Mod konvertieren

Hallo

In diesem Tutorial erkläre ich euch, wie man LS11 Mods in den LS13 bringt.

Bitte beachtet aber, dass ihr dies nur für euch machen solltet oder vor Veröffentlichung unbedingt den Urmodder fragen!!

Wir fangen mal mit dem einfachsten an:

Der neue LS13 mag aus performance gründen keine .png Dateien, er möchte .dds Dateien.

Diese dateien könnt ihr mit z.B. paint.net einfach umwandeln.

Desweiteren muss die emissiveBillboardShader in Version 2 Konvertiert werden.

Das geht am einfachsten, indem ihr die vorhandene mit der originalen ersetzt.

Die Originale findet ihr hier: C:\Programme\Landwirtschafts Simulator 2013\data\vehicles

Nun machen wir in der Moddesc weiter.

Wir fangen ganz oben an:

XML

1

<modDesc descVersion="4">

muss nun

XML

1

<modDesc descVersion="9">

werden.

Desweiteren muss evtl das ein oder andere Script entfernt werden, welches entfernt werden muss sieht man am besten hinterher.

Bisher habe ich raus gefunden das toggleAnimatedPart nicht LS13 ready ist, der sollte also entfernt werden.

Welche Einträge dazu entfernt werden müssen, findet man hier http://www.ls-landtechnik.de/forumWBB/i ... readID=107

Auch die BackupCam ist nicht LS13 ready, wie man diese ausbaut, findet man hier http://ls-galaxy.de/board24-support-ber ... -einbauen/?

Nun fügen wir noch folgendes zum <storeItem></storeItem> hinzu:

1

<dailyUpkeep>50</dailyUpkeep> <brand>$l10n\_shopItemBrand\_deutz</brand> <machineType>tractors</machineType>

Hier steht dailyUpkeep für die Unterhaltungskosten.

brand steht für das branding, also dem logo, in diesem Fall das Deutz Logo

maschineType ist für die Sortierung im Shop wichtig, denn die Mods können nach Maschinen Typen sortiert werden.

Folgende Typen gibt es:

Zitat von »MadMax«

tractors, frontLoaders, harvesters, potatoHarvesting, beetHarvesting,

tippers, cultivators, plows, sowingMachines, fertilizerSpreaders,

sprayers, manureSpreaders, slurryTanks, mowers, windrowers, tedders,

loaderWagons, baling, feeding, weights, misc

Wofür jeder einzelne steht sollte mit gewissen englisch Kenntnissen selbsterklärend sein.

Wenn ihr alles Richtig gemacht und ich nichts vergessen habe zu schreiben, sollte der Mod nun Ingame sein.

MfG