....	3
Mobile Lichtsignalanlage.....	4
Warnleuchten	5
Blinken	5
Dauerleuchten.....	6

Vorwort

Erstmal herzlichen Dank, dass Sie das **Baustellenabsicherungs-Set V2** heruntergeladen haben und es verwenden wollen.

Das Set besteht aus insgesamt 29 unterschiedlichen Bestandteilen: Scherensperre, Mobile Lichtsignalanlage, Sicherheitsbake, sämtliche Transportpaletten und noch vieles mehr ist Bestandteil dieses Paketes.

Mithilfe dieses Sets sollte es dementsprechend kein Problem sein, ihre Baustelle auf einer Map für den Landwirtschafts-Simulator abzusichern und teilweise auch einzurichten. Die Absperrungen eignen sich nicht nur für Baustellen, denn natürlich lassen sich mit den Absperrungen auch andere Plätze absichern.

Fünf Objekte dieses Sets sind mit einer Animation versehen, Sie können also die entsprechenden Objekte mit dem *AnimationMapTrigger* öffnen, bzw. schließen.

Dazu liefert dieses Paket auch noch zwei Skripte mit, sodass die *Mobile Lichtsignalanlage* und die drei *Warnleuchten* eine Funktion besitzen. Sprich die *Ampel* kann den Verkehr tatsächlich regeln und die *Leuchten* können blinken, oder natürlich auch dauerleuchten. An dieser Stelle ein großes Dankeschön an **Bluebaby210**, der freundlicherweise die beiden Skripte zu Verfügung gestellt hat.

Inhalt

- Absperrgitter mit Transportpalette
- Bauzaun mit Transportpalette
- Bauzaunfuß mit Transportpalette
- Drahtgitterbehälter
- Fußplatte mit Transportpalette
- Grabenbrücke
- Holzzaun
- Klappbake mit Sammelbox
- Leitkegel
- Materialbox
- Mobile Lichtsignalanlage
- Schachtabsperrung
- Scherensperre
- Zwei Schrankenzäune mit Transportpaletten
- Sicherheitsbaken mit Sammelregal
- Warnfahne
- Drei Warnleuchten

Credits

- Nick98.1
 - Bluebaby210 von 
-

Rechte

1. Dieses Werk darf nicht Neu hochgeladen werden! (*egal ob verändert oder nicht!*)
2. Dieses Werk darf nur mit dem Originalen Downloadlink und der Erlaubnis des Urhebers (*Nick98.1*) auf anderen Seiten angeboten werden!
3. Bitte nennen Sie den Urheber (*Nick98.1*) in der Credits!



[Ausführliche Auflistung der Rechte](#)

Weitere Informationen

- Der [AnimationMapTrigger](#) wird benötigt, um das Set fehlerfrei und problemlos nutzen zu können.
 - Dieses Paket wurde zuletzt mit dem *Giants Editor 6.0.3* abgespeichert.
 - Diese Modifikation ist [hier](#) auch als platzierbare Version verfügbar.
-

Skripte einbinden

Damit alle Funktionen des Sets genutzt werden können, müssen zwei Skripte und eine *.xml* Datei in die Map eingebunden werden.

Welche Einträge getätigt werden müssen, ist in der beiliegenden „**Einträge.xml**“ nachzulesen.

Mobile Lichtsignalanlage

Der Einbau der mobilen Lichtsignalanlage, bzw. deren Funktion ist mit keiner Schwierigkeit verbunden.

1. Der erste Schritt ist, das Ampel-Paar wie gewünscht auf die Map zu platzieren. Dabei ist nur drauf zu achten, dass die beiden Ampeln in dem TG (*TransformGroup*) „*mobileLichtsignalanlagen_Paar*“ bleiben und dass die Colli passend auf die Fahrbahn reicht, damit auch nur der Verkehr auf der einen Fahrbahn gestoppt wird.
2. Nun müssen noch zwei Einträge in den *User Attributes* getätigt werden, dazu wird der TG „*mobileLichtsignalanlagen_Paar*“ im *Scencegraph Fenster* ausgewählt und öffnet das *User Attributes Fenster (Window → User Attributes)*, wenn es noch nicht geöffnet ist.
 - a. TrafficLights2_greenTime: Hier kann die Länge der Grünphase in Sekunden angegeben werden. Dieser Wert ist je nach Wunsch frei wählbar, allerdings muss dieser über 5 Sekunden liegen. (*Wird ein Wert unter 5 Sekunden angegeben, dann stellt das Skript automatisch 5 Sekunden ein.*)
 - b. TrafficLights2_redTime: Diese Zeile definiert die Länge der Rotphase, ebenfalls in Sekunden. Welcher Wert hier angemessen ist, hängt von der Länge der Baustelle ab.
Die optimale Rotphasen Länge kann [hier](#) berechnet werden.

