MapBuyableObjects

By Bluebaby210

Technische Dokumentation

Modifikation für den Landwirtschaftssimulator 2013

Dokumentversionen

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Version | Datum | Autor | Änderungsgrund / Bemerkungen |
| 0.1 | 01.09.2013 | Daniel Witzel | *Ersterstellung* |
| 0.2 | 07.09.2013 | Daniel Witzel | Erweiterung mit XML & I3D Inhalten |
| 0.3 | *07.09.2013* | *Daniel Witzel* | *Fertigstellung des RC1* |
|  |  |  |  |

**1 Einleitung**

* 1. **Allgemeines**
     1. **Zweck und Ziel dieses Dokuments**

Dieses Dokument beschreibt die Rahmenbedingungen, Anforderungen und genaue Beschreibung des Projekts: MapBuyableObjects. Im genauen dient es…

* Zur Definition des Projektziels
* Zur Erklärung der Funktionen
* Dem Modder beim Integrieren in seine Map
  + 1. **Abkürzungen**

Im Folgenden werden einige Abkürzungen erklärt die im Laufe der Dokumentation vorkommen.

* Map – Karte
* Mod – Modifikation
* LS – Landwirtschaftssimulator
* TG – Transform Group
* XML – zugehörige XML Datei
  1. **Projektstammdaten**
     1. **Projektname**

Bei diesem Projekt handelt es sich um das MapBuyableObjects Script.

* + 1. **Projektdauer**

Projektbeginn war der Dezember 2012

Projektende September 2013

* + 1. **Projektteam**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Rolle / Rollen | Name | E-Mail | Bemerkungen |
| Projektleiter | Bluebaby210 |  | ICQ: 622845950 |
| Programmierer | Bluebaby210 |  | ICQ: 622845950 |
| Grafiken | Desperados93 | Witzel85@googlemail.com | ICQ: 372445269 |
| Dokumentation | Desperados93 | Witzel85@googlemail.com | ICQ: 372445269 |

1. **Projektauftrag**
   1. **Umsetzung**

Es soll Spielern die Möglichkeit bieten sich ihre Gebäude auf ihrer Karte zu erweitern. Man fängt mit alten Maschinen an, also brauch man zu Beginn auch einen alten Hof. Hat man modernere Maschinen, kann man sich seinen Hof erweitern.

* 1. **Ziel**

Ziel dieses Projekt ist es, den LS realistischer zu gestalten, indem man im Spiel erweiterbare Objekte schafft.

* 1. **Verantwortlichkeiten**

Verantwortlich für Korrektheit des Quellcodes ist Bluebaby210.

Designer des Layouts und Dokumentationsersteller ist Desperados93.

1. **Anwendung der Modifikation**

Das Script MapBuyableObjects.zip muss in den Mods Ordner verschoben werden.

* 1. **Aufbau des Mods**

Das Script ist so aufgebaut, dass man sämtliche Konfiguration über die buyableHelpText.xml vornehmen kann.

* 1. **XML**

<SampleObject>

<HeadHudTetxure path = "MapLogo.dds"/>

<HeadHudPositionSize position1 = "0.255" position2 = "0.85" size1 = "0.37" size2 = "0.16" />

<price\_Object price = "36000" maximalMinus = "-0" hourIncome = "1000"/>

<de Headline ="SampleObject" fontSize = "0.05" headlinePositionFromLeft = "0.35">

<description textFontSize = "0.028" textPositionHeight = "0.55" textPositionFromLeft = "0.27"/>

<line description = "Hier ist die Beschreibung"/>

<line description = "fuer das Objekt. Sie koennen"/>

<line description = "bis zu ca. 15 zeilen schreiben."/>

<line description = "Mit textFontSize die Textgröße anpassen."/>

</de>

<fr Headline ="SampleObject">

<description/>

<line description = "Here is the Description"/>

<line description = "for the Object. You can"/>

<line description = "write round about 15 lines."/>

</fr>

<en Headline ="SampleObject">

<description/>

<line description = "Here is the Description"/>

<line description = "for the Object. You can"/>

<line description = "write round about 15 lines."/>

</en>

</SampleObject>

* + 1. **XML Tags**

<SampleObject>

Value des in den map.UserAttributes angegeben TextName

<HeadHudTetxure path = "MapLogo.dds"/>

Pfad zu eigenem Icon (512x256 pixel)

<HeadHudPositionSize position1 = "0.255" position2 = "0.85" size1 = "0.37" size2 = "0.16" />

Position und größe von den im Spiel dargestellten Texten

<price\_Object price = "36000" maximalMinus = "-0" hourIncome = "1000"/>

Kosten für das Objekt und der maximale Verschuldungswert beim Kauf

Einkommen pro Stunde

<de Headline ="SampleObject" fontSize = "0.05" headlinePositionFromLeft = "0.35">

de/en/fr/… = Sprache

Headline = Titelzeile

fontSize = Schriftgröße

headlinePositionFromLeft =Abstand nach links

<description textFontSize = "0.028" textPositionHeight = "0.55" textPositionFromLeft = "0.27"/>

textFontSize = Schrifgröße

textPositionHeight = Abstand oben/unten

textPositionFromLeft = Abstand nach links

<line description = " "/> = Textinhalt. Zeile kann bis so ~15x vorkommen und mit Inhalt gefüllt werden, textFontSize kann angepasst werden, wenn mehr Platz gebraucht wird.

