

WaterMod V 3.1.5

by [Marhu](#)



Mod für Landwirtschafts-Simulator 15

Interface: FS15 1.1.0.0 RC12

Einbau Anleitung

Inhaltsverzeichnis:

1 Einleitung	Seite 3
2 Einbau	Seite 3
3 modDesc.xml	Seite 5
3.1 110n (Übersetzung)	Seite 6
4 UserAtributes	Seite 6
5 Tränken Übersicht	Seite 8
6 Support	Seite 10

1 Einleitung

Ändere nicht die Original Map das funktioniert nicht, nutze immer eine Mod Map.

Es wurde versucht den Einbau so einfach wie möglich zu halten, trotzdem werden gewisse Kenntnisse im Umgang mit dem GE und dem editieren der modDesc.xml voraus gesetzt.

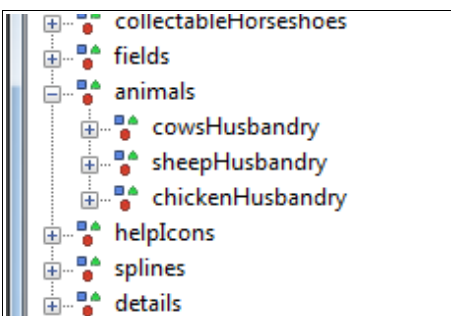
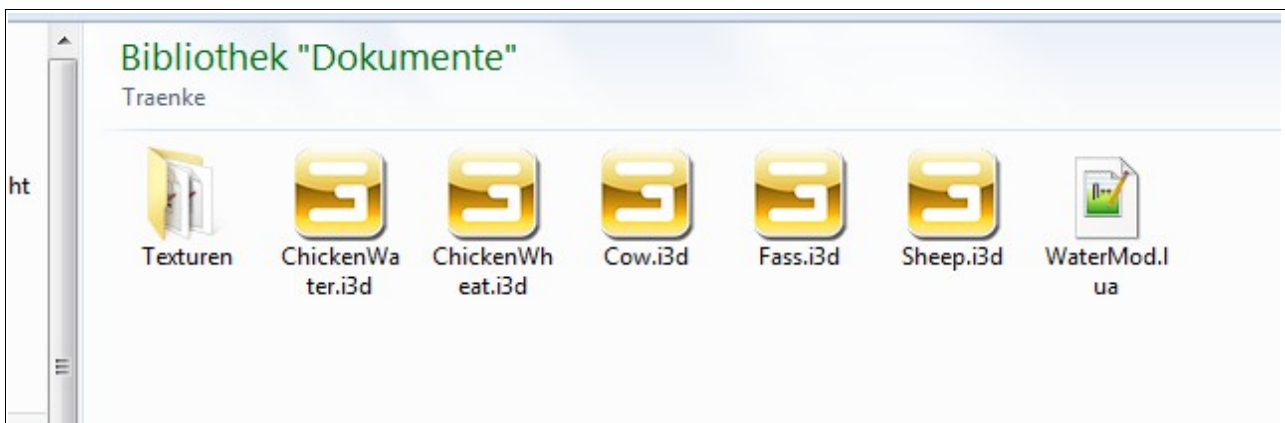
2 Einbau

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

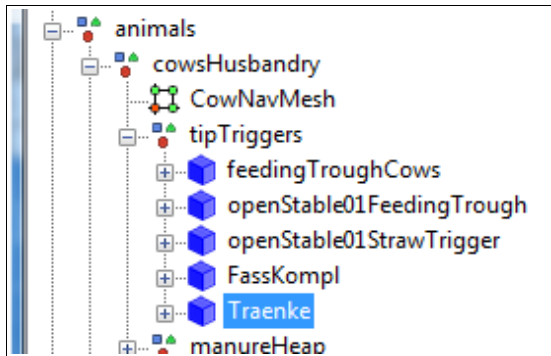
z.B. [C:\](#)...\mods\modMapSDK\map\models\objects\WaterMod

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.



