ClockMod: Readme_de.txt

ClockMod v1.1 LS2013

Was macht der ClockMod

Der ClockMod ist eine Konvertierung für LS2013 des bereits für 2011 existierenden ClockMod.

Der ClockMod zeigt in der Spieluhr oben rechts das aktuelle Datum, die aktuelle Uhrzeit und Informationen zur Spielzeit einmal die gesamte Spielzeit des Spielstands und einmal die aktuell gespielte Zeit an.

Für die Version 1.1 habe ich einiges an Änderungen vorgenommen und einige neue Funktionen hinzugefügt. Aufgrund der vielen Kommentare und Anregungen zu der Schriftfarbe habe ich mich diesen Wünschen angenommen und die Möglichkeit hinzugefügt den Clockmod nach eigenen empfinden anzupassen.

Der ClockMod ist zu 100% Multiplayerfähig. Auch dann, wenn jeder seine eigene Konfiguration hat. Genau hierfür habe ich die unten beschrieben Funktionen erstellt.

Die Log Datei ist absolut Fehler frei.

Neu in Version 1.1

- Behoben: Falsch angezeigten Zeit der abgelaufenen Spielzeit
- Neu: Automatisches Anlegen einer Konfigurationsdatei im ModOrdner
- Neu: Befehle für die Console um den Mod an die eigenen Vorstellungen anzupassen
- Neu: Darstellung der Informationen entweder in der Spieluhr oder in einem eigenen Panel
- Neu: Anpassen der Position des Panels über die Konfigurationsdatei und Console
- Neu: Anpassen der Größe und Position der Texte im Panel, per Konfiguration und Console
- Neu: Anpassen der Schriftgrößen im Panel, per Konfiguration und Console
- Neu: Zurücksetzen aller Werte über die Console
- Neu: Einfaches neuladen der Konfigurationsdatei über die Console. Kein neustart notwendig.
- Neu: Anpassen der Farbwerte für Datum, Zeit, Beschriftung und Spielzeit
-- Farbwerte können LUA üblich in Prozent 0-1 oder in dezimalen RGB Werten 0-255 angegeben werden
-- Hilfe zu jedem Consolenbefehl abrufbar

Farbwerte über Konfigurationsdatei ändern

Beim ersten Start des Mods wird im ModOrdner die Datei ClockModConfig.xml angelegt. In dieser Datei befinden sich alle Einstell Möglichkeiten die der Mod zu bieten hat.

Der Abschnitt <Texts> beinhaltet die Punkte date, time, title und data.
Jeder Punkt steht für die Konfiguration eines Textes.
In jedem Punkt können die Farben, die Schriftgröße und die Einrückung des Textes festgelegt werden.

(c) 2026 Dirk Buck <dirk@buck-software.de> | 2026-11-01 04:41
URL: http://faq.buck-software.de/content/4/22/de/readme_detxt.html

- fontSize = Schriftgröße
die Größe der Schrift wird in tausendstel angegeben. 18 Punkte betragen zum Beispiel 0.018 in der Konfiguration

- indent = Schrifteinzug. Abstand der Schrift zum linken Panelrand
auch hier muss der Wert einwenig berechnet werden. Ist aber recht einfach.
Zuerst nimmt man den Wert in Pixel den man ermitteln möchte und teilt diesen durch 2048. Den erhaltenen Wert kann man nun in die XML übernehmen. Der Indent beeinflusst nur den Abstand wenn der ClockMod in dem eigenen Panel dargestellt wird.

- Color;
r, g, b, a

Der Wert für 'a' beeinflusst die Transparenz der Schrift. Dieser Werte sollte immer größer 0 sein. Sonst wird kein Text angezeigt.
Der 'a' Wert muss immer zwischen 0 und 1 liegen. (0= 100% Transparent = keine Anzeige)

Hier werden die Farben der Schriftart festgelegt
Diese Werte werden als Prozent zwischen 0 und 1 für den jeweiligen Farbanteil und den Transparentwert festgelegt.

Diese Werte lassen sich recht einfach ermitteln. Die meisten Grafikprogrammen zeigen in deren Farbpalette die dezimalen Farbwerte für Rot, Grün und Blau zwischen 0 und 255 an.

Diesen Wert muss man nun noch in umrechnen.
[Wert] / 255
Die Werte sollten nun zwischen 0 und 1 liegen.

