

# MultiPowerShaftAttacher Installation

---

Hallo, in dieser Installations Anleitung werde ich versuchen euch zu erklären wie ihr den MultiPowerShaft Attacher installiert.

Ich gehe mal davon aus ihr wisst wie ihr den PowerShaft Attacher einbaut, falls nicht schaut im Internet das gibt es bestimmt eine Anleitung solltet ihr keine Finden fragt mich per Kontaktformular über <http://www.alex2009.de>

Also gut fangen wir mal an.

Da wir ja schon den PowerShaftattacher installiert haben, haben wir schon bei <trailerAttacherJoint ...> oder bei <attacherJoint ...> shaft="\*\*\*" stehen.

Dies ändern wir ab in dem wir einfach hinschreiben shaft0, shaft1 usw. je nachdem wie viel Shafts ihr braucht. Dann noch die Index anpassen und die Datei Speichern und die XML schließen.

Nun müssen wir noch in die modDesc vom Trecker, dort ersetzen wir einfach überall PowerShaftAttacher bzw. powerShaftAttacher durch MultiPowerShaftAttacher  
Danach Speichern und schließen wir die modDesc wieder.

Nun solltet ihr noch in der I3D die Powershafts machen, das erkläre ich mal nicht da wir sonst nie fertig werden.

Als nächstes Öffnen wir nun die XML von dem Anhänger oder von dem Anbaugerät je nach dem, ihr könnt auch beides nehmen das läuft alles nach dem Selben Prinzip.

Haben wir nun eine XML offen gehe wir erstmal nach ganz unten und fügen vor </type> folgendes ein:

```
<powerShafts>
  <powerShaft index="0>6" part="0>6|0" fixPoint="0>6|0|0" />
  <powerShaft index="0>5" part="0>5|0" fixPoint="0>5|0|0" />
</powerShafts>
```

Nun müssen wir die Indexe anpassen.

Dort ist es nun aber vorerst wichtig zu schauen was wo hin soll.

Die erste Zeile(Grün markiert) verbindet sich mit dem shaft0, die Zweite Zeile(Rot markiert) verbindet sich mit shaft1, das könnt ihr auch mit beliebig vielen shafts bzw. PowerShafts machen.

Das selbe könnt ihr auch bei einem Anhänger machen.

Der Anhänger verbindet sich immer mit dem shaft der in der eigenen Zeile eingetragen ist.

## Beispiel:

```
<trailerAttacherJoint ... shaft0="*" shafts1="*" /> ← Attacher Vorne
<trailerAttacherJoint ... shaft0="*" shafts1="*" /> ← Attacher Hinten
```

Hier wäre es jetzt aber gut die Gleiche anzahl an Shafts zu nehmen da sonst ein anhängler mit z.b. zapfwelle und 1. Kabel Hinten sich richtig verbindet wenn hinten 2 Shafts sind und vrne würde sich nur einer verbinden wenn vorne nur ein Shaft wäre.

```
<powerShafts>
  <powerShaft index="0>6" part="0>6|0" fixPoint="0>6|0|0" />
  <powerShaft index="0>5" part="0>5|0" fixPoint="0>5|0|0" />
</powerShafts>
```

Die Shafts verbinden sich immer so wie ich es mal farbig dargestellt habe.

Also Shaft0 geht zu Zeile eins bei den Powershafts Shaft1 zu Zeile 2, Shaft3 zu Zeile 2 usw.

Dasselbe ich auch bei Anbaugeräten so nur das diese sich da nicht mit den Shafts von den trailerAttacherJoint verbinden sondern mit den von den AttacherJoints.

Möchte man aber jetzt z.b. ein gerät haben was vorne 2 Shafts braucht und ein andere für hinten was 5 Shafts braucht müsste man es wie folgt machen:

```
<attacherJoints>(Fahrzeug XML)
    <attacherJoint .. shaft0="" shaft1="" ..> ← Attacher vorne
    <attacherJoint .. shaft0="" shaft1="" shaft2="" shaft3="" shaft4="" ..> ← Attacher hinten
</attacherJoints>
```

```
<powerShafts>(Gerät XML) ← Gerät für Hinten
    <powerShaft index="0>6" part="0>6|0" fixPoint="0>6|0|0" />← Shaft0
    <powerShaft index="0>5" part="0>5|0" fixPoint="0>5|0|0" />← Shaft1
    <powerShaft index="0>6" part="0>6|0" fixPoint="0>6|0|0" />← Shaft1
    <powerShaft index="0>5" part="0>5|0" fixPoint="0>5|0|0" />← Shaft2
    <powerShaft index="0>6" part="0>6|0" fixPoint="0>6|0|0" />← Shaft3
</powerShafts>
```

```
<powerShafts>(Gerät XML) ← Gerät für Vorne
    <powerShaft index="0>6" part="0>6|0" fixPoint="0>6|0|0" />← Shaft0
    <powerShaft index="0>5" part="0>5|0" fixPoint="0>5|0|0" />← Shaft1
</powerShafts>
```

Ist die XML dann irgendwann mal soweit angepasst Speichern und Schließen wir diese wieder.

Danach öffnen wir noch von dem Anbaugerät bzw. dem Anhänger (je nachdem) die modDesc und ersetzen dort PowerShaft bzw. powerShaft durch MultiPowerShaft.

Nachdem wir diese gespeichert und geschlossen haben können wir es testen.

Falls ihr Probleme habt wie oben bereits erwähnt wendet euch bitte über das Kontaktformular unter <http://www.alex2009.de> an mich.

Und bitte ladet wenn es geht den Mod direkt mich hoch (So wir ihr es momentan habt) dann werde ich ihn wenn ich Zeit habe nachschauen und ggf. die Probleme lösen bzw. beseitigen.

Ich wünsch euch Viel Spaß mit dem Script

Mit freundlichen grüßen  
Alex2009

## Credits

---

Grund Script: SFM(Face)

Multi Powershaft Idee: Bullgore

Umsetzung: MRA-Modding(Alex2009(www.alex2009.de))