

Da ich immer mehr Anfragen bekommen habe ob es möglich ist das Verwittern auch auf anderen Maps auszustellen, erkläre ich euch hier kurz wie ihr vorgehen müsst.

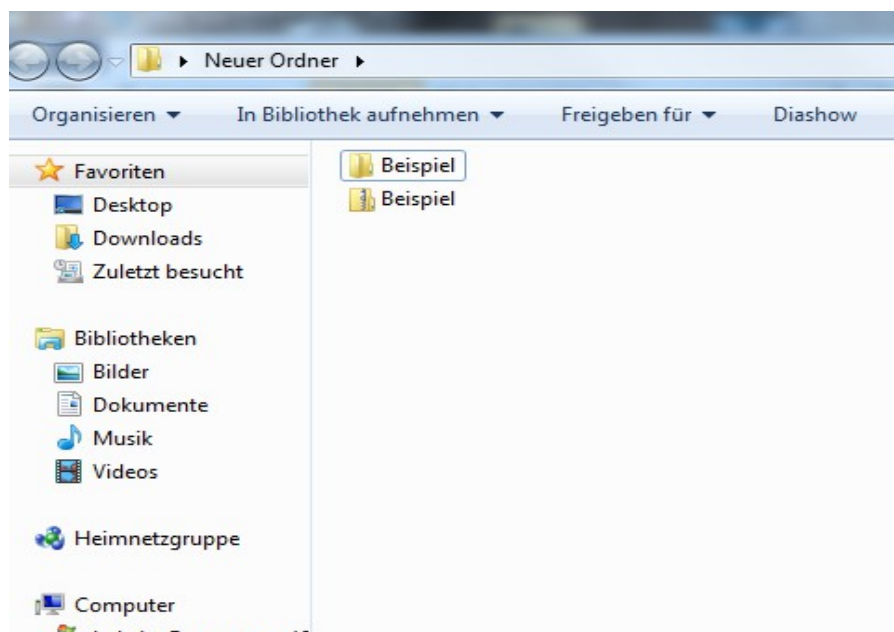
Als erstes benötigt Ihr „Notepad++“.

Diesen findet ihr hier: <http://notepad-plus-plus.org/>

Nun benötigt Ihr die Map die bearbeitet werden soll.

Diese kopiert Ihr sie in einen neuen Ordner auf eurem Desktop.

Entpackt diese nun mit 7zip oder einem anderen Programm im Ordner.



Als erstes sichert Ihr euch den Zip Ordner für den Fall das etwas schief gehen sollte.

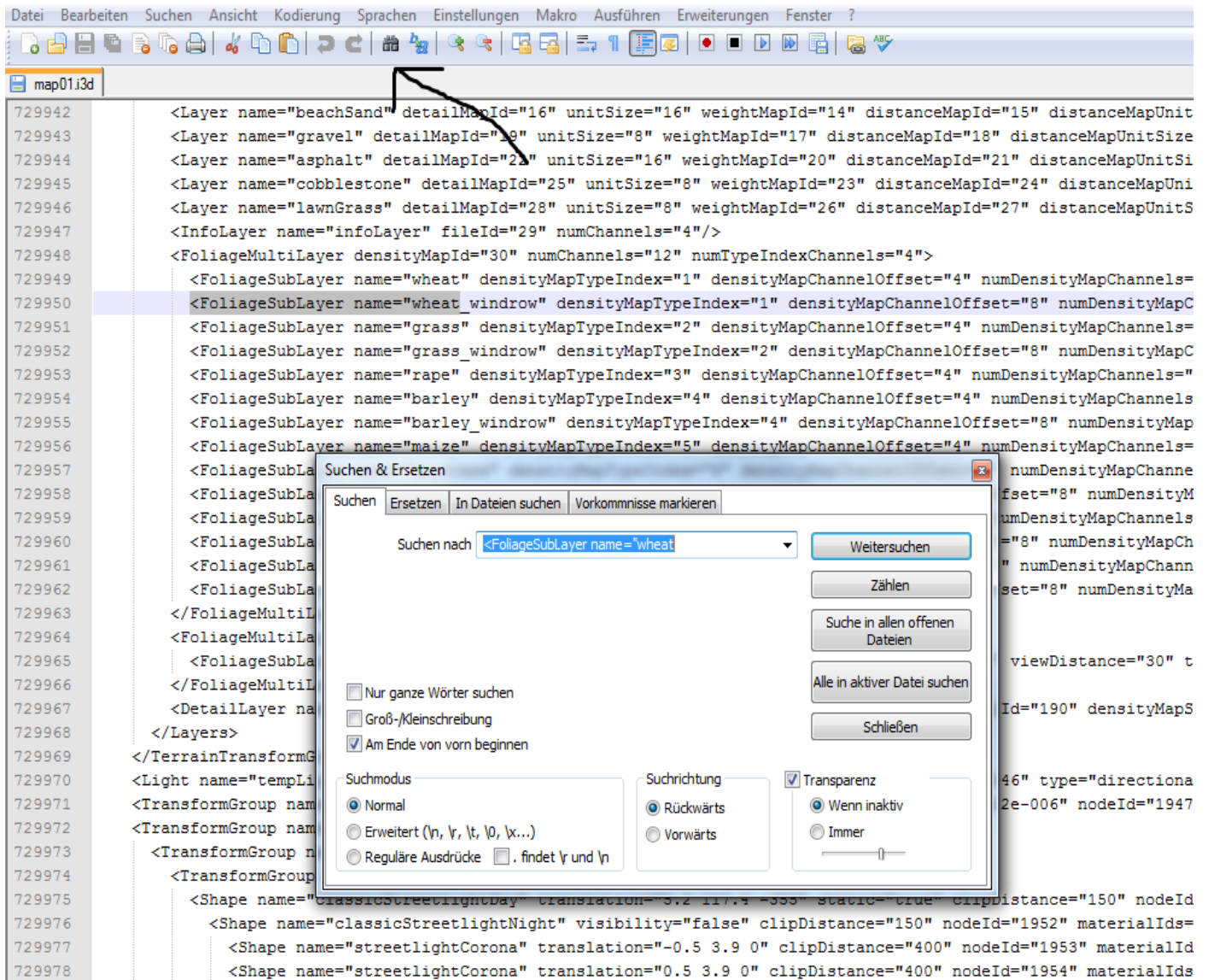
Nun geht Ihr in den entpackten Ordner. Darin findet ihr die Map i3d-Datei