* 1. **I3D – User Attributes Erklärung**
     1. **MainTrigger**

<Attribute name="Buy\_Objects" type="string" value=""/>

Index zur Tg mit kaufbaren Objekten

<Attribute name="Buy\_Triggers" type="string" value=""/>

Index zur TG mit kaufbaren Triggern

<Attribute name="Buy\_Triggers\_Auto" type="boolean" value="true"/>

Wenn true wird die TG automatisch ausgelsen, wenn Haken weg, dann jeder Index einzeln angeben

<Attribute name="Delete\_Objects" type="string" value=""/>

Index zur Tg mit verkaufbaren Objekten

<Attribute name="Delete\_Triggers" type="string" value=""/>

Index zur TG mit verkaufbaren Triggern

<Attribute name="Delete\_Triggers\_Auto" type="boolean" value="true"/>

Wenn true wird die TG automatisch ausgelsen, wenn Haken weg, dann jeder Index einzeln angeben

<Attribute name="New\_Carrer\_Start" type="string" value=""/>

Index zur TG mit dem neuen KarriereStart. Erst aktiv wenn gekauft und dann gespeichert.

<Attribute name="New\_ResetPlaces" type="boolean" value="false"/>

Ob neue ResetPlaces erstellt genutzt werden sollen

<Attribute name="New\_StorePlaces" type="boolean" value="false"/>

Ob neue StorePlaces erstellt genutzt werden sollen

<Attribute name="Number\_new\_ResetPlaces" type="integer" value="0"/>

Anzahl der neuen ResetPlaces

<Attribute name="Number\_new\_StorePlaces" type="integer" value="0"/>

Anzahl der neuen StorePlaces

<Attribute name="Object\_Ident\_Icon" type="integer" value="1"/>

Identifizierung des Icons

<Attribute name="Preview\_Sound" type="boolean" value="true"/>

Ob bei Vorschau sound gespielt werden soll

<Attribute name="Preview\_Time" type="float" value="10"/>

Vorschau Zeit, mindestens 5 sek, max 30sek

<Attribute name="SoundFile" type="string" value=""/>

Pfad zur eigenen Soundfile, pfad innerhalb der Map

<Attribute name="Sound\_Allowed" type="boolean" value="true"/>

Ob sound beim Kauf gespielt werden soll

<Attribute name="Sound\_is\_01" type="boolean" value="false"/>

Ob Sound1 gespielt werden soll

<Attribute name="Sound\_is\_02" type="boolean" value="false"/>

Ob Sound2 gespielt werden soll

<Attribute name="Sound\_is\_03" type="boolean" value="true"/>

Ob Sound3 gespielt werden soll

<Attribute name="TextName" type="string" value="MapBuyableObject01"/>

Textname des Objekts in der XML

<Attribute name="Translate\_Objects" type="string" value=""/>

Index zur TG mit Objekten die nur in der Position verändert werden sollen

<Attribute name="onCreate" type="scriptCallback" value="MapBuyableObject.onCreateBuyableObject"/>

Skript Callback

<Attribute name="xmlFilePath" type="string" value="map/buyable/buyableHelpText.xml"/>

Pfad zur XML mit den Texten, ohne Namen der zip zur Map

**Attribute when Translate\_Objects, then Attribute added in the object whit new Position**

<Attribute name="Rotation" type="string" value="0 90 0"/>

<Attribute name="Translation" type="string" value="0 0 3.5"/>

**Attribute when Object has a Rotation in Game when buyed, like windmill. Attribute direct in the rotate object**

<Attribute name="RotateX" type="float" value="0"/>

<Attribute name="RotateY" type="float" value="0"/>

<Attribute name="RotateZ" type="float" value="-0.0025"/>

* + 1. **IconJumping TG**

Das „Standard“ Icon muss drin bleiben. Bei verwendung von einem Eigenen Icon einfach in die TG „IconJumping“ hinzufügen. Wenn nicht, wird das StandardIcon verwendet.

<Attribute name="Icon\_Rotate" type="boolean" value="true"/> -- Soll sich das Icon drehen?

<Attribute name="Icon\_Jump" type="boolean" value="true"/> -- Soll das Icon springen?

<Attribute name="Icon\_Ident\_Object" type="integer" value="1"/> -- IdentObject von MainTrigger

<Attribute name="onCreate" type="scriptCallback" value="MapBuyableObject.onCreateIcon"/>

1. **Schlusswort**

Wir wünschen euch allen viel Spaß mit diesem Mod und hoffen, dass er zahlreich verwendung auf den kommenden ModMaps findet.

Wenn irgendwelche Fragen zu dem ganzen sein sollten, meldet euch bei Desperados93 oder Bluebaby210 via ICQ oder Email. Beide Adressen könnt ihr in diesem Dokument auf Seite 3 finden.

Grundsätzliches zum Einbau.

-Die neuen Objekte dürfen nicht in den Trigger reingehen, führt zum Spielabsturz.

-Alle Pfade in den Attributes, werden ohne Map Namen angegeben, also immer nur innerhalb eurer Map zip.

-Ihr könnt in eure Map das SearchBuyableObjectScript einbauen, dieses sorgt dafür das beim Spielstart geprüft wird, ob der User die MapBuyableObject.zip im Mods Ordner hat.

-die MapBuyableObject.zip darf nicht neu hochgeladen werden, auch nicht zusammen mit Maps als rar Datei. Freigaben zu Ausnahmen, werden auch nicht erteilt.

3.3.2

IconJumping TG darin sitzt ein shape, das zu Positionierung dient, dieses muss immer drin bleiben, darf nicht gelöscht werden. Wollt ihr einen eigenen Icon nutzen, z.B ein klein Scaliertes objekt, was man später auch kauft, so muss dieses einfach in die TG kopiert werden.

Wichtig: RigidBody rausnehmen, da der Icon ja springt und rotiert...