

# Anleitung zum Einbauen einer Alö Frontlader Konsole an jeden beliebigen Schlepper

## Vorworte

Mit dieser Anleitung lässt sich die Alö Frontlader Konsole, ziemlich leicht erklärt, an jeden beliebigen Schlepper anbauen. Für diese Anleitung sollte man jedoch gewisse Vorkenntnisse mit dem Computer mitbringen. Falls es mit der Anleitung nicht funktioniert, gebe ich keinen Support! Es ist so leicht wie es geht erklärt und wurde von absoluten Anfängern getestet.

## Was man braucht

- **WinRAR** (<http://www.winrar.de/downld.php>)
- **Giants Editor 5.0.3** (<http://gdn.giants-software.com/downloads.php>)
- **Notepad++** (<http://notepad-plus-plus.org/download/v6.4.3.html>)

Alle Programme sind völlig kostenlos! (Von WinRAR nur die Testversion, die aber vollkommen ausreicht.)

- **ZIP-Datei** des Mods, an den Sie die Konsole anbauen wollen.

## Beispielmods

- [www.stefanmaurus.de/mods/DeutzFahrTTV430.zip](http://www.stefanmaurus.de/mods/DeutzFahrTTV430.zip)
- [www.stefanmaurus.de/mods/DeutzFahrTTV6190.zip](http://www.stefanmaurus.de/mods/DeutzFahrTTV6190.zip)
- [www.stefanmaurus.de/mods/DeutzFahrTTV7250.zip](http://www.stefanmaurus.de/mods/DeutzFahrTTV7250.zip)
- [www.stefanmaurus.de/mods/HuerlimannXL130.zip](http://www.stefanmaurus.de/mods/HuerlimannXL130.zip)

## Wichtige Informationen

- Der "Scenegraph" und "Attributes" lassen sich oben in der Leiste auf "Window" öffnen.

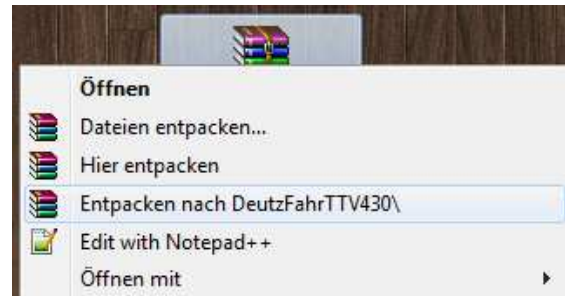
## Schritt 1

Zuerst ziehen Sie die ZIP Datei Ihres Mods, an den Sie die Konsole bauen wollen, auf den Desktop.



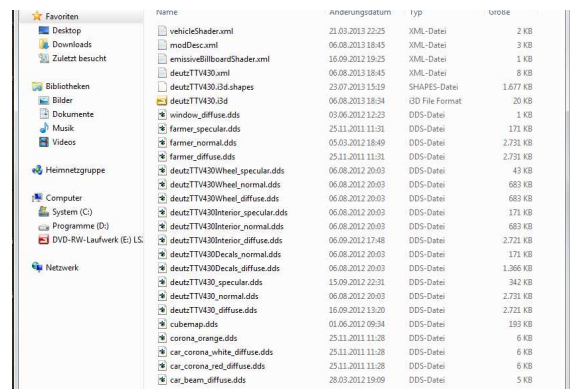
## Schritt 2

Als Nächstes klicken Sie die ZIP Datei mit der rechten Maustaste an und klicken auf "Entpacken nach MODNAME\"



