

Anleitung WaterMod Map einbau

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

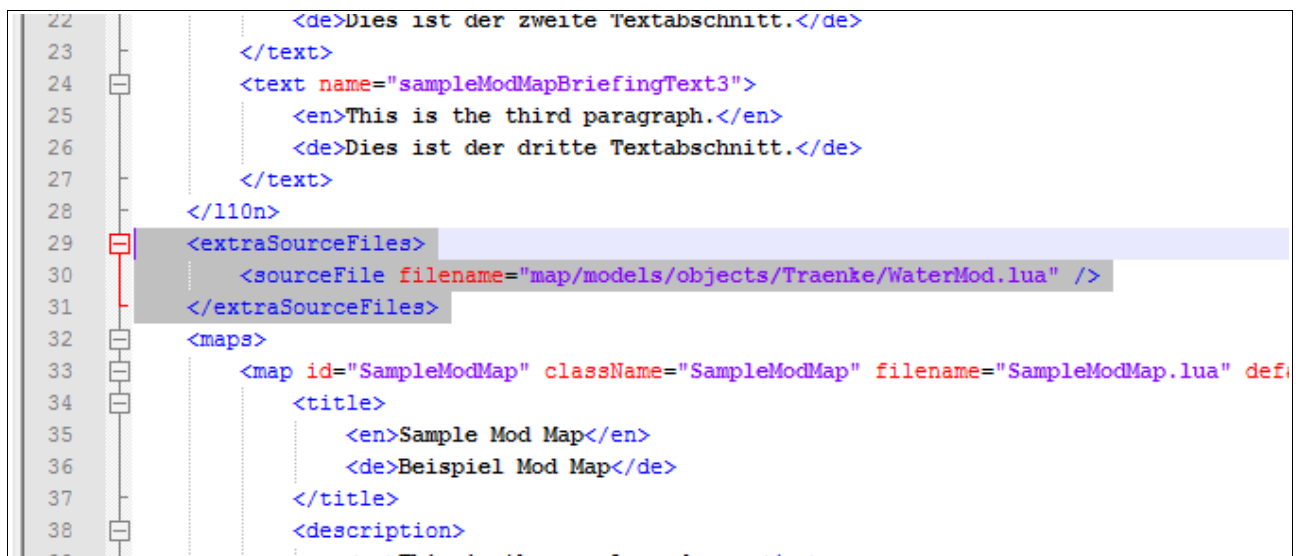
z.B. C:\....\mods\modMapSDK\map\models\objects\Traenke

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/Traenke/WaterMod.lua" />
</extraSourceFiles>
<maps>
```

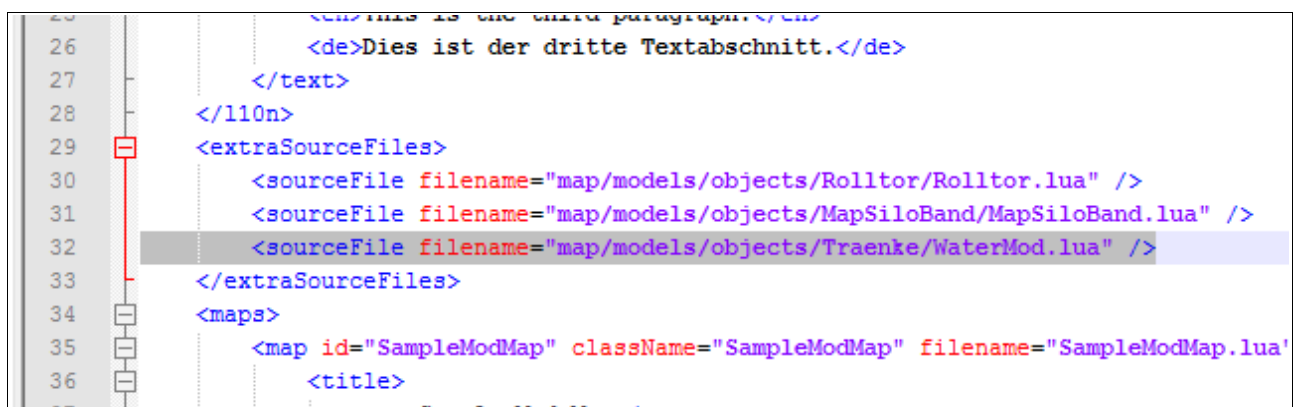
eingefügt. Natürlich mit eurem Ordner Pfad.



