

# *Hallo Community des Landwirtschafts Simulators von Astragon.*

*Hier erhaltet ihr einen alten Stoll Industrie Frontlader,  
zum Anbauen an eure Schlepper.*



*Dieser Frontlader ist zur freien Verwendung für den  
Landwirtschafts Simulator 2011.*

*Er kann an alle Schlepper verbaut und mit diesen veröffentlicht werden!*

*Eine zusätzliche download Freigabe hierfür ist nicht erforderlich.*

*Die einzige Bedingung ist,  
das Kreters-Island als Modder des Frontladers,  
bei jeder erneuten Veröffentlichung, genannt wird.*

Die I3D Datei kann nicht als eigenständige Datei im Spiel verwendet werden, sondern dient als Erweiterung eines bereits bestehenden Schleppers. Sie beinhaltet alle Notwendigen Referenzpunkte sowie die Frontladeraufnahme, den Frontlader und die Frontlader Collisionsbox. Für den Einbau dieses Frontladers sind erweiterte Kenntnisse mit der Giants Editor notwendig.

Zum Einbau dieses Frontladers, entpackt ihr die \*.zip Datei des Schlepper, an welchem ihr diesen Frontlader anbauen wollt, auf euren Desktop und kopiert den Texturen Ordner, sowie die \*.i3d Datei, dieser \*.zip Datei, in den entpackten Ordner.

Anschließend öffnet ihr die \*.i3d Datei eures Schleppers mit dem Giants Editor und importiert die \*.i3d Datei des Frontladers in die \*.i3d Datei eures Schleppers.

Danach markiert Ihr die ihr den Frontlader und verschiebt diesen in die Colli Gruppe eures Schleppers.

Zum Schluss müsst ihr die Frontladergruppe nur noch an der richtigen Stelle eures Schleppers positionieren und schon seid ihr, was den Giants Editor betrifft fertig.

Die Collisionsbox des Frontladers muss als eigenständiges Objekt im Giants Editor bleiben, sollte jedoch unterhalb der Kollisionsgruppe vom Schlepper stehen.

Nachdem nun der Frontlader in den Schlepper importiert wurde, muss dieser noch in die ModDesk.xml und Fahrzeug.xml eingetragen werden. Damit wir im nach hinein nicht noch einmal die \*.i3d Datei des Schleppers öffnen müssen, schreibt euch bitte den Index des Frontladers auf.

Fangen wir mit der moddesk.xml an.

Sucht in der modDesk.xml nach dem Eintrag <vehicleTypes>

Darunter sollten dann folgende Einträge enthalten sein. Es kann jedoch sein, das noch weitere Einträge enthalten sind, wenn zusätzlichen Spezifikation verbaut wurden, da diese jedoch von Schlepper zu Schlepper variieren, schreibe ich hier nur die standart Einträge auf. Es kann jedoch auch sein, das diese Einträge gar nicht in der moddesk auftauschen, was aber nicht weiter schlimm ist, da dann nur die standart Spezialisierungen genommen werden. Sind sie jedoch enthalten, so müssen folgende Einträge vorhanden sein.

```
<type name="Name eures Schleppers" className="Vehicle" filename="$dataS/scripts/vehicles/Vehicle.lua">
  <specialization name="motorized" /> <!-- motorisiert -->
  <specialization name="steerable" /> <!-- lenkbar -->
  <specialization name="hirable" /> <!-- verursacht kosten bzw. ist kaufbar -->
  <specialization name="aiTractor" /> <!-- funktioniert mit Helfer -->
  <specialization name="mouseControlsVehicle" /> <!-- Komponenten über Maus steuerbar -->
  <specialization name="honk" /> <!-- Hupe -->
  <specialization name="frontloader" /> <!-- hat einen Frontlader -->
  <specialization name="cylindrical" /> <!-- hat Zylinder -->
</type>
```

Steht bei type name="tractor", muss dieses in name="frontloader" geändert werden.

Nehmen wir uns nun die Fahrzeug.xml eures Schleppers vor.

Stand in der moddesk.xml als type name="tractor", müssen wir hier auch bei <vehicle type="frontloader" eintragen.

Suchen wir zuerst den Eintrag attacherJoints.

Dort fügt ihr dann folgende Zeile, vor </attacherJoints>, hinzu.

**Achtung der Index 14... muss durch den von euch notierten Index geändert werden.**

```
<attacherJoint jointType="frontloader" index="14|0|1|0" allowsJointLimitMovement="false" allowsLowering="false" />
```

Anschließend sollte das dann folgendermaßen aussehen.

```
<attacherJoints>
  <attacherJoint index="9|0|0" rotationNode="9" maxRot="-12 0 0" rotationNode2="9|0" maxRot2="12 0 0" maxTransLimit="0 0.5 0" maxRotLimit="0 0 20" moveTime="1.8"
shaft="5|1">
  <bottomArm rotationNode="11|1|0" translationNode="11|1|0" referenceNode="11|1|0|0" zScale="-1" />
  <topArm rotationNode="10|0" translationNode="10|0|0" referenceNode="10|0|0|0" zScale="-1" />
</attacherJoint>
<!-- Evtl. steht hier noch ein weiterer Eintrag, wenn der Schlepper eine Fronthydraulik besitzt. -->

  <attacherJoint jointType="frontloader" index="14|0|1|0" allowsJointLimitMovement="false" allowsLowering="false" />
</attacherJoints>
```

