

Einbauanleitung

von –Kolbenfresser- TMT

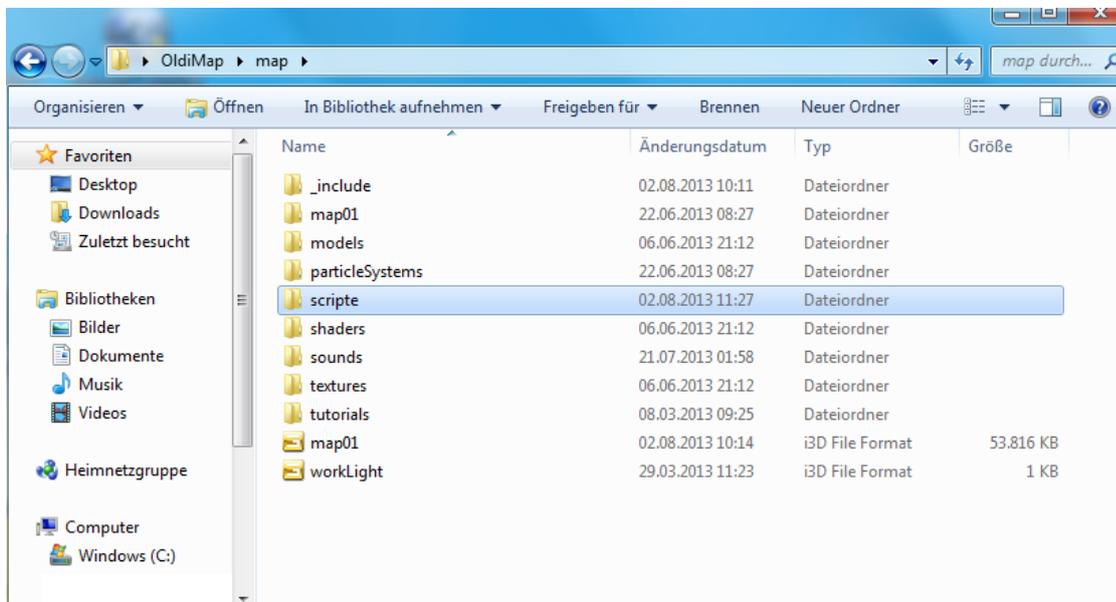
Herzlichen Dank, dass du dir den Landhandel, aus der Oberthalbach heruntergeladen hast.

Du kannst den Text hier lesen? Dann hast du die Datei „Landi_OTB“ erfolgreich entpackt.

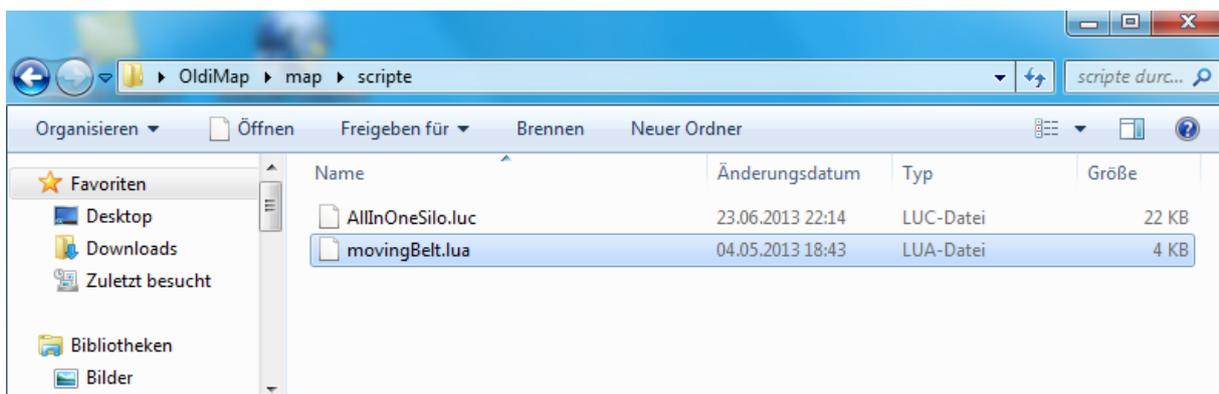
Bevor es losgeht: Wenn du dich im Umgang mit dem GE und dem Notepad++ nicht auskennst, ist hier leider schon Schluss für dich. Alle anderen, bitte weiterlesen.

1. Einbau der .lua/.luc Dateien

Wenn nicht schon vorhanden, kopiere den Ordner „scripte“ in deinen map Ordner, das sollte dann so aussehen:



Solltest du diesen Ordner schon haben, füge bitte die beiden Dateien, AllInOneSilo.luc und movingBelt.lua dort ein.



