

Vorweg SICHERHEITSKOPIE eurer MAP machen !!!!

fruitType: erdbeere und/oder kohlrabi

Nur eine oder beide aussuchen und die entsprechenden Werte und Daten kopieren und einfügen.

1.

modDesk.xml der Map öffnen

Eintrag:

Wenn extraSourceFiles schon da nur den Mittelteil einfügen.

```
<extraSourceFiles>  
<sourceFile filename="map/scripte/fruitRegister1.lua" />  
</extraSourceFiles>
```

Wenn 110n schon da, und das müsste es, nur den **Mittelteil** einfügen.

```
<110n>  
    <text name="erdbeere"> <en>erdbeere</en> <de>Erdbeere</de> </text>  
    <text name="kohlrabi"> <en>kohlrabi</en> <de>Kohlrabi</de> </text>  
</110n>
```

2.

Ordner „scripte“ in den Ordner „EureMap/map“ kopieren ggf. einfügen zulassen.
Texturen in Ordner „EureMap/map/textures/foilage“ kopieren.

3.

EureMap.i3D mit Editor öffnen.

Suche: </Files> **davor** einfügen.

```
<File fileId="10060" filename="textures/foilage/foilage_erdbeere_diffuse.png" relativePath="true"/>
<File fileId="10061" filename="textures/foilage/foilage_erdbeere_distance2_diffuse.png"
relativePath="true"/>
<File fileId="10062" filename="textures/foilage/foilage_erdbeere_distance3_diffuse.png"
relativePath="true"/>
<File fileId="10063" filename="textures/foilage/foilage_erdbeere_distance4_diffuse.png"
relativePath="true"/>
<File fileId="10064" filename="textures/foilage/foilage_erdbeere_distance5_diffuse.png"
relativePath="true"/>
<File fileId="10065" filename="textures/foilage/foilage_erdbeere_distance6_diffuse.png"
relativePath="true"/>
<File fileId="10066" filename="textures/foilage/foilage_erdbeere_distance7_diffuse.png"
relativePath="true"/>
<File fileId="10067" filename="textures/foilage/foilage_erdbeere_haulm_diffuse.dds" relativePath="true"/>

<File fileId="10070" filename="textures/foilage/foilage_kohlrabi_diffuse.png" relativePath="true"/>
<File fileId="10071" filename="textures/foilage/foilage_kohlrabi_distance2_diffuse.png"
relativePath="true"/>
<File fileId="10072" filename="textures/foilage/foilage_kohlrabi_distance3_diffuse.png"
relativePath="true"/>
<File fileId="10073" filename="textures/foilage/foilage_kohlrabi_distance4_diffuse.png"
relativePath="true"/>
<File fileId="10074" filename="textures/foilage/foilage_kohlrabi_distance5_diffuse.png"
relativePath="true"/>
<File fileId="10075" filename="textures/foilage/foilage_kohlrabi_distance6_diffuse.png"
relativePath="true"/>
<File fileId="10076" filename="textures/foilage/foilage_kohlrabi_distance7_diffuse.png"
relativePath="true"/>
<File fileId="10077" filename="textures/foilage/foilage_kohlrabi_haulm_diffuse.png" relativePath="true"/>
```

4.

Die einzigsten Werte die evtl. geändert werden müssen entnehmt ihr den ersten 3 zeilen bei Files.

Siehe:

```
<File fileId="37" filename="shaders/fruitGrowthFoliageShader.xml" relativePath="true"/>
<File fileId="39" filename="shaders/windrowFoliageShader.xml" relativePath="true"/>
<File fileId="29" filename="textures/foilage/acre_fine_distance_diffuse.png"
relativePath="true"/>
```

Die Werte 29, 37 und 39 sind von Map zu Map unterschiedlich und müssen den Früchten angepasst werden...sonst funktionieren die Früchte nicht und es gibt Logfehler.

Sucht eure (werden wohl die gleichen sein) und ersetzt meine roten durch eure Zahlen.

Suche: <Materials> **danach** einfügen.

```
<Material name="erdbeere_mat" materialId="100160" ambientColor="1 1 1" customShaderId="37">
  <Texture fileId="10060"/>
  <CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="70 75 0 0"/>
</Material>
<Material name="erdbeereHaulmMaterial" materialId="100167" ambientColor="1 1 1"
customShaderId="39">
  <Texture fileId="10067"/>
  <CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="70 75 0 0"/>
</Material>

<Material name="kohlraabi_mat" materialId="100170" ambientColor="1 1 1" customShaderId="37">
  <Texture fileId="10070"/>
  <CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="70 75 0 0"/>
</Material>
<Material name="kohlraabiHaulmMaterial" materialId="100177" ambientColor="1 1 1"
customShaderId="39">
  <Texture fileId="10077"/>
  <CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="70 75 0 0"/>
</Material>
```

5.

Suche:

```
<FoliageMultiLayer densityMapId="28" numChannels="12" numTypeIndexChannels="4">
ggf. Vorher.
```

```
<FoliageMultiLayer densityMapId="28" numChannels="13" numTypeIndexChannels="4">
so muss aussehen.
```

6.

