

## Inhalt / content

<i>Deutsch - Einbau Traunsteiner Silo Pack .....</i>	<i>2</i>
<i>English – Installation Traunsteiner Silo Pack.....</i>	<i>3</i>
<i>Français - Installation Traunsteiner Silo Pack.....</i>	<i>4</i>
<i>Deutsch - Gras Textur verändern .....</i>	<i>5</i>
<i>English - change grass texture .....</i>	<i>6</i>
<i>Français - changer la texture de l'herbe .....</i>	<i>7</i>

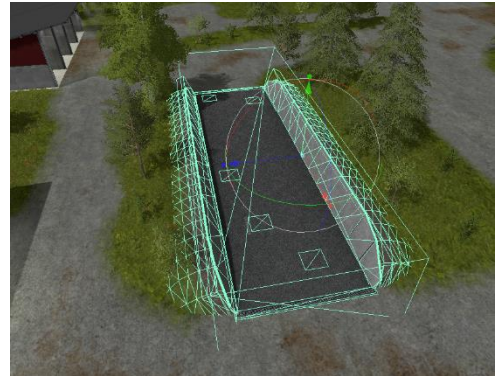
## Deutsch - Einbau Traunsteiner Silo Pack

**Grundsätzlich gilt, NIEMALS die Map im Installationsverzeichnis bearbeiten! Immer eine Mod-Map erstellen.**

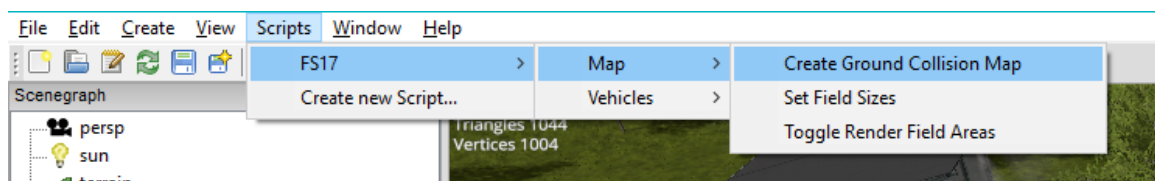
1. **FS17\_prefab\_TraunsteinerSiloPack.zip**

in euren **Map-Ordner** kopieren und entpacken.

2. Eure **Map.i3d** öffnen und die gewünschten Silos **importieren** und **ausrichten**.



3. Nun müsst ihr eine **neue GroundCollisionMap erstellen** damit die **TipCollisionen** welche im Silo verbaut sind auch erkannt werden.



Ansonsten bleibt der Inhalt nicht im Silo. Selbe vorgehensweise auch bei Gebäuden welche TipCollisionen verbaut haben.

Dazu geht ihr in der Leiste ganz oben im GE auf **Scripts -> FS17 -> Map -> „Create Ground Collision Map“**. Dies dauert kurze Zeit und ihr bekommt eine Bestätigung in der GE Console. Nun sollte das Silo Ingame funktionieren.

**Sollten Probleme auftreten bitte [support@mod-images.de](mailto:support@mod-images.de) nutzen!**

## English – Installation Traunsteiner Silo Pack

**Basically, NEVER edit the Map in the installation directory! Always create a mod map.**

1. Copy and unzip

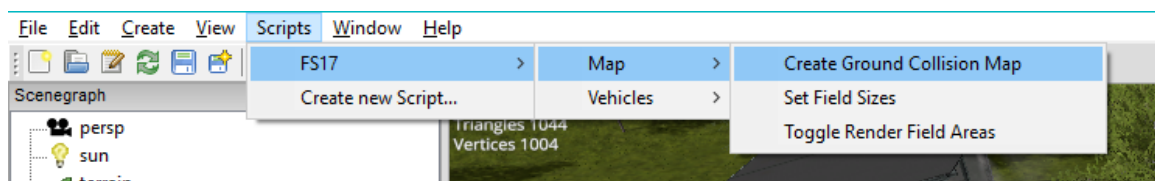
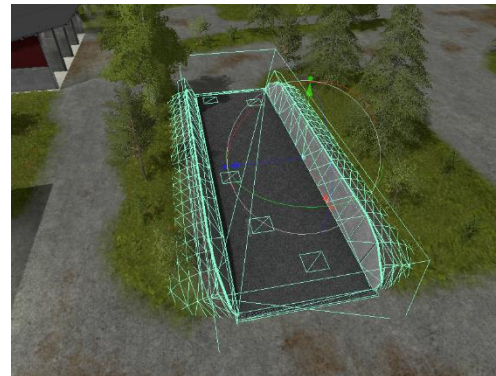
**FS17\_prefab\_TraunsteinerSiloPack.zip**

into your map folder.

2. Open your **Map.i3d** and import and align the desired silos.

3. Now you have to create a new

**GroundCollisionMap** so that the TipCollisionen installed in the silo are also recognized by the game.



Otherwise, the content does not remain in the silo. Same procedure even with buildings which have installed TipCollisionen.

