

# Schweinemast V 3.2.7

by [Marhu](#)

Gebäude by [-Kolbenfresser-](#)



## **Mod für Landwirtschafts-Simulator 15**

Interface: FS15 1.1.0.0 RC12

### **Einbau Anleitung**

## Inhaltsverzeichnis:

1	<a href="#">Einleitung</a>	Seite 3
2	<a href="#">Einbau</a>	Seite 3
3	<a href="#">UserAtributes</a>	Seite 4
4	<a href="#">modDesc.xml</a>	Seite 5
4.1	<a href="#">110n (Übersetzung)</a>	Seite 5
5	<a href="#">RegFillTypes.lua</a>	Seite 6
6	<a href="#">pigHusbandry.xml</a>	Seite 6
7	<a href="#">Support</a>	Seite 7

# 1 Einleitung

**Ändere nicht die Original Map das funktioniert nicht, nutze immer eine Mod Map.**

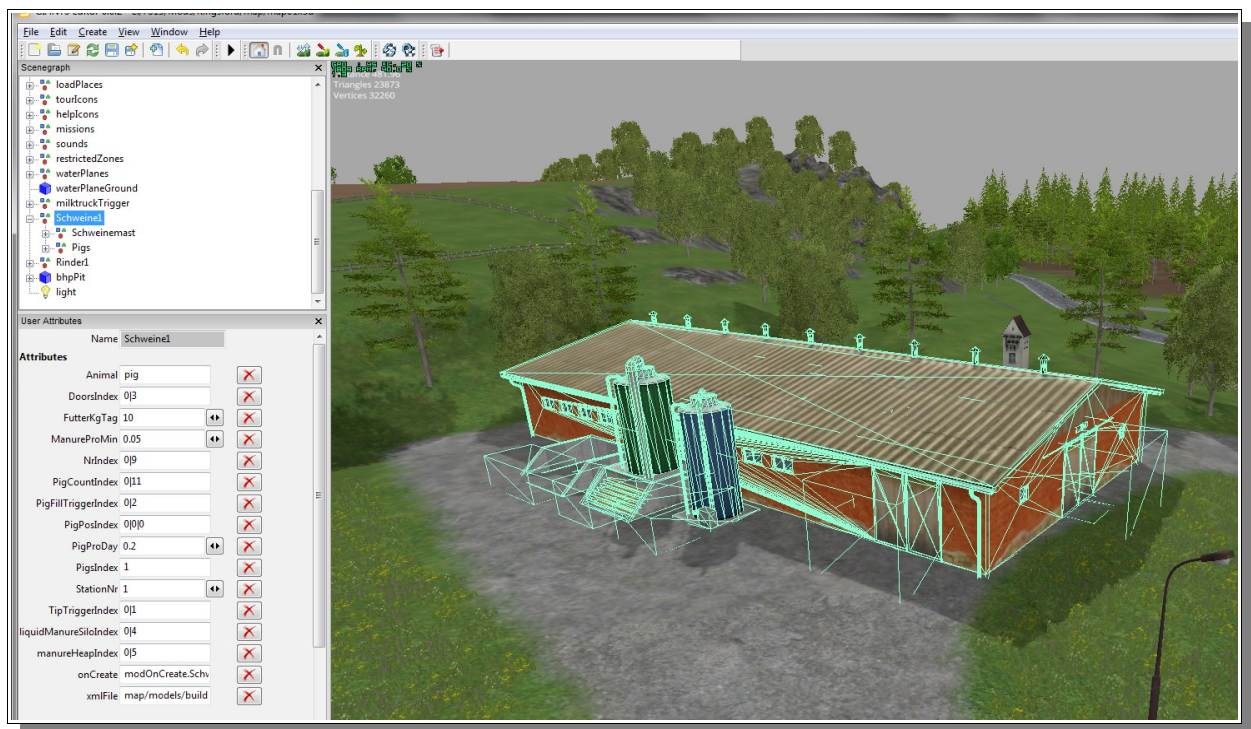
Es wurde versucht den Einbau so einfach wie möglich zu halten, trotzdem werden gewisse Kenntnisse im Umgang mit dem GE und dem editieren der modDesc.xml voraus gesetzt.

## 2 Einbau

Die heruntergeladene Datei SchweineMast.zip muss als erstes entpackt werden.  
Der entpackten Ordner SchweineMast wird dann in den Ordner der Map verschoben.

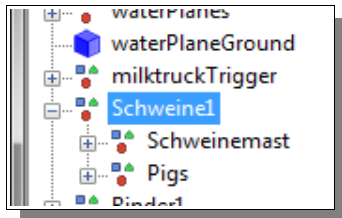
Am einfachsten ist es diese in \map\models\buildings zu verschieben, da alle Einstellungen schon für diesen Pfad vorbereitet sind.

Dann Eure Map mit dem GE öffnen.  
Die SchweineMast.i3d aus dem Map Order Importieren

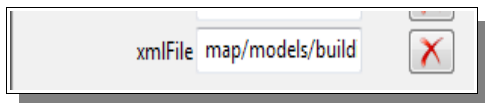


### 3 UserAttributes

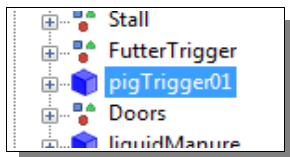
Die folgenden Attribute sind die Pfade die angepasst werden müssen wenn nicht der Standard Pfad map/models/buildings/SchweineMast/ genutzt wird.



