

Anleitung WaterMod v3.0 Map einbau

Die heruntergeladene Datei WaterMod.zip muss entpackt werden und in den Map Ordner

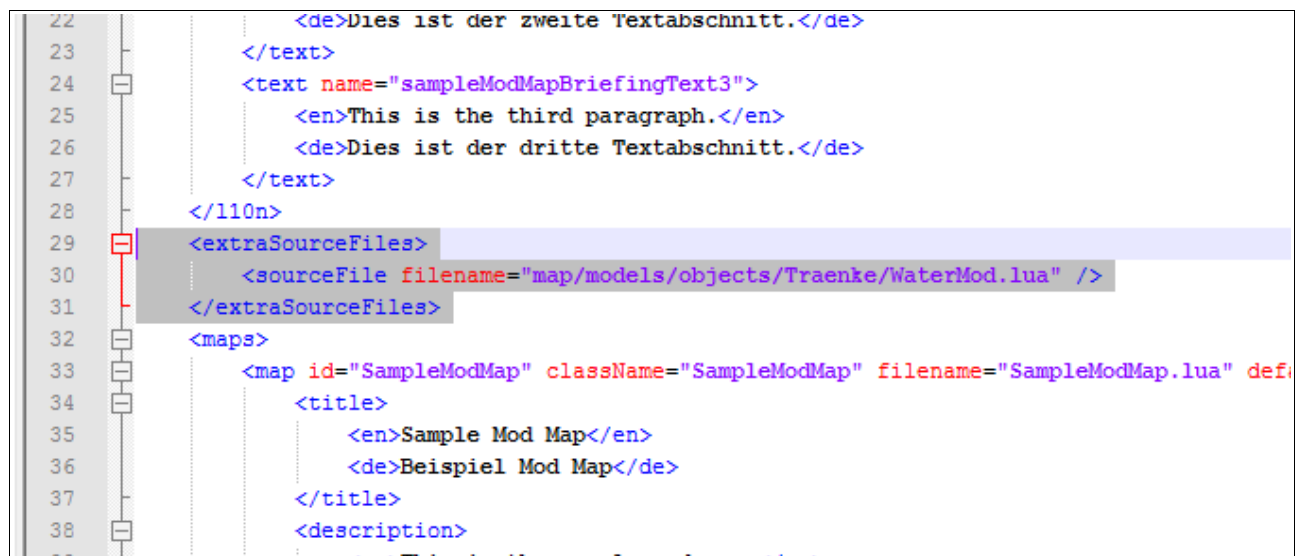
z.B. C:\....\mods\modMapSDK\map\models\objects\WaterMod

in die modDesc.xml der Map muss das Script eingebunden werden.

Dazu wird zwischen z.B. `</l10n>` und `<maps>`

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

eingefügt. Natürlich mit eurem Ordner Pfad.



Oder falls schon extraSourceFiles drin stehen einfach

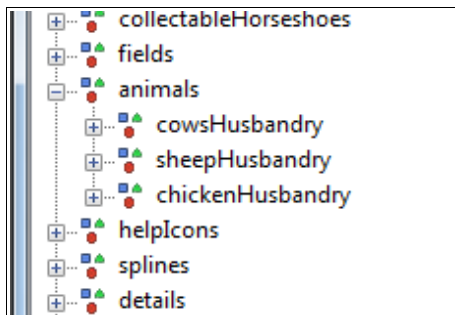
```
<sourceFile filename="map/models/objects/WaterMod/WaterMod.lua" />
```

mit dazu schreiben.



Dann Eure Map mit dem GE öffnen.

Einen der vorbereitete Traenke in die Map einfügen.



Im Scenegraph gibt es eine TransformGroup „animals“ mit den einzelnen Husbandry.



