

## Einbauanleitung

### des Guelle-Mist-Kalk-MODs LS2013 v2 von TMT

#### **Verwendete Abkürzungen**

GE	Giants Editor
NP	Notepad++
MAP	Die ModMap, wo ihr den Guelle-Mist-Kalk-Mod einbauen wollt
GMM	enthält den Guelle-Mist-Kalk-Mod-Pack und ist ein 7zip-Archiv ( GuelleMistKalkModPack.7z)

#### **Ein Wort zuvor zu Version 2**

Auf vielfältigen Wunsch haben wir ein paar Anregungen aufgegriffen. So ist in dieser Version die Möglichkeit Felder und Wiesen zu Kalken hinzu gekommen. Des weitem gibt es eine zu- oder abschaltbare Feldgrenzenerkennung.

**Bitte beachtet am Ende dieser Anleitung unbedingt das Thema "Düngerstreuer, Fertilizer und Kalk"!**

#### **Kenntnisse und Software**

Ihr benötigt Kenntnisse im Umgang mit einem Editor, hier NP und Grundkenntnisse im Umgang mit dem GE.

Den NP findet ihr im Internet zum downloaden. Der GE wird dem Spiel mitgeliefert und muss nur installiert werden. Auf Grund der neuen Patches solltet ihr aber auf das Update zurück greifen, zu finden über GIANTS Developer Network (<http://gdn.giants-software.com>).

#### **Vorbereitung**

- ◆ Macht euch vor Beginn eine Sicherheitskopie der MAP, also am besten den gesamten Map-ZIP-Ordner.
- ◆ Entpackt die MAP wo der Guelle-Mist-Kalk-Mod eingebaut werden soll.
- ◆ Entpackt das GMM-Archiv
- ◆ Benutzt eine fehlerfreie MAP, sonst sind manche Fehler schwer zuzuordnen

## ***Kopieren der Dateien***

Für das Kopieren gilt, werdet ihr zum Überschreiben aufgefordert, dann prüft an Hand der Punkte „Dateien ändern“, ob die MAP nicht schon vorbereitet ist.

### **TEXTURDATEIEN**

Im Unterverzeichnis Einbau/CopyFiles/foilageLayer des GMM findet ihr Verzeichnisse mit unterschiedlichen Texturen zur Auswahl. Probiert ein Zusammenstellung aus einem kalkSolid-Verzeichnis, einem manureSolid-Verzeichnis und einem manureLiquid-Verzeichnis aus.

Kopiert also je eine der gewünschten Dateien:

- ◆ foliage\_manureLiquid\_windrow\_diffuse.dds
- ◆ foliage\_manureSolid\_windrow\_diffuse.dds
- ◆ foliage\_kalkSolid\_windrow\_diffuse.dds
- Ziel: MAP in das Unterverzeichnis map\textures\foilage

Ihr könnt nach Einbau jeder Zeit eine andere Textur testen. Selbstverständlich könnt ihr auch andere Textur-Dateien ausprobieren.

### **GRLE-DATEIEN**

Diese Dateien speichern, wo die Textur beim Düngen dargestellt wird.

Kopiert die Dateien:

- ◆ manureLiquid\_windrow\_density.grle
- ◆ manureSolid\_windrow\_density.grle
- ◆ kalkSolid\_windrow\_density.grle
- Quelle: GMM Unterverzeichnis Einbau/CopyFiles\grle
- Ziel: MAP in das Unterverzeichnis map\map01

### **LUA-SCRIPT-DATEI**

Für die nötige Registrierung wird ein wenig LUA-Code benötigt. Dieser ist als Datei vorbereitet.

Erstellt ein Unterverzeichnis:

Zum Beispiel „scripte“ in eurer MAP (hier map\scripte benutzt)

Kopiert die Datei:

- ◆ GMM\_Reg.lua
- Quelle: GMM Unterverzeichnis Einbau/CopyFiles\LUA\_script
- Ziel: MAP in das Unterverzeichnis map\scripte

*Alternativ:*

Sind bereits passende LUA-Dateien vorhanden, zum Beispiel Registrierung von Früchten, dann könnt ihr auch den Inhalt von GMM\_Reg.lua in eure LUA-Datei kopieren (z.B. ans Ende). Das erspart diesen Punkte und den Punkt „Einbinden der LUA-Datei in die ModDesc.xml“.

