

MapSiloBand V2.5.2

by **Marhu**



Inhaltsverzeichnis

1. Die Zip Datei.....	3
2. modDesc.xml.....	3
3. in die Map Einfügen.....	5
4. Attribute:.....	6
5. Support.....	11

1. Die Zip Datei

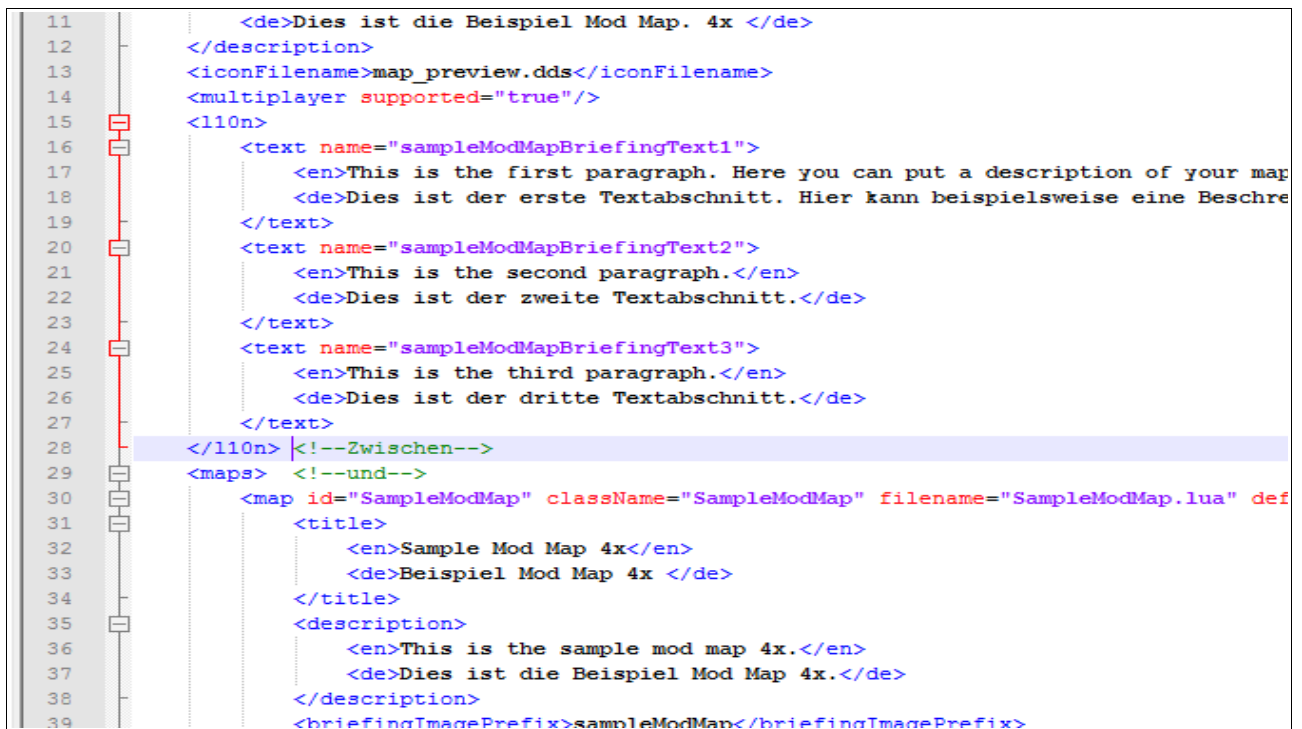
Die heruntergeladene Datei MapSiloBand.zip muss entpackt werden und in den Map Ordner
z.B. C:\...\mods\modMap4x\map\models\objects\MapSiloBand

2. modDesc.xml

in die modDesc.xml der Map muss das Script eingebunden werden.
Dazu wird zwischen `</l10n>` und `<maps>`

```
</l10n>
<extraSourceFiles>
  <sourceFile filename="map/models/objects/MapSiloBand/MapSiloBand.lua" />
</extraSourceFiles>
<maps>
```

