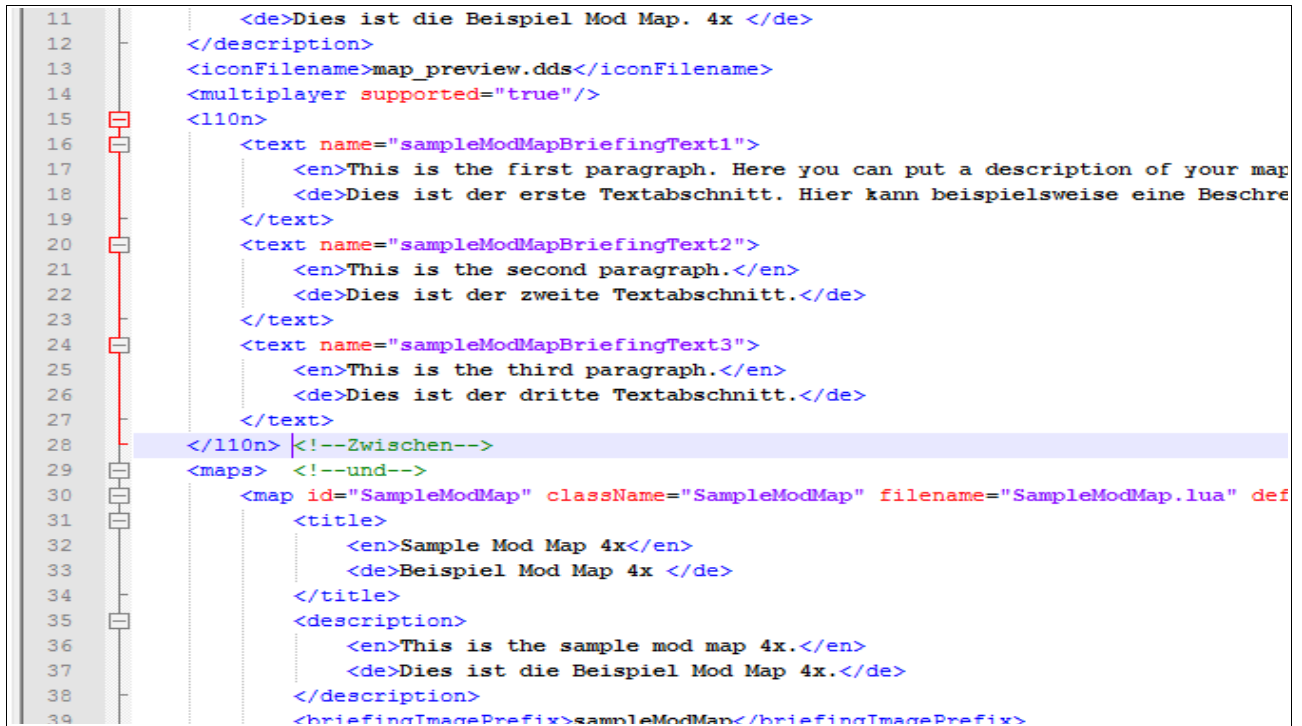


Anleitung MapSiloBand

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