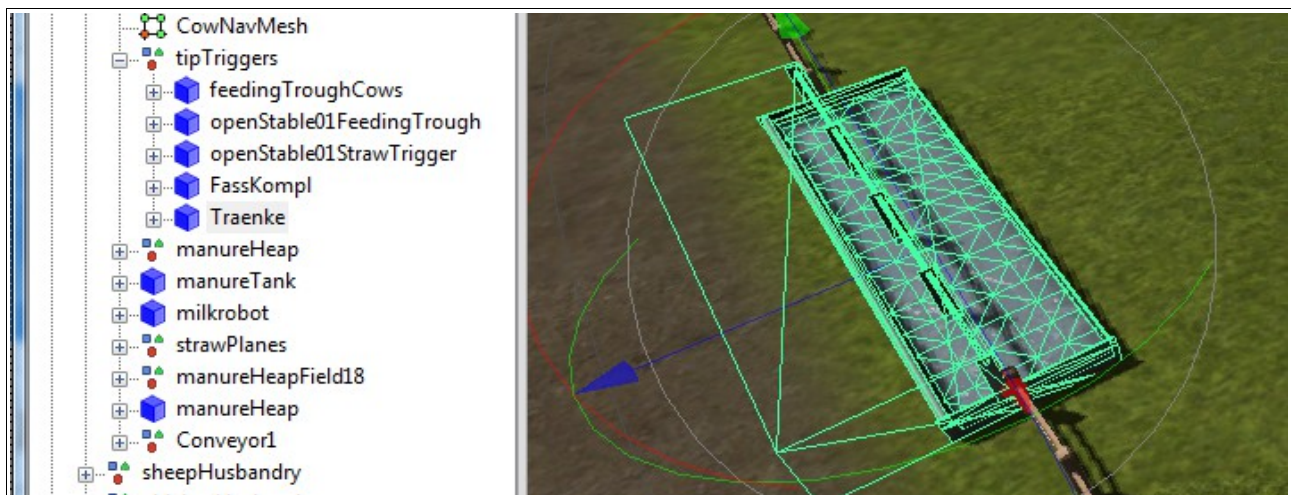
In jedem dieser Husbandrys gibt es die Group „tipTriggers“, in diese Group muss die Traenke eingefügt werden.

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.

