

# LS17 DynamicHoses for SattleTrucks

## Einbauanleitung:

### *Trailer (Sattelaufleger)*

Der Einbau in einen Sattelaufleger ist recht einfach und bedarf eigentlich keiner Erklärung.

Die Anschlüsse für die Hydraulik-, Luftdruck- und Elektrischläuche sind mit enthalten und bleiben auch nach dem Abkuppeln sichtbar, während die Schläuche selbst verschwinden.

- Die i3d-Datei „DynHosesTrailer.i3d“ mit dem GE einbauen
- Das Script „DynamicHose.lua“ in der ModDesc registrieren
- In die Vehicle-XML folgenden Zeilen einfügen und die Indexe anpassen:

```
<dynamicHose>
  <!--Hoses -->
    <set toolIndices="1">
      <hose type="electric"      attached="0"> detached="0"> lastHoseIKNode="0"/> <!-- elecHose -->
      <hose type="hydraulic"     attached="0"> detached="0"> lastHoseIKNode="0"/> <!-- hydrHose_Green1 -->
      <hose type="hydraulic"     attached="0"> detached="0"> lastHoseIKNode="0"/> <!-- hydrHose_Green2 -->
      <hose type="hydraulic"     attached="0"> detached="0"> lastHoseIKNode="0"/> <!-- hydrHose_Red1 -->
      <hose type="hydraulic"     attached="0"> detached="0"> lastHoseIKNode="0"/> <!-- hydrHose_Red2 -->
      <hose type="air"           attached="0"> detached="0"> lastHoseIKNode="0"/> <!-- airHose_Red -->
      <hose type="air"           attached="0"> detached="0"> lastHoseIKNode="0"/> <!-- airHose_Yellow -->
    </set>
</dynamicHose>
```

### ***Truck (Zugmaschine)***

Bei der Zugmaschine ist es etwas komplizierter. Die Schläuche verbinden sich beim Ankuppeln mit den Anschlüssen am Boden des Tanks, gleichzeitig werden die Schläuche, welche rechts und links am Tank befestigt sind, unsichtbar.

- Die i3d-Datei „Tank with DynHosesRef.i3d“ mit dem GE einbauen
- Das Script „DynamicHoseRef.lua“ in der ModDesc registrieren
- In die Vehicle-XML folgenden Zeilen einfügen und die Indexe anpassen:

```
<dynamicHose>
  <!-- Connections for hoses -->
  <set toolIndices="0">
    <ref type="air"          index="0" />    <!-- refPoint_air_Red -->
    <ref type="air"          index="0" />    <!-- refPoint_air_Yellow -->
    <ref type="hydraulic"    index="0" />    <!-- refPoint_hdyr_Green_left -->
    <ref type="hydraulic"    index="0" />    <!-- refPoint_hdyr_Green_right -->
    <ref type="hydraulic"    index="0" />    <!-- refPoint_hdyr_Red_left -->
    <ref type="hydraulic"    index="0" />    <!-- refPoint_hdyr_Red_right -->
    <ref type="electric"     index="0" />    <!-- refPoint_electric -->
  </set>
</dynamicHose>
```

- In der Vehicle-XML den richtigen „attacherJoint“ finden. Richtig ist der mit dem „jointType=“semitrailer“  
Den kompletten Eintrag, also von <attacherJoint bis </attacherJoint> durch folgenden ersetzen und die Indexe anpassen.

```
<attacherJoint dynamicHoseIndice="0" index="0"> jointType="semitrailer" allowsJointLimitMovement="false" allowsLowering="false"
    lowerRotLimit="12 175 12" enableCollision="true" comboDuration="1">

    <schema position="1 0" rotation="0" invertX="false"/>

    <attachSound file="$data/sounds/attach.wav" pitchOffset="1.20" volume="1.10" indoorVolumeFactor="0.75"
        indoorLowpassGain="0.75"/>

    <topArm baseNode="0>2" filename="DynHoses_detached.i3d" zScale="1" toggleVisibility="false" />

    <objectChange node="0>2" visibilityActive="false" />

</attacherJoint>
```

Hinweis:

<topArm baseNode="0>2" und <objectChange node="0>2" verweisen auf die leere TG „dynHoses\_detached“ in die das Spiel die i3d-Datei „DynHoses\_detached.i3d“ einfügt. Dazu muss die auch im Hauptordner der Mods sein, zusammen mit der „i3d-shapes“  
Beide Indexe müssen natürlich angepasst werden und die beiden o.g. Dateien bleiben im Mods-Ordner und werden nicht im GE eingebaut.  
Sollte der jointType=“semitrailer“ ein weiteres Mal in der Vehicle-XML auftauchen (bei Konfigurations-Möglichkeiten) ist hier natürlich auch der Eintrag zu ersetzen.

comboDuration="1" hier muss die Anzahl der comboDuration rein. Hat das Fahrzeug z.B. auch einen FrontAttacher mit DynHoseRef dann muss hier „2“ stehen und dann wäre der Eintrag <set toolIndices="0"> schon in der XML vorhanden. Der neue Eintrag bekäme dann <set toolIndices="1"> und <attacherJoint dynamicHoseIndice="0" würde dann ebenfalls "1"