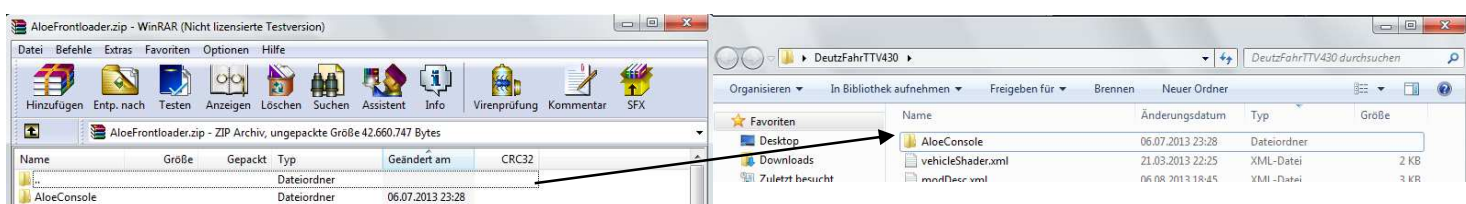
## Schritt 3

Nun können Sie die ZIP Datei löschen und in den gerade erstellten Ordner mit dem Namen Ihres Mods gehen.



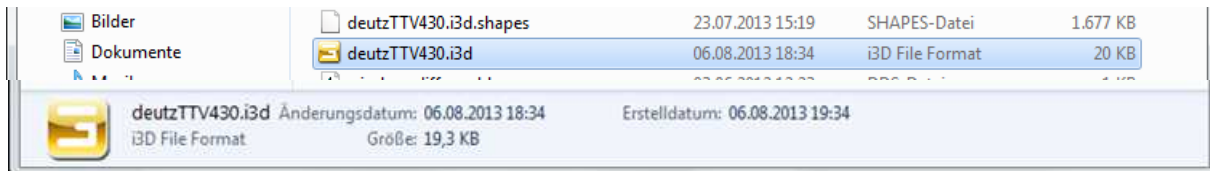
## Schritt 4

Jetzt gehen Sie in Ihren Mods-Ordner und öffnen die Datei "AloeFrontloader.zip" mit WinRAR. Dort sehen Sie den Ordner "AloeConsole". Diesen Ordner ziehen Sie in den Ordner, den Sie in Schritt 2 erstellt haben.



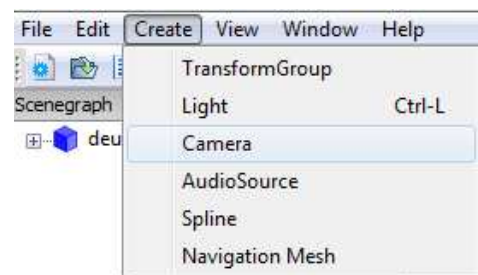
## Schritt 5

Als nächstes müssen Sie die i3d-Datei Ihres Mods mit dem Giants Editor öffnen. Der Name der Datei sollte normalerweise der Name des Mods sein. Dieser kann aber abweichen.



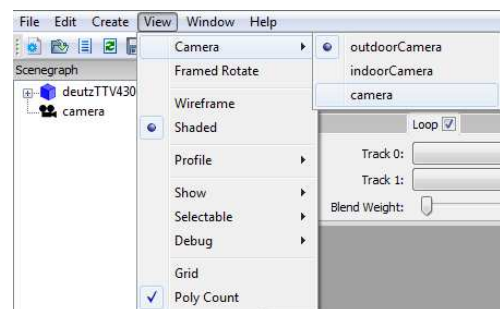
## Schritt 6

Wenn Sie die i3d geöffnet haben, müssen Sie erst einmal eine neue Camera erstellen. Dazu müssen Sie auf "Create" und dann auf "Camera" gehen.



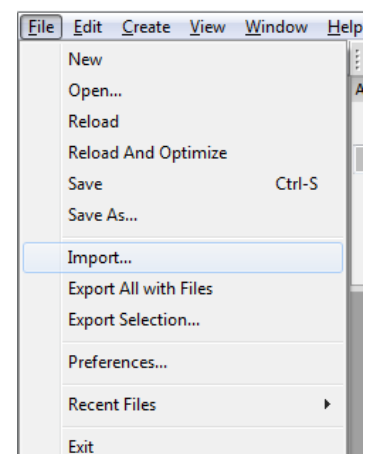
## Schritt 7

Danach müssen Sie in die Sicht dieser Camera wechseln. Dazu gehen Sie auf "View" -> "Camera" und dann die unterste Camera mit dem Namen "camera".



