

Tutorial : Reichweite / Kraft der Ballenkanone verändern

Hallo,

heute werde ich euch zeigen wie ihr ganz einfach die Reichweite von „Marhu´s“ Ballenkanone erhöhen könnt.

Was ihr dazu braucht:

- Notepad++ oder vergleichbaren Texteditor
- WinRAR
- Und die natürlich die Ballenkanone ;)

Schritt 1:

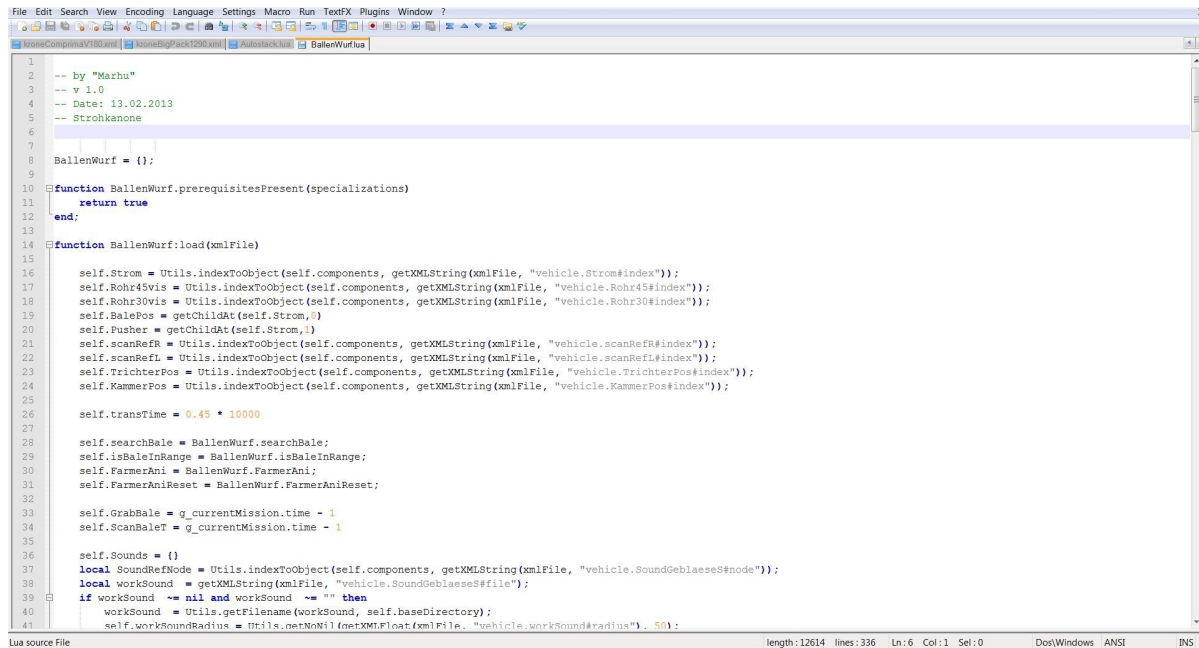
Entpackt die Ballenkanone mit WinRAR in einen neuen Ordner.



mit rechts auf "Entpacken nach Strohkanone/"
klicken

Schritt 2:

Dann öffnet ihr die „Ballenwurf.lua“ in dem neu entstandenen Ordner „Strohkanone“ mit Notepad++.