Suche: </FoliageMultiLayer> **davor** einfügen.

Wichtig ist auch die Folge des „densityMapTypeIndex“ **grün** schaut welches euer letzter ist und nimmt die nächst folgende Zahl. (z.B. aus 12 wird 13 bis 15). Für jede Frucht einen mehr.

ACHTUNG wenn es die **16te** Frucht wird. Dann siehe **Punkt XXL** unten.

```
<FoliageSubLayer name="erdbeere" densityMapTypeIndex="13" densityMapChannelOffset="4"
numDensityMapChannels="4" materialId="25" cellSize="8" viewDistance="80" terrainOffset="0.03"
objectMask="65520" distanceMapIds="29;10061;10062;10063;10064;10065;10065;10065;10066"
distanceMapUnitSizes="128;128;128;128;128;128;128;128;128;128;" atlasSize="1" numBlocksPerUnit="1.8"
width="0.4;0.75;0.75;1;1;1;1;0.23" height="0.1;0.3;0.6;0.7;0.7;0.7;0.703125;;0.12" texCoords="0.0039 0
0.11 0.289;0.0371094 0.4375 0.194 0.539;0.25 0 0.25 0.6328;0.5 0 0.25 1;0.5 0 0.25 1;0.5 0 0.25 1;0.75 0 0.25
0.703125;;0.1582 0 0.0585938 0.1328" widthVariance="0" heightVariance="0.07"
horizontalPositionVariance="0.12" numStates="10" growthNumStates="7" growthStateTime="2.4e+007"
blockShapeId="5" useShapeNormals="true"/>
```

```
<FoliageSubLayer name="erdbeere_haulm" densityMapTypeIndex="13" densityMapChannelOffset="8"
numDensityMapChannels="1" materialId="100167" cellSize="8" viewDistance="80" terrainOffset="0.07"
objectMask="65520" distanceMapIds="88" distanceMapUnitSizes="128" repeatLastDistanceMap="true"
atlasSize="1" numBlocksPerUnit="1.4" width="1.5" height="1" widthVariance="0" heightVariance="0"
horizontalPositionVariance="0.1" blockShapeId="1" useShapeNormals="false" alignWithTerrain="true"/>
```

```
<FoliageSubLayer name="kohlrabi" densityMapTypeIndex="14" densityMapChannelOffset="4"
numDensityMapChannels="4" materialId="100170" cellSize="8" viewDistance="80" terrainOffset="0.03"
objectMask="65520" distanceMapIds="29;10071;10072;10073;10074;10075;10075;10075;10076;"
distanceMapUnitSizes="128;128;128;128;128;128;128;128;128;128;" atlasSize="1" numBlocksPerUnit="1.8"
width="0.4;0.75;0.75;1;1;1;1;0.23" height="0.1;0.3;0.6;0.7;0.7;0.7;0.703125;;0.12" texCoords="0.0039 0
0.11 0.289;0.0371094 0.4375 0.194 0.539;0.25 0 0.25 0.6328;0.5 0 0.25 1;0.5 0 0.25 1;0.5 0 0.25 1;0.75 0 0.25
0.703125;;0.1582 0 0.0585938 0.1328" widthVariance="0" heightVariance="0.07"
horizontalPositionVariance="0.12" numStates="10" growthNumStates="7" growthStateTime="2.4e+007"
blockShapeId="5" useShapeNormals="true"/>
```

```
<FoliageSubLayer name="kohlrabi_haulm" densityMapTypeIndex="14" densityMapChannelOffset="8"
numDensityMapChannels="1" materialId="100177" cellSize="8" viewDistance="80" terrainOffset="0.07"
objectMask="65520" distanceMapIds="88" distanceMapUnitSizes="128" repeatLastDistanceMap="true"
atlasSize="1" numBlocksPerUnit="1.4" width="1.5" height="1" widthVariance="0" heightVariance="0"
horizontalPositionVariance="0.1" blockShapeId="1" useShapeNormals="false" alignWithTerrain="true"/>
```

SPEICHERN und SCHLIESSEN

Früchte sind im GE auf Felder zu bringen bzw. im Spiel.

In die entsprechenden Verkaufstrigger mit GE noch die Früchte eintragen.

Abladen bauen usw. fertig.

Achja und Fahrzeuge die die Ladung fahren können.

Punkt XXL:

5.

Suche:

<FoliageMultiLayer densityMapId="28" numChannels="13" numTypeIndexChannels="4">
ggf. Vorher.

<FoliageMultiLayer densityMapId="28" numChannels="13" numTypeIndexChannels="5">
so muss aussehen.

6.

Suche: </FoliageMultiLayer> **davor** einfügen.

Wichtig ist auch die Folge des „densityMapTypeIndex“ **grün** schaut welches euer letzter ist und nimmt die nächst folgende Zahl. (z.B. aus 12 wird 13 bis 15). Für jede Frucht einen mehr.