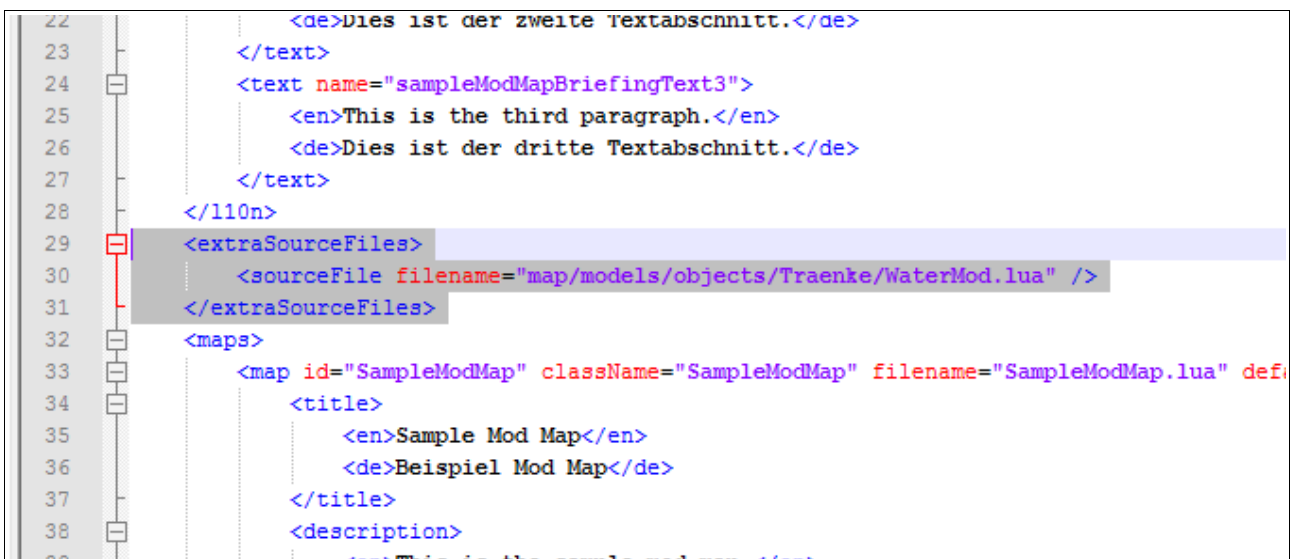
3 modDesc.xml

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>
```

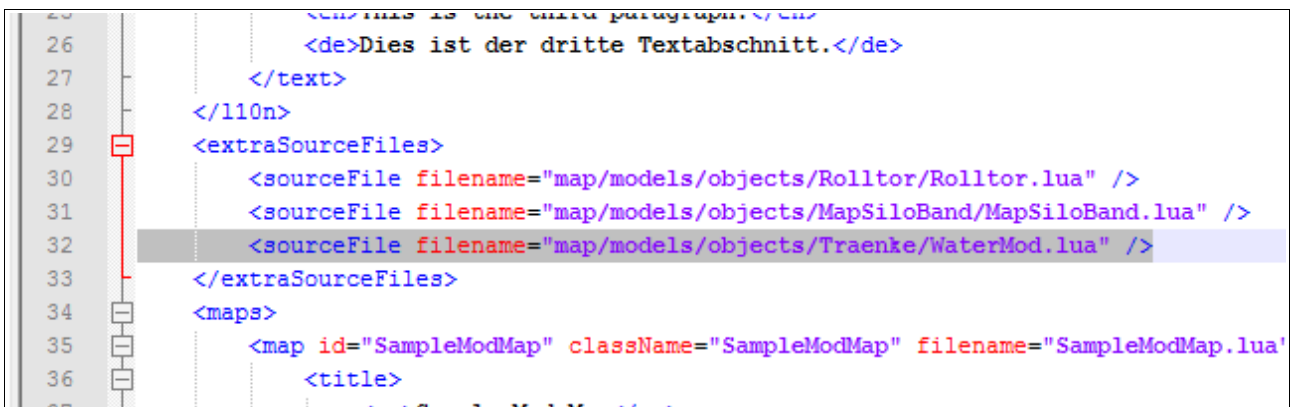
eingefügt. Natürlich mit eurem Ordner Pfad.



Oder falls schon extraSourceFiles drin stehen einfach

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

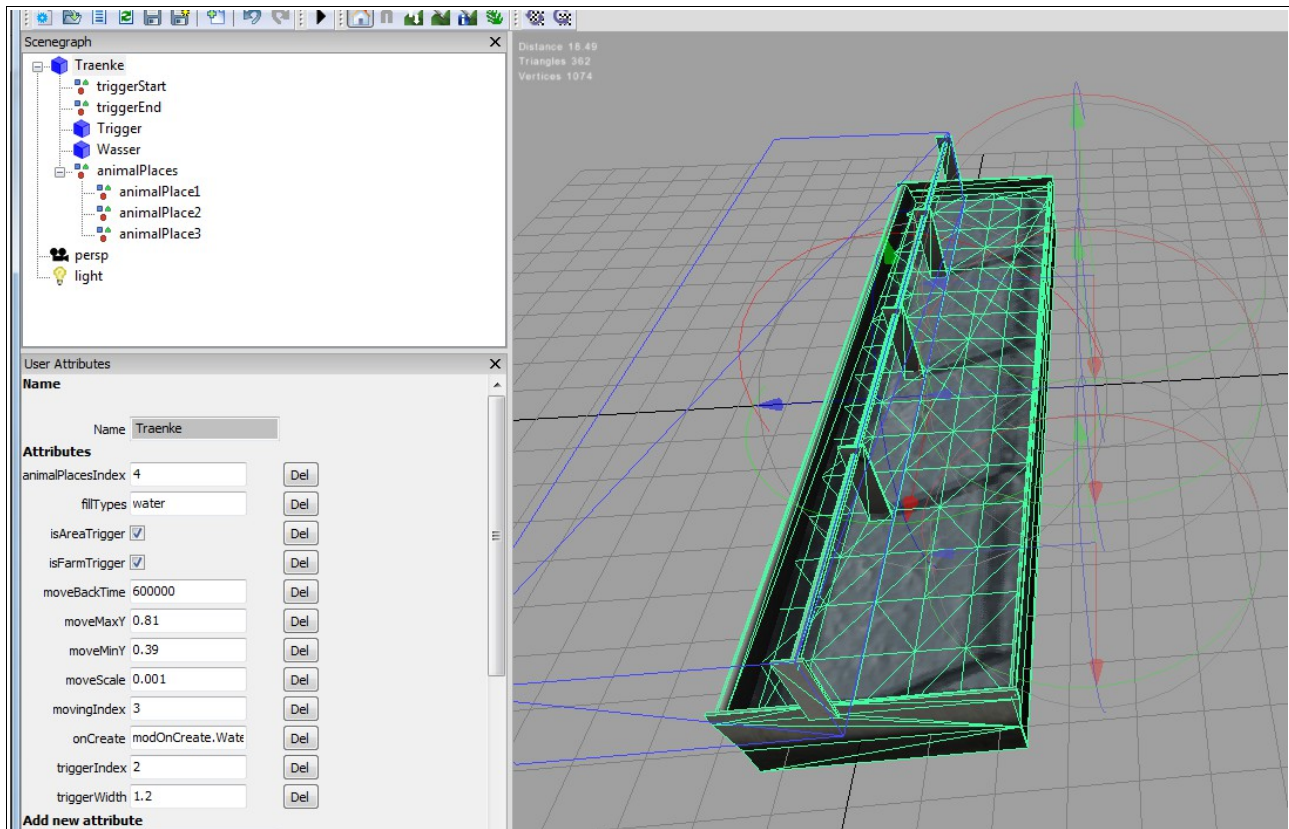
mit dazu schreiben.



3.1 I10n (Übersetzung)

Nicht nötig.

4 UserAttributes



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)

waterFillTrigger – Dadurch können die Tränken jetzt auch mit den Standard WasserTrailern befüllt werden.

shovelCatcherIndex – 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.

User Attributes

Name

Name

Attributes

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