(kann je nach Map anders heißen).

map01	27.10.2012 16:33	Dateiordner	
models	27.10.2012 16:33	Dateiordner	
particleSystems	27.10.2012 16:33	Dateiordner	
shaders	27.10.2012 16:33	Dateiordner	
sounds	27.10.2012 16:33	Dateiordner	
textures	27.10.2012 16:33	Dateiordner	
defaultVehicles	27.10.2012 16:33	XML-Datei	6 KB
map_preview	27.10.2012 16:33	DDS-Datei	33 KB
map01	27.10.2012 16:35	i3D File Format	49.631 KB
modDesc	27.10.2012 16:33	XML-Datei	3 KB
pda_map	27.10.2012 16:33	DDS-Datei	2.049 KB
SampleModMap	27.10.2012 16:33	LUA-Datei	8 KB
SampleModMap	27.10.2012 16:33	XML-Datei	2 KB
sampleModMap_briefing1	27.10.2012 16:33	DDS-Datei	65 KB
sampleModMap_briefing2	27.10.2012 16:33	DDS-Datei	65 KB
sampleModMap_briefing3	27.10.2012 16:33	DDS-Datei	65 KB

Diese öffnet ihr nun mit Notepad++ und sucht nach dem Eintrag:
<FoliageSubLayer name="wheat"

Suchen könnt Ihr indem ihr auf der oberen Leiste auf das Fernglas geht.



Geht in der Zeile nach ganz rechts und sucht den eintrag „growthNumStates="8"“ und ändert den wert auf 7.

Geht nun in die Zeile bei „<FoliageSubLayer name="rape"“ und ändert bei „growthNumStates="“ die Zahl wieder um eins runter.

Dies macht Ihr bei allem außer Grass und Potato.

Solltet Ihr die Zahlen zu weit runter stellen, werden die Früchte nicht mehr ganz auswachsen und es ist nicht möglich mehr sie zu Ernten.

Sollte dies bei euch der Fall sein, müsst ihr bei der entsprechenden Frucht die Zahl wieder um 1 nach oben korrigieren.

```
'0.5" numStates="9" growthNumStates="7" growthStateTime="2.4e+007'
'>

).5" numStates="9" growthNumStates="7" growthStateTime="2.4e+007",
'0.5" numStates="9" growthNumStates="7" growthStateTime="2.4e+007'

.ance="0.025" numStates="9" growthNumStates="7" growthStateTime=":
)7"/>

:ontalPositionVariance="0.12" numStates="10" growthNumStates="5" {

.582 0 0.0585938 0.1328" widthVariance="0" heightVariance="0.07" 1
```

Habt Ihr alles geändert, Speichert die Datei ab und packt alles wieder in einen Zip-Ordner den Ihr dann in euren Mods Ordner verschiebt.