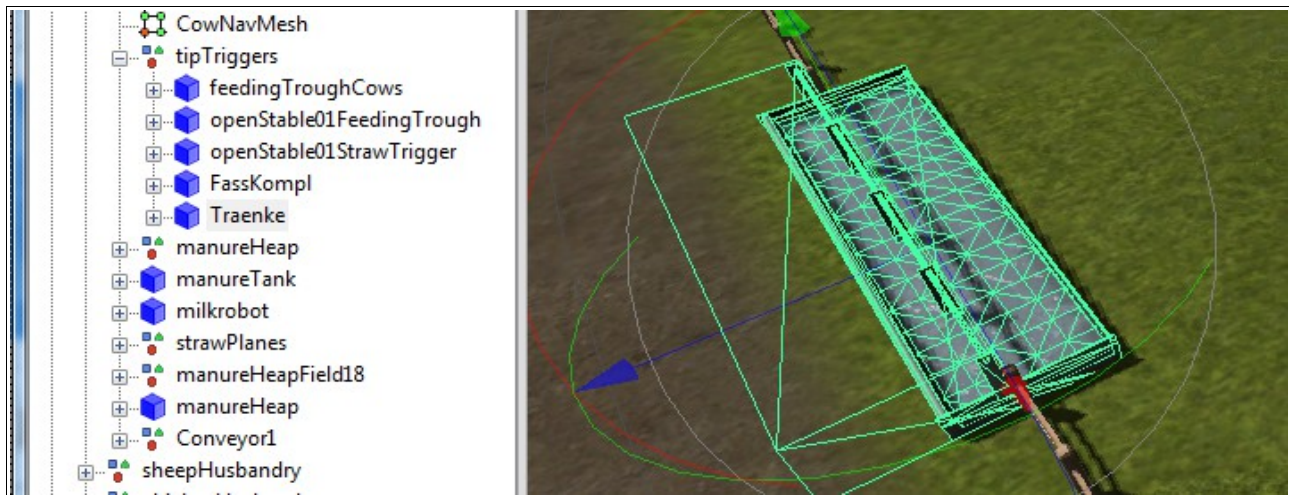
In jedem dieser Husbandrys gibt es die Group „tipTriggers“, in diese Group muss die Traenke eingefügt werden.

Objekte im GE ausschneiden kann man oben in der Menüleiste bei:

Edit → Cut

und wieder bei TipTriggers einfügen mit:

Edit → Paste



Nur wenn einer der mitgelieferten Traenken eingefügt wurde, ist die Funktion im Spiel gegeben.

Wird z.B. bei den Kühen eine Traenke eingefügt bei den Schafen aber nicht wird es auch nur bei den Kühen im PDA einen zusätzlichen Eintrag für Wasser geben.