eingefügt. Natürlich mit eurem Ordner Pfad.



```
11      <de>Dies ist die Beispiel Mod Map. 4x </de>
12    </description>
13    <iconFilename>map_preview.dds</iconFilename>
14    <multiplayer supported="true" />
15    <l10n>
16      <text name="sampleModMapBriefingText1">
17        <en>This is the first paragraph. Here you can put a description of your map
18        <de>Dies ist der erste Textabschnitt. Hier kann beispielsweise eine Beschre
19      </text>
20      <text name="sampleModMapBriefingText2">
21        <en>This is the second paragraph.</en>
22        <de>Dies ist der zweite Textabschnitt.</de>
23      </text>
24      <text name="sampleModMapBriefingText3">
25        <en>This is the third paragraph.</en>
26        <de>Dies ist der dritte Textabschnitt.</de>
27      </text>
28    </l10n> <!--Zwischen-->
29    <maps> <!--und-->
30      <map id="SampleModMap" className="SampleModMap" filename="SampleModMap.lua" def
31        <title>
32          <en>Sample Mod Map 4x</en>
33          <de>Beispiel Mod Map 4x </de>
34        </title>
35        <description>
36          <en>This is the sample mod map 4x.</en>
37          <de>Dies ist die Beispiel Mod Map 4x.</de>
38        </description>
39        <briefingImagePrefix>sampleModMap</briefingImagePrefix>
```

Original

```

17      <en>this is the first paragraph. here you can put a description of your map 4x .</en>
18      <de>Dies ist der erste Textabschnitt. Hier kann beispielsweise eine Beschreibung der Map
19      </text>
20      <text name="sampleModMapBriefingText2">
21          <en>This is the second paragraph.</en>
22          <de>Dies ist der zweite Textabschnitt.</de>
23      </text>
24      <text name="sampleModMapBriefingText3">
25          <en>This is the third paragraph.</en>
26          <de>Dies ist der dritte Textabschnitt.</de>
27      </text>
28  </l10n> <!--Zwischen-->
29  <extraSourceFiles>
30      <sourceFile filename="map/models/objects/MapSiloBand/MapSiloBand.lua" />
31  </extraSourceFiles>
32  <maps> <!--und-->
33      <map id="SampleModMap" className="SampleModMap" filename="SampleModMap.lua" defaultVehiclesX2
34      <title>
35          <en>Sample Mod Map 4x</en>
36          <de>Beispiel Mod Map 4x </de>
37      </title>
38      <description>
39          <en>This is the sample mod map 4x.</en>
40          <de>Dies ist die Beispiel Mod Map 4x.</de>
41      </description>
42      <briefingImagePrefix>sampleModMap</briefingImagePrefix>