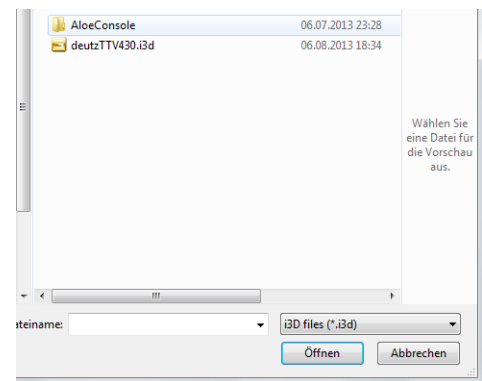
## Schritt 8

Als Nächstes müssen Sie die **ÄlÖ** Konsole importieren. Dazu gehen Sie auf "File" und dann auf "Import".



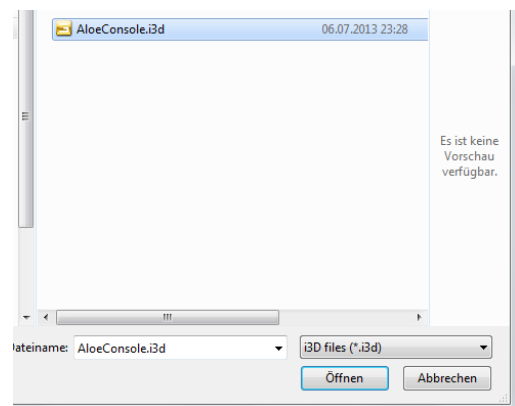
## Schritt 8.1

Nun navigieren Sie sich in den "AloeConsole" Ordner, den Sie in Schritt 4 erstellt haben.



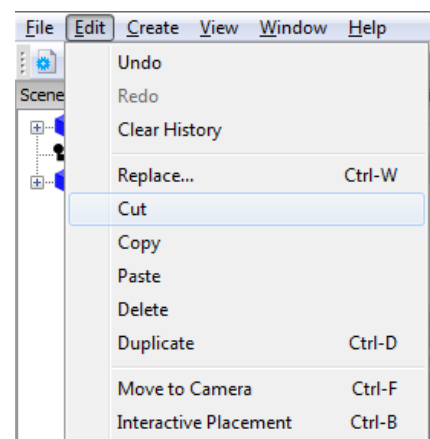
## Schritt 8.2

In dem Ordner markieren Sie die "AloeConsole.i3d" Datei und klicken unten auf "Öffnen".



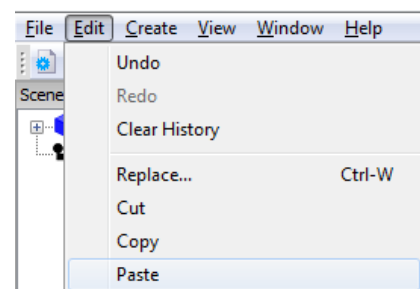
## Schritt 9

Wenn Sie die Konsole in der i3d haben, müssen Sie die Konsole in die Haupt-Kollision schieben. Hierzu markieren Sie die neu importierte "AloeConsole" im Scenegraph und gehen oben auf "Edit" und "Cut".



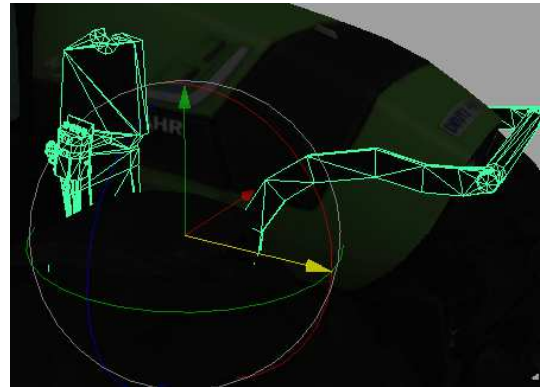
## Schritt 9.1

Wenn Sie das gemacht haben, klicken Sie die Haupt-Kollision, die sich an der obersten Stelle im Scenegraph befindet, an und gehen oben auf "Edit" und "Paste".



