

# Installationsanleitung

## Futterlager V1

by Abate Mods



### Copyrights

Bitte diesen Mod nicht ohne meine Zustimmung auf anderen Plattformen, Internetseiten, Foren oder Downloadportalen anbieten oder zur Verfügung stellen.

## Vorwort

Liebe LS Fans

Mit diesem Download erhaltet Ihr ein neues Futterlager welches mit dem Giants Editor auf euren Maps eingabaut werden kann. Das Futterlager ist ein MultiStroh-Futterlager. Das bedeutet, dass Stroh von diversen Fruchtsorten angenommen wird. Neben dem Standard-Stroh welches von Weizen und Gerste erstellt wird, kann weiterhin auch noch Stroh von Roggen, Dinkel und Hafer gebunkert werden.

**Sofern das Futterlager auf einer Standard-Map eingebaut wird, beachtet bitte die Anweisungen auf der letzten Seite dieser Anleitung. Ansonsten kann es zu Log-Fehlern kommen. Diese haben zwar keinen Einfluss auf die Funktion, sehen aber doof aus.**

---

## Zip-Datei

Die Datei „Futterlager\_V1.zip“ muss zunächst entpackt werden. Den sich darin befindlichen Ordner „Futterlager\_V1“ bitte in euren Map-Ordner verschieben.

z.B.  
map\models\objects\Futterlager\_V1

---

## modDesc.xml

Damit die Förderbänder und die Digitalanzeigen funktionieren müssen die beiden Dateien

„MapSiloBand.lua“  
„DigitalAmountMover.luc“

welche sich in dem Ordner „Futterlager\_V1\scripts“ befinden, in den Scripte-Ordner eurer Map verschoben werden.

Ist das erledigt muss die Datei „modDesc.xml“ eurer Map angepasst werden.

**Sofern es in eurer „modDesc.xml“ bereits den Eintrag**

```
<extraSourceFiles>  
    XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX  
</extraSourceFiles>
```

gibt, fügt bitte folgende zwei Zeilen in diesen Abschnitt hinzu.

```
<sourceFile filename="map/scripte/DigitalAmountMover.lua" />  
<sourceFile filename="map/scripte/MapSiloBand.lua" />
```

---

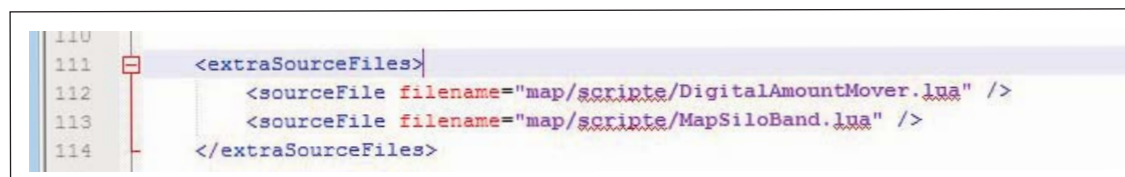
## **Copyrights**

Bitte diesen Mod nicht ohne meine Zustimmung auf anderen Plattformen, Internetseiten, Foren oder Downloadportalen anbieten oder zur Verfügung stellen.

Gibt es diesen Bereich noch nicht, legt diesen Abschnitt bitten nach folgendem Besispiel an.

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

Auf jeden Fall ist darauf zu achten, dass der Pfad zu den beiden „lua-Dateien“ eurer Map angepasst wird, so wie es für eure Map zutreffend ist.



```
110
111 <extraSourceFiles>
112   <sourceFile filename="map/scripte/DigitalAmountMover.lua" />
113   <sourceFile filename="map/scripte/MapSiloBand.lua" />
114 </extraSourceFiles>
```

Bitte nicht wundern, dass die Script-Datei für die Digitalanzeigen „.luc“ heißt aber in der modDesc.xml mit „.lua“ angegeben ist. Das ist so korrekt und hat seine Richtigkeit.

Noch ein Hinweis zu den „lua-Dateien“.

Bei der „DigitalAmountMover.lua“ handelt es sich um die Funktion der Digitalanzeigen welche von Blacky\_BPG zur Verfügung gestellt werden und hier Verwendung finden.

Bei der „MapSiloBand.lua“ handelt es sich um die Funktion der Förderbänder welche von Marhu zur Verfügung gestellt werden und hier Verwendung finden.

## **Map-Einbau**

Dann könnt Ihr mit dem Giants Editor das Futterlager in eure Map einbauen.

---

## **Partikel-System**

Damit eure Log fehlerfrei bleibt und alle Funktionen genutzt werden können ist noch eine weitere Anpassung im Giants Editor notwendig. Hierbei handelt es sich um das Partikel-System der Förderbänder (quasi der Staub der am Ende des Förderbands beim Verladen entsteht).