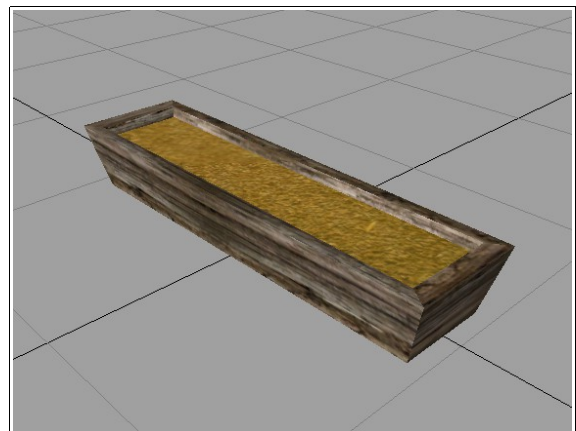
Zu den Traenken



Wasser Hühner



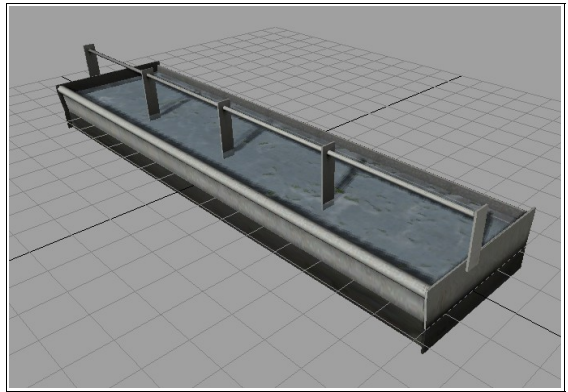
Weizen Hühner





Cow.i3d

Wasser Kühe



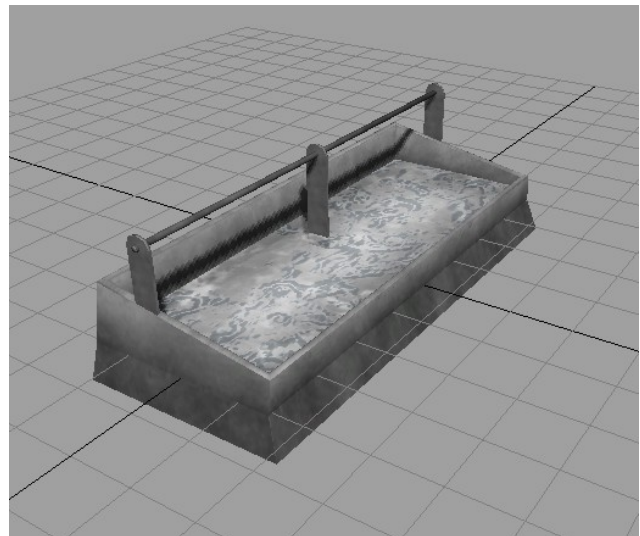
Fass.i3d

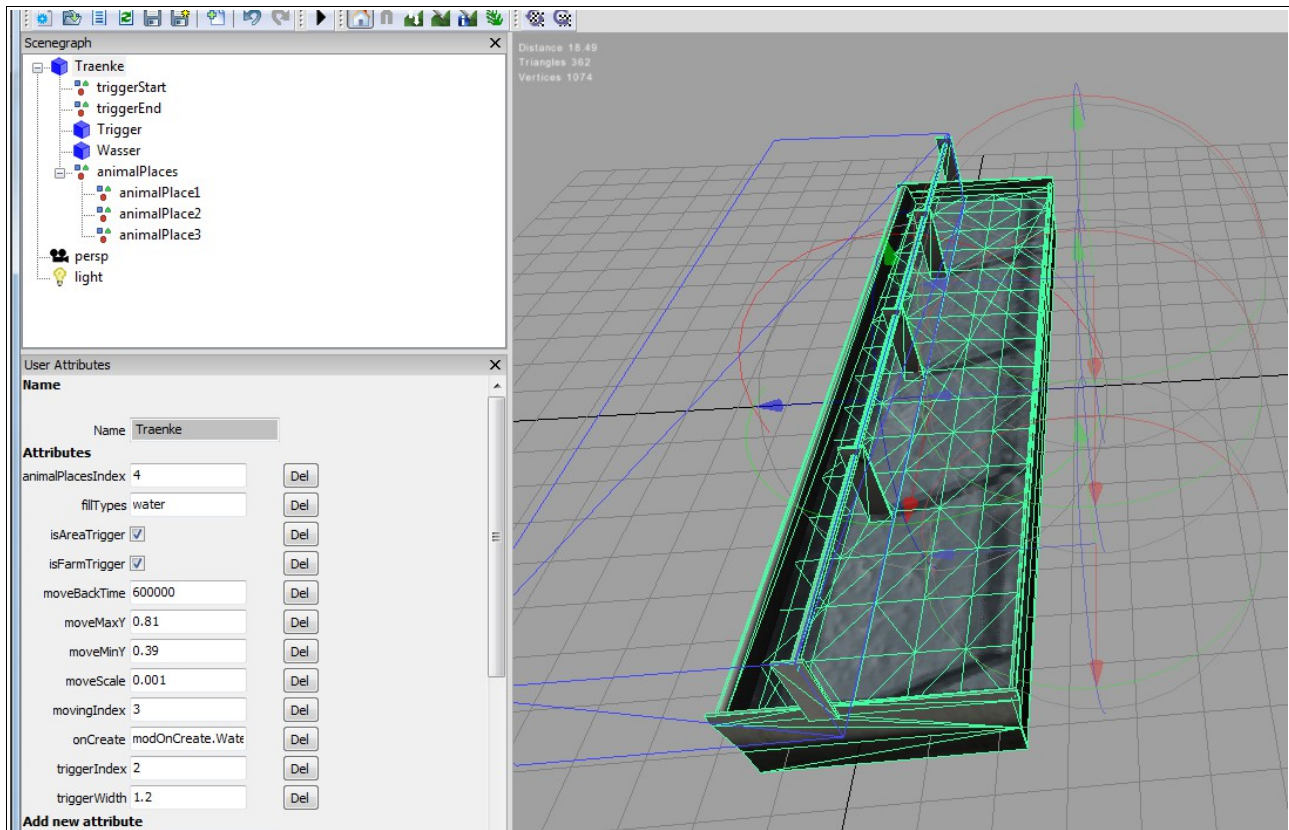
Wasser Kühe



Sheep.i3d

Wasser Schafe





Die Trigger sind alle gleich aufgebaut.

- Traenke – Optisches Element beinhaltet die UserAttribute.
- TipTrigger – hier in Blau ist der Tiptrigger (für Spezial WasserTrailer)
- Wasser – Wasser Plane
- AnimalPlaces – Stellen für die Tiere (sind schon eingestellt sollten aber bei bedarf angepasst werden, ich hatte bei den Schafen durch das Hüglige Gelände Probleme)

Neu in v3.0

- waterFillTrigger – Dadurch können die Tränken jetzt auch mit den Standard WasserTrailern befüllt werden.
- ShovelTarget – Nur beim Weizen Trog der Hühner damit kann der Trog mit einem Frontlader befüllt werden.
- Water2 – Da es bei manchen Probleme mit der WasserPlane gab, ist jetzt noch eine zweite mit bei, die kann bei bedarf genutzt werden. Dazu das UserAttribute movingIndex ändern in 6.

UserAttributes

The screenshot shows a 'User Attributes' window for an object named 'Traenke'. It contains a list of attributes, each with a text input field and a 'Del' button to its right.