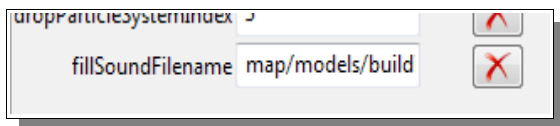
Attribute in Schweine1



xmlFile = map/models/buildings/SchweineMast/pigHusbandry.xml



Attribute in pigTrigger01



fillSoundFilename = map/models/buildings/SchweineMast/Textures/Pig.wav

Neues UserAttributes in Schweine1



Im Stall wurden zusätzliche Nummern Angebracht die die Anzahl der zu Verkaufenden Tiere anzeigt.

Alle anderen UserAttributes die für diverse Anpassungen zur Verfügung stehen, kannst du aus den alten Anleitungen entnehmen.

### 4 modDesc.xml

In die modDesc.xml der Map muss das Script eingebunden werden.

Dazu wird zwischen z.B. `</l10n>` und `<maps>`

```
</l10n>
  <extraSourceFiles>
    <sourceFile filename="map/models/buildings/SchweineMast/RegFillTypes.lua"/>
    <sourceFile filename="map/models/buildings/SchweineMast/SchweineZucht.lua"/>
  </extraSourceFiles>
</maps>
```

eingefügt. Solltest Du nicht den Standard Pfad benutzen musst du die hier anpassen.  
Falls schon extraSourceFiles in der modDesc.xml stehen, muss nur

```
<sourceFile filename="map/models/buildings/SchweineMast/RegFillTypes.lua"/>
<sourceFile filename="map/models/buildings/SchweineMast/SchweineZucht.lua"/>
```

mit dazu geschrieben werden.

## 4.1 l10n (Übersetzung)

In der modDesc.xml der Map muss zwischen `<l10n>` und `</l10n>` folgendes eingefügt werden:

```
<text name="MASeite"><en>Fattening installations page</en><de>Mastanlagen Seite</de></text>
<text name="pig"><en>pig</en> <de>Schwein</de></text>
<text name="pig_amount"><en>pigs</en><de>Schweinebestand</de></text>
<text name="buy_amount"><en>slaughter weight</en><de>Schlachtreif</de></text>
<text name="grain_fruits"><en>grain</en><de>Getreide</de></text>
<text name="earth_fruits"><en>earth fruits</en><de>Erdfrüchte</de></text>
<text name="Silo_fruits"><en>silage</en><de>Silofutter</de></text>
```

wird auch die Rindermast installiert muss zusätzlich noch folgendes eingefügt werden:

```
<text name="beef"><en>beef</en><de>Rind</de> </text>
<text name="beef_amount"><en>beefs</en><de>Rinderbestand</de></text>
```

## 5 RegFillTypes.lua

```

15  -- hudOverlayFilename      hud      string
16  ]]
17
18  local HudDir = "map/models/buildings/SchweineMast/" --"map/Hud/"
19
20  table.insert(RegFillTypes.t, { name="pig", price=0.1, Eco=true, hud=HudDir.

```

In der RegFillTypes.lua muss der gelb Markierte Pfad angepasst werden falls nicht der Standard Pfad genutzt wurde.

Wird die Rindermast auch verbaut, müssen in der Zeile:

```
--table.insert(RegFillTypes.t, { name="beef", price=0.1, Eco=true, hud=HudDir.."beefHUD"});
```

die beiden Minus Zeichen am Anfang entfernt werden

```

--table.insert(RegFillTypes.t, { name="flour", price=0.5, Eco=true, hud=HudDir.."flourHUD"});
--table.insert(RegFillTypes.t, { name="meat", price=0.5, Eco=true, hud=HudDir.."meatHUD"});
table.insert(RegFillTypes.t, { name="beef", price=0.1, Eco=true, hud=HudDir.."beefHUD"});

local org_FSBASEMission_loadMap = FSBASEMission.loadMap

```

price=0.1 ist der Preis Pro Tier der durch den PriceMultiplier von 1000 beim VerkaufsTrigger eine Summe von 100 Pro Tier ergibt (Spiel Schwierigkeit leicht), für höherer Preise den price erhöhen.

## 6 pigHusbandry.xml

Die Datei pigHusbandry.xml ist auch im Ordner SchweineMast, auch hier muss nur der Pfad zu einem Bild kontrolliert werden. Hierbei handelt es sich um das Bild im Shop ( pig\_store.dds ) was sich auch im SchweineMast Ordner befindet.

```

<name>Schwein</name>
<description>Füttern Sie Ihre Schweine regelmäßig, dann machen Sie mehr Prof:
</de>
<imageActive>map/models/buildings/SchweineMast/pig_store.dds</imageActive>
<price>50</price>
<dailyUpkeep>1</dailyUpkeep>

```

## 7 Support

Ich hoffe das die Anleitung etwas hilfreich war, sollten noch irgendwelche Fragen aufkommen könnt Ihr mich gerne anschreiben. Aber bitte nicht einfach „*Es geht nicht*“ sondern mit genauer Fehler/Problem Beschreibung auch diverse Fehlermeldungen in der log.txt sind immer sehr hilfreich. Bei Anfragen per Mail am besten gleich die log.txt mit anhängen, dadurch kann ich viel schneller Helfen.

Auch für Änderungsvorschläge bin ich offen.

Kontakt:

[Marhu.net](http://Marhu.net)

[Forum](#)

Ich wünsche viel Spaß damit.

Gruß  
Marhu