Wenn diese Anpassung nicht erfolgt erhaltet Ihr mehrer Log-Fehler die z.B. folgendermaßen aussehen:

```
Error: failed to load particle system
C:/Users/<Username>/Documents/MyGames/FarmingSimulator2013/mods/<modMap>/
map/objects/mapSiloBand/PSHell.i3d
```

---

### **Copyrights**

Bitte diesen Mod nicht ohne meine Zustimmung auf anderen Plattformen, Internetseiten, Foren oder Downloadportalen anbieten oder zur Verfügung stellen.

Es ist daher notwendig, dass Ihr den Pfad zu den Partikeldateien eurer Map anpasst.

Es gibt insgesamt 2 Partikeldateien welche Bestandteil des Mods „MapSiloBand“ von Marhu sind. Diese heißen „PSHell.i3d“ und „PSDunkel.i3d“.

Sofern dieser Mod bei euch noch nicht vorhanden ist, ladet euch diesen am besten direkt auf der Webseite von Marhu.

<http://marhu.net/index.php?ms=Mods&mod=MapSiloBand>

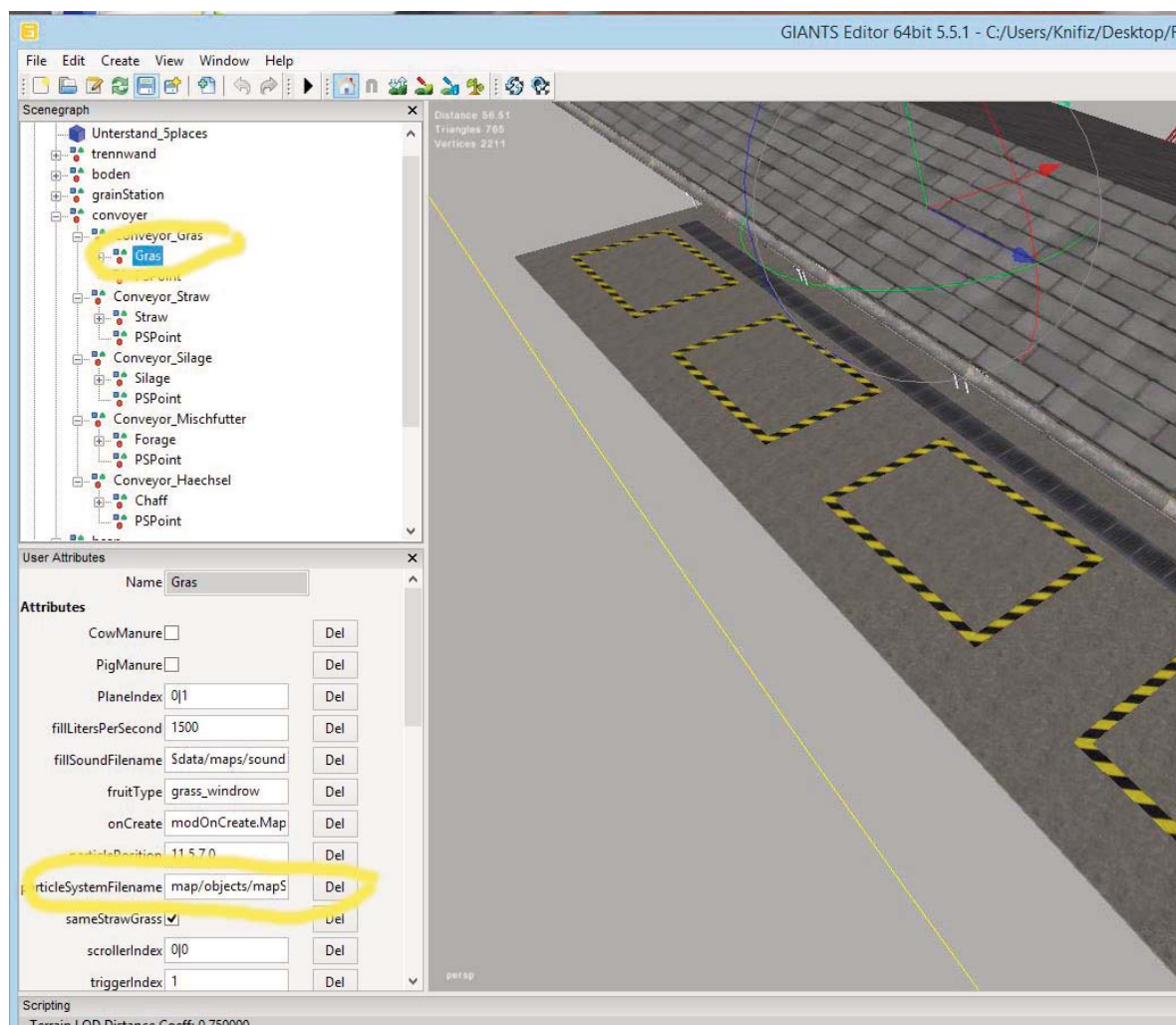
Dann wählt ihr im Giants Editor in eurer Map das Futterlager\_V1 aus und wechselt in die „TransformGroup“

```
<convoyer>
  <Conveyor_Gras>
    <Gras>
```

In den User Attributes erscheint hier der Punkt „particleSystemFilename“.

