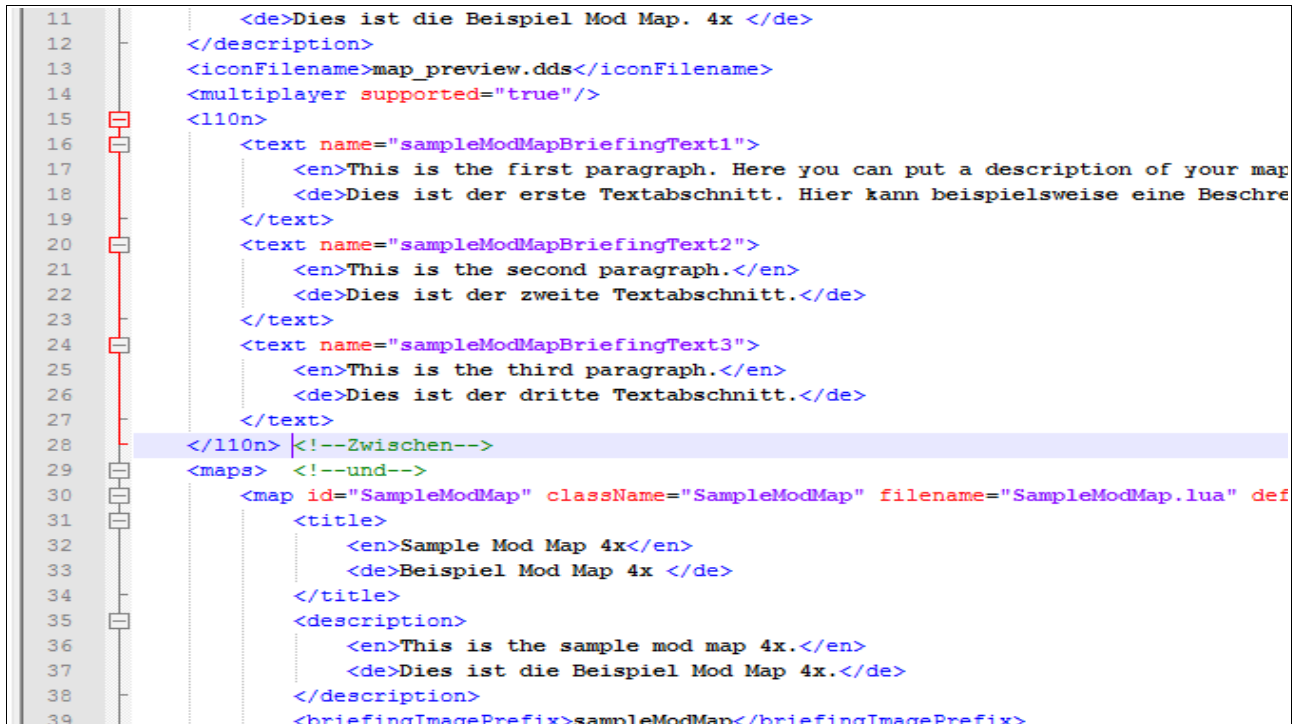


# Anleitung MapSiloBand v2.5

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>
```

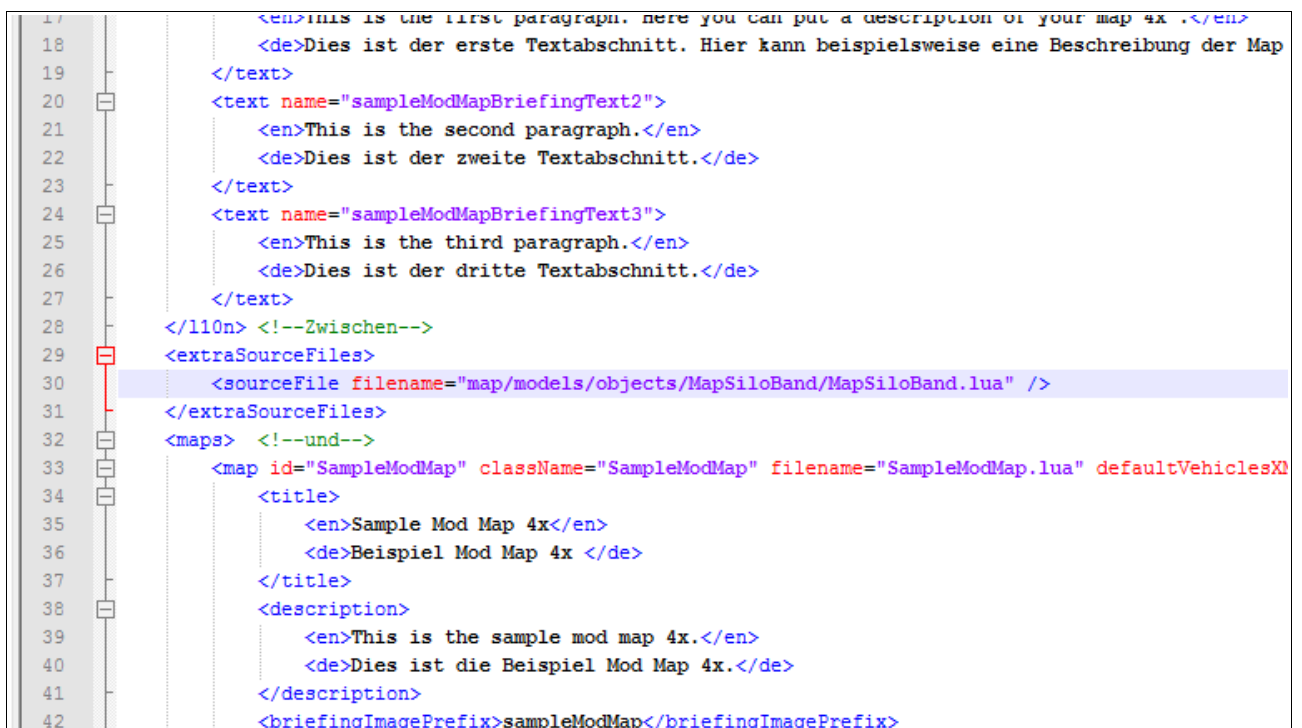
eingefügt. Natürlich mit eurem Ordner Pfad.



The screenshot shows a code editor with a file named 'modDesc.xml'. The code is XML and includes a description, icon filename, multiplayer support, and three text blocks. A red bracket on the left side of the editor highlights the area between the `</l10n>` tag and the `<maps>` tag, indicating where the new code should be inserted. 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>
29    <maps>
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 new code has been inserted between the `</l10n>` tag and the `<maps>` tag. 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>
29  <!--Zwischen-->
30  <extraSourceFiles>
31    <sourceFile filename="map/models/objects/MapSiloBand/MapSiloBand.lua" />
32  </extraSourceFiles>
33  <maps>
34    <!--und-->
35    <map id="SampleModMap" className="SampleModMap" filename="SampleModMap.lua" defaultVehiclesX1
36      <title>
37        <en>Sample Mod Map 4x</en>
38        <de>Beispiel Mod Map 4x </de>
39      </title>
40      <description>
41        <en>This is the sample mod map 4x.</en>
42        <de>Dies ist die Beispiel Mod Map 4x.</de>
43      </description>
44      <briefingImagePrefix>sampleModMap</briefingImagePrefix>
```