### **DIE MOD DATEI (GUELLEMISTMOD.ZIP)**

Diese befindet sich im GMM im Unterverzeichnis Mod.

Kopiert diese einfach in euer mods-Verzeichnis.

**Achtung!** Diese wird oft vergessen und somit erscheint trotz korrektem Einbau keine Textur!

## Dateien ändern

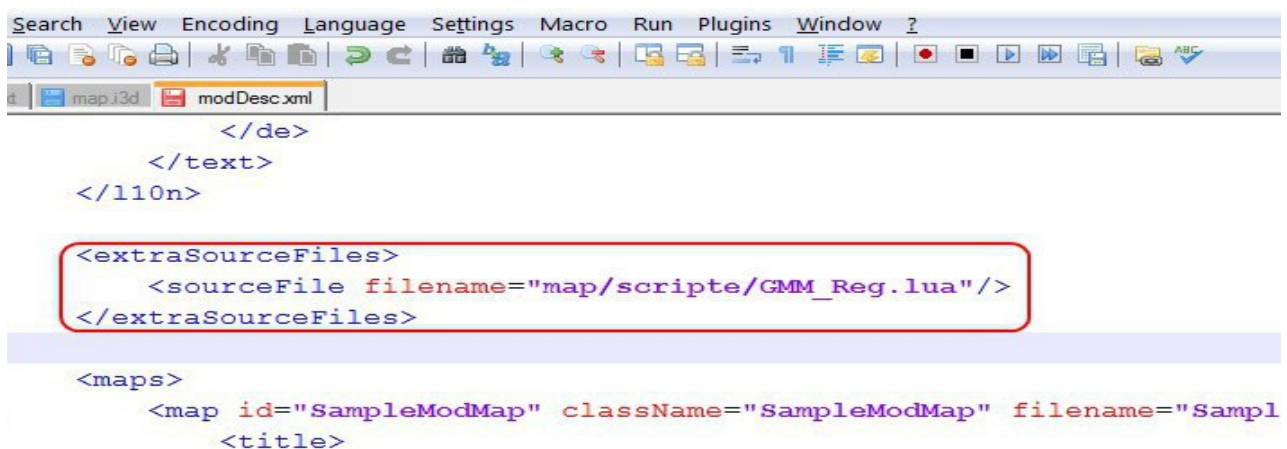
### EINBINDEN DER LUA-DATEI IN DIE MODDESC.XML

- ◆ Öffnet die Datei modDesc.xml mit dem NP in eurer MAP.
- ◆ Fügt folgende Anweisung vor <maps> ein:

```
<extraSourceFiles>
    <sourceFile filename="map/scripte/GMM_Reg.lua"/>
</extraSourceFiles>
```

Gibt es <extraSourceFiles> ... </extraSourceFiles> schon,  
dann fügt nur <sourceFile filename="map/scripte/GMM\_Reg.lua"/>  
**vor** </extraSourceFiles> ein.

Das könnte dann so aussehen, die möglichen weiteren Einträge sind hier nicht abgebildet:



### EINTRAGEN DER I10N-WERTE IN DIE MODDESC.XML

- ◆ Die Datei modDesc.xml ist noch geöffnet? Sonst bitte wieder öffnen..
- ◆ Das Topic-Paar <l10n>...</l10n> ist bereits vorhanden
- ◆ Sucht nach dem schließenden </l10n>, das sollte direkt über dem gerade eingefügten extraSourceFiles zu finden sein.
- ◆ Fügt vor </l10n> leere Zeilen ein und kopiert dorthin diese Anweisungen:

```
<text name="manure"> <en>manure</en> <de>Mist</de> </text>
<text name="liquidManure"> <en>liquid Manure</en> <de>Guelle</de> </text>
<text name="kalkSolid"> <en>lime</en> <de>Kalk</de> </text>
```

Das sollte dann so aussehen:



## EINBAU IN DIE MAP.i3D

Jetzt kommt der Teil, wo die Einträge in die MAP-i3d erfolgen, also Einbindung der files, materials-Anweisungen und die Layer für den Gülle-Mist-Mod.