Oder falls schon extraSourceFiles drin stehen einfach

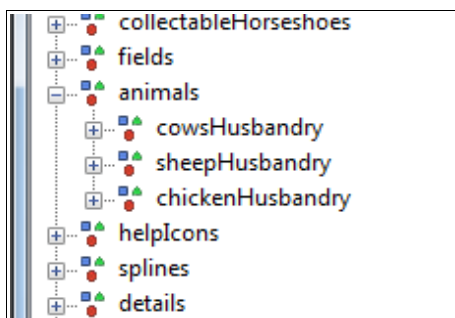
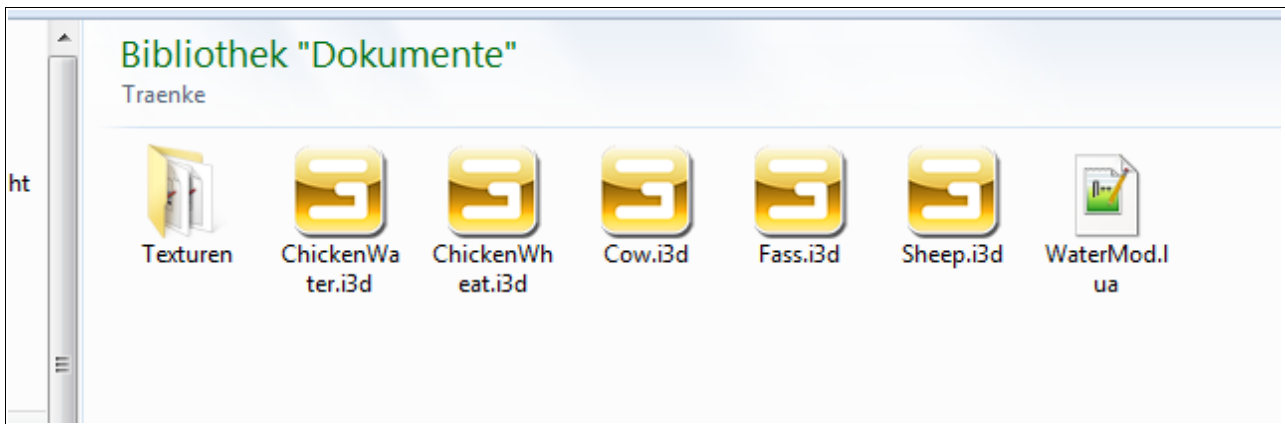
```
<sourceFile filename="map/models/objects/Traenke/WaterMod.lua" />
```

mit dazu schreiben.



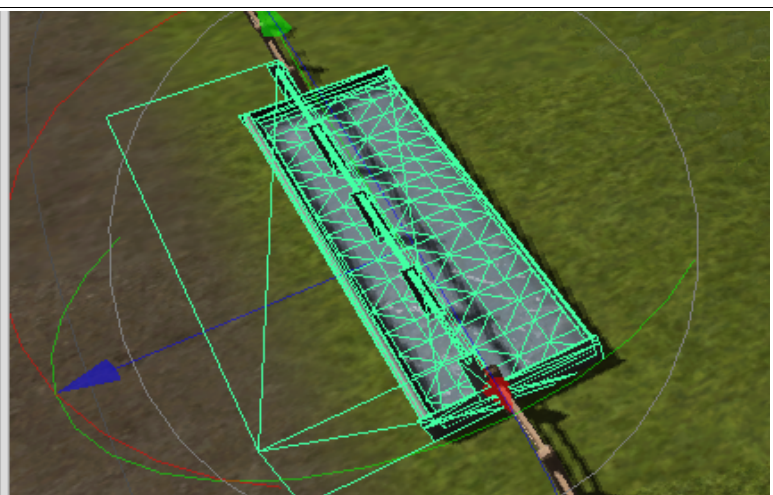
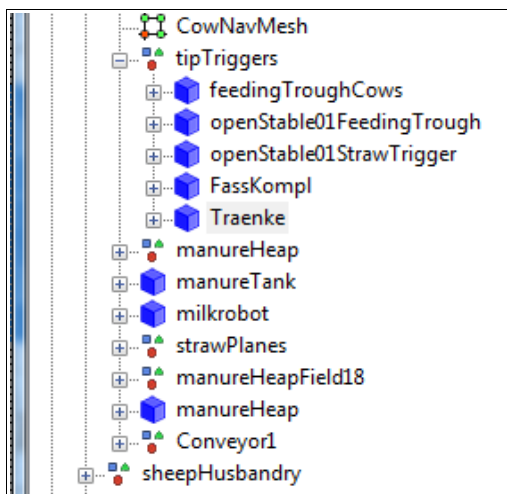
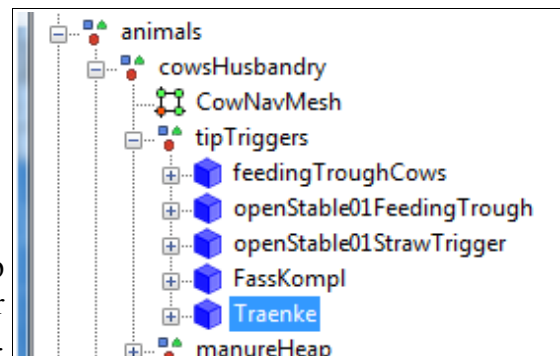
Dann Eure Map mit dem GE öffnen.

