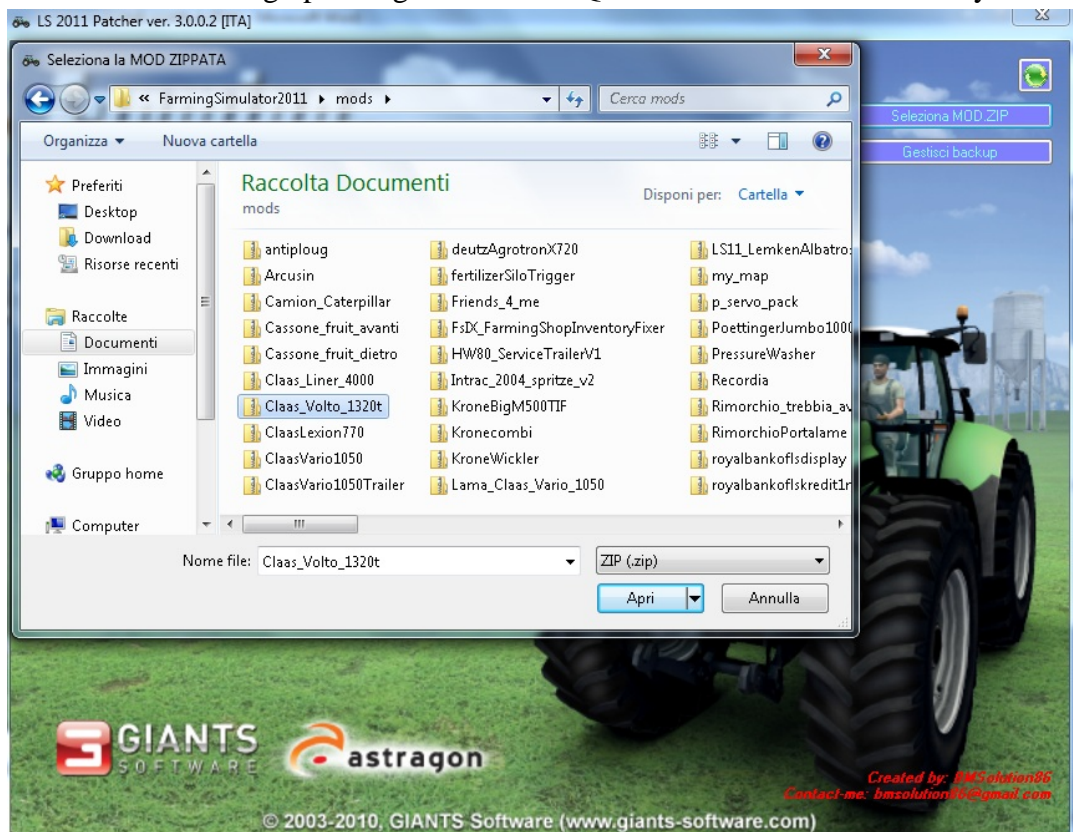


COME USARE LS 2011 PATCHER ver. 3.0.0.2 [ITA]

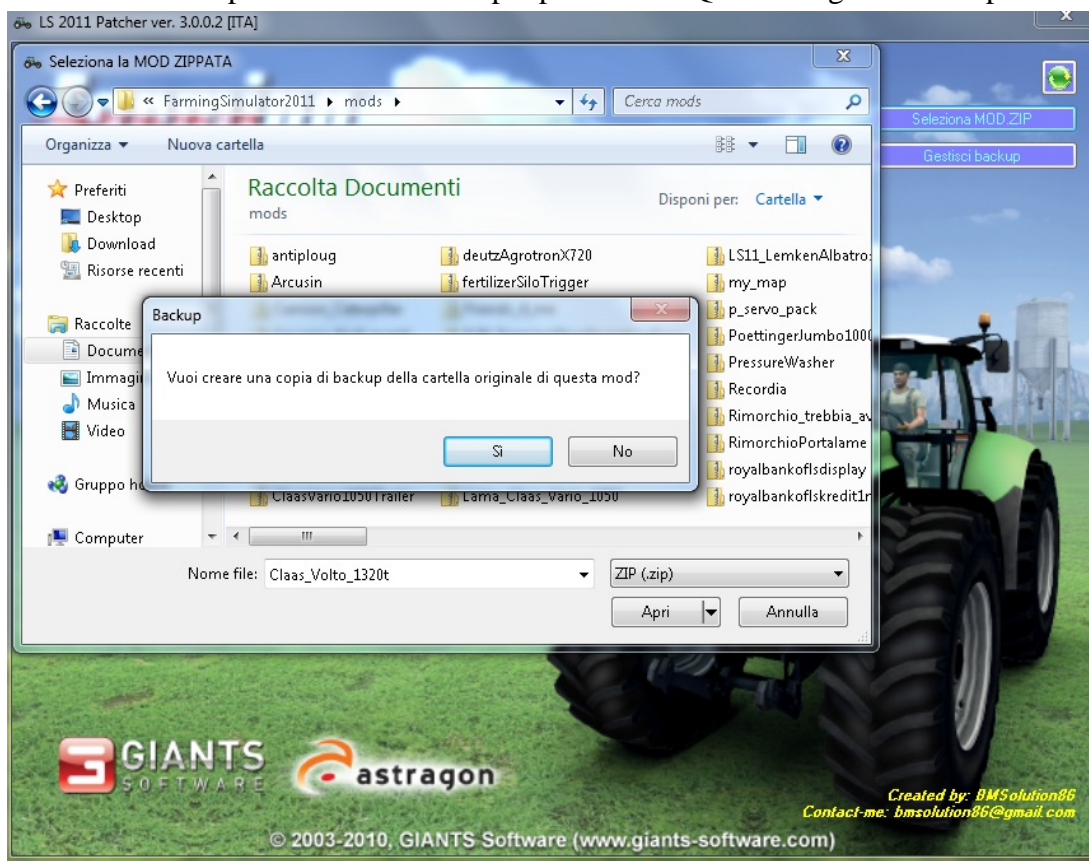
1. Lanciare il programma e cliccare sul bottone in alto a destra “Seleziona MOD.ZIP”.