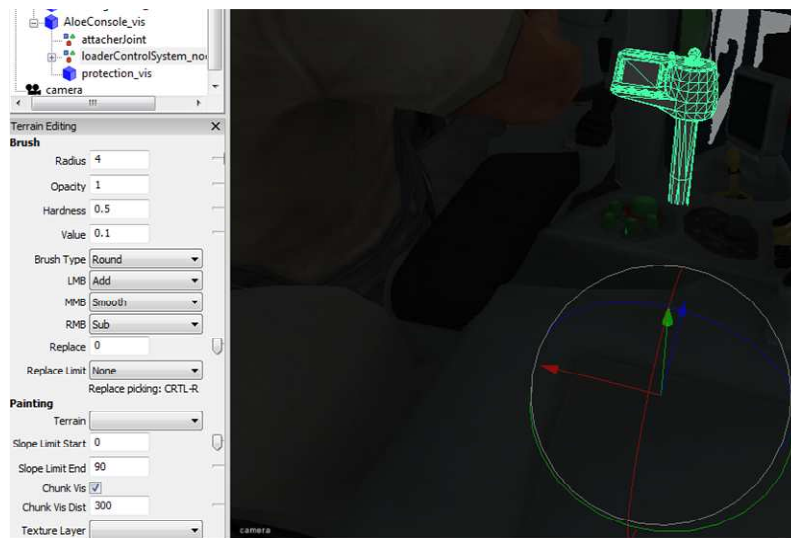
## Schritt 10

Als Nächstes müssen Sie die Konsole positionieren. Hierzu klicken Sie im Scenegraph die "AloeConsole", die in der Haupt-Kollision ist, an. Jetzt können Sie die Konsole mit den drei Pfeilen an die richtige Position bewegen.



## Schritt 11

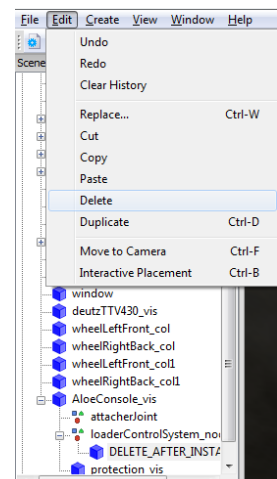
Wenn Sie die Konsole richtig positioniert haben, müssen Sie noch den Punkt, an der der Bedienjoystick später sitzt, positionieren. Dazu klicken Sie im Scenegraph "loaderControlSystem\_node" an und positionieren diese auch.



### Schritt 11.1

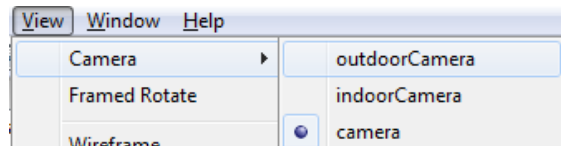
Jetzt müssen Sie im Scenegraph die "DELETE\_AFTER\_INSTALL" löschen. Diese klicken Sie an und gehen auf "Edit" und "Delete".

Bei Bedarf können Sie auch "protection\_vis" löschen.



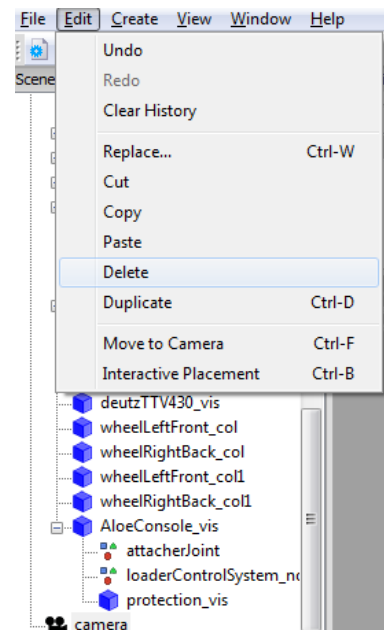
## Schritt 12

Jetzt müssen Sie die Camera, die Sie in Schritt 6 erstellt haben, wieder löschen. Dazu müssen Sie zuerst auf "View" -> "Camera" und auf die oberste Kamera. In diesem Fall "outdoorCamera".