```

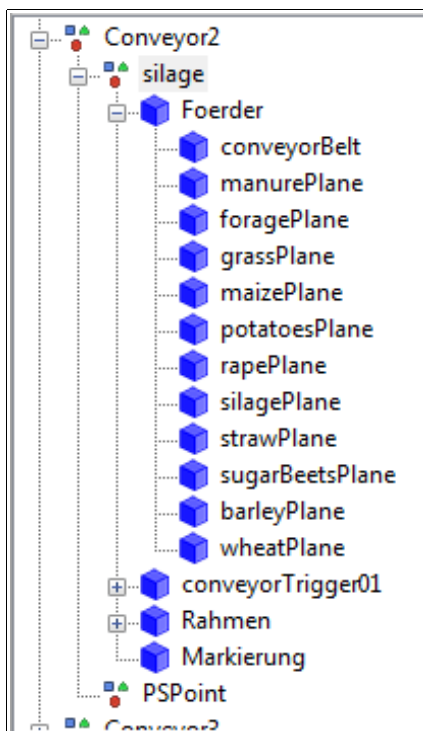
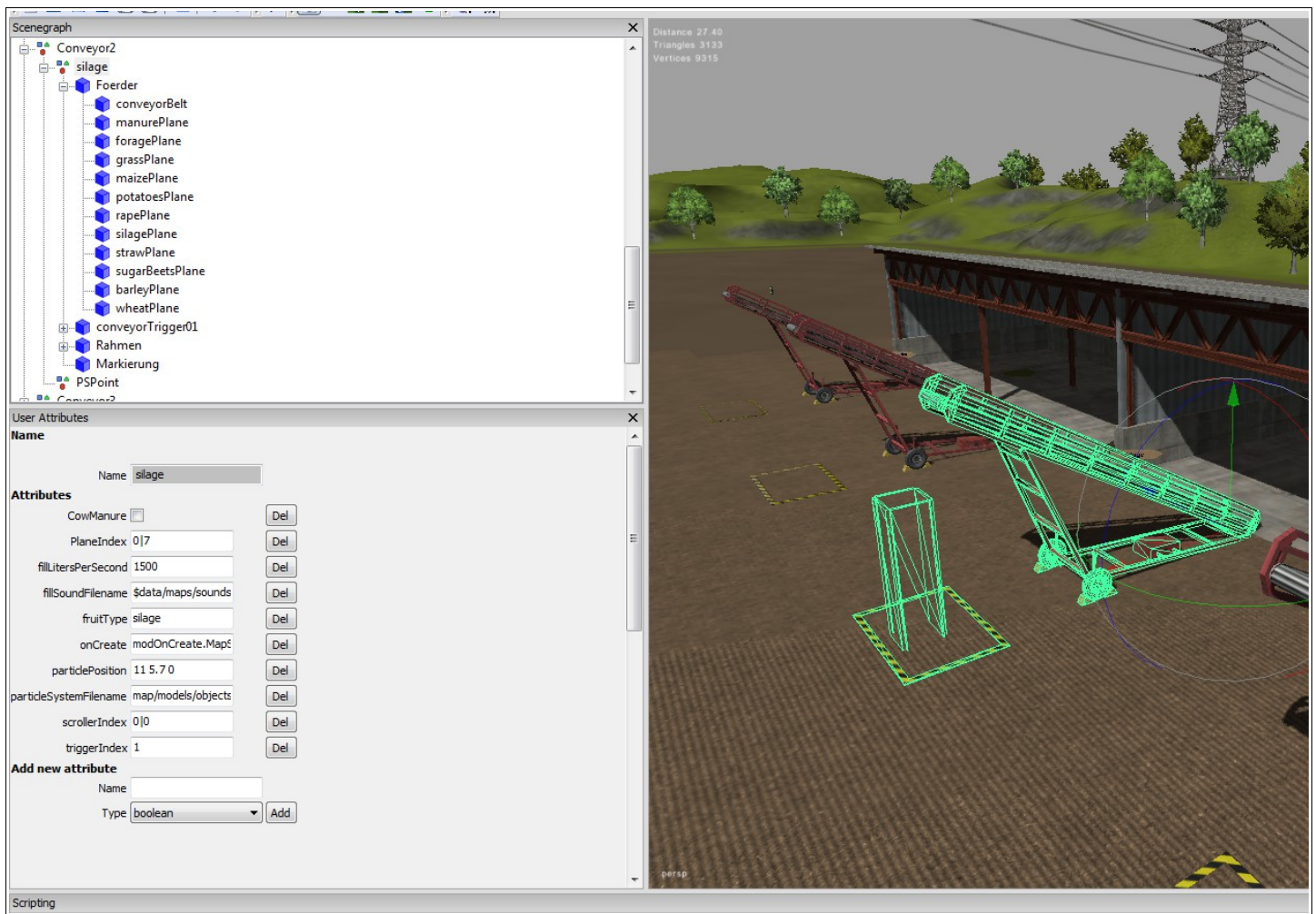
Eingefügt

Steht vorher schon <extraSourceFiles> in der modDesc.xml schreibt du nur

```
<sourceFile filename="map/models/objects/MapSiloBand/MapSiloBand.lua" />
```

mit dazu.

3. in die Map Einfügen



← nutzen zum drehen um die y Achse (kann umbenannt werden)

← beinhaltet die UserAttributes (kann umbenannt werden)

← höhe ändern mit rotate z

← Gummi Band

←---

> Verschiedene Planen (nicht benötigte können gelöscht werden)

←---

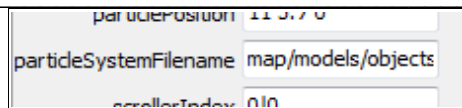
← Trigger für Anhänger

← kann nach belieben gelöscht werden

← kann nach belieben gelöscht werden

← zum einmessen der Partikel Position

4. Attribute:



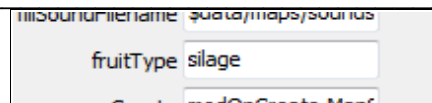
name="particleSystemFilename" type="string" value="map/models/objects/MapSiloBand/PSDunkel.i3d"

Wichtig ! Der Pfad muss dem entsprechen, wo die Datei gespeichert wurde. (wie bei der modDesc.xml der sourceFile filename)

es gibt 2 Partikelsysteme

PSDunkel.i3d = für Dunkles Material (Mist Raps)

PSHell.i3d = für Helles Material (Stroh Weizen)



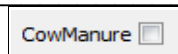
name="fruitType" type="string" value="silage"

Hier wird der Fruchttype eingetragen wofür das Band zuständig ist.