2. Si aprirà una finestra di dialogo per scegliere la mod. Quindi ricercarla nella directory salvata.



3. Quindi premere su “Apri”. Se la decompressione e la ricerca dei relativi riferimenti è andata a buon fine apparirà la domanda per effettuare una copia preventiva. Quindi scegliere come procedere.



4. Selezioniamo la tipologia della nostra mod dall'apposito menù.



5. Selezionare cosa si vuole modificare (freccia rossa). Quindi clicca su “Modifica” (freccia verde).



6. Inserire il prezzo (in questo caso) che si vuole (freccia bianca). Successivamente confermiamo cliccando sul pulsante INVISIBILE che si trova nell'area dell'icona di GIANTS SOFTWARE (freccia blu). Apparirà un messaggio di successo nell'eseguire l'operazione.



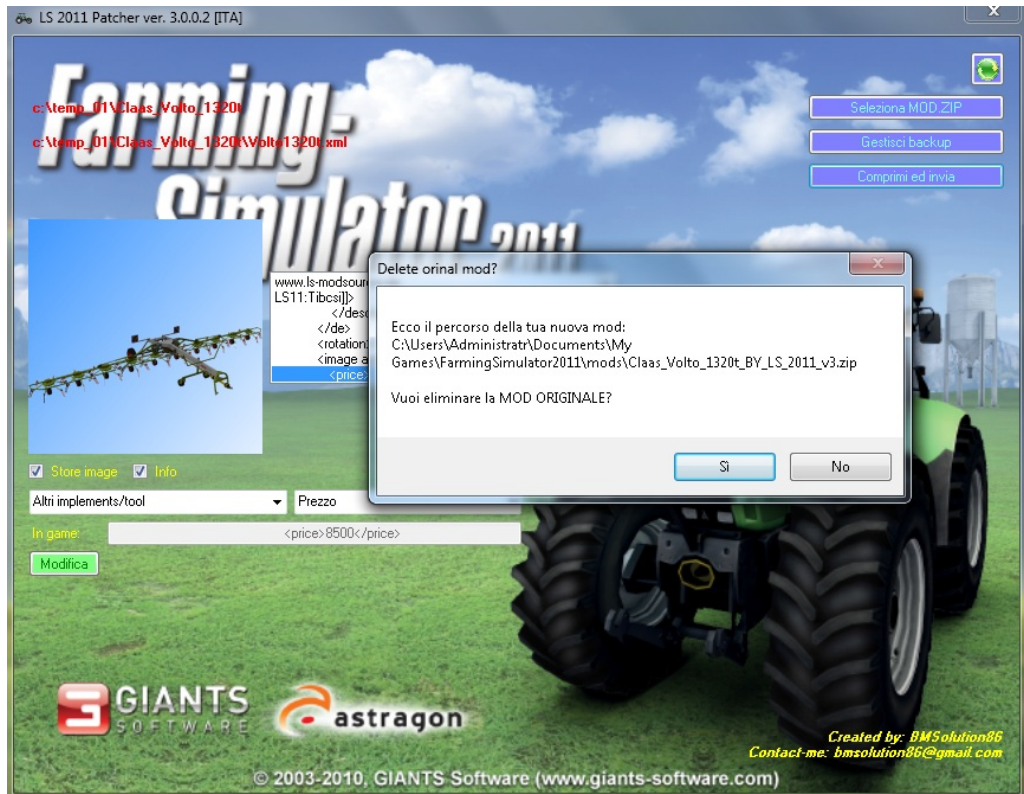
7. Possiamo procedere continuando a selezionare cosa si vuole modificare dall'apposito menù ripetendo l'operazione (vedi punto 6) oppure possiamo finalizzare la nostra mod ricompattandola cliccando sul pulsante “Comprimi ed invia” che appare sotto al pulsante “Gestisci backup”.