### Schritt 12.1

Jetzt markieren Sie im Scenegraph die "camera", die sich dort an der untersten Stelle befindet und gehen auf "Edit" und "Delete".



## Schritt 13

Als nächstes müssen Sie die i3d-Datei abspeichern. Hierzu gehen Sie oben auf das Disketten-Icon. Die i3d-Datei müssen Sie aber noch offen lassen.



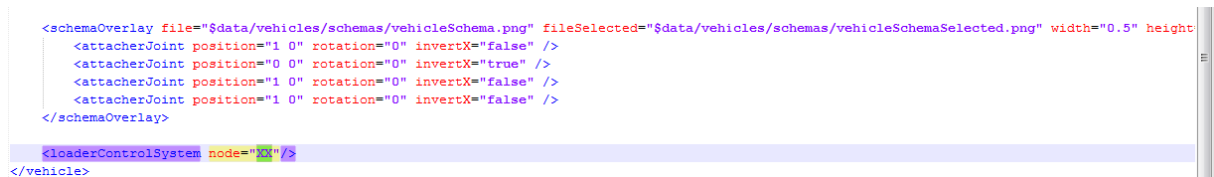
## Schritt 14

Nun müssen Sie die Konsole in die xml-Datei eintragen. Hierzu öffnen Sie zuerst die xml-Datei des Schleppers mit dem Notepad++. Diese hat normalerweise den gleichen Namen wie die i3d und befindet sich im Ordner aus Schritt 3. (Nicht zu verwechseln mit der modDesc.xml!)



## Schritt 15

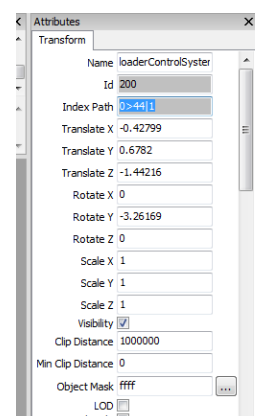
Jetzt gehen Sie in der xml-Datei ganz runter und fügen über `</vehicle>` den Eintrag `"<loaderControlSystem node="XX"/>"` ein.



### Schritt 15.1

Um den Eintrag zu vervollständigen müssen Sie als nächstes die "XX" ersetzen. Dazu gehen Sie in die i3d-Datei des Schleppers, klicken im Scenegraph die "loaderControlSystem\_node" an und gehen im Fenster "Attributes" unter "Index Path". In diesem grauen Feld steht der Index drin. Diesen kopieren Sie und setzen ihn an die Stelle der "XX", in der xml-Datei ein.

```
<loaderControlSystem node="0>44|1"/>
```





## Schritt 16

Jetzt suchen Sie in der xml-Datei die <attacherJoints> Einträge.

```
<attacherJoints>
  <attacherJoint index="0>11|0|0" rotationNode="0>11" minRot="30 0 0" minRot2="-22 0 0" maxRot="2 0 0" rotationNode2="0>11|0" maxRot2="-2 0 0"
    <bottomArm rotationNode="0>12" translationNode="0>12|0" referenceNode="0>12|0|0" zScale="1" />
    <topArm baseNode="0>13" filename="$data/vehicles/steerable/upperLinkMedium.i3d" zScale="1" />
  </attacherJoint>
  <attacherJoint index="0>16|0|0" rotationNode="0>16" minRot="-30 0 0" minRot2="22 0 0" maxRot="2 0 0" rotationNode2="16|0" maxRot2="-2 0 0" ma
    <bottomArm rotationNode="0>17" translationNode="17|0" referenceNode="17|0|0" zScale="1" />
    <topArm baseNode="0>18" filename="$data/vehicles/steerable/upperLinkSmall.i3d" zScale="1" />
  </attacherJoint>
</attacherJoints>
```