1 in LS = 100 % = 255 RGB Wert
0 in LS = 0 % = 0 RGB Wert

Hier gibt es ein Onlinetool mit dem sich die Farbwerte sehr leicht erstellen lassen.
http://www.colorschemer.com/online.html

Klickt auf der rechten Seite auf die Farbe die Ihr haben möchtet. Und schaut euch die Werte in den Felder R, G un B am linken Rand an. Diese könnt Ihr nun zum umrechnen verwenden.

Date = Hiermit wird die Schrift des Datums beeinflusst
Time = Hiermit wird die Schrift der Zeit beeinflusst
Title= Hiermit wird die Schrift der Beschriftung der Spielzeit beeinflusst
Data = Hiermit wird die Schrift der Spielzeit beeinflusst

Panel

Im Abschnitt Panel kan die Position und die Größe des Panels festgelegt werden.
Ist der Wert vpn usePanel auf true gesetzt, dann stellt der ClockMod die Werte in einem

(c) 2026 Dirk Buck <dirk@buck-software.de> | 2026-11-01 04:41
URL: http://faq.buck-software.de/content/4/22/de/readme_detxt.html

eigenen Panel dar.
Es könne die Werte für die X und Y Position sowie die Breite mit w verändert werden.
Ebenfalls sind hier die Dateien angegeben die zur Darstellung des Panels verwendet werden.

Ich habe noch nicht getestet ob sich die Dateinamen bzw Pfade anpassen lassen. Theoretisch müsste es möglich sein auch eigene Dateien für das Panel im ModOrdner abzulegen.

Jede Datei hat noch einen Wert für die Höhe. Anhand dessen wird die Vertikale Position des Textes im Mittelteil des Panels festgelegt. Die Höhe der mittleren Grafik wird dynamisch an die Schriftgrößen angepasst.

ClockMod

Der ClockMod lässt sich auch komplett deaktivieren. Dazu muss der Wert unter <enable> auf false gesetzt werden.

Aktivieren der Konsole für LS2013.

Um die Befehele für die Konsole verwenden zu können ist es wichtig das diese im Spiel auch aktiviert ist.
Die Option hierfür befindet sich in der game.xml. Diese befindet sich im LS2013 Ordner unter Eigene Dateie, wo sich auch der ModOrdner befindet.

In dieser Datei befinder sich der Abschnitt
<development>
<controls>true</controls>
</development>

Hier muss der Wert zwischen <controls> auf true gesetzt werden.

Der ClockMod bietet die folgenden Befehle um einige Einstellungen vorzunehmen.
Jeder Befehl kann zusätzlich mit den Paramtern help, -h und -? aufgerufen werden. Diese zeigen eine kurze Hilfe zu jedem Befehl an.

Konsolenbefehle

- ClockModHelp
Parameter: [Befehl]
Zeigt eine Liste mit allen Befehlen und eine kurze Beschreibung dazu an.
Wird der Name eines anderen Befehls als Parameter angegeben wird die Hilfe zu diesem Befehl angezeigt.
Dies kann auch mit [Befehl] help, -h oder -? angezeigt werden

- ClockMod
Wird dieser Befehl ohne Parameter aufgerufen gibt er den Stantus des Mods zurück, True oder

(c) 2026 Dirk Buck <dirk@buck-software.de> | 2026-11-01 04:41
URL: http://faq.buck-software.de/content/4/22/de/readme_detxt.html

False für aktiviert und deaktiviert.
Die möglichen Parameter für diesen Befehl sind 0|1 oder true|false zum aktiuvieren und deaktivieren des gesamten Mods.

- ClockModDefault
Setzt alle Werte auf die Standardwerte zurück und speichert diese in der Konfigurationsdatei. Alle gespeicherten Werte werden dabei überschrieben.

- ClockModDefault
Parameter: Keine
Setzt den Mod und die Konfigurationsdatei auf seine ursprünglichen Werte zurück. Alle Änderungen gehen dabei verloren.

- ClockModSave
Parameter: Keine
Dieser Befehl speichert alle aktuellen Werte für eine dauerhafte Nutzung in der Konfigurationsdatei

- ClockModReload
Parameter: Keine
Mit diesem Befehl kann die Konfigurationsdatei nach änderungen neu eingelesen werden ohne das LS selber neugestartet werden muss. Dies kann zur Feinabstimmung der Panel Position genutzt werden.

- ClockModPanel
Parameter: 0|1 oder true|false
Dieser Befehl dient zum wechseln der Anzeige zwischen Uhr und eigenen Panel.

