

Green Star Installationsanleitung

- 1) Inhaltsverzeichnis
- 2) Areas ins Schneidwerk einfügen
- 3) Schneidwerk XML anpassen
- 4) Schneidwerk modDesc.xml anpassen
- 5) GreenStar Objekt in Drescher einbauen
- 6) Drescher XML anpassen
- 7) Drescher modDesc.xml anpassen
- 8) Changelog
- 9) Kontakt & Copyright

Areas ins Schneidwerk einfügen

Als erstes öffnen wir in dieser Anleitung die Schneidwerk I3D.

Nach dem diese geöffnet ist gehen wir auf File -> Import und Importieren die aus der ZIP Datei die GreenStarAreas.i3d

Nachdem diese Importiert ist müssen die Areas angepasst werden.

Wie diese sitzen müssen könnt ihr euch in dem Beispiel Schneidwerk anschauen.

Den Download Link für das Beispiel Schneidwerk findet ihr unter:

<http://mods.alex2009.de/index.php?page=alle-mods&only=59>

Schneidwerk XML anpassen

Als nächstes öffnen wir die Schneidwerk XML, dies kann man am besten mit Notepad++ erledigen.

Ist diese offen scrollen wir nach ganz unten zum Ende der XML Datei.

Dort finden wir folgende Text Zeile: „</vehicle>“, eine Zeile da rüber fügen wir folgendes ein:

```
<GreenStar>
```

```
  <GreenStarLeft OutStart="15|0" OutWidth="15|1" OutHeight="15|2" InsideStart="15|3"
  InsideWidth="15|4" InsideHeight="15|5" />
```

```
  <GreenStarRight OutStart="16|3" OutWidth="16|4" OutHeight="16|5" InsideStart="16|0"
  InsideWidth="16|1" InsideHeight="16|2" />
```

```
</GreenStar>
```

Nach dem wir dies eingefügt haben müssen noch die Indexe angepasst werden.

Wie das geht sollte eigentlich jeder der so etwas macht wissen.

Aber auch hier gilt wenn man nicht weitere weiß kann man in das Beispiel Schneidwerk schauen.

Schneidwerk modDesc.xml anpassen

Nun kommen wir zum letzten Schritt für das Schneidwerk.

Dazu öffnen wir die modDesc.xml vom Schneidwerk.

Darin suchen wir nun nach `<specializations>` und fügen zwischen `<specializations>` und `</specializations>` folgendes ein:

```
<specialization name="GSCutter" className="GreenStarCutter" filename="GreenStarCutter.lua" />
```

Da müssen wir noch den filename anpassen, falls sich der GreenStar Script in einem anderen Ordner befindet.

Ist der filename angepasst suchen wir nach `<specialization name="cutter" />` ist es gefunden fügen wir eine Zeile darunter folgendes ein:

```
<specialization name="GSCutter" />
```

Ist dies erledigt ist das Schneidwerk schon fertig und wir können mit dem Drescher anfangen.

GreenStar Objekt in Drescher einbauen

Jetzt nehmen wir uns den Drescher vor und öffnen erst mal dessen I3D Datei.
Ist sie offen klicken wir auf File -> Import und Importieren die Datei
„Green Star.i3d“ aus dem Combine Ordner welcher sich in der ZIP der Green Star
befindet.

Dann schieben wir alles zurecht und Lesen noch schnell den Index des Objekts
GreenStar ab, und merken und diesen für den nächsten Schritt.

Dann speichern wir die I3D und machen mit dem nächsten Schritt weiter.

Drescher XML anpassen

Nun öffnen wir die Drescher XML und scrollen auch hier wieder bis zum Ende.

Dort finden wir auch wieder die Text Zeile `</vehicle>`

In der Zeile darüber fügen wir nun folgendes ein:

```
<GreenStar indexRedLeft="13|2" indexGreenMiddle="13|1" indexRedRight="13|0" />
```

Nun müssen wir noch den Index (bei mir 13) durch den von euch in den Vorherigen Schritt ausgelesenen Index ersetzen.

Ist dies erledigt müssen wir hier nur noch speichern und können dann die modDesc.xml vom Drescher öffnen.

Drescher modDesc.xml anpassen

Nun kommen wir auch zum letzten Schritt für den Drescher.
Dazu öffnen wir die modDesc.xml vom Drescher.
Darin suchen wir nun nach `<specializations>` und fügen zwischen
`<specializations>` und `</specializations>` folgendes ein:

```
<specialization name="GSCombine" className="GreenStarCombine"  
filename="GreenStarCombine.lua" />
```

Da müssen wir noch den filename anpassen, falls sich das GreenStar Script in
einem anderen Ordner befindet.

Ist der filename angepasst suchen wir nach `<specialization name="combine" />`
ist es gefunden fügen wir eine Zeile darunter folgendes ein:

```
<specialization name="GSCombine" />
```

Ist dies erledigt ist auch der Drescher schon fertig und wir können nach dem wir
die Credits gelesen haben testen. ;)

Changelog

Version 1.1:

- Der Fehler das manchmal die Lichter auf beiden Seiten leuchten ist nun gefixt.
- Der Fehler das die GreenStar manchmal nicht korrekt ausgeschaltet wurde ist nun gefixt.

Version 2.0:

- Die Green Star ist nun LS2013 Ready.
- Die Green Star schaltet sich nun erst an wenn das Schneidwerk angefangen hat zu Dreschen.

Version 2.1:

- Der folgende Fehler wurde behoben:

GreenStarCutter.lua(48) : attempt to index field 'attacherVehicle' (a nil value)

Kontakt & Copyright

Sollte bei euch der Einbau nicht so ganz funktionieren ihr Probleme, Fragen oder Verbesserungsvorschläge habt, könnt ihr dies Gerne über mein Forum machen. Das Forum findet ihr unter: <http://www.alex2009.de/index.php/forum/index>
Oder per E-Mail an service@alex2009.de

Nun möchte ich noch ein Dank an folgende Personen aussprechen:

- Freddy, der der Grundmodell der Green Star gebaut hat.
- Repi, für die Idee und den Umbau vom Modell so wie die Umwandlung für LS2013
- Sven777b, der mir bei Fragen immer mit einem guten Rat zur Seite stand.

Das Script ist Geistiges Eigentum von Alex2009 und darf nicht ohne Erlaubnis modifiziert und Hochgeladen werden.

Worauf ich auch noch hinweisen möchte, ist dass das Kopieren von Sourcecodes nach §2 Absatz 1 Urheberrechts Gesetzbuch strafbar ist.