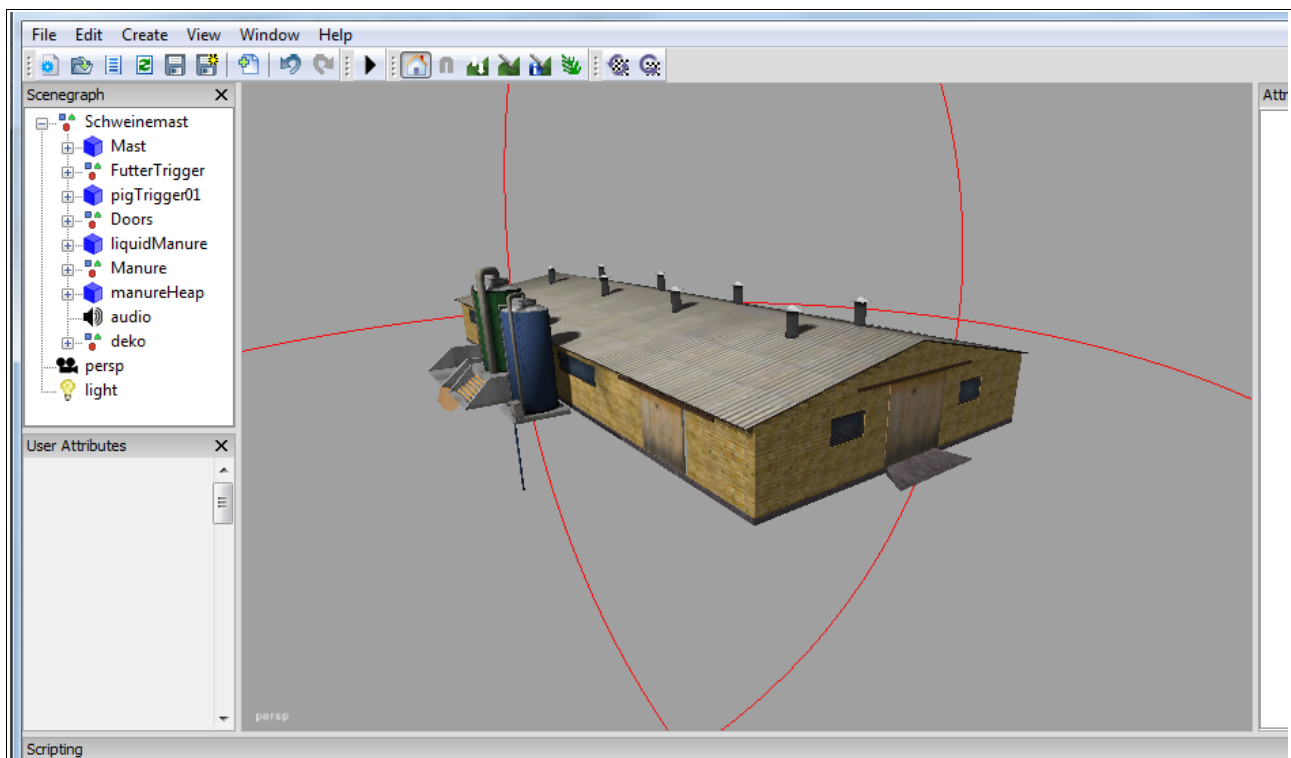


Schweinemast V 0.8

by Marhu



Die heruntergeladene Datei Schweinemast.zip entpacken.

Den Ordner Schweinemast in den Map Ordner verschieben z.B.