Hier den Pfad zu der entsprechenden Datei, also entweder „PSHell.i3d“ oder „PSDunkel.i3d“angeben. Je nachdem wo Ihr diese Dateien in eurer Map gespeichert habt.

Nach dieser Vorgehensweise passt ihr bitte die Pfadangaben für alle fünf Förderbänder an und dann staubt es auch schön und die Log-Fehler sind weg.



### Copyrights

Bitte diesen Mod nicht ohne meine Zustimmung auf anderen Plattformen, Internetseiten, Foren oder Downloadportalen anbieten oder zur Verfügung stellen.

## Standard-Map und MultiFrucht MAP

Wie schon im Vorwort beschrieben kann es beim Einbau des Futterlagers in einer Map mit Standardfrüchten zu Problemen und Log-Fehlern kommen. Das liegt daran, dass dieses Futterlager auf Stroh von mehreren Fruchtarten ausgelegt ist. Standardmäßig wird Stroh aus Weizen und Gerste produziert. Dieses Lager kann jedoch auch Stroh annehmen, was durch Dinkel, Hafer und Roggen produziert wird.

Hierfür ist der Stroh-Bunker mit mehreren Triggern und Planen ausgestattet welche übereinander liegen.

Solltet Ihr lediglich mit Standard-Früchten arbeiten und keine weiteren Fruchtarten in eurer Map verbaut haben, können die nicht benötigten Trigger einfach löschen.

Geht im Giants Editor einfach auf die TransformGroup

<Futterlager\_V1>

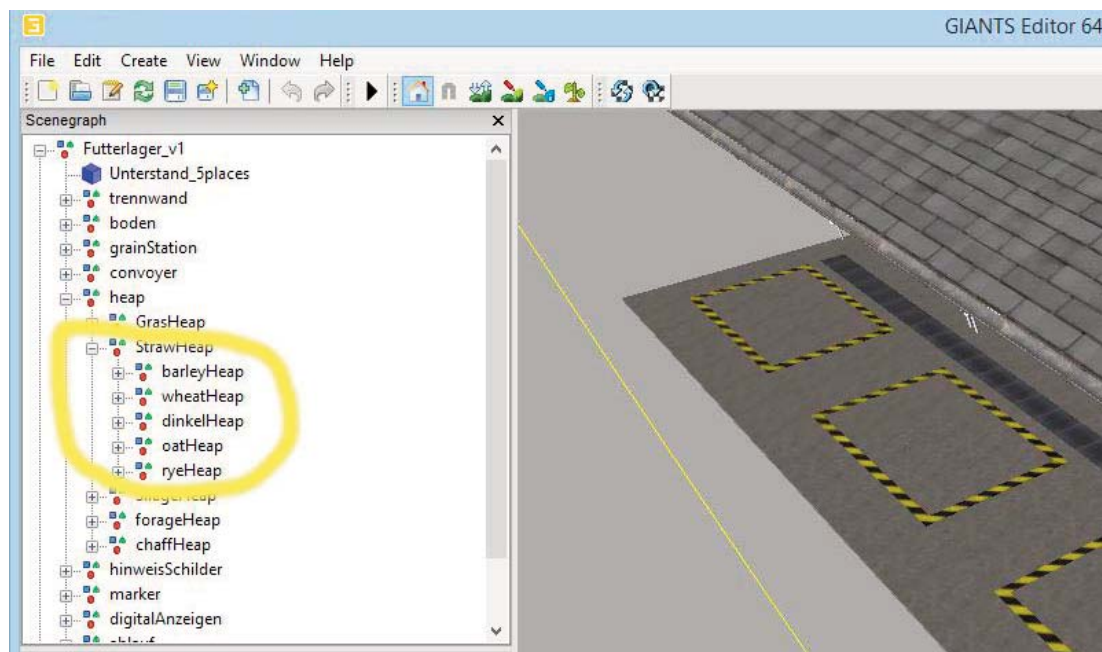
<heap>

<StrawHeap>

Dort findet Ihr die Gruppen:

barleyHeap	=	Gerste	(StandardFrucht - bitte nicht löschen)
wheatHeap	=	Weizen	(StandardFrucht - bitte nicht löschen)
dinkelHeap	=	Dinkel	(Erweiterte Frucht - kann gelöscht werden wenn nicht verwendet)
oatHeap	=	Hafer	(Erweiterte Frucht - kann gelöscht werden wenn nicht verwendet)
ryeHeap	=	Roggen	(Erweiterte Frucht - kann gelöscht werden wenn nicht verwendet)

Löscht die gesamte TransformGroup der nicht verwendeten Früchte und auch diese LOG-Fehler sind weg.



Ich wünsche euch nun viel Spaß mit meinem Futterlager und freue mich schon auf eure Kritik und Anregungen.

Euer Abate

---

### Copyrights

Bitte diesen Mod nicht ohne meine Zustimmung auf anderen Plattformen, Internetseiten, Foren oder Downloadportalen anbieten oder zur Verfügung stellen.