Attribute	Value	Action
animalPlacesIndex	4	Del
fillTypes	water	Del
isAreaTrigger	<input checked="" type="checkbox"/>	Del
isFarmTrigger	<input checked="" type="checkbox"/>	Del
moveBackTime	600000	Del
moveMaxY	0.81	Del
moveMinY	0.39	Del
moveScale	0.001	Del
movingIndex	3	Del
onCreate	modOnCreate.Wate	Del
triggerIndex	2	Del
triggerWidth	1.2	Del

An den Attributes muss nichts geändert werden. Ihr könnt aber „moveScale“ erhöhen das bewirkt das die WasserPlane bei geringeren FillLevel höher steigt. z.B. bei Kleinen Maps wo man vielleicht nur 50 Kühe hat passt nicht viel Wasser in die Tränke, damit sie trotzdem voll aussieht „moveScale“ auf 0.1 setzen

Den „fillTypes“ auf keinen Fall ändern oder zusätzlich was reinschreiben, dann wird es nicht mehr funktionieren.

Die einzelnen Tränken sind zwar für die jeweiligen Tiere vorbereitet aber sie können auch unter einander getauscht werden.

So kann die Tränke oder das Fass für die Kühe auch bei den Schafen aufgestellt werden oder die kleine Tränke für Hühner bei den Kühen (sieht komisch aus geht aber) nur die AnimalPlaces müssen dann angepasst werden.

Ich hoffe das die Anleitung etwas hilfreich war und ich nichts vergessen habe, 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