Zuerst werden wir die Shader-Id anpassen

- ◆ Öffnet die Datei map\_i3d.txt im GMM im Verzeichnis Einbau\ChangeFiles mit dem NP
- ◆ In der section <Materials>...</Materials> gibt es zwei Einträge customShaderId="41" am Ende der Zeile, die Zahl (hier 41) muss angepasst werden
- ◆ Öffnet die MAP.i3d mit dem NP
- ◆ Sucht in eurer MAP nach „shaders/windrowFoliageShader.xml“ (ohne Hochkommas)
- ◆ In der Files-Section sollte dann ein Eintrag gefunden werden:

```
<File fileId="41" filename="shaders/windrowFoliageShader.xml" relativePath="true"/>
```

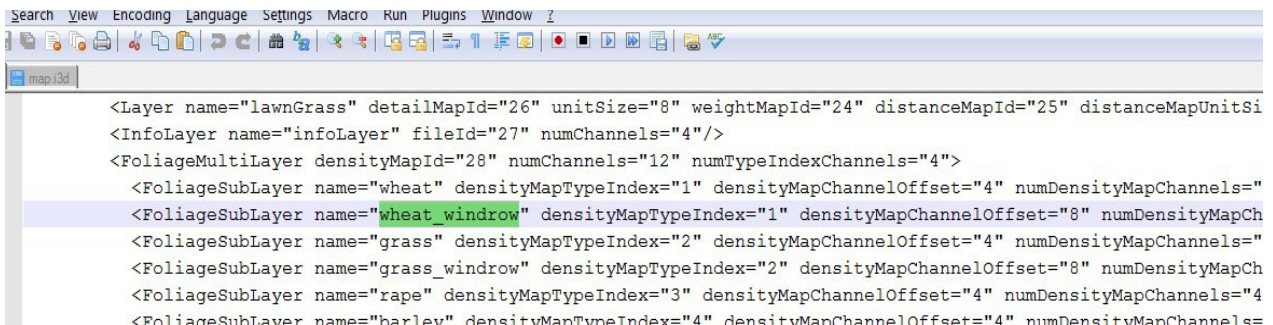
- ◆ Ganz vorn in der Zeile findet Ihr fileId="41"
- ◆ Kopiert oder merkt euch diese Zahl (hier ist es zufällig auch 41)
- ◆ Wechselt zu map\_i3d.txt im NP
- ◆ Ersetzt jetzt die customShaderId mit der gefundenen fileId

Das sollte dann so aussehen:

```
<Materials>
  <Material name="manureLiquidWindrowMaterial" materialId="3286" ambientColor="1 1 1" customShaderId="41">
    <Texture fileId="3005"/>
    <CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="70 75 0 0"/>
  </Material>
  <Material name="manureSolidWindrowMaterial" materialId="3316" ambientColor="1 1 1" customShaderId="41">
    <Texture fileId="3003"/>
    <CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="70 75 0 0"/>
  </Material>
  <Material name="kalkSolidWindrowMaterial" materialId="3395" ambientColor="1 1 1" customShaderId="41">
    <Texture fileId="3007"/>
    <CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="70 75 0 0"/>
  </Material>
</Materials>
```

Als weitere Vorbereitung passen wir die blockShapeId an.

- ◆ Wechselt zu eurer MAP.i3d im NP
- ◆ Sucht nach „<FoliageMultiLayer“ (ohne Hochkommas)
- ◆ sucht euch in den folgenden Zeilen den nächsten Eintrag mit \_windrow, zum Beispiel wheat\_windrow.



```
<Layer name="lawnGrass" detailMapId="26" unitSize="8" weightMapId="24" distanceMapId="25" distanceMapUnitSi
<InfoLayer name="infoLayer" fileId="27" numChannels="4"/>
<FoliageMultiLayer densityMapId="28" numChannels="12" numTypeIndexChannels="4">
  <FoliageSubLayer name="wheat" densityMapTypeIndex="1" densityMapChannelOffset="4" numDensityMapChannels="
  <FoliageSubLayer name="wheat_windrow" densityMapTypeIndex="1" densityMapChannelOffset="8" numDensityMapCh
  <FoliageSubLayer name="grass" densityMapTypeIndex="2" densityMapChannelOffset="4" numDensityMapChannels="
  <FoliageSubLayer name="grass_windrow" densityMapTypeIndex="2" densityMapChannelOffset="8" numDensityMapCh
  <FoliageSubLayer name="rape" densityMapTypeIndex="3" densityMapChannelOffset="4" numDensityMapChannels="4
  <FoliageSubLayer name="harley" densityMapTypeIndex="4" densityMapChannelOffset="4" numDensityMapChannels=
```