To do this you go to **the bar at the top of the GE on Scripts -> FS17 -> Map -> "Create Ground Collision Map"**. This takes a short time and you get confirmation in the GE Console. Now the silo ingame should work.

**If problems occur please use [support@mod-images.de](mailto:support@mod-images.de) !**

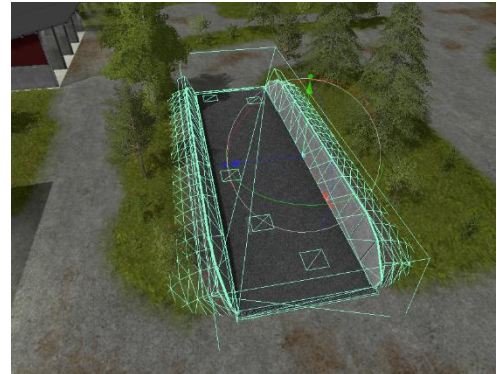
## Français - Installation Traunsteiner Silo Pack

**Fondamentalement, ne modifiez JAMAIS la carte dans le répertoire d'installation! Toujours créer une carte mod.**

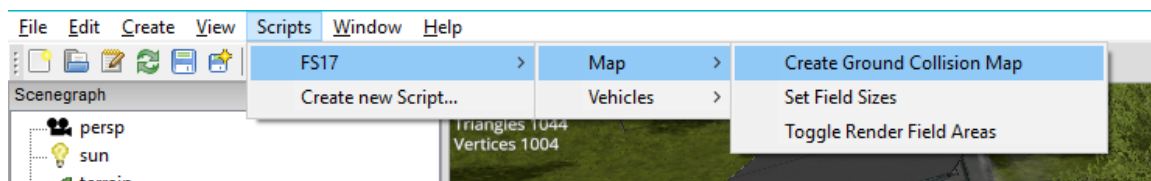
1. Copiez et décompressez

**FS17\_prefab\_TraunsteinerSiloPack.zip** dans votre dossier de carte.

2. Ouvrez votre **Map.i3d** et importez et alignez les silos souhaités.



3. Vous devez maintenant créer un nouveau **GroundCollisionMap** afin que les **TipCollisionen** installés dans le silo soient également reconnus.



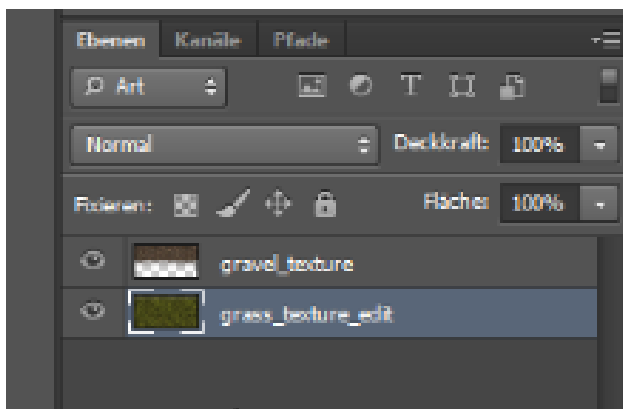
*Sinon, le contenu ne reste pas dans le silo. Même procédure même avec les bâtiments qui ont installé **TipCollisionen**.*

*Pour ce faire, allez dans la barre en haut du **GE** sur **Scripts -> FS17 -> Map -> "Create Ground Collision Map"**. Cela prend un peu de temps et vous recevrez une confirmation dans la console GE. Maintenant, le silo ingame devrait fonctionner.*

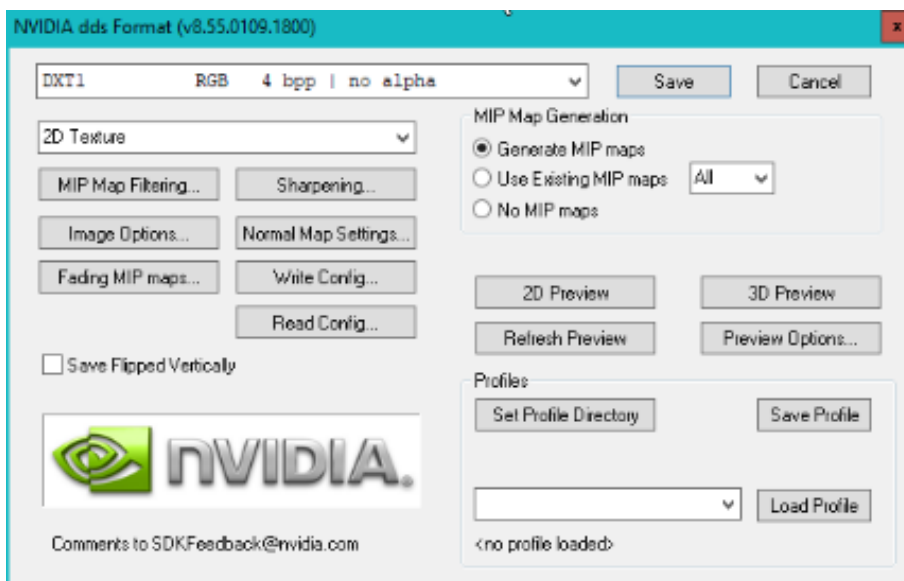
**Si des problèmes surviennent, veuillez utiliser support@mod-images.de!**

## Deutsch - Gras Textur verändern

1. Entpacke die beigelegte verge.psd und öffne diese in Photoshop.
2. Markiere die Ebene „grass\_texture\_edit“ und füge danach deine gewünschte Gras Textur ein. Wichtig! Die Gras Textur muss immer an unterster Stelle sein.