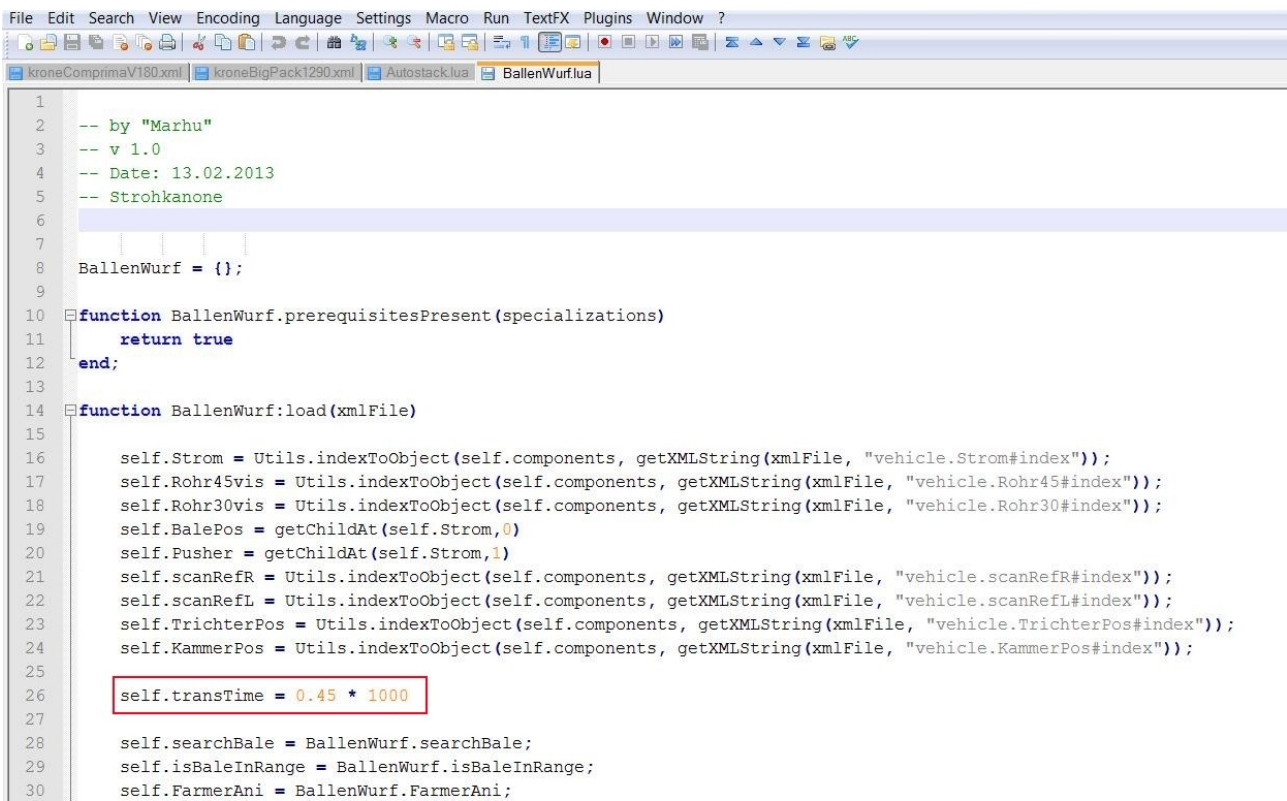


```
1 -- by "Marhu"
2 -- v 1.0
3 -- Date: 13.02.2013
4 -- Strohkanone
5
6
7
8 BallenWurf = {};
9
10 function BallenWurf.prerequisitesPresent(specializations)
11     return true
12 end;
13
14 function BallenWurf:load(xmlFile)
15
16     self.Strom = Utils.indexToObject(self.components, getXMLString(xmlFile, "vehicle.Strom#index"));
17     self.Rohr45vis = Utils.indexToObject(self.components, getXMLString(xmlFile, "vehicle.Rohr45#index"));
18     self.Rohr30vis = Utils.indexToObject(self.components, getXMLString(xmlFile, "vehicle.Rohr30#index"));
19     self.BalePos = getChildAt(self.Strom,0)
20     self.Pusher = getChildAt(self.Strom,1)
21     self.scanRefR = Utils.indexToObject(self.components, getXMLString(xmlFile, "vehicle.scanRefR#index"));
22     self.scanRefL = Utils.indexToObject(self.components, getXMLString(xmlFile, "vehicle.scanRefL#index"));
23     self.TrichterPos = Utils.indexToObject(self.components, getXMLString(xmlFile, "vehicle.TrichterPos#index"));
24     self.KammerPos = Utils.indexToObject(self.components, getXMLString(xmlFile, "vehicle.KammerPos#index"));
25
26     self.transTime = 0.45 * 1000
27
28     self.searchBale = BallenWurf.searchBale;
29     self.isBaleInRange = BallenWurf.isBaleInRange;
30     self.FarmerAni = BallenWurf.FarmerAni;
31     self.FarmerAniReset = BallenWurf.FarmerAniReset;
32
33     self.GrabBale = q_currentMission.time - 1
34     self.ScanBaleT = q_currentMission.time - 1
35
36     self.Sounds = {}
37     local SoundRefNode = Utils.indexToObject(self.components, getXMLString(xmlFile, "vehicle.SoundGehlaesseS#node"));
38     local workSound = getXMLString(xmlFile, "vehicle.SoundGehlaesseS#file");
39     if workSound ~= nil and workSound ~= "" then
40         workSound = Utils.getFilename(workSound, self.baseDirectory);
41         self.workSoundRadius = Utils.getNoNil(getXMLFloat(xmlFile, "vehicle.workSound#radius"), 50);
```

