

Tutorial 1: max. Kuhbestand ändern, Zahl der Kühe, die man zu Anfang besitzen soll, ändern

Benötigt wird:

Endpackprogramme wie 7zip oder Winrar

Notepad++

Wie ihr vorgeht:

Kopiert eine Sicherungskopie eurer MAP auf dem Desktop.

Entpackt die MAP.

Löscht gleich das alte ZIP-Verzeichnis.

Nun öffnet ihr die CattleMeadow.i3d mit Notepad++, zu finden ist die Datei im missons-Ordner.

Dann Scrollt ihr ganz nach unten und sucht folgende Einträge:

```
<Attribute name="initialNumberOfAnimals" type="integer" value="0"/>
```

Diese Zeile gibt an wie viele Kühe beim Starten eines neuen Spiels auf der MAP sind, wenn ihr die 0 durch eine 10 ersetzt sind beim NEUSTART auch 10 Kühe im PDA.

Danach könnt ihr noch die Anzahl der maximalen kaufbaren Kühe ändern und zwar in dieser Zeile:

```
<Attribute name="maxNumberOfAnimals" type="integer" value="250"/>
```

Wenn ihr die 250 durch eine 20 ersetzt, könnt ihr maximal 20 Kühe kaufen, ersetzt ihr sie durch 600, ist es möglich 600 Kühe zu kaufen.

Habt ihr das geändert dann geht oben auf Speichern.

So nun markiert alles in eurem MAP-Ordner und macht es wieder zu einer ZIP-Datei.

Jetzt das ganze in euren MOD-Ordner kopieren und ein neues Savegame anfangen.

Achtung: Um im MP zu spielen, müsst ihr die geänderte MAP an eure Mitspieler senden, da sich mit dem Packen der Hash-Wert geändert hat.

Tutorial 2: Ls09 mods in Ls 11 einfügen

Hier eine kleine Anleitung wie man LS09 Mods in LS11 einbringt.

(Dieses TUT gilt momentan nur für Schlepper und Anhänger ohne Extras und OHNE Zusatzfunktionen, wird aber stetig erweitert)

Als erstes müsst Ihr den Mod den Ihr in LS11 einfügen wollt entpacken.

Dann öffnet ihr die Moddesc.xml des Mods mit einem Texteditor (z.b. Notepad ++)
In der ersten Zeile steht encoding=" iso-8859-1" diesen Eintrag durch "utf-8"
ersetzen. (Das selbe müsst ihr in der xml des Mods machen)

Sollte der Eintrag <modDesc descVersion="1"> bereits vorhanden sein , die 1 bitte in eine 4 umändern

Ansonsten folgenden Eintrag hinzufügen: <modDesc descVersion="4">

Als nächstes folgenden Teil hinzufügen:

```
<title>
<en>write here the TITEL of the Mod</en>
<de>Hier den TITEL des Mod eintragen</de>
</title>
```

Wenn ihr das habt fügt noch folgendes ein : <iconFilename>store.png</iconFilename>
(anstelle store.png müsst Ihr den Pfad der beim zum änderndem Mod unter <image
active="namedesMods.png"/> steht einfügen)

Nun noch Angeben ob der Mod Multiplayer oder Singleplayerfähig ist:

```
<multiplayer supported="true"/> ( bzw. anstelle dem true ein false wenn er nicht  
Multiplayerfähig ist -- Diese Einstellung ist aber nicht entscheidend ob der Mod  
Multiplayerfähig ist --Um einen mod Multiplayerfähig zu machen müssen teilweise  
noch Änderungen in der xml des Modes vorgenommen werden )
```

Das alles fügt Ihr am besten ganz oben ein

Beispiel:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" standalone="no" ?>
<modDesc descVersion="4">
<version>1.0</version>
<multiplayer supported="false"/>
<iconFilename>name des mods.png</iconFilename>
```

```
<title>
<en>Name des Mods</en>
<de>name des mods</de>
</title>
```

Wenn folgender Eintrag nicht vorhanden ist bitte unter oben genanntes einfügen:

```
<description>
<en>
<![CDATA[Erklärung zum Mod in englisch]]>
</en>
<de>
<![CDATA[Erklärung zum Mod in deutsch ]]>
</de>
</description>
```

Alls nächstes müssen wir noch den Sound einbauen, sonst wird der Mod ohne Sound sein bzw. Soundfehler im Log.txt fabrizieren

Die Sounds für Schlepper findet Ihr hier:

....Landwirtschafts Simulator 2011\data\vehicles\steerable\deutz

Am besten legt Ihr im Ordner des Mods einen Ordner Sounds an und fügt die benötigten Sounddateien dort ein.

Nun noch in der xml den Pfad anpassen und dann sollte das auch klappen.

Jetzt den Mod wieder zum .zip packen und in den Modsordner einfügen und im Normalfall sollte der Mod jetzt Ingame sein