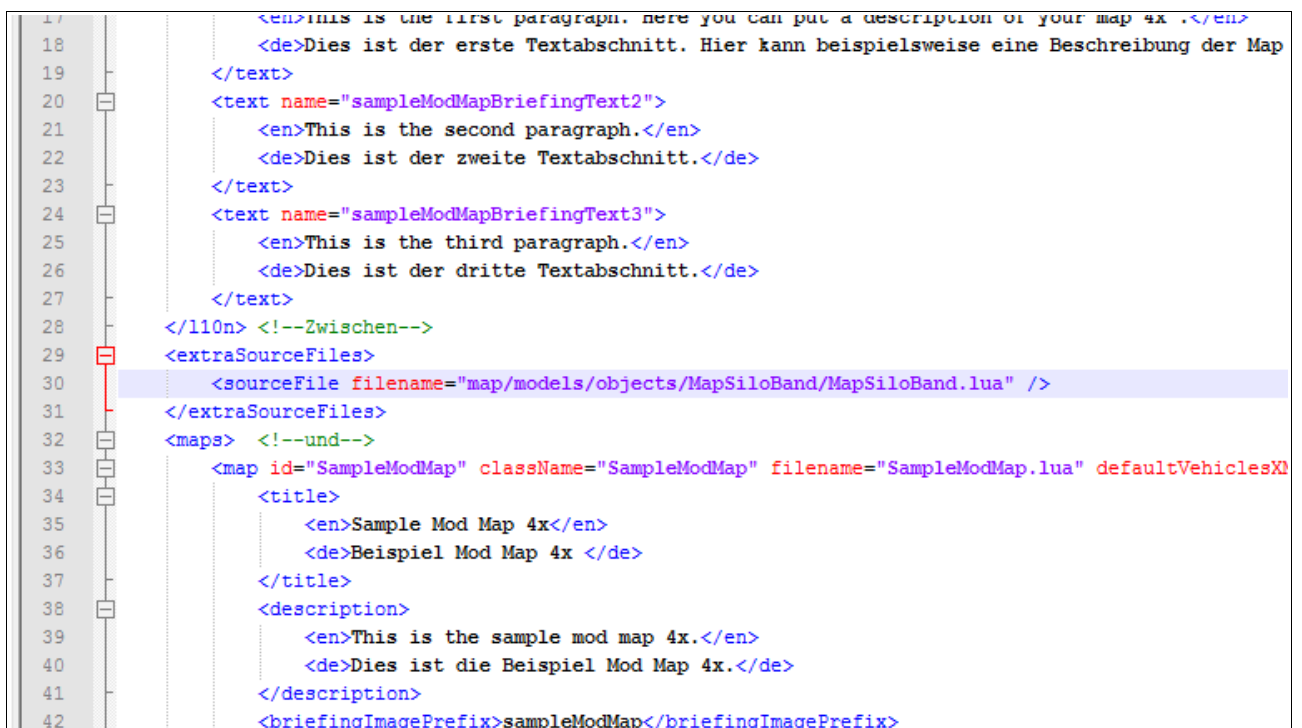
eingefügt. Natürlich mit eurem Ordner Pfad.



