

Basis Tutorial zum konvertieren von Mods aus dem LS 2013 in den LS 2015

Es ist wichtig zu wissen, dass es nicht bei allen Mods gleich funktioniert, sondern je nachdem wie komplex der Mod ist relativ schwierig oder auch unmöglich sein kann, ihn zu konvertieren. Ich zeige euch hier nur diejenigen Sachen, die auf jeden Fall gemacht werden müssen bei jedem Mod.

Empfohlene Programme, die ich verwende:

Paint: <http://www.getpaint.net/download.html>

Notepad++: <http://notepad-plus-plus.org/download/v6.6.9.html>

7zip: <http://www.7-zip.de/download.html>

GIANTS Editor: <https://www.youtube.com/watch?v=r8MJmv0hlvs>

1. Der Mod (.zip Datei) muss entpackt werden z.B. mit 7zip
2. Die Datei modDesc.xml mit Notepad++ öffnen und in der 2. Zeile der Datei die descVersion von 8 auf 20 ändern und wieder abspeichern:

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8" standalone="no" ?>
<modDesc descVersion="20">
```

3. Den sampleMod.zip aus dem Spielverzeichniss (C:\Program Files (x86)\Landwirtschafts Simulator 2015\sdk) entpacken oder zuerst kopieren.
4. Den Dirt Shader (vehicleShaderDirt.xml) aus dem sampleMod in das Verzeichnis kopieren, wo sich die Datei dirtShader.xml befindet. Man ersetzt in diesem Schritt die Reifenspuren mit den neuen.
5. Die Giants Editor Datei (ModName.i3d) mit Notepad++ öffnen und nach dem Namen des dirtShaders suchen und ihn durch den Namen des vehicleShaderDirt ersetzen:

Vorher:

```
<File fileId="2" filename="scripts/dirtShader.xml" relativePath="true"/>
<File fileId="1" filename="textures/amazone_UX5200_diffuse.dds" relativePath="true"/>
<File fileId="7" filename="textures/caruelle_diffuse.dds" relativePath="true"/>
<File fileId="3" filename="textures/dirt_amazone_UX5200_diffuse.dds" relativePath="true"/>
```

Nachher:

```
<File fileId="2" filename="scripts/vehicleShaderDirt.xml" relativePath="true"/>
<File fileId="1" filename="textures/amazone_UX5200_diffuse.dds" relativePath="true"/>
<File fileId="7" filename="textures/caruelle_diffuse.dds" relativePath="true"/>
```

6. Alles abspeichern und die Datei wieder schliessen.
7. Am besten noch schnell einen Blick ins Verzeichniss der Texturen werfen, um sicherzustellen, dass auch sicher alle Bilder im .dds Format abgelegt sind. Sind sie das nicht, kann man die Dateien mit Paint.NET öffnen und sie als .dds abspeichern. Dieser Schritt muss nur sehr selten gemacht werden.

8. Die modDesc.xml nochmals kurz durchgehen und überprüfen, ob auch beim storeItem alles korrekt ist, was aber bei 95% der Mods der Fall sein sollte. Auf allfällige Fehler in der modDesc.xml weise ich im Video nochmals hin.
9. Den gesamten Inhalt des entpackten Mods wieder mit 7zip zusammenpacken und in den Mods Ordner legen. Der Mod müsste dann im Shop erhältlich sein nach einem Spielneustart. Falls er nicht kaufbar ist, müssen noch die Shader konvertiert werden nach den ersten Erkenntnissen , dazu findet man aber bei den Moddern die aktuellsten Infos dazu.

Du hast nicht ganz verstanden, was hier steht? Kein Problem, es gibt ein Video Tutorial dazu:
https://www.youtube.com/watch?v=So1OFIhR2wI&list=UUNYakuMTlzhqJDmx90Y_veg

Bei Fragen stehe ich natürlich gerne zur Verfügung per PN oder multidissimo@gmail.com

Weitere Tutorials: https://www.youtube.com/playlist?list=PLxVwRVuKx_R6ONnhr0-Ph36E4u6StqDw4