- ◆ Scrollt dann an das Ende dieser Zeile, dort findet ihr die blockShapeId, hier die „1“

```

.5 0 0.25 1;0.5 0 0.25 1;0.75 0 0.25 0.75;0.5 0 0.25 0.144" widthVariance="0" heightVariance="0.2" horizontalPositionVariance="0.1" numStates="15" blockShapeId="1" useShapeNormals="false" alignWithTerrain="true"/>
;0.5" heightVariance="0;0;0.1;0.3" horizontalPositionVariance="0.75" numStates="9" growthNumStates="4" growthStateT
talPositionVariance="0.1" numStates="15" blockShapeId="1" useShapeNormals="false" alignWithTerrain="true"/>
5 0 0.25 1;0.5 0 0.25 1;0.75 0 0.25 0.75;0.5 0 0.25 0.144" widthVariance="0" heightVariance="0.2" horizontalPositic

```

- ◆ Merkt oder kopiert euch die blockShapeId
- ◆ Wechselt zu map\_i3d.txt im NP
- ◆ Sucht oder navigiert zu „manureSolid\_windrow“ (ohne Hochkommas)
- ◆ Scrollt fast an das Ende der Zeile und tragt bei blockShapeId die gefundene Id ein (beim Beispiel war das die „1“)
- ◆ Das gleiche macht ihr mit manureLiquid und kalkSolid, das steht direkt darunter

Das sollte dann so aussehen:

```

26
27
28
29 "0.25" heightVariance="0.15" horizontalPositionVariance="1.0" blockShapeId="1" useShapeNormals="true"/>
30
31
32 nce="0.25" heightVariance="0.1" horizontalPositionVariance="0.5" blockShapeId="1" useShapeNormals="true"/>
33
34
35 ="0.25" heightVariance="0.1" horizontalPositionVariance="0.5" blockShapeId="1" useShapeNormals="true"/>
36
37

```

## Wichtig!

Wenn die blockShapeId nicht stimmt, gibt es entweder Fehlermeldungen oder die Texturen werden sternenförmig oder gar nicht dargestellt.

Jetzt kopieren wir die gerade vorbereiteten Sections, als erstes die files-Einträge. Die 2 erforderlichen Dateien (MAP.i3d und map\_i3d.txt) dürften ja noch im NP geöffnet sein.

- ◆ Markiert in der map\_i3d.txt **alles zwischen** <files> und </files>
- ◆ Kopiert dies (Edit-Copy)
- ◆ Wechselt zu eurer MAP.i3d im NP
- ◆ Sucht nach </files> (Search-Find...)
- ◆ Fügt **vor** </files> eine Leerzeile ein
- ◆ Fügt das Kopierte (Edit-Paste) in der MAP.i3d vor </files> ein

Das sollte dann so aussehen:

```

Edit Search View Encoding Language Settings Macro Run Plugins Window ?
MAP.i3d map01.i3d
<File fileId="12" filename="textures/terrain/rock_distance_diffuse.png" relativePath="true"/>
<File fileId="1" filename="textures/water_normal.png" relativePath="true"/>

<File fileId="3004" filename="map01/manureLiquid_windrow_density.png" relativePath="true"/>
<File fileId="3002" filename="map01/manureSolid_windrow_density.png" relativePath="true"/>
<File fileId="3006" filename="map01/kalkSolid_windrow_density.png" relativePath="true"/>
<File fileId="3005" filename="textures/foilage/foilage_manureLiquid_windrow_diffuse.dds" relativePath="true"
<File fileId="3003" filename="textures/foilage/foilage_manureSolid_windrow_diffuse.dds" relativePath="true"/
<File fileId="3007" filename="textures/foilage/foilage_kalkSolid_windrow_diffuse.dds" relativePath="true"/>
</Files>

<Materials>