2. modDesc.xml der Map

Öffne die modDesc.xml deiner Map mit einem Texteditor, z.B. Notepad++ und füge Folgendes vor `</l10n>` ein:

```
<text name="StartFill"> <en>Start Filling</en> <de>Start Beladung</de> </text>
```

```
<text name="StopFill"> <en>Stop Filling</en> <de>Stop Beladung</de> </text>
```

```
<text name="ALLINONESILO_FRUCHT"> <en>AllInOneSilo Fill Type</en> <de>AllInOneSilo Frucht  
Sorte</de> </text>
```

```
<text name="ALLINONESILO_START"> <en>AllInOneSilo Start Stop</en> <de>AllInOneSilo Start  
Stop</de> </text>
```

unter `</l10n>` kommt:

```
<inputBindings>
```

```
<input name="ALLINONESILO_FRUCHT" key1="KEY_o" button="" />
```

```
<input name="ALLINONESILO_START" key1="KEY_x" button="" />
```

```
</inputBindings>
```

und zum Schluss, noch die extraSource Einträge, wenn noch nicht vorhanden, einfach kopieren und unter `</inputBindings>` einfügen.

```
<extraSourceFiles>
```

```
<sourceFile filename="map/scripte/AllInOneSilo.lua" />
```

```
<sourceFile filename="map/scripte/movingBelt.lua" />
```

```
</extraSourceFiles>
```

einmal zum Vergleich:

```
31
32 <text name="StartFill"> <en>Start Filling</en> <de>Start Beladung</de> </text>
33 <text name="StopFill"> <en>Stop Filling</en> <de>Stop Beladung</de> </text>
34 <text name="ALLINONESILO_FRUCHT"> <en>AllInOneSilo Fill Type</en> <de>AllInOneSilo Frucht Sorte</de> </text>
35 <text name="ALLINONESILO_START"> <en>AllInOneSilo Start Stop</en> <de>AllInOneSilo Start Stop</de> </text>
36
37
38
39
40
41 </l10n>
42
43 <inputBindings>
44 <input name="ALLINONESILO_FRUCHT" key1="KEY_o" button="" />
45 <input name="ALLINONESILO_START" key1="KEY_x" button="" />
46 </inputBindings>
47
48 <extraSourceFiles>
49 <sourceFile filename="map/scripte/LocalSilo.lua"/>
50 <sourceFile filename="map/scripte/movingBelt.lua"/>
51
52 </extraSourceFiles>
53
54
55 </maps>
```

3. Einbau des Landis mit dem GE

Kopiere den Ordner „Landi“ und füge ihn unter, z.B. map\models\buildings ein,

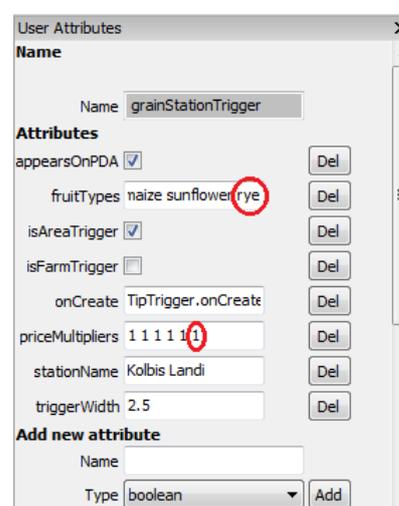
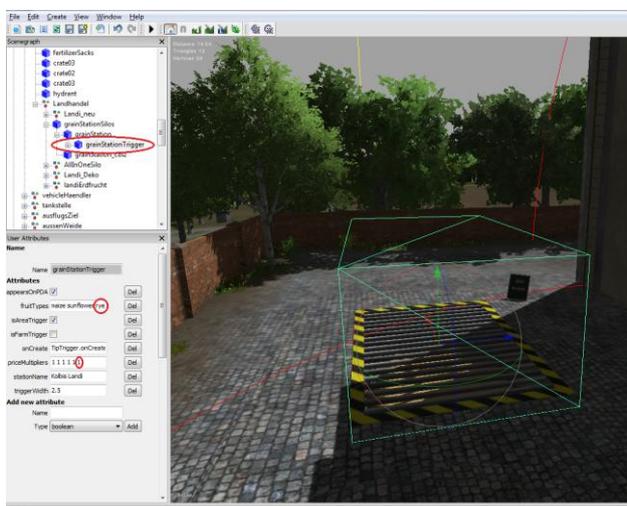
danach öffnest du deine Map mit den GIANTS Editor und importierst die „KolbisLandi.i3D“.

Die Trigger sind auf folgende Früchte voreingestellt:

Körnerankauf/-verkauf: wheat barley rape maize

Erdfruchtankauf: potato, sugarBeet

Zusätzliche Früchte, die auf der Map registriert sind müssen extra in die Trigger eingetragen werden, wenn du diese am Landi kaufen/verkaufen möchtest.



z.B. FillTypes rye würde neu hinzukommen, dann muß bei priceMultipliers der Wert 1 eingetragen werden. Denk an das Leerzeichen zwischen den FillTypes und dem Wert bei priceMultipliers.

4. Geschafft

Ich hoffe der Einbau hat geklappt, wenn nicht, solltest du alle Punkte noch einmal überprüfen und wenn nötig auch die Pfade anpassen.

Bitte auch keine Anfragen, wegen Mapeinbau.

5. Wichtiges

Damit das Ganze reibungslos funktioniert, brauchst du noch den neuesten PDAFix von Marhu, zu finden hier: [PDAfix](#)

Für Schäden an deiner Map, übernehmen wir keine Haftung!

Denk bitte daran: **Scripte und dieser Mod dürfen nur mit Zustimmung von TMT anderswo veröffentlicht werden.**

Möchtest du deine Map mit Landi zum Download stellen, reicht eine Erwähnung in den Credits und bedarf keiner gesonderten Zustimmung.

viel Spaß beim Einbau und späterem zocken..

wünscht