Möglich sind: (**aber immer nur eins pro Band**)


grass, maize, barley, rape, dryGrass, chaff, wheat, potato, sugarBeet, grass_windrow, manure, forage, wheat_windrow, dryGrass_windrow, silage, chaff, barley_windrow.
(auch neue Fruchtarten können eingetragen werden).

Das benötigte kann man z.B. beim Futterlager erfahren indem man bei den TipTrigger schaut.



name="CowManure" type="boolean" value="false"

Wird das Förderband nicht für ein FarmSilo benutzt sondern für den **Misthaufen der Kühe** muss bei CowManure ein Haken rein.



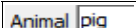
```
<Attribute name="PigManure" type="boolean" value="true"/>
```

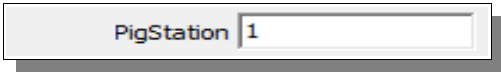
Wird das Förderband nicht für ein FarmSilo benutzt sondern für den Misthaufen der Schweine muss bei PigManure ein Haken rein.

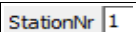
Neues Attributes


Für die SchweineMast v 1.0.3 wurden 2 neue Attributes eingefügt um die Mastanlagen zu unterscheiden falls mehrere eingebaut wurden.



Bei PigStationAnimal wird der Animal Type eingetragen. Wird die SchweineMast für Rind genutzt muss hier dementsprechend beef eingetragen werden. (Der Typ steht bei der SchweineMast in den User Attributes bei Animal 



Bei PigStation wird die Nummer der SchweineMast eingetragen, die unter den User Attributes StationNr der SchweineMast vergeben wurde. 



```
<Attribute name="sameStrawGrass" type="boolean" value="false"/>
```

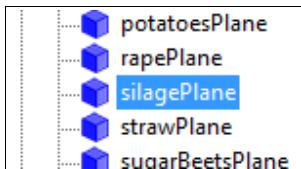
Damit man beim Futterlager für Stroh nicht 2 Bänder aufstellen muss, kann bei „sameStrawGrass“ ein Haken rein, dadurch stellt sich das Band wenn eine Sorte Stroh alle ist, für den nächsten Hänger auf die andere Sorte um. Auch hier nur eine Sorte Stroh beim „fruitType“ eintragen. (wheat_windrow oder barley_windrow).

Das funktioniert auch mit Gras für das Gras Silo. (grass_windrow, dryGrass_windrow)

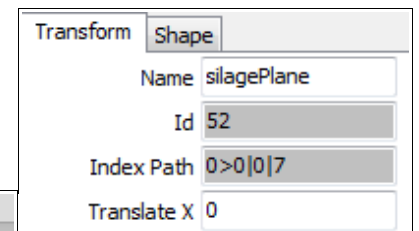
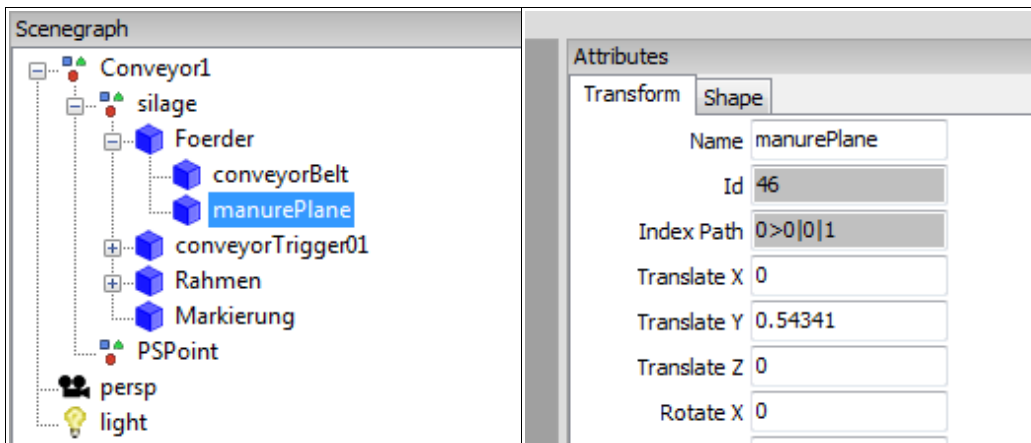
PlaneIndex 0|7

name="PlaneIndex" type="string" value="0|7"

Hier wird der Index der Plane angegeben die angezeigt werden soll (0|7 für Silage). Es ist nicht für jede Sorte eine dabei, z.B. für wheat_windrow und barley_windrow gibt es nur eine Stroh Plane.