```

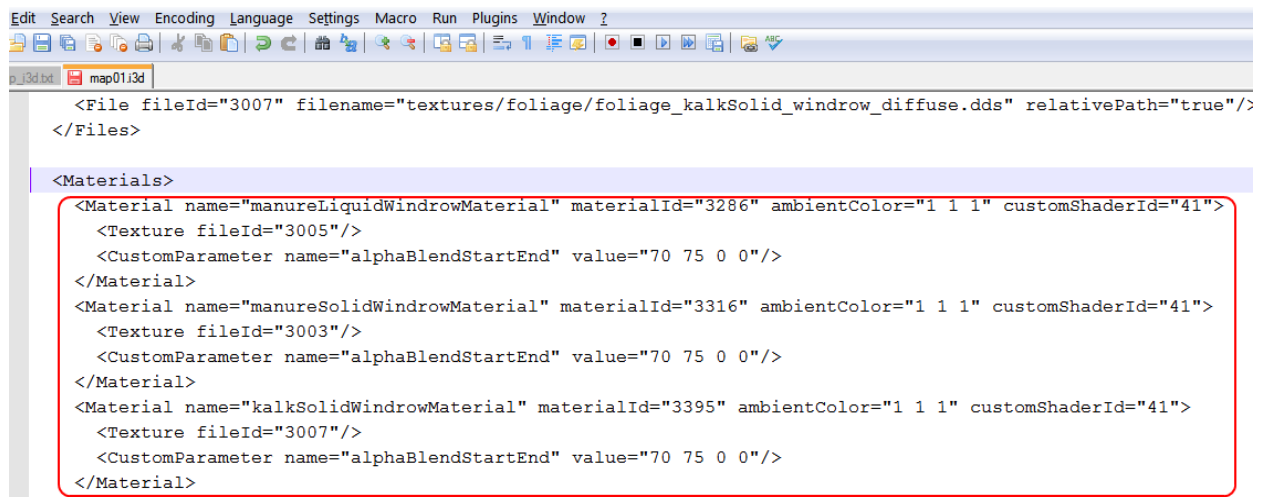


Als nächsten Schritt kopieren wir die Einträge der Materials-Section.

Menübefehle wie Kopieren und Einfügen gebe ich hier nicht mehr so genau an, das konntet ihr weiter oben ja schon sehen.

- ◆ Gleich unter den gerade eingefügten files-Einträgen findet ihr <Materials>
- ◆ Fügt eine Leerzeile **nach** <Materials> ein
- ◆ Wechselt zur map\_i3d.txt
- ◆ Kopiert alles zwischen <Materials> und </Materials>
- ◆ Wechselt zur MAP.i3d und fügt es nach <Materials> ein

Das sollte dann so aussehen:



```

<File fileId="3007" filename="textures/foilage/foilage_kalkSolid_windrow_diffuse.dds" relativePath="true"/>
</Files>

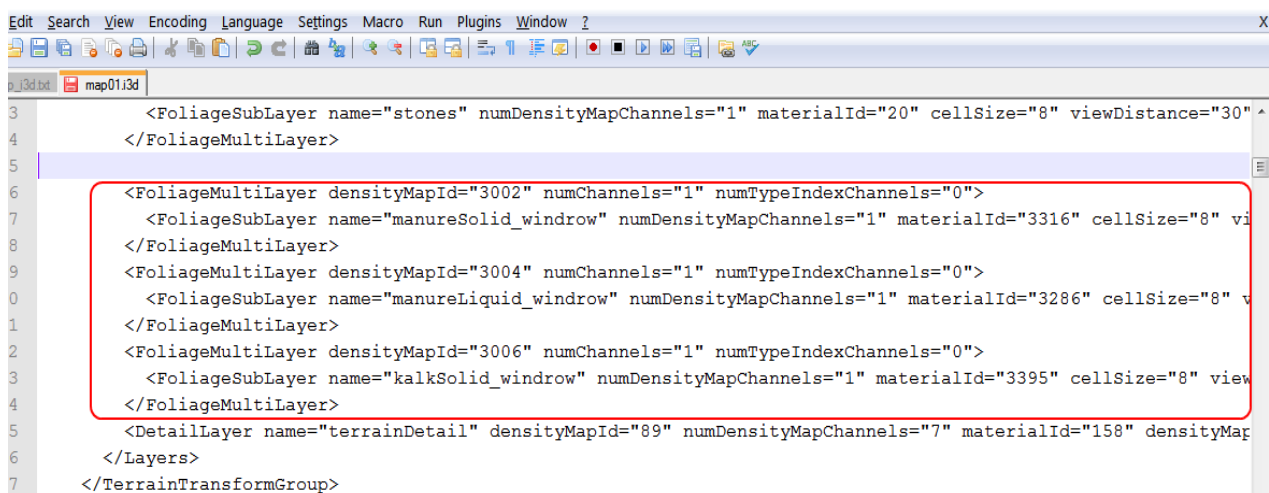
<Materials>
<Material name="manureLiquidWindrowMaterial" materialId="3286" ambientColor="1 1 1" customShaderId="41">
  <Texture fileId="3005"/>
  <CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="70 75 0 0"/>
</Material>
<Material name="manureSolidWindrowMaterial" materialId="3316" ambientColor="1 1 1" customShaderId="41">
  <Texture fileId="3003"/>
  <CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="70 75 0 0"/>
</Material>
<Material name="kalkSolidWindrowMaterial" materialId="3395" ambientColor="1 1 1" customShaderId="41">
  <Texture fileId="3007"/>
  <CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="70 75 0 0"/>
</Material>