Schritt 3:

Dann Sucht ihr euch den Eintrag :

self.transTime = 0.45 * 1000



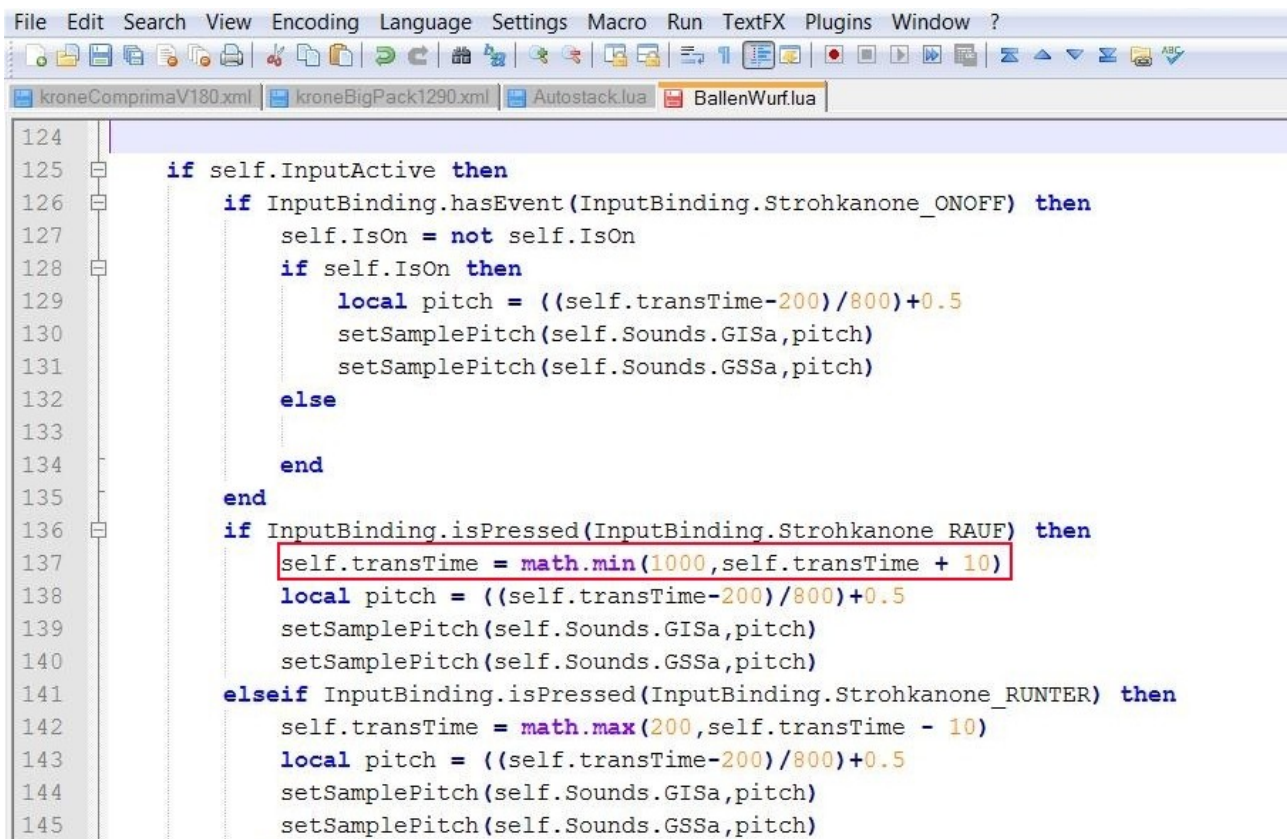
```
1
2 -- by "Marhu"
3 -- v 1.0
4 -- Date: 13.02.2013
5 -- Strohkanone
6
7
8 BallenWurf = {};
9
10 function BallenWurf.prerequisitesPresent(specializations)
11     return true
12 end;
13
14 function BallenWurf:load(xmlFile)
15
16     self.Strom = Utils.indexToObject(self.components, getXMLString(xmlFile, "vehicle.Strom#index"));
17     self.Rohr45vis = Utils.indexToObject(self.components, getXMLString(xmlFile, "vehicle.Rohr45#index"));
18     self.Rohr30vis = Utils.indexToObject(self.components, getXMLString(xmlFile, "vehicle.Rohr30#index"));
19     self.BalePos = getChildAt(self.Strom,0)
20     self.Pusher = getChildAt(self.Strom,1)
21     self.scanRefR = Utils.indexToObject(self.components, getXMLString(xmlFile, "vehicle.scanRefR#index"));
22     self.scanRefL = Utils.indexToObject(self.components, getXMLString(xmlFile, "vehicle.scanRefL#index"));
23     self.TrichterPos = Utils.indexToObject(self.components, getXMLString(xmlFile, "vehicle.TrichterPos#index"));
24     self.KammerPos = Utils.indexToObject(self.components, getXMLString(xmlFile, "vehicle.KammerPos#index"));
25
26     self.transTime = 0.45 * 1000
27
28     self.searchBale = BallenWurf.searchBale;
29     self.isBaleInRange = BallenWurf.isBaleInRange;
30     self.FarmerAni = BallenWurf.FarmerAni;
```