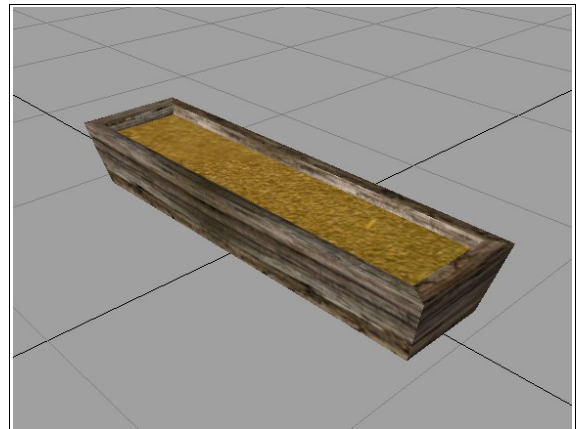
5 Tränken Übersicht



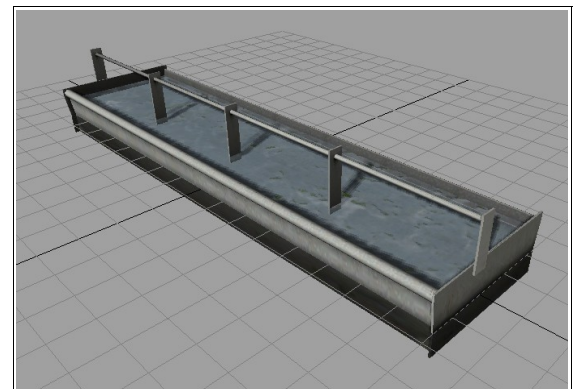
Wasser Hühner



Weizen Hühner



Wasser Kühe

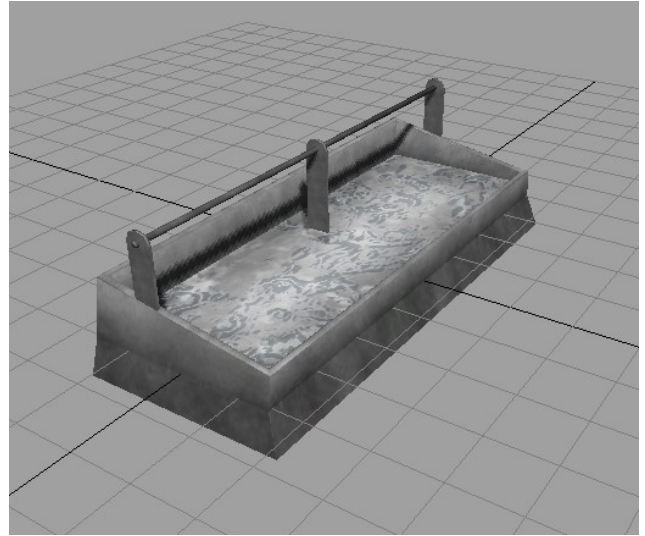


Wasser Kühe





Wasser Schafe



6 Support

Ich hoffe das die Anleitung etwas hilfreich war, sollten noch irgendwelche Fragen aufkommen könnt Ihr mich gerne anschreiben. Aber bitte nicht einfach „*Es geht nicht*“ sondern mit genauer Fehler/Problem Beschreibung auch diverse Fehlermeldungen in der log.txt sind immer sehr hilfreich. Bei Anfragen per Mail am besten gleich die log.txt mit anhängen, dadurch kann ich viel schneller Helfen.

Auch für Änderungsvorschläge bin ich offen.

Kontakt:

Marhu.net

[Forum](#)

Ich wünsche viel Spaß damit.

Gruß
Marhu

