

Einbauanleitung Düngefunktion für Sämaschinen

Specialization urfSeeder 2.0 für Landwirtschafts Simulator 2013

by webalizer

Benötigte Programme:

- Komprimierungsprogramm (z.B. WinZIP, WinRAR oder Windows „senden an ZIP-Komprimierten Ordner“)
- Giants Editor 5.0.1+
- Texteditor (z.B. WordPad oder Notepad++)

Folgende Dateien werden benötigt:

- urfSeeder_Areas_Xm.i3d (X = es liegen Dateien für 3/6/9/12/15 Meter Arbeitsbreite bei)
- urfSeeder_xml-entries_Xm.xml (X = es liegen Dateien für 3/6/9/12/15 Meter Arbeitsbreite bei)
- scripts-Ordner mit folgendem Inhalt:
 - urfSeeder.lua
 - urfSeederEvents.lua
- textures-Ordner mit folgendem Inhalt:
 - fertilizer_bg.dds
 - full_fertilizer_hud.dds
 - half_fertilizer_hud.dds
 - none_fertilizer_hud.dds
 - lime_fertilizer_bar.dds
 - red_fertilizer_bar.dds

Hinweis:

- Vor Einbau der Specialization immer eine Sicherheitskopie der Sämaschine anfertigen.
- Ist die Sämaschine noch zu einer Zip-Datei gepackt, muss diese Datei mit einem Komprimierungsprogramm entpackt werden und die ZIP-Datei darf nicht im gleichen Verzeichnis bleiben!

Ablauf:

1. Die ZIP-Datei urfSeeder_v2.zip in ein beliebiges Verzeichnis entpacken. Die Ordner „textures“ und „scripts“ in den Ordner der Sämaschine kopieren.
2. Einfügen der urfSeeder_Areas_Xm.i3d in die i3d-Datei der Sämaschine
 - 2.1 I3D-Datei der Sämaschine im Giants Editor (GE) öffnen
 - 2.2 Importieren der Datei urfSeeder_Areas_Xm.i3d:
„File“ -> „Import...“
Datei urfSeeder_Areas_Xm.i3d für die entsprechende Arbeitsbreite auswählen und „Öffnen“ anklicken.
Sie erscheint dann mit dem Namen „urfSeeder_Areas“ ganz unten im Fenster „Scenegraph“
 - 2.3 Klickt den gerade importierten Punkt namens „urfSeeder_Areas“ an und schneidet ihn aus (Strg+x drücken)
 - 2.4 Klickt auf die Hauptkomponente der Sämaschine (meistens oben der erste Punkt im Fenster „Scenegraph“) und fügt den zuvor ausgeschnittenen Punkt „urfSeeder_Areas“ dort ein (Strg+v drücken).
 - 2.5 Nach dem Einfügen öffnet sich der Inhalt dieser Komponente. Die darin enthaltenen „Bauteile“ (inklusive des gerade eingefügten Punktes „urfSeeder_Areas“) werden angezeigt.
 - 2.6 Notiert euch den Index des Punktes „urfSeeder_Areas“ (im Fenster Attributes)
 - 2.7 Klickt den Punkt „urfSeeder_Areas“ an und verschiebt die Transformgroup mit Hilfe der bunten Pfeile in der 3D-Ansicht eventuell noch ein wenig nach vorne oder hinten. Er sollte sich an der gleichen Stelle der Sämaschine befinden, wie die „cuttingAreas“.
 - 2.8 Speichert die i3d-Datei der Sämaschine ab.