Einen der vorbereiteten Trigger 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 der Trigger eingefügt werden.



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

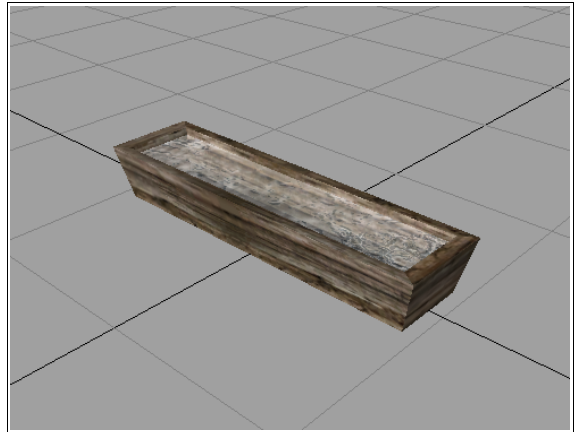
Wird z.B. bei den Kühen ein Trigger eingefügt bei den Schafen aber nicht wird es auch nur bei den Kühen im PDA einen zusätzlichen Eintrag für Wasser geben.

Zu den Triggern



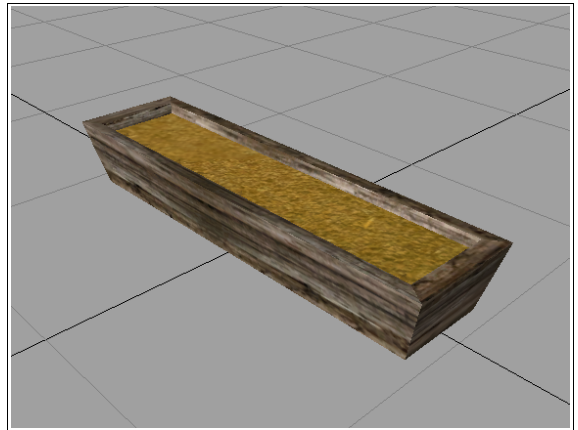