```

Als letztes kopieren wir die Layer-Anweisungen:

- ◆ Sucht nach „<DetailLayer“ (ohne Hochkommas)
- ◆ Fügt **vor** „<DetailLayer“ eine Leerzeile ein
- ◆ Wechselt wieder zur map\_i3d.txt
- ◆ Kopiert **alles zwischen** <Layers> und </Layers>
- ◆ Wechselt zu MAP.i3d
- ◆ Fügt das Kopierte jetzt in die gerade geschaffene Leerzeile ein

Das sollte dann so aussehen:



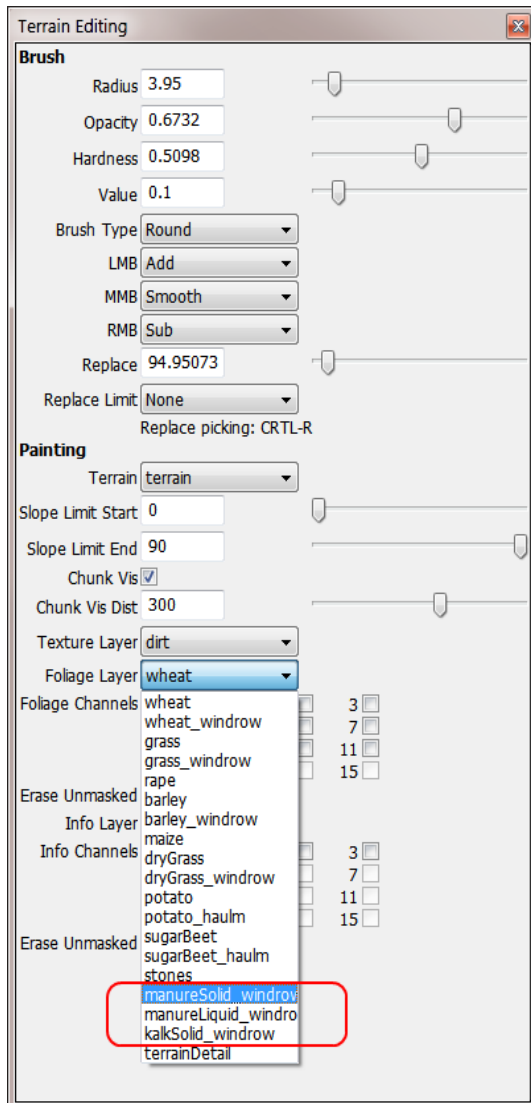
```

3      <FoliageSubLayer name="stones" numDensityMapChannels="1" materialId="20" cellSize="8" viewDistance="30" ^
4      </FoliageMultiLayer>
5
6      <FoliageMultiLayer densityMapId="3002" numChannels="1" numTypeIndexChannels="0">
7        <FoliageSubLayer name="manureSolid_windrow" numDensityMapChannels="1" materialId="3316" cellSize="8" vi
8      </FoliageMultiLayer>
9      <FoliageMultiLayer densityMapId="3004" numChannels="1" numTypeIndexChannels="0">
10       <FoliageSubLayer name="manureLiquid_windrow" numDensityMapChannels="1" materialId="3286" cellSize="8" v
11     </FoliageMultiLayer>
12     <FoliageMultiLayer densityMapId="3006" numChannels="1" numTypeIndexChannels="0">
13       <FoliageSubLayer name="kalkSolid_windrow" numDensityMapChannels="1" materialId="3395" cellSize="8" view
14     </FoliageMultiLayer>
15     <DetailLayer name="terrainDetail" densityMapId="89" numDensityMapChannels="7" materialId="158" densityMap
16   </Layers>
17 </TerrainTransformGroup>

```

Speichert jetzt beide im NP geöffneten Datei und schließt den NP.