Und macht aus 1000 , 10000 natürlich könnt ihr auch aus 1000, 2000 machen aber 10000 ist eine Beispielzahl.

Schritt 4:

Natürlich soll die Kanone ja auch noch Regulierbar sein also Sucht ihr euch auch noch den Eintrag:

`self.transTime = math.min(1000,self.transTime + 10)`



```
124
125     if self.InputActive then
126         if InputBinding.hasEvent(InputBinding.Strohkanone_ONOFF) then
127             self.IsOn = not self.IsOn
128             if self.IsOn then
129                 local pitch = ((self.transTime-200)/800)+0.5
130                 setSamplePitch(self.Sounds.GISa,pitch)
131                 setSamplePitch(self.Sounds.GSSa,pitch)
132             else
133             end
134         end
135     end
136     if InputBinding.isPressed(InputBinding.Strohkanone_RAUF) then
137         self.transTime = math.min(1000,self.transTime + 10)
138         local pitch = ((self.transTime-200)/800)+0.5
139         setSamplePitch(self.Sounds.GISa,pitch)
140         setSamplePitch(self.Sounds.GSSa,pitch)
141     elseif InputBinding.isPressed(InputBinding.Strohkanone_RUNTER) then
142         self.transTime = math.max(200,self.transTime - 10)
143         local pitch = ((self.transTime-200)/800)+0.5
144         setSamplePitch(self.Sounds.GISa,pitch)
145         setSamplePitch(self.Sounds.GSSa,pitch)
```

(bei mir in Zeile 137)

Dort ändert ihr die 1000 auch wieder in 10000 oder eine andere Zahl um.

Wichtig! : Die beiden Zahlen MÜSSEN gleich sein sonst könnte es nicht wie gewünscht funktionieren ;)

Schritt 5:

Dann speichert ihr die LUA ab und packt die Dateien wieder in eine Zip und schiebt diese in den Mods ordner. Wenn ihr nicht wisst wie das geht scrollt bis zum Ende dort erkläre ich das nochmal.

Dann seid ihr eigentlich Fertig und könnt weiter schießen.