3. Bearbeiten der xml-Datei der Sämaschine

- 3.1 Öffnet die xml-Datei, die den Namen der Sämaschine trägt, mit dem Texteditor. (nicht die Datei modDesc.xml oder andere)
- 3.2 Fügt über der letzten Zeile </vehicle> die Zeilen zwischen „TEXT 1“ aus der Datei urfSeeder_xml-entries_Xm.xml entsprechend eurer Arbeitsbreite ein.
- 3.3 Ersetzt in den Zeilen <sprayingArea[X] jede(!) Zahl „999“ mit der von euch vorher im Abschnitt 2 abgelesenen Zahl (Index). Tip: Notepad++ besitzt eine „Ersetzen-Funktion“ (Strg+H), damit ist das Ersetzen einfach und sicher Die senkrechten Striche und Zahlen vor und hinter jeder Zahl „999“ dürfen nicht verändert werden.
- 3.4 Der Wert <sprayCapacity> gibt die Größe des Düngertanks an.
- 3.5 Der Wert <sprayFillLitersPerSecond> gibt die Füllgeschwindigkeit am Düngertrigger an.
- 3.6 Der Wert <sprayLitersPerSecond> gibt an, wieviel Dünger pro Sekunde verbraucht wird. Dies sollte immer so abgestimmt werden, dass bei realistischer Fahrgeschwindigkeit Saatgut- und Düngertank möglichst gleich schnell leer werden.
- 3.7 Über <hudPos posX=“0.853“ posY=“0.245“ /> kann bei Bedarf die Position der Düngeranzeige geändert werden.
- 3.8 Bei <allowFullFertilization> kann eingestellt werden, ob eine Vollflächendüngung zulässig ist (true) oder nicht (false).
- 3.9 Speichert die xml-Datei ab.

4. Bearbeiten der modDesc.xml der Sämaschine

- 4.1 Öffnet die Datei modDesc.xml der Sämaschine mit dem Texteditor.
- 4.2 Sucht in der modDesc.xml die Zeilen <I10n> und </I10n>, sind diese nicht vorhanden erstellt ihr sie einfach über der letzten Zeile </modDesc>.
- 4.3 Zwischen diesen beiden Zeilen fügt ihr die Zeilen zwischen TEXT 2 aus der Datei urfSeeder_xml-entries_Xm.xml ein.
- 4.4 Sucht in der modDesc.xml die Zeilen <inputBindings> und </inputBindings>, sind diese nicht vorhanden erstellt ihr sie einfach über der letzten Zeile </modDesc>.
- 4.5 Zwischen diesen beiden Zeilen fügt ihr die Zeilen zwischen TEXT 3 aus der Datei urfSeeder_xml-entries_Xm.xml ein.
- 4.6 Sucht in der modDesc.xml die Zeilen <specializations> und </specializations>, sind diese nicht vorhanden erstellt ihr sie einfach über der letzten Zeile </modDesc>.
- 4.7 Zwischen diesen beiden Zeilen fügt ihr die Zeile zwischen TEXT 4 aus der Datei urfSeeder_xml-entries_Xm.xml ein.
- 4.8 Sucht in der modDesc.xml die Zeilen <extraSourceFiles> und </extraSourceFiles>, sind diese nicht vorhanden erstellt ihr sie einfach über der letzten Zeile </modDesc>.
- 4.9 Zwischen diesen beiden Zeilen fügt ihr die Zeile zwischen TEXT 5 aus der Datei urfSeeder_xml-entries_Xm.xml ein.
- 4.10 Sucht in der modDesc.xml die Zeilen <vehicleTypes><type name=“... und </type></vehicleTypes>. Zwischen diesen vier Zeilen fügt ihr die Zeile zwischen TEXT 6 aus der Datei urfSeeder_xml-entries_Xm.xml ein.
- 4.11 Sind diese vier Zeilen nicht vorhanden, schaut ihr in die xml-Datei der Sämaschine (zweite Zeile) welcher Name bei type=“...“ eingetragen ist.
- 4.12 Steht dort „sowingMachine“, tragt ihr die Zeilen zwischen TEXT 6.1 in die modDesc.xml über der letzten Zeile </modDesc> ein. Steht dort „sowingMachine_animated“, tragt ihr die Zeilen zwischen TEXT 6.2 in die modDesc.xml über der letzten Zeile </modDesc> ein.
- 4.13 WICHTIG: Ersetzt in der xml-Datei der Sämaschine (zweite Zeile) und in der modDesc.xml (TEXT 6.x) den Namen „sowingMachine“ bzw. „sowingMachine_animated“ durch „urfSeeder“.**
- 4.14 Speichert die Datei modDesc.xml ab.

5. Markiert alle Dateien im Mod-Ordner und packt sie mit Hilfe des Komprimierungsprogramms wieder zu einer Zip-Datei und vergebt einen aussagekräftigen Namen.

6. Die Zip-Datei kann jetzt in den mods-Ordner eingefügt werden.

Zum Vergleichen liegt diesem Pack die „Amazone EDX6000-2C“ mit eingebauter Düngefunktion als Beispiel bei.

Viel Erfolg beim Einbau!

webalizer

Einen Support-Thread findet ihr auf www.planet-ls.de