## Arbeiten mit dem GE



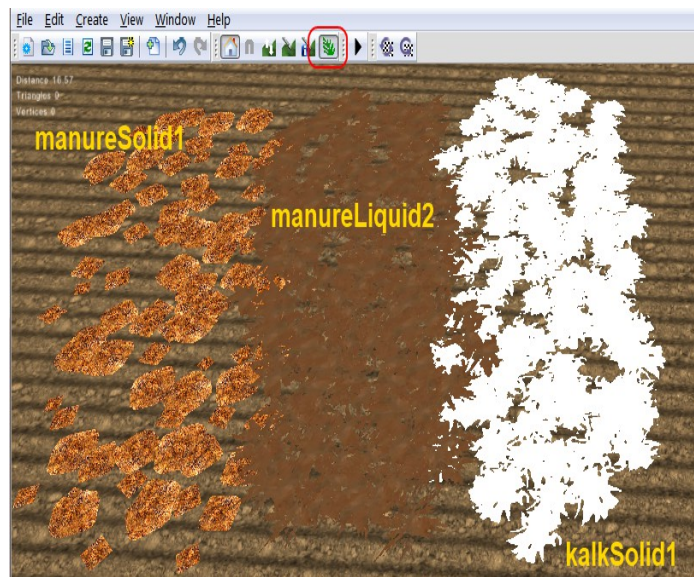
Nach dem Einbau startet ihr den GE mit eurer MAP. Schaut im Fenster Scripting nach, ob Fehler angezeigt werden. Dies könnt ihr über Menü-Window-Scripting einblenden. Bei Fehlern beendet dann wieder ohne zu Speichern und überprüft die bisherigen Schritte.

Werden keine Fehler angezeigt und werden im Dialog „Terrain Editing“ unter FoliageLayer „manureSolid\_windrow“, „manureLiquid\_windrow“ und „kalkSolid\_windrow“ angezeigt (rot umrahmt), ist der Einbau fast fertig.

Speichert die MAP und schließt den GE, da die neue Zuordnung der id's zwar erfolgte, aber noch nicht in die i3d-Datei zurück geschrieben wurde. Nicht wundern, es werden neue id's vom GE eingesetzt.

Öffnet eure MAP erneut mit dem GE. Gibt es keine Fehler und die rot umrahmten Einträge sind zu sehen, ist der Einbau bis hierher gelungen.

Zum Test könnt ihr jetzt „manureSolid\_windrow“, „manureLiquid\_windrow“ und „kalkSolid\_windrow“ irgendwo auf der Map zeichnen.



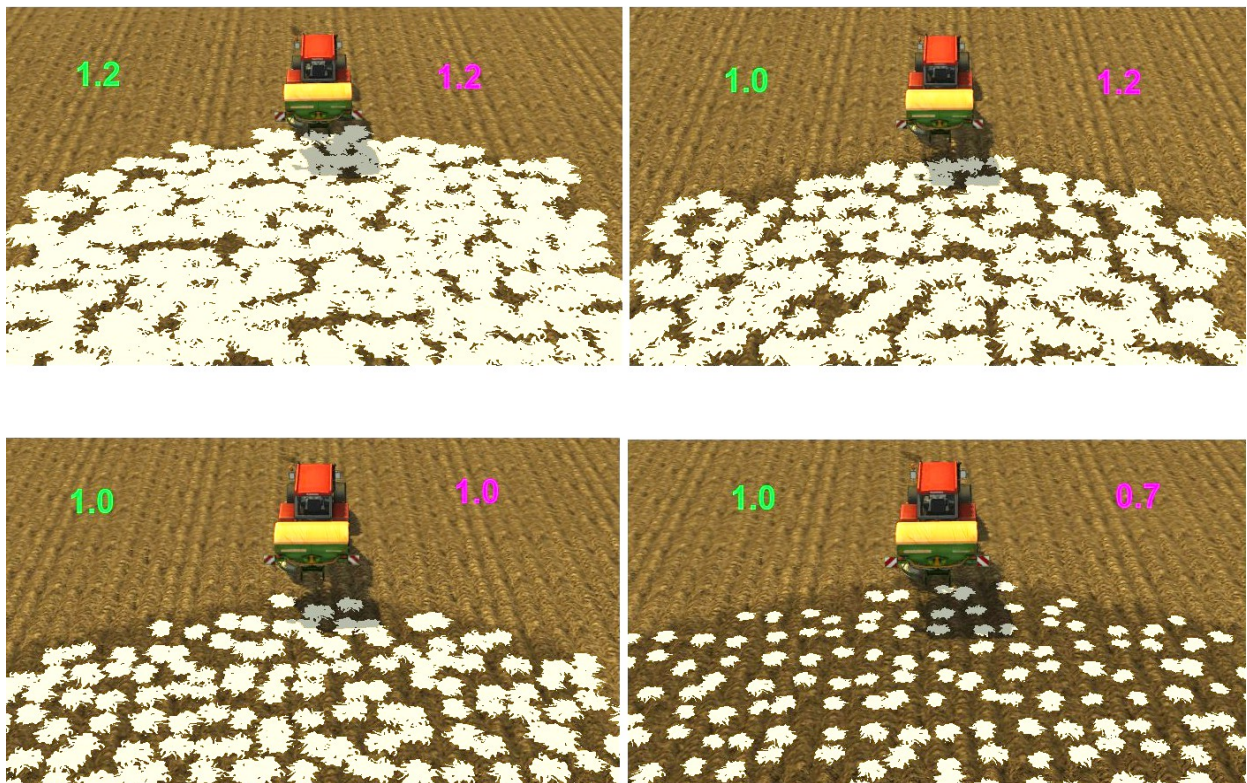
## ***Kurzhinweise zum Anpassen des Texturaussehens (Optional)***

