

# Kochbuch

## Inhaltsverzeichnis

- [1 Grundlagen](#)
- [2 Vor die Klammer gezogen](#)
- [3 Scriptaufbau](#)

## 1 Grundlagen

Zitat von Samuel Hahnemann

Macht's nach, aber macht's genau nach!

Unter diesem Motto stehen unsere Koch-Rezepte für LOTUS. Handverlesen und mit größtmöglicher Sorgfalt erstellt, sollen Sie jedem Einsteiger ermöglichen, seine Lieblings-Fahrzeuge in LOTUS zum Leben zu erwecken. Die hier vorgestellten Konfigurationen und Scripts können, sollen und dürfen vollständig kopiert und für eigene Zwecke verwendet werden. Somit sollte jedem eine Grundkonfiguration, um mit einer Seifenkiste über eine Karte zu fahren, möglich sein. Ob und inwieweit es von da aus weitergeht, ist dann dem eigenen Herzblut überlassen. 😊 Wir wünschen viel Spaß beim Ausprobieren und sind gespannt auf Eure Ergebnisse!

## 2 Vor die Klammer gezogen

Um die eigentlichen Anleitungen nicht mit trivialen Informationen unübersichtlich zu machen, gibt es hier einige Informationen, die implizit für fast jedes Rezept gelten:

- Scripts werden im Text-Editor verfasst und im Object & Vehicle Tool unter "Allgemeine Einstellungen" --> "Script importieren..." importiert. Dieser Schritt ist nach jeder Änderung im Script erforderlich!
- Nach Änderungen am Fahrzeug oder den Sounds muss der Fahrzeug- und/oder Sound-Container neu gepackt werden, bevor die Änderung im Simulator sichtbar sein kann!
- Vor der erstmaligen Verwendung sollten die Tools eingerichtet werden. Die [Optionen](#) sollten angepasst, die Ordner auf dem PC gut strukturiert und ein Arbeitsverzeichnis eingerichtet werden.

## 3 Scriptaufbau

Die LOTUS-Scripts folgen immer dem gleichen Aufbau, siehe [Script-System](#) .

Jedes hier bereitgestellte Script soll ohne Vorkenntnisse benutzbar und alleinstehend verwendbar sein. Das hat zur Folge, dass Ihr beim Zusammenfügen zweier Scripts Eurer Wahl ein bisschen mitdenken müsst. Der Grundaufbau eines Scripts muss immer erhalten bleiben, Ihr könnt an ein alleinstehende Scripts also nicht einfach ein zweites Script unten dranhängen. Stattdessen müsst Ihr beim bestehenden Script Elemente einzeln hinzufügen, beispielsweise also die PUBLIC\_VARS um Neue aus dem zweiten Script erweitern, bei PUBLIC\_BUTTONS und PUBLIC\_AXIS ebenso, und dann die Prozeduren und Funktionen unten dranhängen. Ganz zum Schluss bleibt ein *einzelnes* **end.** stehen.