### Schritt 16.1

Unter den letzten <attacherJoint/> Eintrag fügen Sie diese Zeile ein:

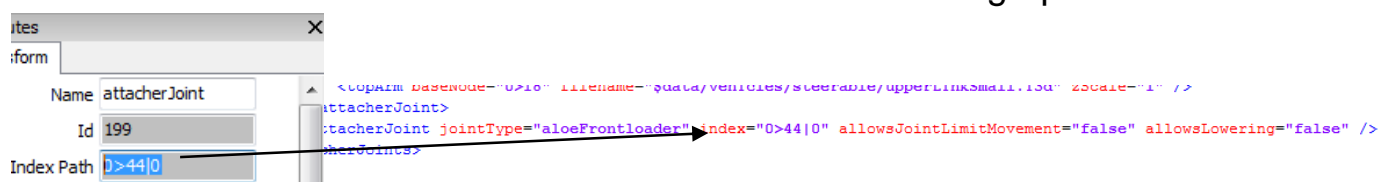
```
"<attacherJoint jointType="aloeFrontloader" index="XX"
allowsJointLimitMovement="false" allowsLowering="false" />"
```

Es sollte dann so aussehen:

```
<attacherJoints>
  <attacherJoint index="0>11|0|0" rotationNode="0>11" minRot="30 0 0" minRot2="-22 0 0" maxRot="2 0 0" rotationNode2="0>11|0" maxRot2="-2 0 0" :
    <bottomArm rotationNode="0>12" translationNode="0>12|0" referenceNode="0>12|0|0" zScale="1" />
    <topArm baseNode="0>13" filename="$data/vehicles/steerable/upperLinkMedium.i3d" zScale="1" />
  </attacherJoint>
  <attacherJoint index="0>16|0|0" rotationNode="0>16" minRot="-30 0 0" minRot2="22 0 0" maxRot="2 0 0" rotationNode2="16|0" maxRot2="-2 0 0" ma
    <bottomArm rotationNode="0>17" translationNode="17|0" referenceNode="17|0|0" zScale="1" />
    <topArm baseNode="0>18" filename="$data/vehicles/steerable/upperLinkSmall.i3d" zScale="1" />
  </attacherJoint>
  <attacherJoint jointType="aloeFrontloader" index="XX" allowsJointLimitMovement="false" allowsLowering="false" />
</attacherJoints>
```

## Schritt 17

Jetzt gehen Sie wieder in die i3d-Datei des Schleppers und machen das Selbe wie in Schritt 15.1 mit dem "attacherJoint" im Scenegraph.



## Schritt 18

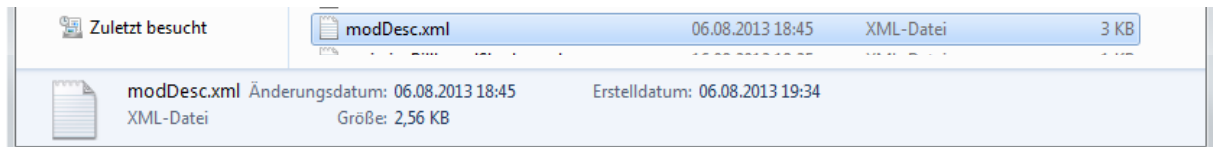
Nun speichern Sie die xml-Datei ab.





## Schritt 19

Als nächstes müssen Sie das AloeConsole.lua Script, im Ordner AloeConsole, in die modDesc.xml Eintragen. Hierzu müssen Sie zuerst die modDesc.xml mit dem Notepad++ öffnen.