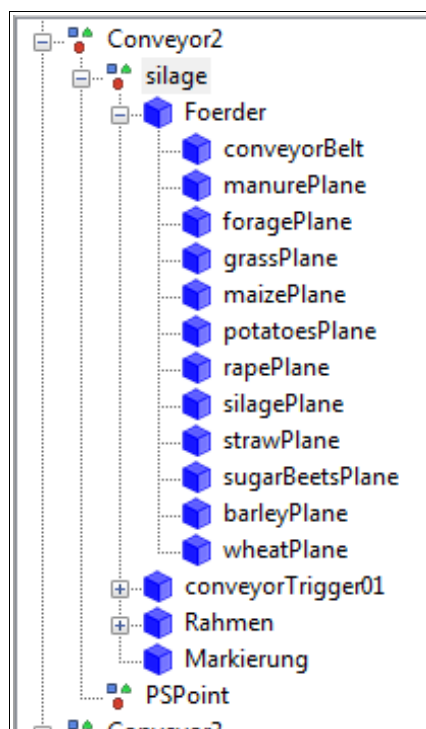
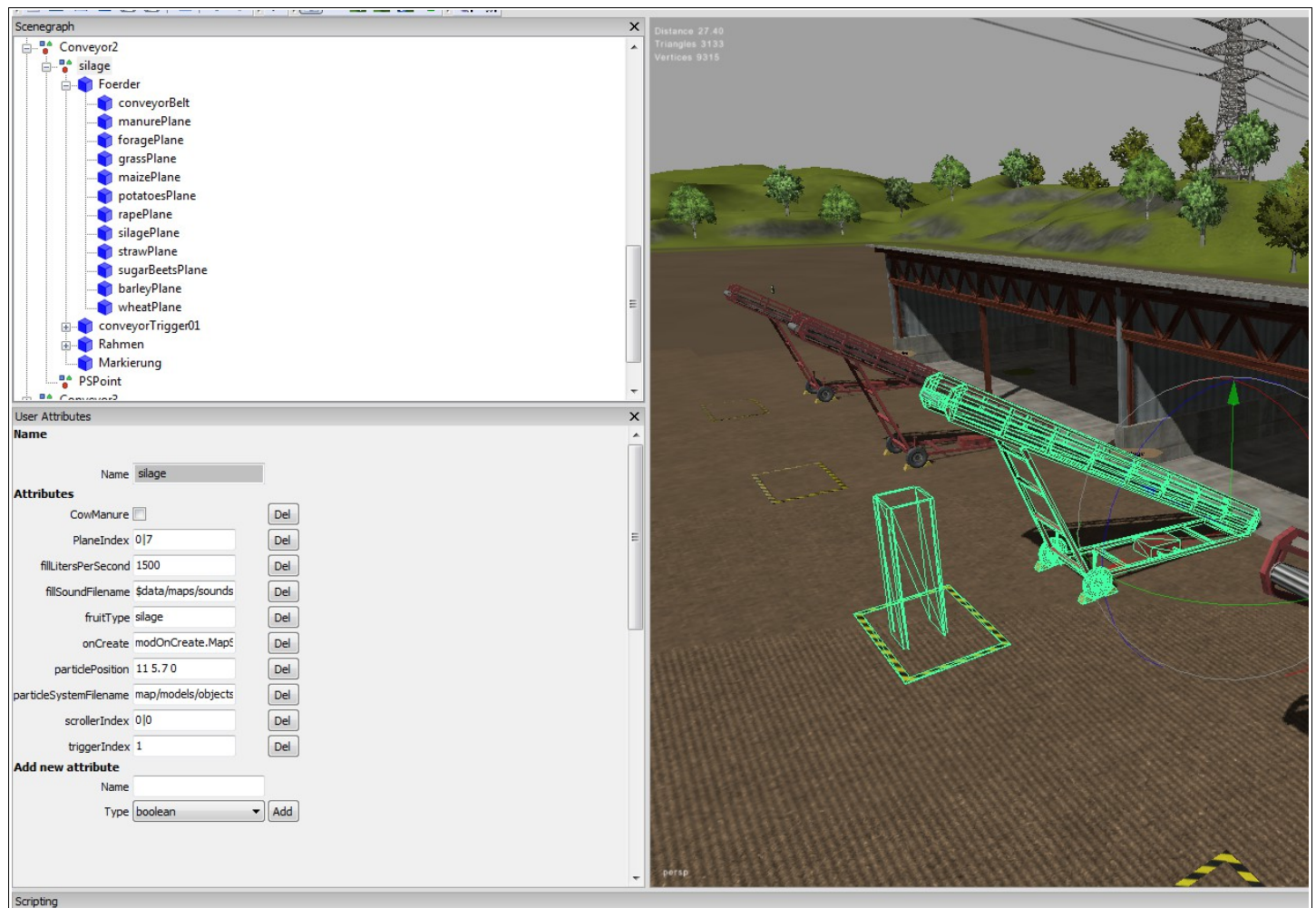
Eingefügt

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

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

mit dazu.