- ClockModPanelPos
Parameter:
x um die horizontale Position anzupassen
y um die vertikale Position anzupassen
w um die breite des Panels anzupassen

Alle Werte können einzeln angegeben werden, oder in jeder Kombination
Kombinierte Werte müssen ohne Leerzeichen und mit Kommagetrennt angegeben werden

Beipiel: ClockModPanelPos X=0.5,y=0.5,w=0.175
Dies positioniert das Panel in der Mitte des Bildschirms, in optimalerbreite der Standardwerte-

Diese Befehle passen jeweils die Farbwerte der entsprechenden Texte an.
Der Werte für 'a' muss immer zwischen 0 und 1 liegen. Dieser Wert beeinflusst die Transparenz der Schrift.

Hier wird als Parameter die Farbwerte in Form von Prozentwerten angegeben. Werte zwischen 0 und 1
Beispiel:
ClockModColorDate r=1,g=1,b=1,a=1
Jeder Wert kann auch einzeln angegeben werden

(c) 2026 Dirk Buck <dirk@buck-software.de> | 2026-11-01 04:41
URL: http://faq.buck-software.de/content/4/22/de/readme_detxt.html

Kombinierte Werte müssen ohne Leerzeichen und mit Kommagetrennt angegeben werden

ClockModColorDate r=1,g=1,b=1,a=1 | ändert alle Farben und den Transparentswert der Schrift
ClockModColorDate r=1,g=1,b=1 | ändert nur die Farben
ClockModColorDate r=1,g=1 | ändert nur den Rot und Grün anteil der Farbe
ClockModColorDate r=1 | ändert nur den Rot Anteil der Farbe

- ClockModColorDate
- ClockModColorTime
- ClockModColorTitle
- ClockModColorText

Um die Farbwerte als Dezimale Werte als dezimale Werte antzgeben können diese Funtionen verwendet werden. Werte zwischen 0 und 255.

- ClockModColorDateRGB
- ClockModColorTimeRGB
- ClockModColorTitleRGB
- ClockModColorTextRGB

Beispiel:
ClockModColorDateRGB r=255,g=255,b=255,a=1

Der 'a' Wert muss immer zwischen 0 und 1 liegen. (0= 100% Transparent = keine Anzeige)

- ClockModFontSize
Setzt die Schriftgrösse. Normale Größen liegen zwischen 0.01 und 0.03. Alles andere ist nicht lesbar oder viel zu groß.
Wird nur bei Anzeige im eigenen Panel genutzt.
Parameter: date,time,title,data=[0-1]
Beispiel: ClockModFontSize date=0.018

Dies setzt die Schriftgröße für das Datum auf 18 Punkte.

- ClockModFontIndent
Setzt den Abstand der Texte vom linken Rand des Panels. Sinnvoll ist hier die maximale Breite des Panels. Je nach Position könnte der Text sonst ausserhalb des Bildschirms angezeigt werden.
Wird nur bei Anzeige im eigenen Panel genutzt.
Parameter: date,time,title,data=[0-1]
Beispiel: ClockModFontSize data=0.115

Dies setzt den linken Abstand der abgelaufenen Spielzeit zum linken Rand des Panels.

Die meisten Befehle zeigen die aktuellen Werte an, wenn diese ohne Parameter aufgerufen werden.

(c) 2026 Dirk Buck <dirk@buck-software.de> | 2026-11-01 04:41
URL: http://faq.buck-software.de/content/4/22/de/readme_detxt.html

ClockMod: Readme_de.txt

Kontakt:

Wenn Jemand Fragen hat, bin ich gerne Bereit diese zu beantworten. Allerdings setze ich vorraus das zumindest die Beschreibung und die Readme aufmerksam gelesen wurden. Fragen die eindeutig beantwortet sind werden von mir ggf. ignoriert.

Anfragen könnt Ihr jederzeit per PN über Modhoster an mich richten.
Ebenfalls könnt Ihr mir eine EMail an Fox-Alpha@tarnhoerner.de schreiben. Hierbei bitte im Betreff den ClockMod setzen. So kann ich schneller sehen das es um diesen geht.

Eindeutige ID: #1021
Verfasser: Dirk Buck
Letzte Änderung der FAQ: 2013-02-18 05:57

(c) 2026 Dirk Buck <dirk@buck-software.de> | 2026-11-01 04:41
URL: http://faq.buck-software.de/content/4/22/de/readme_detxt.html