## Schritt 20

Nun müssen Sie die `<vehicleTypes>` und `<specializations>` Einträge suchen. Falls diese zwei Einträge nicht vorhanden sind, machen Sie bei Schritt 21 weiter. Falls Sie diese finden machen Sie bei Schritt 24 weiter.

```
<multiplayer supported="true"/>

<vehicleTypes>
  <type name="deutzTTV430" className="Vehicle" filename="$dataS/scripts/vehicles/Vehicle.lua">
    <specialization name="motorized" />
    <specialization name="steerable" />
    <specialization name="animatedVehicle" />
    <specialization name="cylindered" />
    <specialization name="hirable" />
    <specialization name="aiTractor" />
    <specialization name="bunkerSiloCompacter" />
    <specialization name="honk" />
  </type>
</vehicleTypes>

<storeItems>
```

## Schritt 21

Da diese Einträge noch nicht vorhanden sind, müssen Sie diese erst einfügen. Dazu fügen Sie die unten stehenden Einträge über `<storeItems>` ein.

```
<specializations>
  <specialization name="AloeConsole" className="AloeConsole" filename="AloeConsole/AloeConsole.lua" />
</specializations>

<vehicleTypes>
  <type name="DURCH_MOD_NAMEN_ERSETZEN" className="Vehicle" filename="$dataS/scripts/vehicles/Vehicle.lua">
    <specialization name="motorized" />
    <specialization name="steerable" />
    <specialization name="animatedVehicle" />
    <specialization name="cylindered" />
    <specialization name="hirable" />
    <specialization name="aiTractor" />
    <specialization name="bunkerSiloCompacter" />
    <specialization name="honk" />
    <specialization name="AloeConsole" />
  </type>
</vehicleTypes>
```

## Schritt 22

Wenn Sie diese Einträge eingefügt haben, ersetzen Sie "DURCH\_MOD\_NAMEN\_ERSETZEN" mit Ihrem Mod Namen (Ohne Leerzeichen!). Am Besten den Namen der xml-Datei. Danach können Sie die modDesc.xml abspeichern und schließen.

---

## Schritt 23

Nun öffnen Sie noch mal die xml-Datei, die Sie bei Schritt 18 abgespeichert haben. In der Datei suchen Sie den Eintrag "<vehicle type="XX">". (Normalerweise in der 2. Zeile.) Für das "XX" kann schon irgendein Name stehen. Diesen Namen ersetzen Sie durch den Namen, den Sie bei Schritt 21 eingefügt haben. (<type name="DURCH\_MOD\_NAMEN\_ERSETZEN")  
Wenn Sie das gemacht haben können Sie abspeichern und bei Schritt 26 weiter machen.

---

## Schritt 24

Jetzt müssen Sie das AloeConsole.lua Script zu den vorhandenen Scripten hinzufügen. Dazu suchen Sie zuerst die <specializations> Einträge. Unter den letzten <specialization ... /> Eintrag fügen Sie diese Zeile hinzu:

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

Wenn Sie das gemacht haben sollte das so wie auf dem Bild aussehen.

```
<specializations>
<specialization name="ESLimiter" className="ESLimiter" filename="Specializations/ESLimiter.lua" />
<specialization name="indoorSound" className="IndoorSound" filename="Specializations/IndoorSound.lua" />
<specialization name="cabsuspension" className="Cabsuspension" filename="Specializations/Cabsuspension.lua" />
<specialization name="casecvx175" className="CaseCVX175" filename="Specializations/CaseCVX175.lua" />
<specialization name="BJR_ManualIgnition" className="BJR_ManualIgnition" filename="Specializations/BJR_ManualIgnition.lua" />
<specialization name="lanes" className="Lanes" filename="Specializations/Lanes.lua" />
<specialization name="dynamicExhaustingSystem" className="DynamicExhaustingSystem" filename="Specializations/DynamicExhaustingSystem.lua"/>
<specialization name="beleuchtung31" className="BELE3" filename="Specializations/beleuchtungV31.lua"/>
<specialization name="wipers" className="Wipers" filename="Specializations/Wipers.lua" />
<specialization name="interactiveControl" className="InteractiveControl" filename="Specializations/InteractiveControl.lua" />
<specialization name="interactiveWindows" className="InteractiveWindows" filename="Specializations/InteractiveWindows.lua" />
<specialization name="controlPanelAttacher" className="ControlPanelAttacher" filename="Specializations/ControlPanelAttacher.lua" />
<specialization name="dynamicCamera" className="DynamicCamera" filename="Specializations/DynamicCamera.lua" />
<specialization name="BJR_Washable" className="BJR_Washable" filename="Specializations/BJR_Washable.lua" />
<specialization name="BJR_AdjustableAttacher" className="BJR_AdjustableAttacher" filename="Specializations/BJR_AdjustableAttacher.lua" />
<specialization name="BJR_DriveGroundParticles" className="BJR_DriveGroundParticles" filename="Specializations/BJR_DriveGroundParticles.lua" />
<specialization name="BJR_MovingPartsInterior" className="BJR_MovingPartsInterior" filename="Specializations/BJR_MovingPartsInterior.lua" />
<specialization name="AloeConsole" className="AloeConsole" filename="AloeConsole/AloeConsole.lua" />
</specializations>
```

