

Einbauanleitung Düngefunktion für more realistic Sämaschinen

Specialization MR urfSeeder 3.0 für Landwirtschafts Simulator 2013

by webalizer

Benötigte Programme:

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

Folgende Dateien werden benötigt:

- urfSeeder_xml-entries.xml
- scripts-Ordner mit folgendem Inhalt:
 - urfSeeder.lua
 - urfSeederEvents.lua
- textures-Ordner mit folgendem Inhalt:
 - fertilizer_bg.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_v3.zip in ein beliebiges Verzeichnis entpacken. Die Ordner „textures“ und „scripts“ in den Ordner der Sämaschine kopieren.
2. Bearbeiten der xml-Datei der Sämaschine
 - 2.1 Öffnet die xml-Datei, die den Namen der Sämaschine trägt, mit dem Texteditor. (nicht die Datei modDesc.xml oder andere)
 - 2.2 Fügt über der letzten Zeile </vehicle> die Zeilen zwischen „TEXT 1“ aus der Datei urfSeeder_xml-entries.xml ein.
 - 2.3 Der Wert <sprayCapacity> gibt die Größe des Düngertanks an.
 - 2.4 Der Wert <sprayFillLitersPerSecond> gibt die Füllgeschwindigkeit am Düngertrigger an.
 - 2.5 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.
 - 2.6 Über <hudPos posX=“0.853“ posY=“0.245“ /> kann bei Bedarf die Position der Düngeranzeige geändert werden.
 - 2.7 Speichert die xml-Datei ab.
3. Bearbeiten der modDesc.xml der Sämaschine
 - 3.1 Öffnet die Datei modDesc.xml der Sämaschine mit dem Texteditor.
 - 3.2 Sucht in der modDesc.xml die Zeilen <l10n> und </l10n>, sind diese nicht vorhanden erstellt ihr sie einfach über der letzten Zeile </modDesc>.
 - 3.3 Zwischen diesen beiden Zeilen fügt ihr die Zeilen zwischen TEXT 2 aus der Datei urfSeeder_xml-entries.xml ein.
 - 3.4 Sucht in der modDesc.xml die Zeilen <inputBindings> und </inputBindings>, sind diese nicht vorhanden erstellt ihr sie einfach über der letzten Zeile </modDesc>.
 - 3.5 Zwischen diesen beiden Zeilen fügt ihr die Zeilen zwischen TEXT 3 aus der Datei urfSeeder_xml-entries.xml ein.
 - 3.6 Sucht in der modDesc.xml die Zeilen <specializations> und </specializations>, sind diese nicht vorhanden erstellt ihr sie einfach über der letzten Zeile </modDesc>.
 - 3.7 Zwischen diesen beiden Zeilen fügt ihr die Zeile zwischen TEXT 4 aus der Datei urfSeeder_xml-entries.xml ein.
 - 3.8 Sucht in der modDesc.xml die Zeilen <extraSourceFiles> und </extraSourceFiles>, sind diese nicht vorhanden erstellt ihr sie einfach über der letzten Zeile </modDesc>.
 - 3.9 Zwischen diesen beiden Zeilen fügt ihr die Zeile zwischen TEXT 5 aus der Datei urfSeeder_xml-entries.xml ein.
 - 3.10 Sucht in der modDesc.xml die Zeilen <vehicleTypes><type name=“... und </type></vehicleTypes>. Zwischen diesen vier Zeilen fügt ihr ALS LETZTES die Zeile zwischen TEXT 6 aus der Datei urfSeeder_xml-entries.xml ein.
 - 3.11 Speichert die Datei modDesc.xml ab.
4. Markiert alle Dateien im Mod-Ordner und packt sie mit Hilfe des Komprimierungsprogramms wieder zu einer Zip-Datei und vergibt einen aussagekräftigen Namen.
5. Die Zip-Datei kann jetzt in den mods-Ordner eingefügt werden.

Viel Erfolg beim Einbau!

webalizer

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

