

mapViewer 0.35 für Landwirtschafts Simulator 2011

Zeigt die komplette Map auf dem gesamten Bildschirm an.

Wer kennt es nicht, man ruft die PDA Map auf und hat keinen Überblick über die gesamte Fläche...

Zeigt die Fahrzeuge, Anbaugeräte und Spieler auf der Karte an.

Besonders im Multiplayer ist es nützlich zu wissen wer sich gerade wo auf der Karte befindet.

Voll Multiplayer fähig, es werden alle Spieler angezeigt

Informationen darüber wie über die Point of Interest (PoI) angezeigt werden befinden sich weiter unten in diesem Dokument.

Auch welche Parameter in der XML eingestellt werden können ist dort beschrieben.

Besonders die Unabhängigkeit zu den Maps war ein Feature was ich schon lange versucht habe umzusetzen. Nun endlich ist es mir gelungen.

Es muss nicht mehr für jede Map eine eigene Mapviewer zip angelegt werden.

Neu in dieser Version

Dies ist nur ein Hotfix und behebt nur Fehler in der Log.txt

Ich habe einiges an der Fehlerbehandlung verbessert. Und einigen Umständen gab es in der letzten Version viele Fehler in der Log.txt.

Ich habe mich bemüht besonders die Fehler beim erstellen von Overlays und laden von Dateien abzufangen. Bei vielen Fehlern erscheinen entsprechende Hinweise im Log. Diese werde ich kontinuierlich weiter verbessern. Da ich aber schon an der nächsten Version, ist es unpraktisch zwei Versionen parallel zu entwickeln. Ich habe hier die

notwendigsten Fehler protokolliert.

Taste(n) :

Die Tasten lassen sich über die Optionen anpassen

m = Anzeigen/Ausblenden

N = Legende Ein/Ausblenden

NP +/- = Transparenz +/-

Anzeige :

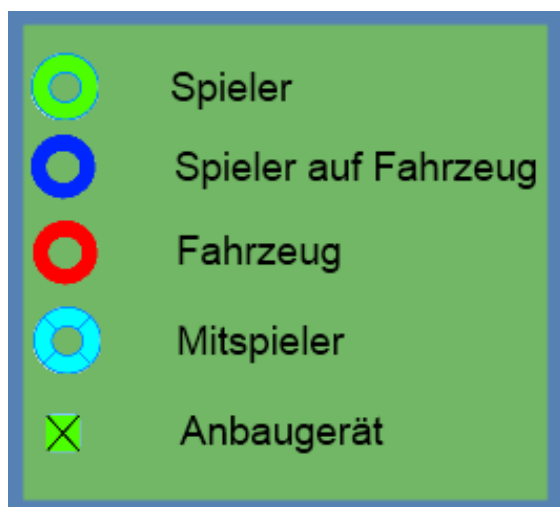


Bild 1 : Standardansicht



Bild 2 : Eingblendete Legende inklusive Numerierung

Neue Symbole



Anpassungen in der mapviewer.xml

```
<map mapWidth="1" mapHeight="1" mapDimensionX = "2048" mapDimensionY =
"2048">
```

- mapWidth die breite in % 1 = 100%
- mapHeight die Höhe in % 1 = 100%
- mapDimensionX / mapDimensionY = die größe der Datei, hier ist Standard 2048. Bei vielfach Karten muss hier 4096 stehen. Die PDA Map der Karte sollte im Mapzip die gleichen maße haben.

<mapFile useMapFile="false" file="gfx/pda_map.dds" />

Hier wird gesteuert ob die PDA Map aus der geladenen Map genutzt oder eine eigene PDA_Map angelegt wurde. useMapFile auf "false" oder "true" setzen.

File bezeichnet den Pfad und Dateinamen im Mapviewer zip

<legende file="gfx/background.png" width="0.15" height="0.125" posX="0.0244" posY="0.15" />

Auch hier ist **File** der Pfad und der Dateiname für den Hintergrund der Legende oben Links, der Text wird in der LUA erzeugt.

Weiterhin ist hier noch die Größe und die Position angegeben.

<poi usePol="true" file="gfx/poi_num.png" width="2048" height="2048" />

Über die Pol lässt sich ein weiteres Overlay über die Karte legen, wenn die Legende aktiv ist. Auch hier ist **File** wieder die Datei und deren Größe. Ein Bild für die Pol sollte komplett Transparent sein und nur den Text an den Punkten enthalten die von interesse sind.

Erzeugen tue ich diese mit Paint.NET indem ich die PDA lade und einen weiteren Layer drauflege. Auf diesen setze ich dann die Punkte und / oder setze Text. Den Inhalt des neuen Layers kopiere ich und füge diesen in ein eigenes Transparentes Bild ein und speichere dieses unter eigenen Namen.