Zum Ausprobieren könnt ihr die Werte "numBlocksPerUnit", "width" und "height" in den FoliageSubLayern von "manureSolid\_windrow", "manureLiquid\_windrow" und "kalkSolid\_windrow" schrittweise leicht ändern.

Die Änderungen wirken sich auf die Dichte, auf die Breite und die Höhe aus. Aber ändert nur geringfügig, denn es wirkt sich nicht nur auf das Aussehen aus, sondern auch auf die Performance.

Unter dem Punkt "Als letztes kopieren wir die Layer-Anweisungen" findet ihr Hinweise, wo diese Layer zu finden sind.

Hier ein paar Bilder mit Beispielwerten von **numBlocksPerUnit** und **width** am Beispiel „kalk“:



## ***Düngerstreuer, Fertilizer und Kalk***

### Düngerstreuer

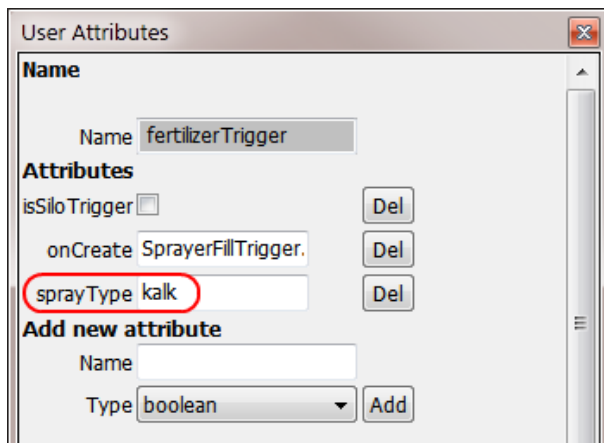
Es ist kein besonderer Düngerstreuer erforderlich. Zum Streuen des Kalkes können jeder Standarddüngerstreuer und auch die meisten Mods genutzt werden. Der fillType "kalk" wird vom Gülle-Mist-Kalk-Mod automatisch in die Düngerstreuer eingesetzt.

### Befüllung der Düngerstreuer mit Kalk

Per GMM\_Reg.lua wurde den Düngerstreuern bereits "kalk" als SprayType zugeordnet, so daß ihr nur einen normalen SprayerFillTrigger anpassen müßt. Einfach einen vorhandenen SprayerFillTrigger duplizieren und im User Attribut **sprayType "kalk"** eintragen.

Das sieht dann so aus:





**Wichtig!** Da es bei gleichen Triggern die sich überlappen oft zu Problemen kommt, solltet ihr zum normalen Fertilizer-Trigger etwas Abstand halten.

#### Befüllung der Düngerstreuer mit (normalem) Fertilizer

Die Düngerstreuer lassen sich auch weiterhin normal mit "fertilizer" befüllen, damit wird aber **keine Kalktextur** auf die Felder verteilt!

Hatzfan, 21.01.2014

TMT wünscht viel Spaß mit diesem Mod.