ChickenWater.i3d

Wasser Hühner



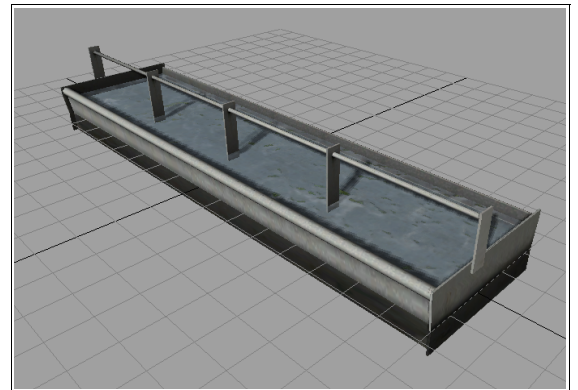
ChickenWheat.i3d
d

Weizen Hühner



Cow.i3d

Wasser Kühe



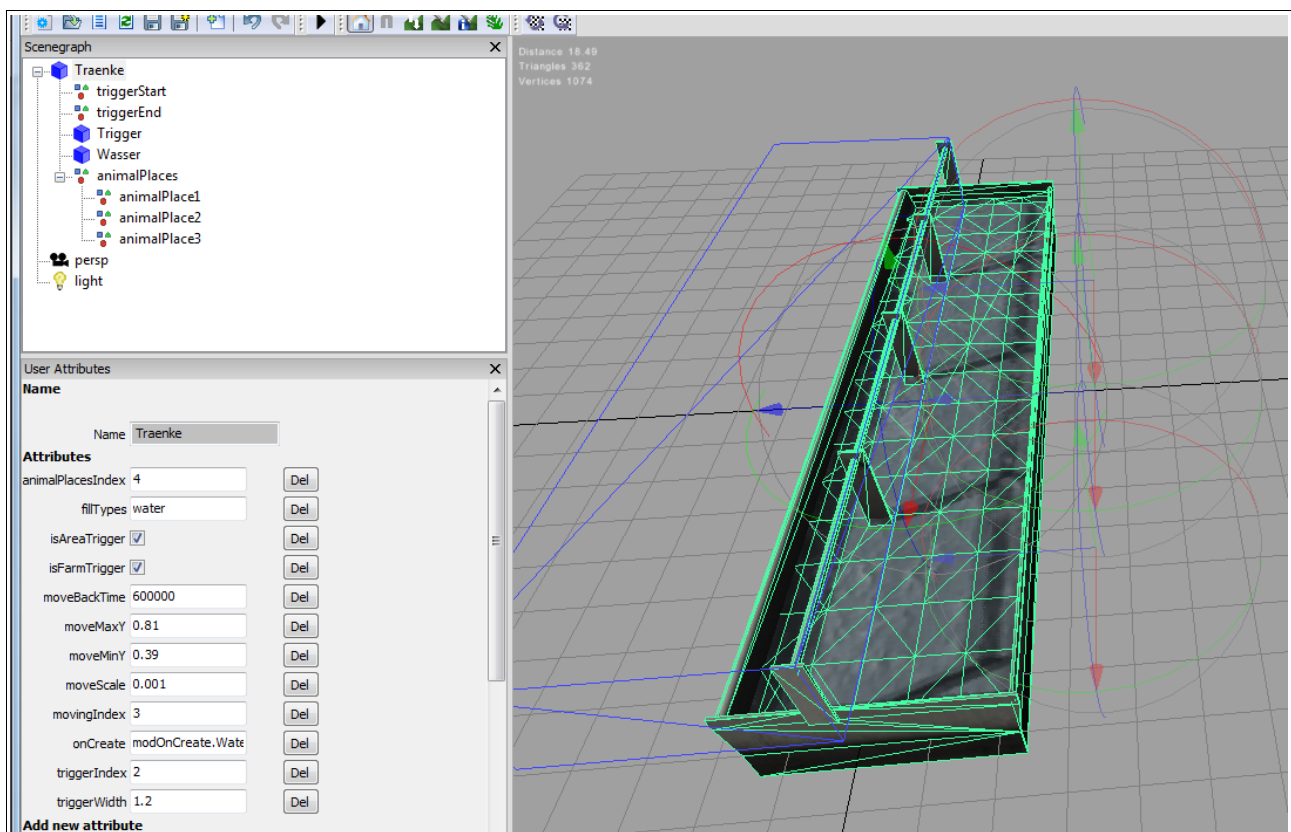
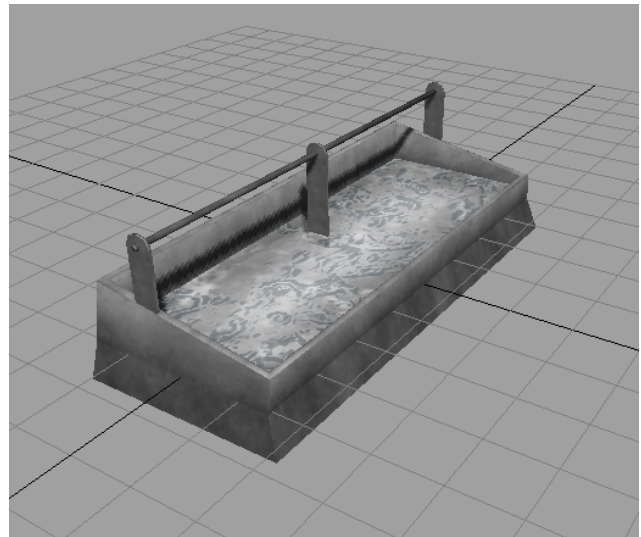
Fass.i3d

Wasser Kühe





Wasser Schafe



Die Trigger sind alle gleich aufgebaut.

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

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