
DoorShake - Einbauanleitung

Landwirtschafts-Simulator 25

Autor	DtP Mario
Website	https://der-ls-treffpunkt.de
Copyright	(c) 2026 DtP Mario
Dokument	Deutsch

Hinweis: Die DoorShake.lua wird mitgeliefert. Dieses Dokument beschreibt ausschließlich den Einbau und die notwendigen XML-Anpassungen.

INHALT

- DoorShake.lua
- DoorShake_Anleitung_DE.pdf
- DoorShake_Guide_EN.pdf

FUNKTION

DoorShake sorgt dafür, dass vollständig geöffnete Fahrzeugtüren während der Fahrt leicht und geschwindigkeitsabhängig schlackern.

Die Lua-Datei wird mitgeliefert. Für den Einbau sind nur die notwendigen XML-Anpassungen am Fahrzeug und an der modDesc.xml erforderlich.

VORAUSSETZUNGEN

Das Fahrzeug benötigt bereits funktionierende Türanimationen.

Die mitgelieferte DoorShake.lua verwendet standardmäßig:

Tür-Nodes / i3dMappings:

- TuerLinks
- TuerRechts

Animationen:

- Tuer_Links
- Tuer_Rechts

Wenn dein Fahrzeug andere Namen oder Node-Pfade verwendet, müssen die entsprechenden Angaben in der DoorShake.lua angepasst werden.

1. DATEI EINFÜGEN

Lege im Hauptverzeichnis des Mods einen Ordner "scripts" an, falls dieser noch nicht vorhanden ist.

Beispiel:

```
FS25_MeinTraktor/  
|-- modDesc.xml  
|-- xml/
```

```
| `-- MeinTraktor.xml
```

```
`-- scripts/  
   |-- DoorShake.lua
```

Kopiere die mitgelieferte DoorShake.lua in den Ordner "scripts".

2. SPECIALIZATION IN DER modDesc.xml REGISTRIEREN

Füge innerhalb von <modDesc> folgenden Block ein:

```
<specializations>
<specialization name="doorShake" className="DoorShake" filename="scripts/DoorShake.lua"/>
</specializations>
```

Danach wird ein eigener VehicleType angelegt:

```
<vehicleTypes>
<type name="ztDoorShake" parent="tractor" className="Vehicle"
filename="$dataS/scripts/vehicles/Vehicle.lua">
<specialization name="doorShake"/>
</type>
</vehicleTypes>
```

Beide Blöcke können zum Beispiel direkt vor <storeItems> stehen.

WICHTIG:

Das "\$" bei

```
filename="$dataS/scripts/vehicles/Vehicle.lua"
```

darf nicht fehlen.

3. FAHRZEUG-XML ANPASSEN

Ändere am Anfang der Fahrzeug-XML:

```
<vehicle type="tractor">
```

zu:

```
<vehicle type="ztDoorShake">
```

4. vehicleTypeConfigurations PRÜFEN

Dieser Punkt ist besonders wichtig.

Einige Fahrzeuge verwenden zusätzlich:

```
<vehicleTypeConfigurations>
```

Darin können Einträge wie diese vorhanden sein:

```
<vehicleTypeConfiguration
name="$l10n_configuration_Standard"
price="0"
vehicleType="tractor"
/>
```

In diesem Fall wird der oben eingetragene VehicleType wieder überschrieben.

Ändere deshalb alle betreffenden Einträge von:

```
vehicleType="tractor"
```

zu:

```
vehicleType="ztDoorShake"
```

Beispiel:

```
<vehicleTypeConfiguration
name="$l10n_configuration_Standard"
price="0"
vehicleType="ztDoorShake"
/>
```

5. i3dMappings PRÜFEN

Die mitgelieferte Lua erwartet standardmäßig:

```
<i3dMapping id="TuerLinks" node="..." />
<i3dMapping id="TuerRechts" node="..." />
```

Die Node-Pfade hängen vom jeweiligen Fahrzeug ab.

6. TÜRANIMATIONEN PRÜFEN

Die verwendeten Animationen müssen standardmäßig heißen:

```
Tuer_Links
Tuer_Rechts
```

Beispiel:

```
<animation name="Tuer_Links">
...
</animation>
```

```
<animation name="Tuer_Rechts">
...
</animation>
```

7. MOVING TOOLS

Falls die Türen über <cylindered> und <movingTools> gesteuert werden, müssen die Nodes und Animationsnamen ebenfalls zu den oben genannten Bezeichnungen passen.

Beispiel:

```
<movingTool node="TuerLinks">
<animation animSpeed="1" animAcceleration="15" animName="Tuer_Links"/>
</movingTool>
```

```
<movingTool node="TuerRechts">
<animation animSpeed="1" animAcceleration="15" animName="Tuer_Rechts"/>
</movingTool>
```

8. TEST

1. Spiel starten.
2. Fahrzeug kaufen oder laden.
3. Linke Tür vollständig öffnen.
4. Langsam anfahren.
5. Mit ungefähr 10 km/h testen.
6. Anschließend mit 20 bis 30 km/h fahren.
7. Rechte Tür ebenfalls testen.
8. Beide Türen gleichzeitig testen.
9. Türen schließen.
10. log.txt auf Fehler kontrollieren.

Bei erfolgreichem Einbau sollte in der log.txt unter anderem ein Eintrag wie dieser erscheinen:

```
Register vehicle type: FS25_MeinTraktor.ztDoorShake
```

HÄUFIGSTER FEHLER

Oben wurde korrekt

```
<vehicle type="ztDoorShake">
```

eingetragen, aber weiter unten befinden sich noch Einträge mit:

```
vehicleType="tractor"
```

in <vehicleTypeConfigurations>.

Diese müssen ebenfalls auf:

```
vehicleType="ztDoorShake"
```

geändert werden.

HINWEIS

DoorShake wurde für Fahrzeuge mit zwei animierten Kabinentüren erstellt.

Je nach Fahrzeugstruktur können Anpassungen an Node-Namen, Node-Pfaden oder Animationsnamen erforderlich sein.

Copyright © 2026 DtP Mario

Website: <https://der-ls-treffpunkt.de>