Darunter fügt ihr bitte folgende Einträge ein, damit der Frontlader auch mit der Maus steuerbar ist.

```
<mouseControls>
  <mouseControl iconFilename="$dataS2/menu/mouseControlsHelp/dafs_arm1.png" mouseButton="LEFT" mouseAxis="Y" axis="AXIS_FRONTLOADER_ARM" />
  <mouseControl iconFilename="$dataS2/menu/mouseControlsHelp/dafs_tool.png" mouseButton="LEFT" mouseAxis="X" axis="AXIS_FRONTLOADER_TOOL" />
</mouseControls>
```

Jetzt machen wir den Frontlader beweglich!

Sucht bitte in der Fahrzeug.xml, ob es bereits einen Eintrag mit <movingTools> gibt. Falls es keinen gibt, fügt ihr bitte die unten aufgeführten Einträge hinzu.

```
<movingTools>
  <movingTool index="0>14|0" attacherJointIndices="2" componentJointIndex="0" anchorActor="0" rotSpeed="20" rotAcceleration="80" rotMax="8" rotMin="-62" axis="AXIS_FRONTLOADER_ARM" invertAxis="true" mouseAxis="AXIS_FRONTLOADER_ARM" invertMouseAxis="true" speedFactor="0.3">
    <dependentPart index="0>14|0|0" />
  </movingTool>
  <movingTool index="0>14|0|1" attacherJointIndices="2" anchorActor="0" rotSpeed="35" rotAcceleration="300" rotMax="122.59" rotMin="-1" axis="AXIS_FRONTLOADER_TOOL" invertAxis="false" mouseAxis="AXIS_FRONTLOADER_TOOL" invertMouseAxis="false" speedFactor="0.3">
    <dependentPart index="0>14|0|2|0" />
  </movingTool>
  <movingTool index="0>14|0|2" attacherJointIndices="2" anchorActor="0" rotSpeed="35" rotAcceleration="300" rotMax="120.59" rotMin="-3.44" axis="AXIS_FRONTLOADER_TOOL" invertAxis="false" mouseAxis="AXIS_FRONTLOADER_TOOL" invertMouseAxis="false" speedFactor="0.3">
    <dependentPart index="0>14|0|2|2" />
  </movingTool>
</movingTools>
```

Der Eintrag attacherJointIndices muss gegebenenfalls geändert werden. Hierzu schaut ihr bitte, bei den Attacher Joints Einträgen, die wir als erstes in die Fahrzeug.xml eingefügt haben, an welcher Stelle der Frontlader steht. Ausschlaggebend hierfür ist der Eintrag „**<attacherJoint...**“ **Begonnen wird mit 1, nicht mit 0.**

Zum Schluss sagen wir dem Spiel noch, welche Teile am Frontlader beweglich sind, bzw. eine Zylinderfunktion haben. Dazu sucht ihr bitte, ob es bereits einen Eintrag „<movingParts>“ in der Fahrzeug.xml gibt. Wenn nicht, fügt ihr bitte folgende Zeile in eure Fahrzeug.xml hinzu. Falls es bereits einen Eintrag gibt, müsst ihr die entsprechenden Bereiche hinzu fügen.

```
<movingParts>
  <!-- arm cylinder -->
  <movingPart index="0>14|0|0" referencePoint="0>14|1" referenceFrame="0>14|1">
    <translatingPart index="0>14|0|0|0" />
  </movingPart>

  <!-- front top hinge -->
  <movingPart index="0>14|0|2|0" referencePoint="0>14|0|1|1" referenceFrame="0>14|0|1">
  </movingPart>

  <!-- tool cylinder -->
  <movingPart index="0>14|0|2|2" referencePoint="0>14|0|4" referenceFrame="0>14|0|4">
    <translatingPart index="0>14|0|2|2|0" />
  </movingPart>
</movingParts>
```

Wenn ihr jetzt alle Indexe auf die richtige Zahl geändert habt, sind wir somit, mit dem Einbau des Frontladers fertig. Anstatt der 14 müsst ihr den Index eintragen, den ihr aus dem Giants Editor, für den Frontlader, aufgeschrieben habt.

Wenn das alles passiert ist, sind wir mit dem Einbau des Frontladers fertig. Jetzt braucht ihr die Dateien eures Schleppers einfach nur wieder zu einer \*.zip Datei packen und in den Mods Ordner kopieren. Wichtig, nicht den Ordner eures Schleppers zu einer \*.zip Datei packen, sondern den Inhalt des Ordners.

**Viel Spaß mit dem Frontlader wünscht**

**Kreterers-Inland**

Modder auf [www.Mod-Scheune.com](http://www.Mod-Scheune.com)