## 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)

---

mapSystemFilename	data/maps/silos
fruitType	silage
...	...

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.

---

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.

**NEU**

---

PigManure	<input checked="" type="checkbox"/>
-----------	-------------------------------------

<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.

**NEU**

---

sameStrawGrass	<input checked="" type="checkbox"/>
----------------	-------------------------------------

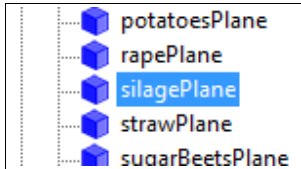
<Attribute name="sameStrawGrass" type="boolean" value="false"/>

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)

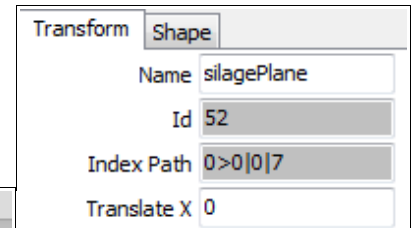
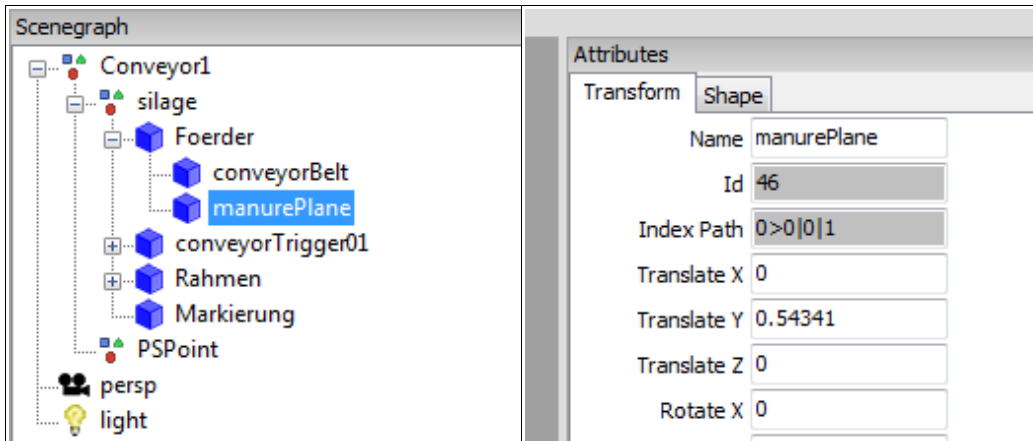
PlaneIndex 0|7

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“



Wenn die nicht benötigten Planen gelöscht ist darauf zu achten, dass 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"

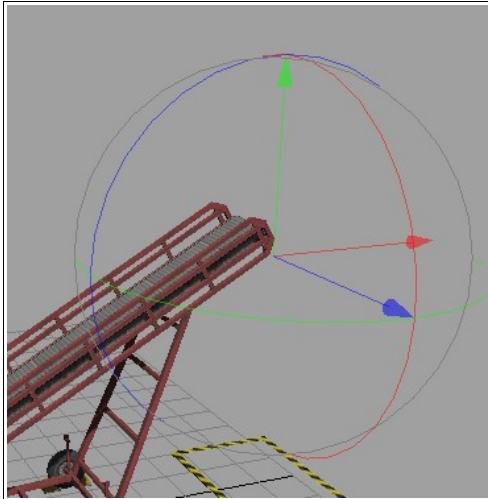
Dieser Pfad muss nicht geändert werden, da er auf eine Datei im Spiel Ordner verweist. Möchte man keinen Sound, muss „none“ eingetragen werden. (wird das Attribut gelöscht, wird der siloFillSound genutzt)

---

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.

Attributes	
Transform	
Name	PSPoint
Id	64
Index Path	0>1
Translate X	11
Translate Y	5.7
Translate Z	0

**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.

---

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](mailto:marhuw@gmail.com)

Ich wünsche viel Spaß damit.

Gruß  
Marhu