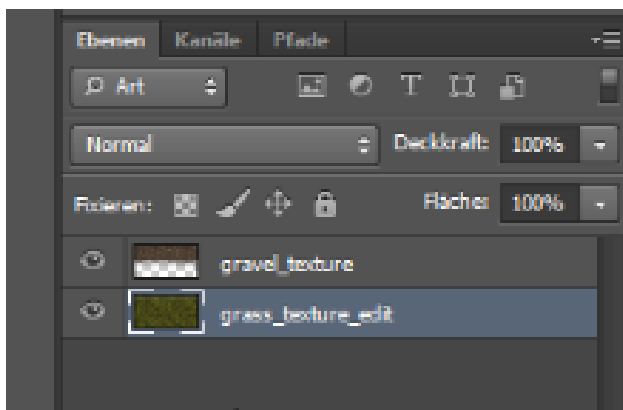


3. Speicher nun deine Datei im Ordner „FS17\_prefab\_TraunsteinerSiloPack\textures“ im Format .dds sowie DXT1 ab. MipMaps nicht vergessen zu generieren!

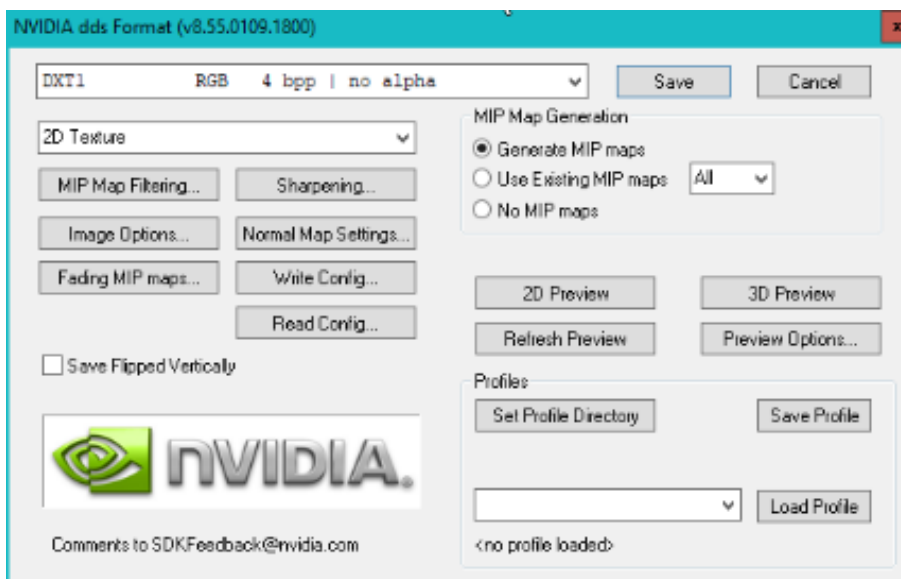


## English - change grass texture

1. Unzip the enclosed verge.psd and open it in Photoshop.
2. Select the layer "grass\_texture\_edit" and then add your desired grass texture. Important! The grass texture must always be at the lowest point.

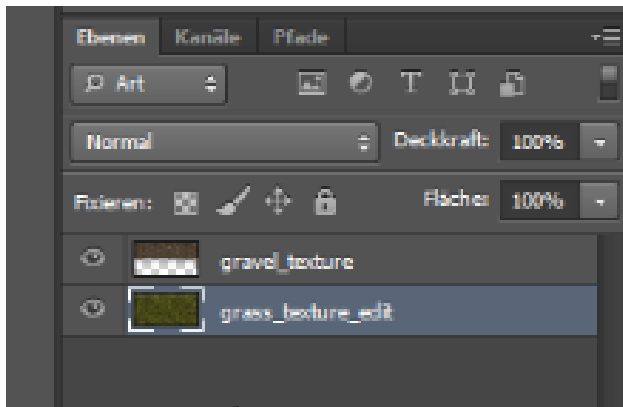


3. Now save your file in the folder "FS17\_prefab\_TraunsteinerSiloPack \ textures" in the format .dds and DXT1. Do not forget to generate MipMaps!



## Français - changer la texture de l'herbe

1. Décompressez *verge.psd* et ouvrez-le dans Photoshop.
2. Sélectionnez le calque "*grass\_texture\_edit*", puis ajoutez la texture d'herbe désirée. Important! La texture de l'herbe doit toujours être au point le plus bas.



3. Enregistrez maintenant votre fichier dans le dossier "*FS17\_prefab\_TraunsteinerSiloPack \ textures*" au format *.dds* et *DXT1*. Ne pas oublier de générer des *MipMaps*!