The screenshot shows a code editor with a file named modDesc.xml. The code is as follows:

```
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

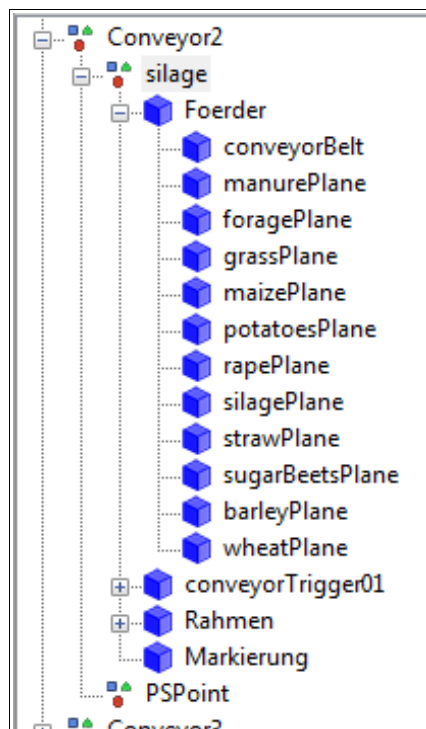
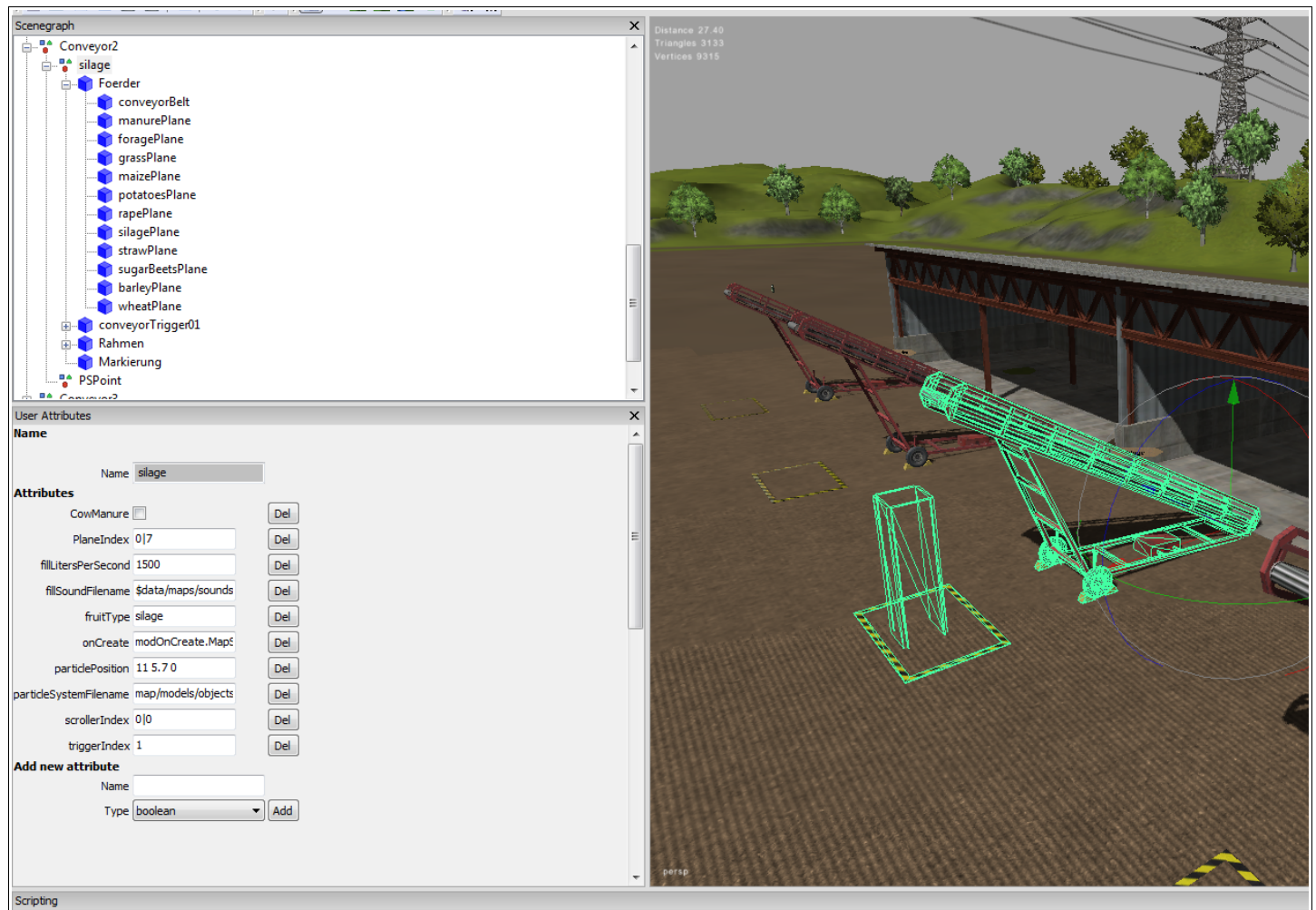


The screenshot shows the same code editor with the modified modDesc.xml file. The code is as follows:

```
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" defaultVehiclesX1
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

Das Förderband 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

Attribute:

particlePosition	11.3.7.0
particleSystemFilename	map/models/objects
scrollerIndex	0 0

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)

silageFilename	data/maps/silage
fruitType	silage
...	...

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

Hier wird der Fruchttyp eingetragen wofür das Band zuständig ist.

Möglich sind:

grass, maize, barley, rape, dryGrass, chaff, wheat, potato, sugarBeet, grass_windrow, manure, forage, wheat_windrow, dryGrass_windrow, silage, chaff, barley_windrow.