ACHTUNG wenn es die **16te** Frucht wird. Dann siehe **schwarz** unten.

Diese Änderung muss nun bei **allen** (den vorhandenen) deinen im „FoliageSubLayer“ eingetragen Früchten gemacht werden aus 4 wird 5 aus 8 wird 9 bei „densityMapChannelOffset“ Frucht (aus 4 wird 5) und Haulm (aus 8 wird 9) wenn vorhanden.

```
<FoliageSubLayer name="erdbeere" densityMapTypeIndex="16" densityMapChannelOffset="5"
numDensityMapChannels="5" materialId="25" cellSize="8" viewDistance="80" terrainOffset="0.03"
objectMask="65520" distanceMapIds="29;10061;10062;10063;10064;10065;10065;10065;10066"
distanceMapUnitSizes="128;128;128;128;128;128;128;128;128;" atlasSize="1" numBlocksPerUnit="1.8"
width=";0.4;0.75;0.75;1;1;1;1;0.23" height=";0.1;0.3;0.6;0.7;0.7;0.7;0.703125;;0.12" texCoords=";0.0039 0
0.11 0.289;0.0371094 0.4375 0.194 0.539;0.25 0 0.25 0.6328;0.5 0 0.25 1;0.5 0 0.25 1;0.5 0 0.25 1;0.75 0 0.25
0.703125;;0.1582 0 0.0585938 0.1328" widthVariance="0" heightVariance="0.07"
horizontalPositionVariance="0.12" numStates="10" growthNumStates="7" growthStateTime="2.4e+007"
blockShapeId="5" useShapeNormals="true"/>
```

```
<FoliageSubLayer name="erdbeere_haulm" densityMapTypeIndex="16" densityMapChannelOffset="9"
numDensityMapChannels="1" materialId="100167" cellSize="8" viewDistance="80" terrainOffset="0.07"
objectMask="65520" distanceMapIds="88" distanceMapUnitSizes="128" repeatLastDistanceMap="true"
atlasSize="1" numBlocksPerUnit="1.4" width="1.5" height="1" widthVariance="0" heightVariance="0"
horizontalPositionVariance="0.1" blockShapeId="1" useShapeNormals="false" alignWithTerrain="true"/>
```

```
<FoliageSubLayer name="kohlrabi" densityMapTypeIndex="17" densityMapChannelOffset="5"
numDensityMapChannels="5" materialId="100170" cellSize="8" viewDistance="80" terrainOffset="0.03"
objectMask="65520" distanceMapIds="29;10071;10072;10073;10074;10075;10075;10075;10076;"
distanceMapUnitSizes="128;128;128;128;128;128;128;128;128;" atlasSize="1" numBlocksPerUnit="1.8"
width=";0.4;0.75;0.75;1;1;1;1;0.23" height=";0.1;0.3;0.6;0.7;0.7;0.7;0.703125;;0.12" texCoords=";0.0039 0
0.11 0.289;0.0371094 0.4375 0.194 0.539;0.25 0 0.25 0.6328;0.5 0 0.25 1;0.5 0 0.25 1;0.5 0 0.25 1;0.75 0 0.25
0.703125;;0.1582 0 0.0585938 0.1328" widthVariance="0" heightVariance="0.07"
horizontalPositionVariance="0.12" numStates="10" growthNumStates="7" growthStateTime="2.4e+007"
blockShapeId="5" useShapeNormals="true"/>
```

```
<FoliageSubLayer name="kohlrabi_haulm" densityMapTypeIndex="17" densityMapChannelOffset="9"
numDensityMapChannels="1" materialId="100177" cellSize="8" viewDistance="80" terrainOffset="0.07"
objectMask="65520" distanceMapIds="88" distanceMapUnitSizes="128" repeatLastDistanceMap="true"
atlasSize="1" numBlocksPerUnit="1.4" width="1.5" height="1" widthVariance="0" heightVariance="0"
horizontalPositionVariance="0.1" blockShapeId="1" useShapeNormals="false" alignWithTerrain="true"/>
```

SPEICHERN und SCHLIESSEN

Früchte sind im GE auf Felder zu bringen bzw. im Spiel.

In die entsprechenden Verkaufstrigger mit GE noch die Früchte eintragen.

Abladen bauen usw. fertig.

Achja und Fahrzeuge die die Ladung fahren können.

Früchte lua lässt sich mit weiteren Früchten im Copy Past anpassen (fordlaufend nummerieren). So wie dieser TUT.

Um noch mehr Früchte einzufügen die hier verwendeten „fileId“ und „materialId“ Zahlen sind nur Füllzahlen, die der GE nach öffnen der Map anpasst, was normal ist. Danach lässt sich der TUT mit geänderten Fruchtamen wiederverwenden. Erst nach öffnen im GE dort speichern und schliessen.

Nützlich:

http://wiki.landwirtschafts-simulator.de/index.php/Anh%C3%A4nger_auf_neue_Fruchtart_umbauen

http://wiki.landwirtschafts-simulator.de/index.php/Neue_FruitPlanes_hinzuf%C3%BCgen