

Anleitung WaterMod InGame

Wichtig! Wer den Mod „CowWaterMod“ hat der muss gelöscht werden beides verträgt sich nicht.

Durch den WaterMod können die Tiere zusätzlich mit Wasser versorgt werden und die Hühner auch noch mit Weizen. Dadurch steigt die Produktivität der einzelnen Tiere um 10% es ist also möglich eine Produktivität von 110% zu erreichen. Werden die Tiere nicht mit Wasser versorgt bleibt alles beim Alten es gibt auch keine Einbußen.

Die Tränken lassen sich mit Wasser befüllen bis ein Vorrat für 6 Tage erreicht ist, eine Zweite Tränke verdoppelt die Menge nicht (es wird in der Summe gerechnet) sowie es bei den Futtertrögen auch ist.

Verbrauch:

eine	Kuh	verbraucht	60 l	Wasser am Tag
ein	Schaf	verbraucht	10 l	Wasser am Tag
ein	Huhn	verbraucht	1 l	Wasser am Tag und
			0.5 l	Weizen

Produktivität:

Durch das vorhanden sein von Wasser produzieren

Kühe 10% mehr Milch
Schafe 10% mehr Wolle
Hühner 5% mehr Eier

Durch Weizen

Hühner 5% mehr Eier (mit Wasser = 10%)

Die Produktion von Mist oder Gülle wird nicht geändert.

Befüllen der Tränken:

Die Tränken lassen sich nur mit speziellen WasserTrailern befüllen die auch abkippen können, nicht mit den Standard WasserTrailern.

Das liegt daran da das Script von Giants für die Tiere mit anderen Triggern (Gewächshaus) nicht klar kommt und ich noch keine Lösung dafür gefunden habe.

Befüllen des Futtertroges der Hühner:

Das geht mit jeden Anhänger der Weizen laden kann. Sieht komisch aus ist aber so (vielleicht macht jemand ja mal eine kleine Schubkarre)



Statistiken	
Kuhbestand	601
Produktivität	110 %
Güllegrube [l]	311225
Misthaufen [l]	21702
Futtertrog (Mischration) [l]	473819
Futtertrog (Silage) [l]	540983
Futtertrog (Gras) [l]	307745
Stroh [l]	123762
Milchtank [l]	45889
Wasser [l]	197654

3/5



Statistiken	
Schafbestand	500
Produktivität	110 %
Futtertrog [l]	52246
Wolle [l]	1467 (73 %)
Wasser [l]	26938

4/5



Statistiken	
Hühnerbestand	401
Eier	12
Produktivität	110 %
Weizen [l]	1012
Wasser [l]	1952

5/5

Es wird im PDA bei den jeweiligen Tieren angezeigt wie viel Wasser vorhanden ist, zusätzlich wird bei den Hühnern Weizen und die Produktivität angezeigt.

Die Erhöhung der Produktivität durch einfüllen von Wasser wird erst angezeigt wenn vom Spiel eine neue Berechnung durchgeführt wird (ca. alle 20 min GameTime).

Ich hoffe das die Anleitung etwas hilfreich war und ich nichts vergessen habe, sollten noch irgendwelche Fragen aufkommen könnt Ihr mich gerne anschreiben.

PM auf <http://www.modhoster.de/> an Marhu

oder

per E-Mail marhuw@gmail.com

Ich wünsche viel Spaß damit.

Gruß
Marhu