Viel Spaß :) Wenn ihr aber die Reichweite noch senken also unter 200 bringen wollt müsst ihr folgendes Machen :

Schritt 1:

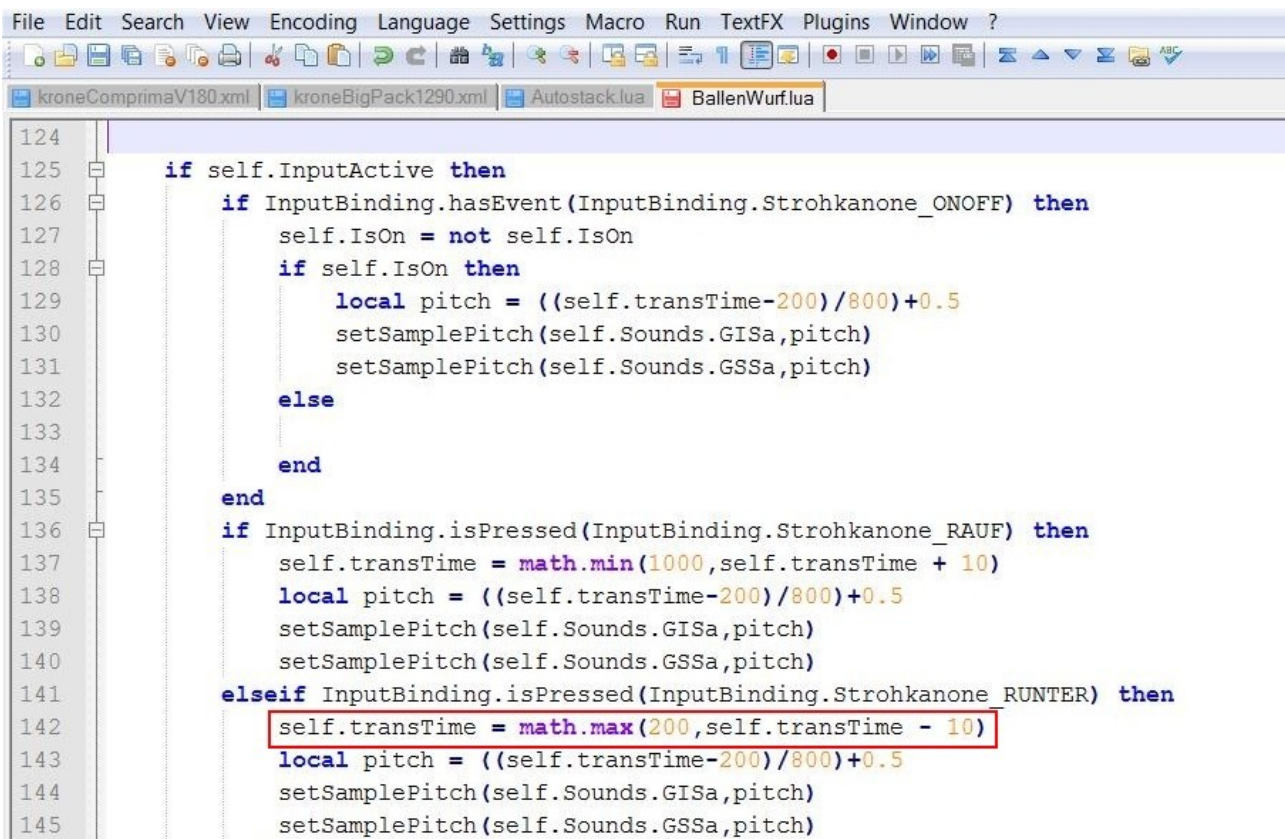
Dabei geht ihr genauso vor wie oben aber Die ersten schritte könnt ihr eigentlich auslassen da ihr dann Wahrscheinlich auch die Reichweite nicht erhöhen wollt. Also die 1000 auch auf 1000 lassen.

Schritt 2:

Ihr sucht euch den Eintrag :

`self.transTime = math.max(200,self.transTime - 10)`

(bei mir in Zeile 142)



```
124
125     if self.InputActive then
126         if InputBinding.hasEvent(InputBinding.Strohkanone_ONOFF) then
127             self.IsOn = not self.IsOn
128             if self.IsOn then
129                 local pitch = ((self.transTime-200)/800)+0.5
130                 setSamplePitch(self.Sounds.GISa,pitch)
131                 setSamplePitch(self.Sounds.GSSa,pitch)
132             else
133
134             end
135         end
136     if InputBinding.isPressed(InputBinding.Strohkanone_RAUF) then
137         self.transTime = math.min(1000,self.transTime + 10)
138         local pitch = ((self.transTime-200)/800)+0.5
139         setSamplePitch(self.Sounds.GISa,pitch)
140         setSamplePitch(self.Sounds.GSSa,pitch)
141     elseif InputBinding.isPressed(InputBinding.Strohkanone_RUNTER) then
142         self.transTime = math.max(200,self.transTime - 10)
143         local pitch = ((self.transTime-200)/800)+0.5
144         setSamplePitch(self.Sounds.GISa,pitch)
145         setSamplePitch(self.Sounds.GSSa,pitch)
```

Dort senkt ihr die 200 einfach auf 100 oder niedriger und speichert die LUA.

