



Mit dem Forst-Pacht Mod können auf angepassten Maps ganze Waldstücke gepachtet werden. Die vom Mapper gesetzten Dummies (z.B. low-Poly Bäume) werden hierbei durch fällbare Bäume (lies: Fichten) ersetzt.

Die übliche Frage: Warum? Weil ich es etwas seltsam finde, dass man auf den giants-Maps einfach jeden Baum umnieten darf, ohne mal irgendjemand gefragt, geschweige denn bezahlt hat. Andererseits auf mod-Maps dem zu entgegen "forstet halt selber erstmal auf", obwohl alles mit Deko-Bäumen vollsteht erschien mir auch nicht logisch. Also haben wir einen Mittelweg gesucht. Das Ergebnis könnt ihr euch auf der aktuellen MIG-Celle Map anschauen. Da das Einbauen in die Map jedoch sehr viel einfacher ist als bei vielen anderen Mods, gebe ich den Forst-Pacht an dieser Stelle auch für den Einbau in andere Maps frei.

Bedienungsanleitung für Spieler:

ZZZ_buyableForest.zip in den mods-Ordner.

Erstmal ganz wichtig: Pachten darf nur wer auch Kaufen darf. D.h. im MP der Host, oder man muss am Dedi als Admin angemeldet sein.

Aussteigen ist Pflicht, dann könnt ihr durch gedrückt halten der linken **Alt-Taste** die Daten vom nächstgelegenen pachtbaren Schlag anzeigen lassen. Ihr müsst also dorthin, wo ihr Bäume euer eigen nennen wollt. Mit **Alt-Enter** kommt ihr zum Abschluss-Dialog.

Einen Schlag zu pachten kostet Geld, abhängig von der Anzahl an Bäumen. Und zwar zum einen einmalige Abschlusskosten, und im Anschluss eine feste Pacht pro Tag. Es ist also durchaus empfehlenswert wieder aufzuforsten und sich nicht einfach nur wie eine Heuschrecke über die Map zu sägen und überall nur Kahlschlag zu hinterlassen.

Die Pachtverträge sind langfristig. Ein Verkaufen ist nicht möglich. Nach dem Abholzen hindert euch allerdings niemand daran dort mit dem Pflug ein (sehr günstig erworbenes) Feld anzulegen.

Wer mit dem Mod einfach lossägen möchte: <http://www.modhoster.de/mods/mig-map-madeingermany-region-celle--4>

Einbauanleitung für Mapper:

Ein Schlag besteht zunächst erstmal nur aus einer TG mit einem einfachen onCreate scriptCallback als Userattribute.

Typ: "scriptCallback",

Name: "onCreate",

value: "ZZZ_buyableForest.BuyableForestLoaderOnCreate"

Als childs unter dieser TG packt ihr die dummybäume. Wer gar keine Bäume setzen will kann hier auch einfach nur leere TGs als dummies setzen. Oder Gummiquietscheentchen oder Benzinkanister. Ist dem Skript vollkommen egal. Das können auch nur 5 Dummies sein, oder auch mehrere Tausend.

Die childs bestimmen die Positionen, an denen später die fällbaren Bäume stehen werden (y-Koordinate ist uninteressant). Die Größe der Bäume wird von der y-scale der einzelnen TGs/Bäume eingestellt. Die Werte sollten hierbei zwischen 1.0 und 1.5 liegen. Wer sich wundert: Diese etwas ungewöhnlichen Werte haben ihren Ursprung in den lowPoly-Bäumen, die auf der MIG verbaut sind.

Bis hierhin ganz einfach, und wers dabei belassen möchte ist an der Stelle auch schon fertig.

Feintuning: Einmalige Kosten und laufende Pachtkosten hängen von der Anzahl an Bäumen ab. Die default-Werte hierfür können in der Map durch zwei weitere UserAttributes eines Schlages geändert werden:

"pricePerTree_initial": Abschlusspreis PRO BAUM. Default-Wert: 250

"pricePerTree_daily": tägliche Pacht PRO BAUM. Default-Wert: 1.5

Wenn ihr die ändert gilt diese Änderung auch für alle im Anschluss geladenen Gruppen. Es kann also durchaus Sinn machen die Schläge etwas zu gruppieren. Beispielsweise in Strassenbäume (0 Pacht), grosse Forstschläge JWD (relativ günstig), die 5 Bäume hinterm Hof (0 Kosten) und die drei Schläge direkt am Sägewerk (spürbar teu(r)er). Hier hat man als Mapper also alle Freiheiten mit relativ wenig Arbeit.

Es gibt auch keine Probleme ohne die ZZZ_buyableForest.zip. Dann stehen halt die dummies rum.



The forestry lease mod allows you to lease whole patches of wood. By leasing a batch of dummies is replaced by felleable trees.

Gamers manual:

Put ZZZ_buyableForest.zip into mods directory. Done. Do not rename.

When walking **press left-alt key** to get more information on the nearest patch of leasable wood.

With **alt-enter** you can enter the lease dialog.

Upon lease all dummies or a patch are rendered invisible and felleable trees are planted in their stead.

For reference and quick start see <http://www.modhoster.de/mods/mig-map-madeingermany-region-celle--4>

Mappers manual:

A leasable patch of forestry is constituted by a TG with a scriptCallback Userattribute.

Type: "scriptCallback",

Name: "onCreate",

value: "ZZZ_buyableForest.BuyableForestLoaderOnCreate"

The childs of that TG are the dummies. These can be low-poly trees, empty TGs just indicating the position you want trees to grow or whatever else you like. Y-scale of the dummies should lie between 1.0 and 1.5, managing the size of the trees.

Optional UserAttributes are "pricePerTree_initial" and "pricePerTree_daily", setting one-off and recurrent costs of the lease PER TREE. Settings are taken over to the following batches, so you can be very creative with different groupings without having to configure each and every patch.