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

CowManure	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------

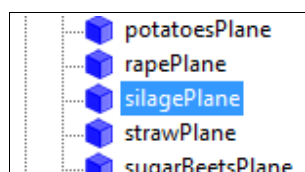
name="CowManure" type="boolean" value="false"

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

PlaneIndex	0 7
------------	-----

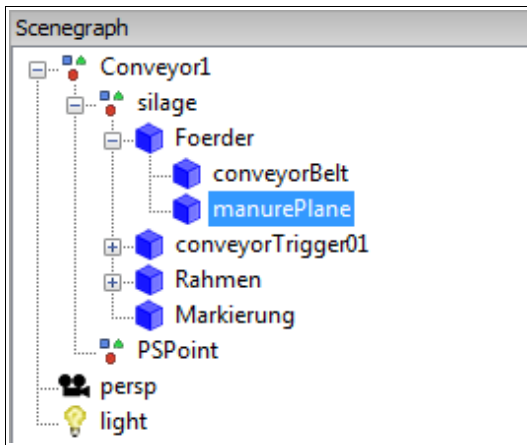
name="PlaneIndex" type="string" value="0|7"

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.

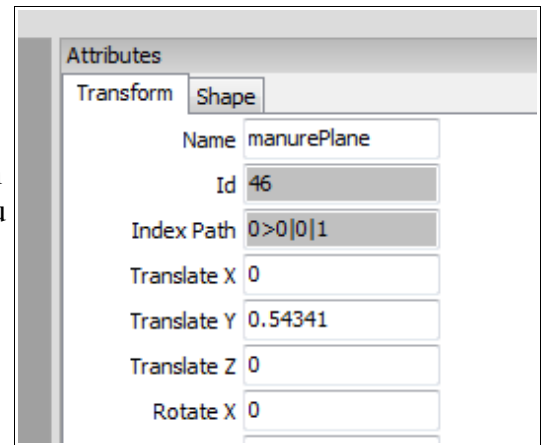


Vom „Index Path“ die letzten beiden „0|7“

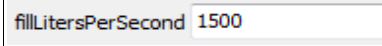
Transform	Shape
Name	silagePlane
Id	52
Index Path	0>0 0 7
Translate X	0



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

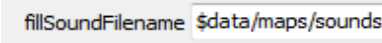


Das waren die Attributes die immer angepasst werden müssen, die folgenden Attribute sind Optional.



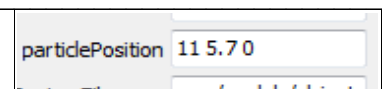
name="fillLitersPerSecond" type="integer" value="1500"

Geschwindigkeit mit der der Anhänger beladen wird.



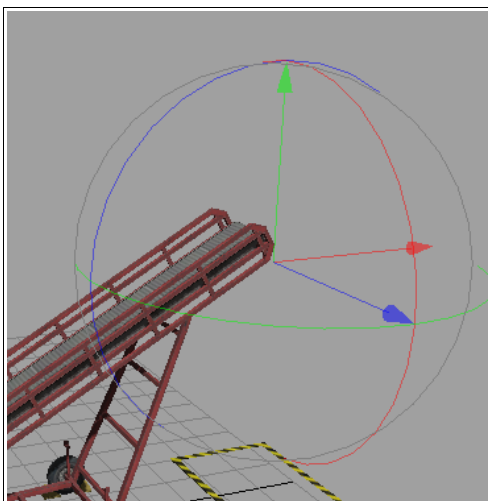
name="fillSoundFilename" type="string" value="\$data/maps/sounds/conveyorBelt.wav"

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)

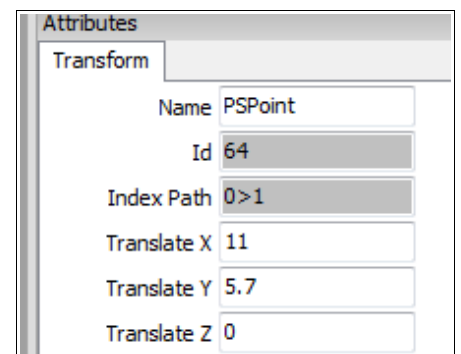


name="particlePosition" type="string" value="11 5.7 0"


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.MapSiloBand

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

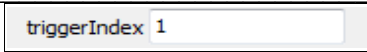
Script aufruf.



scrollerIndex 0|0

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

Index zum Gummiband.



triggerIndex 1

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

Index zum TrailerTrigger.

Ich hoffe das die Anleitung etwas hilfreich war, sollten noch irgendwelche Fragen aufkommen könnt Ihr mich gerne anschreiben.

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

oder

per E-Mail marhuw@gmail.com

Ich wünsche viel Spaß damit.

Gruß
Marhu