Warnleuchten

Blinken

Wenn die Warnleuchten zum Blinken gebracht werden sollen, dann wird das Reihenschaltungs-Script (*seriesCircuit.lua*) von Bluebaby210 verwendet. Wenn der obige Punkt *Skripte einbinden* richtig durchgeführt wurde, dann wurde das Script schon in die ModDesc eingetragen. Jetzt muss also nur noch die Reihenschaltung in die Map eingebaut werden. Dazu importiert man die im Set beiliegende *seriesCircuit.i3d* in die Map. Dadurch erscheinen im *Scencegraph* Fenster zwei Beispiele, wie man das Reihenschaltungs-Script anwenden könnte.

1. Bei Beispiel 1 bleiben alle Leuchten eingeschaltet, bis die Reihe wieder von vorne beginnt. Hier ist die Anzahl egal, wie viele Leuchten in einer Reihenschaltung einbaut werden.
2. Bei Beispiel 2 schaltet sich jede vorherige „Leuchtgruppe“ erst wieder ab, bevor die nächste eingeschaltet wird. Hier sollte man nicht über die Anzahl 3 hinausgehen, da sonst der Abstand zwischen den einzelnen Leuchtgruppen zu groß würde. In den TGs (*Namens 1,2 und 3*) können aber wieder beliebig viele Leuchten platziert werden.

Ich weiß, dass ich das Reihenschaltungs-Script ziemlich mager erklärt habe, dennoch hoffe ich, dass Sie mit dieser kurzen Beschreibung und mit den zwei Beispielen zurechtkommen werden.

Hier die Erklärung zu den User Attributes Einträgen:

- a) Different Start Time: In dieser Zeile kann in Millisekunden angegeben werden, wann das Script nach Spielstart gestartet wird. Dies wird eigentlich erst wichtig, wenn mindestens zwei Reihenschaltungen auf der Map verbaut sind, damit diese unterschiedlich blinken.
- b) Lights stay on: Hier kann Eingestellt werden, ob die Leuchten eingeschaltet bleiben sollen (*wie bei Beispiel 1*) oder ein- und erst wieder ausgeschaltet werden sollen, bevor die nächste Leuchte eingeschaltet wird (*wie bei Beispiel 2*), während die Reihenschaltung durchläuft.
- c) Number of lights: Hier muss die Anzahl der Leuchtgruppen, die sich im TG „*SeriesCircuit*“ befinden, angegeben werden, bei diesen Beispielen sind es 3.
- d) Time Between lights: Hier kann die Zeitspanne in Millisekunden eingetragen werden, die zwischen den einzelnen Leuchtgruppen vergeht.

Dauerleuchten

Sollen die Warnleuchten dauerleuchten, dann arbeitet man an aller besten mit den Standard onCreate Aufruf *Nightlight2.onCreate*. Man importiert einmalig die Datei *dauerleuchten.i3d* in die Map und packt dann dort alle Leuchten hinein.

Wenn schon ein TG auf der Map verbaut ist, der mit den oben genannten onCreate Aufruf arbeitet, dann kann man auch in den die Leuchten packen.

Allgemeiner Hinweis: Hier wurde stetig das Wort Leuchten verwendet. Damit sind die light-Coronas gemeint und nicht die Modelle der Warnleuchten! Die Modelle haben nichts in den TG „*seriesCircuit*“ oder „*dauerleuchten*“ zu suchen. Die Modelle der Warnleuchten und die light-Coronas müssen also separat verbaut werden.