Packen und in den Modsordner
Dann seid auch ihr Fertig :)

Wenn ihr nicht wisst wie man Packt:

Schritt 1:

Alles markieren.

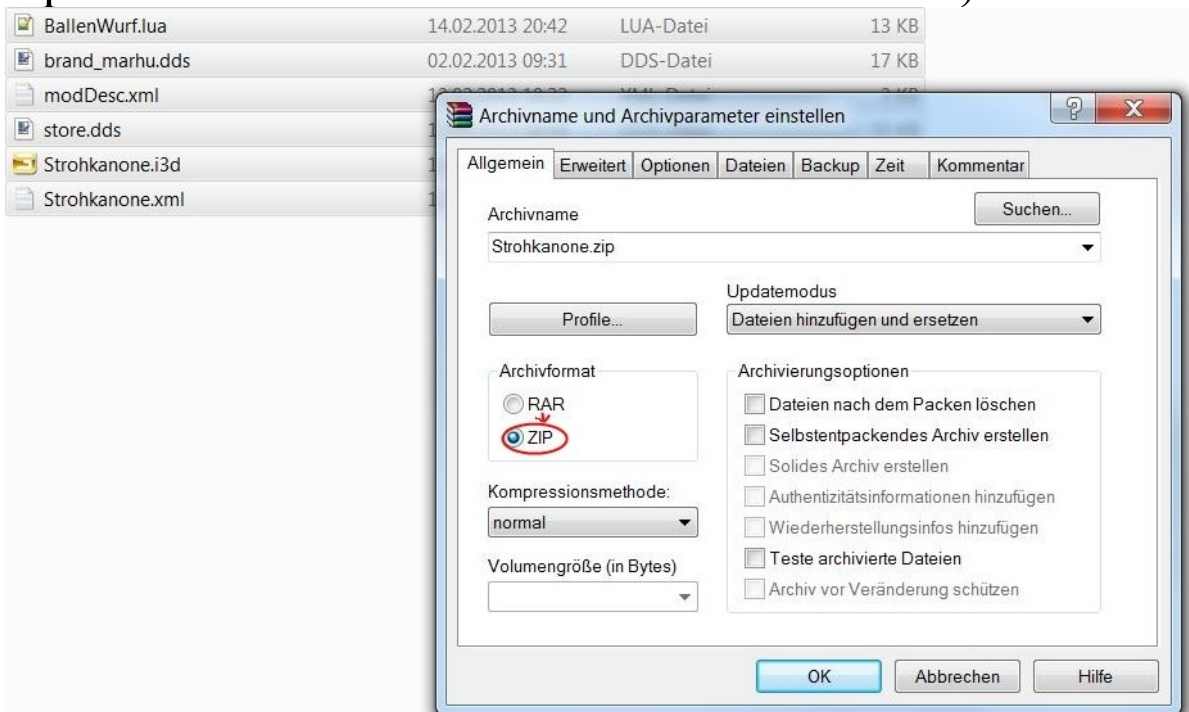
Schritt 2:

Mit Rechts auf irgendeine von den Dateien.

Schritt 3:

und auf „zum Archiv hinzufügen...“ klicken.

Dann im Neuen Fenster den Punkt von rar auf zip setzen sonst erkennt LS 13 die ZIP nicht :)



Dann die Zip in den Modsordner und ihr seid auch Fertig ;)

Das war das Tutorial zur Ballenkanone von mathi

ich würde mich über gute bewertungen und viele Downloads freuen :)

wenn ihr noch fragen habt schreibt mir diese einfach auf Modhoster.de per PN (Private Nachricht) an das Profil: <http://www.modhoster.de/community/user/mathi>

Viel Spaß mit eurer Ballenkanone :)

Mit freundlichen Grüßen

mathi