(Scripte darüber können variieren.)

## Schritt 25

Danach müssen Sie das Script beim vehicleType hinzufügen. Hierzu suchen Sie die <vehicleTypes> Einträge. Hier fügen Sie unter dem letzten <specialization ... /> Eintrag die folgende Zeile ein:

"<specialization name="AloeConsole" />"

Wenn Sie das gemacht haben sollte das so wie auf dem Bild aussehen.

```
<multiplayer supported="true"/>

<specializations>
  <specialization name="AloeConsole" className="AloeConsole" filename="AloeConsole/AloeConsole.lua" />
</specializations>

<vehicleTypes>
  <type name="deutzTTV430" className="Vehicle" filename="$dataS/scripts/vehicles/Vehicle.lua">
    <specialization name="motorized" />
    <specialization name="steerable" />
    <specialization name="animatedVehicle" />
    <specialization name="cylindered" />
    <specialization name="hirable" />
    <specialization name="aiTractor" />
    <specialization name="bunkerSiloCompacter" />
    <specialization name="honk" />
    <specialization name="AloeConsole" />
  </type>
</vehicleTypes>

<storeItems>
```

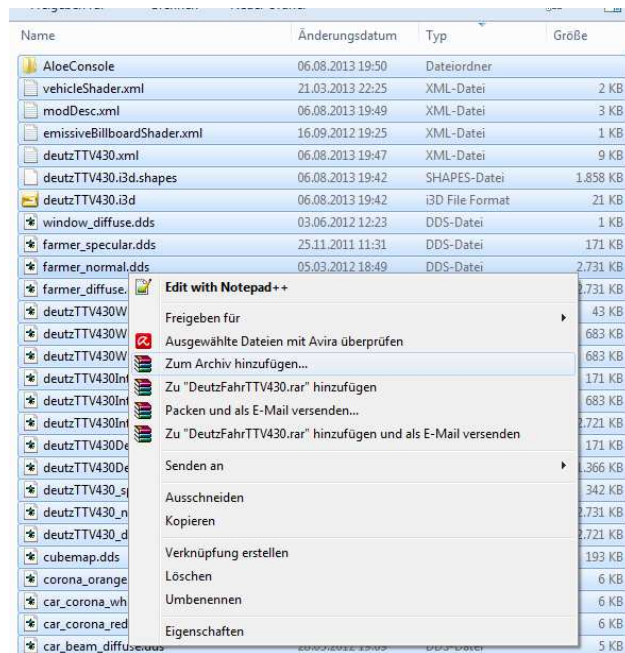
(Scripte darüber können variieren.)

Nun können Sie die modDesc.xml abspeichern und schließen.



## Schritt 26

Jetzt gehen Sie in den Ordner von Schritt 3 und markieren alle Dateien im Ordner, machen einen Links-Klick und gehen auf "Zum Archiv hinzufügen...".



## Schritt 26.1

Im Menü, das sich dann öffnet, wählen Sie auf der linken Seite den Dateityp "zip" und drücken auf "OK".

## Schritt 27

Jetzt hat sich in dem Ordner eine ZIP-Datei generiert. Diese Datei können Sie einfach in den Mods-Ordner schieben. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, können Sie den Mod im Spiel kaufen und damit einen Alö Frontlader anhängen.

**Viel Spaß beim Spielen!**