

Map Ampeln by Bluebaby210

www.mod-portal.com



Dieses Script erlaubt es, den Verkehr der AI Fahrzeuge an den Kreuzungen zu regeln. Dazu müssen in der Map, an den Kreuzungen Ampeln im Giants Editor (GE) eingebaut werden. Der Ampel Baukasten für Mapper steht auf jeden Fall bei www.mod-portal.com zum Download.

Das Skript muss nur in den Mods Ordner eingefügt werden und der Rest wird im GE eingestellt. Dazu kann man einen Trigger einbauen in dem die Ampeln im Singleplayer aus bzw eingeschaltet werden können.

Im Multiplayer Modus sind die Ampeln aufgrund der Performance und der Synchronisierung ausser Betrieb gesetzt, das heißt, sobald ihr ein Multiplayer Spiel erstellt/beitretet werden die Ampeln ausgeschaltet und es kommt nur das gelbe Blinklicht an den Ampeln. Zudem erhaltet ihr eine kurze Warnung wenn ihr das Spiel startet. Der Trigger ist dann auch ohne Funktion und blendet euch dann entsprechende Warnung ein.

Ein besonderer Dank geht an:

bassaddict: Für den Tip bzw für die Erklärung zum Einbau einer "globalen" Variablen, um die Trigger Variable in die Steuerungskripte der Ampeln zu übertragen.

This script allows you to regulate vehicles at the intersections of the AI traffic. This lights in the Giants Editor (GE) must be fitted in the map at the crossings. Kit for Mapper is the traffic light in any case when www.mod-portal.com to download.

The script must be added only in the mods folder and the rest is set in the GE. To do this, you can build a trigger switched off or switched on the lights in single player.

In multiplayer mode are the traffic lights due to the performance and synchronization decommissioned, that is, if your a multiplayer create game / join the lights turn off and it is only the yellow flashing light at the traffic lights. In addition, you will receive a short warning when you start the game. The trigger is then without function and shows you then appropriate warning.