<icons> ... <icons />

Im Bereich Icons werden die Grafiken für die Darstellung der Fahrzeuge und Spieler etc definiert. Hier wird die größe der Darstellung angegeben. Auch hier gilt wieder angaben in Prozent. 1=100% / 0.01=1%

Den Mapviewer an andere Maps anpassen

1. Enpackt aus eurem Map zip die PDA_Map.png bzw. die pda_map.dds. Meistens ist diese im Unterordner Map01 zu finden.

2. Entpackt den Mapviewer in ein Verzeichnis. Kopiert die pda_map.xxx in das Unterverzeichnis 'gfx', die vorhandene kann überschrieben werden.

3. Öffnet die Datei: mapviewer.xml

Hier gibt es einige Werte die angepasst werden müssen

- In der Zeile

```
<map mapWidth="1" mapHeight="1" file="gfx/pda_map.dds" mapDimensionX = "2048" mapDimensionY = "2048">
```

Muss zuerst der Dateiname an die pda_map die Ihr entpackt habt angepasst werden. Theoretisch kann die Datei jeden Namen haben, dieser muss nur hier in der xml mit dem Dateinamen übereinstimmen. Wenn Ihr eine 4 Fach Map spielt muss in mapDimensionX/Y 4096 eingetragen werden ansonsten so lassen wie es ist. Die Werte für Height und width lasst bitte so wie sie sind, diese stehen dafür das die Karte auf dem ganzen Bildschirm angezeigt wird.

Bei einer 4fachmap muss die PDA Map ebenfalls ein Format von 4096x4096 haben sonst stimmen die Positionen nicht in der Anzeige.

Wenn die Positionen in der Darstellung zu denen im Spiel abweichen, beschwert euch bei demjenigen der die PDA_Map erstellt hat. Auf diese habe ich mit den Mapviewer keinen Einfluss. Wie die Standardmap zeigt. Stimmt auch die Position, wenn es eine Ordentliche PDAMap gibt.

In der Zeile

```
<poi usePol="true" file="gfx/Pol_Num.png" width="2048" height="2048" />
```

Könnt Ihr bestimmen ob das zusätzliche Overlay genutzt werden soll. Dies kann z.B. eine Feldnummerierung sein, siehe Beispiel im gfx Ordner. Passt auch hier den Pfad, den Dateinamen und ggf. die Grösse an.

Wollt Ihr die Pol(*) nicht nutzen, einfach den Wert : usePol="true" auf usePol="false" setzen.

Um eine Grafik für die Pol zu machen nutzt ein Grafikprogramm wie Paint.NET oder Gimp, beide kostenlos. Öffnet eure PDA_Map in eurem Programm. Die meisten Programme können Layer erstellen. Ich erzeuge ein neuen Layer über die PDA Karte, auf diesen Layer kann ich Texte und Symbole einfügen. Anschliessend markiere ich alles in diesem Layer und kopiere es in eine neue Grafik und speichere diese mit Transparentem Hintergrund als meine Pol Grafik.

Wenn Ihr alles erledigt habt, könnt Ihr nun aus den geänderten Dateien wieder eine neue zip erstellen. Denkt daran das im Multiplayer alle Spieler die gleiche Datei haben müssen.

* Pol steht für Points of Interests (Interessante Punkte)

Autor: Fox-Alpha

Kontakt: fox-alpha@tarnhoerner.de

Exklusiv Mod Download auf www.MODHOSTER.de

RoadMap

=====

- Anzeige der Bottles. Sicher interessant für den Karriere Modus.

0.5 - Infofenster zu einzelnen Fahrzeugen ähnlich dem Inspector

- Durchschaltbar und permanent anzeige

0.4 - Komplette unabhängig welche Map geladen ist, es wird die PDA aus dem Map zip angezeigt

***! Leicht abweichende Positionen hängen von der Qualität der PDA Map ab. !**

Changelog

=====

0.35 Korrektur der Fehlerabfragen. Es sollten jetzt nur Einträge in der Log entstehen, wenn es sich tatsächlich um einen Fehler handelt.

0.34 -Modverzeichnis einwenig umstrukturiert

-Viele Variable in die Mapviewer.xml ausgelagert

Es ist nicht mehr nötig die LUA zu bearbeiten

-Maplegende um ein Overlay für interessante Orte erweitert + Feldnummerierung

-Pol lässt sich in der XML ausschalten

-Es lässt sich nun die Karten transparenz einstellen.

So ist es möglich auch während der Fahrt auf die Map zu schauen.

Aktueller Wert wird oben in der Mitte angezeigt

-Es lassen sich alle beliebigen Karten einbinden.

- Sogar 4096 Karten lassen sich einblenden, hierfür muss nur eine passende pda_Map.png/dds vorhanden sein.

-Readme Übersetzung deutsch/englisch

0.31 Tasten lassen sich über die Optionen anpassen

Es lässt sich auf der Map eine Legende einblenden

Viele kleine Verbesserungen am Script

0.25 Neue Symbole eingefügt

Taste von Space auf 'm' umgelegt

0.2 Erweiterte Version

- Zeigt die Karten HotSpots jetzt auch in der Großansicht

- Zeigt die Spielernamen in der PDA Map an

0.1 Erste Version zum Download