AnimalMap\map\models\buildings\Schweinemast

enthalten sind:

ein Textur Ordner mit den Sound Dateien.

die SchweineMast.i3d

die RegAnimal.lua

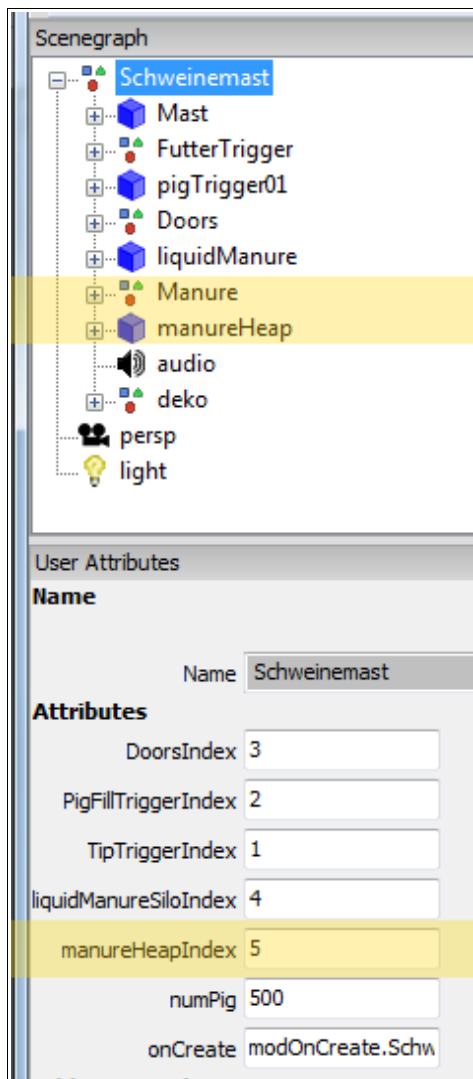
und die SchweineZucht.lua

in die modDesc.xml sind folgende Einträge zu ergänzen.

```
<!--n-->
  <text name="pig"> <en>pig</en> <de>Schwein</de> </text>
  <text name="pig_amount"> <en>pigs</en> <de>Schweinebestand</de> </text>
  <text name="grain_fruits"> <en>grain</en> <de>Getreide</de> </text>
  <text name="earth_fruits"> <en>earth fruits</en> <de>Erd früchte</de> </text>
  <text name="Silo_fruits"> <en>silage</en> <de>Silofutter</de> </text>
</!--n-->
```

```
<RegAnimal>
  <Animal name="pig" price="100" Eco="true" hud="map/models/buildings/Schweinemast/Textures/pigHUD.dds"/>
</RegAnimal>
```

```
<extraSourceFiles>
  <sourceFile filename="map/models/buildings/Schweinemast/RegAnimal.lua"/>
  <sourceFile filename="map/models/buildings/Schweinemast/SchweineZucht.lua"/>
</extraSourceFiles>
```

Es sind 2 Misthaufen vorhanden, einer im Stall und einer außerhalb, es funktioniert nur einer, such dir aus ob du den Stall außmisten willst oder alles draußen gesammelt wird, der andere Misthaufen kann gelöscht werden.

Es ist darauf zu achten das der Index zum Misthaufen nach dem löschen des anderen noch stimmt.

Das sind Die Anpassungen die gemacht werden müssen, damit die Mast funktioniert, alles andere sind zusätzliche Einstellmöglichkeiten.

Group Schweinemast

<Attribute name="numPig" type="integer" value="500"/>

numPig ist die Berechnungsgrundlage für Verbrauch und Produktion, um so höher die Zahl um so mehr Futter wird verbraucht aber es werden auch mehr Schweine und mehr Manure Produziert.

Group FutterTrigger

enthält die gesamten Trigger zur Versorgung aber auch 2 Attribute.

hier können zusätzliche Früchte die bei den TipTriggern eingetragen wurden (Gerste Hafer) einen FutterTyp zugeordnet werden.

<Attribute name="FruitTyp" type="string" value="wheat barley rape maize potato sugarBeet"/>

FruitTyp zusätzliche früchte mit eintragen. (hinten anhängen)

<Attribute name="FutterTyp" type="string" value="1 1 1 1 2 2"/>

FutterTyp Typ zur zusätzlichen Frucht mit eintragen. (hinten anhängen)

1 = Getreide

2 = Erd Früchte

3 = Silo Futter(sonstiges)

Die restlichen Attribute in den einzelnen Triggern

sind alles standard Attribute von

FeedingTroughTipTrigger

LiquidManureFillTrigger

manureHeap

SiloTrigger