Vom „Index Path“ die letzten beiden „0|7“



Werden die nicht benötigten Planen gelöscht ist darauf zu achten das sich der Index Path ändert.

Das waren die Attributes die immer angepasst werden müssen, die folgenden Attribute sind Optional.

fillLitersPerSecond	1500
---------------------	------

name="fillLitersPerSecond" type="integer" value="1500"

Geschwindigkeit mit der der Anhänger beladen wird.

fillSoundFilename	\$data/maps/sounds
-------------------	--------------------

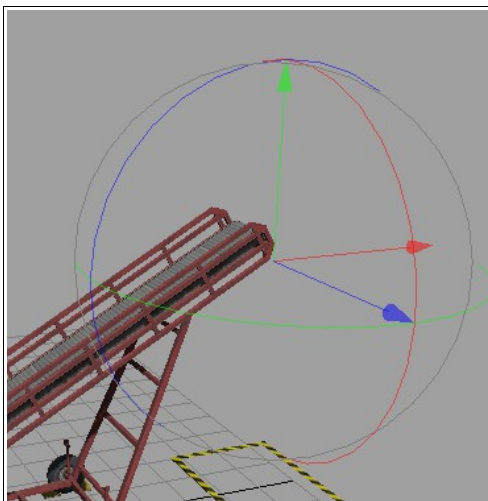
name="fillSoundFilename" type="string" value="\$data/maps/sounds/conveyorBelt.wav"

Dieser Pfad muss nicht geändert werden da er auf eine Datei im Spiel Ordner verweist. Möchte man keinen Sound muss „none“ eingetragen werden. (wird das Attribut gelöscht wird der siloFillSound genutzt)

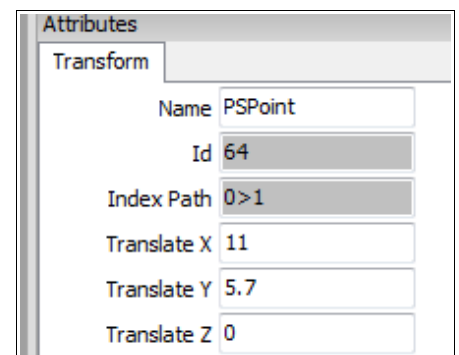
particlePosition	11 5.7 0
------------------	----------

name="particlePosition" type="string" value="11 5.7 0"

Hier wird die Partikelsysteme Position angegeben, falls die Höhe des Förderbandes geändert wird. Als Hilfe kann die TransformGroup „PSPoint“ genutzt werden.



„PSPoint“ dahin verschieben wo das Partikelsystem sein soll. Werte x,y,z übertragen.



Die restlichen Attributes sollten nicht geändert werden.

onCreate	modOnCreate.MapS
----------	------------------

name="onCreate" type="scriptCallback" value="modOnCreate.MapSiloBand"

Script aufruf.

scrollerIndex	0 0
---------------	-----

name="scrollerIndex" type="string" value="0|0"

Index zum Gummiband.

triggerIndex	1
--------------	---

name="triggerIndex" type="string" value="1"

Index zum TrailerTrigger.

5. Support

Ich hoffe das die Anleitung etwas hilfreich war, sollten noch irgendwelche Fragen aufkommen könnt Ihr mich gerne anschreiben. Aber bitte nicht einfach „*Es geht nicht*“ sondern mit genauer Fehler/Problem Beschreibung auch diverse Fehlermeldungen in der log.txt sind immer sehr hilfreich. Bei Anfragen per Mail am besten gleich die modDesc.xml und die log.txt mit anhängen, dadurch kann ich viel schneller Helfen.

PM auf <http://www.modhoster.de/> an Marhu

oder

per E-Mail marhuw@gmail.com

Ich wünsche viel Spaß damit.

Gruß
Marhu