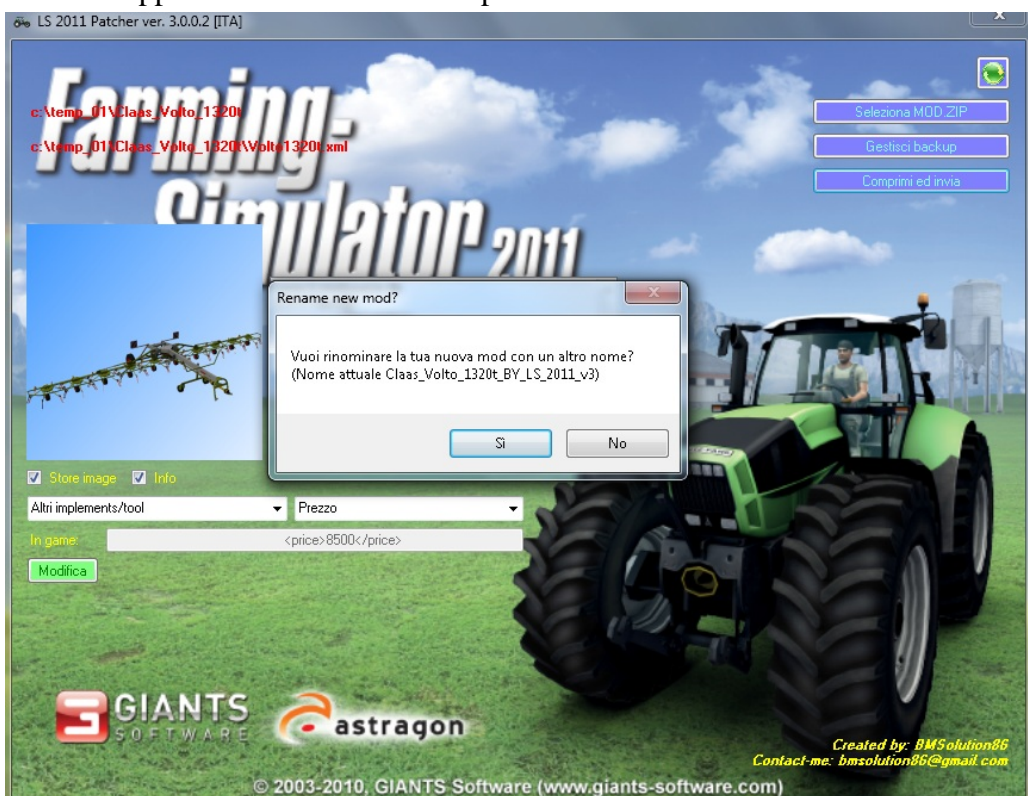
8. Selezioniamo dove vogliamo salvare la cartella (è preferibile metterla direttamente nella cartella mod del gioco).



9. Quindi abbiamo cliccato su “OK” e ci appare un messaggio che descrive il percorso completo della nostra nuova mod e ci chiede se vogliamo eliminare il file originale che abbiamo moddato. Questa funzione è stata aggiunta poiché se si lavora direttamente nella cartella mod del gioco (sia il file sorgente/originale della mod, sia il file finalizzato della mod) si vengono a creare due file zip. Il vecchio file con le caratteristiche originali ed il nuovo file con le caratteristiche da voi inserite. Con questa funzione potete eliminare il FILE ORIGINALE e mantenere quello editato da voi cliccando su “Sì” oppure rifiutare cliccando su “No” e mantenere entrambi le mod.



10. Dopo aver scelto vi apparirà una finestra che vi permetterà di rinominare la nuova mod se lo volete.



11. Se clicchiamo su “Sì” apparirà una schermata dove inserire il nuovo nome della mod da voi creata.



12. Inserite il nome della nuova mod SENZA SPAZI e senza CARATTERI SPECIALI. In questo caso è stato inserito il nome senza spazi ma poteva essere anche “Claas_Volto_1320t”. Quindi cliccate su “OK” ed apparirà un messaggio di rinomi nazione effettuata.



13. Clicca sul pulsante “Reset” in alto a destra per pulire tutti i campi e riferimenti del programma e ricominciare a modificare un’altra mod seguendo il punto 1 di questa guida.



ENJOY!!!

Per segnalazione bug/errori/proposte di implementazioni/etc puoi:

- ✓ clicca [qui](#)
- ✓ Mandarmi una mail al bmsolution86@gmail.com
- ✓ Oppure visitare il sito <http://forum.tractor-italia.net/>