



## GreenStar Installationsanleitung

Idee: Repi

Script: Alex2009

Powered by MRA Modding

### Inhaltsverzeichnis

---

- 1. Areas ins Schneidwerk einfügen**
- 2. Schneidwerk XML anpassen**
- 3. Schneidwerk moddesc.xml anpassen**
- 4. Green Star Object in Drescher einfügen**
- 5. Drescher XML anpassen**
- 6. Drescher moddesc.xml anpassen**
- 7. Change log**
- 8. Kontakt und Copyright**

#### 1. Areas ins Schneidwerk einfügen

Als erstes öffnen wir mal die Schneidwerk I3D, wenn die offen ist klicken wir auf File -> Import und importieren die „GreenStarAreas.i3d“ aus Cutter Ordner.

Als nächstes passen wir noch die Transform Group „InsideWidth“ und „OutWidth“ links sowie rechts an. Ist alles Angepasst Speichern wir die Schneidwerk I3D und machen mit Schritt 2 weiter.



## 2. Schneidwerk XML anpassen

---

Nun öffnen wir die XML des Schneidwerks, nachdem diese offen ist fügen wir vor „</vehicle>“ 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>
```

Nun müssen die Indexe angepasst werden, wenn man an der Reihenfolge der TransformGroups nichts geändert hat muss lediglich der Index der Haupt Transformgroup ausgezählt werden einmal „GreenStarLeft“ und „GreenStarRight“ bei mir ist „GreenStarLeft“ 15 und „GreenStarRight“ 16 ist alles angepasst speichern wird die XML, schließen sie und machen mit schritt 3 weiter.

## 3. Schneidwerk moddesc.xml anpassen

---

So jetzt öffnen wir die moddesc.xml des Schneidwerk, ist diese Offen suchen wir 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 Green Star 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 Getan Speichern wir auch diese XML und machen mit schritt 4 weiter.



## 4. Green Star Object in Drescher einfügen

---

Jetzt nehmen wir uns den Drescher vor und öffnen erst mal dessen I3D Date.

Ist sie offen klicken wir auf File -> Import und Importieren die Datei „Green Star.i3d“ aus dem Combine Ordner.

Dan schieben wir alles zurecht und zählen noch schnell den Index des Objects GreenStar aus den wir für schritt 5 benötigen.

Dann speichern wir die I3D und machen mit schritt 5 weiter.

## 5. Drescher XML anpassen

---

So jetzt öffnen wir die Drescher XML und fügen vor „</vehicle>“ 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 schritt 4 ausgezählten index ersetzen.

Ist dies getan so können wir die Datei auch schon wieder schließen und zum Letzten schritt und zwar 6 gehen.

## 6. Drescher moddesc.xml anpassen

---

Und jetzt noch schnell schritt 6 und wir sind fertig ;)

Also als erstes mal müssen wir wieder die moddesc.xml öffnen aber diesmal vom Drescher.

Ist sie offen suchen wir nach „<specializations>“ und fügen zwischen „<specializations>“ und „</specializations>“, folgendes ein:

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

Dann dort noch den filename anpassen falls der Script in einem Unterordner befindet.

Ist der filename angepasst suchen wir nach

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

 und fügen eine Zeile darunter folgendes ein:

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

Ist dies auch getan Speichern wir die moddesc und sind am lang ersehnten

# ENDE



## 7. Change log

---

Version 1.1:

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

## 8. Kontakt und Copyright

---

Falls ihr Problem mit dem Script habt oder gar Verbesserungen würde ich mich freuen wenn ihr sie mir mitteilt die könnt ihr über das Kontaktformular auf meiner Homepage machen.

Meine Homepage: <http://www.alex2009.de> oder unter <http://www.mra-modding.com/>  
das Kontaktformular findet ihr dort rechts oben unter Kontakt.

**Das Script ist Geistiges Eigentum von Alex2009 und darf nicht ohne meine Erlaubnis modifiziert werden und Hochgeladen werden, worauf ich auch noch hinweisen möchte ist das das Kopieren von Sourcecodes nach §2 Absatz 1 Urheberrechts Gesetzbuch strafbar ist.**

**Copyright 2011 by Alex2009**