

RinderMast V 1.0



by [Ls-2013Modding & Marhu](#)

RinderMast v 1.0



Gebäude by [TT-Modding](#)

Inhaltsverzeichnis:

1. 1.	Einleitung	Seite 4
2. 2.	Voraussetzung	Seite 4
3. 3.	Die Zip Datei	Seite 5
4. 4.	Schreibarbeiten	Seite 6
4.1. 4.1.	modDesc.xml	Seite 6
4.2. 4.2.	RegFillTypes.lua	Seite 9
4.3. 4.3.	beefHusbandry.xml	Seite 9
5. 5.	GIANTS Editor	Seite 10
5.1. 5.1.	Importieren der Mast	Seite 10
5.2. 5.2.	Positionieren	Seite 11
5.3. 5.3.	Erforderliche Anpassungen	Seite 12
5.4. 5.4.	Weitere Möglichkeiten zum Anpassen	Seite 13
6. 6.	Mehrere Anlagen in einer Map	Seite 13
7. 7.	VerkaufsTrigger (Schlachter)	Seite 17
8. 8.	Sonstiges	Seite 18
9. 9.	Support	Seite 18

1. Einleitung

Das ist die 1te Version der RinderMast die wir veröffentlichen.

Im groben haben sich die Funktionen zu der SchweineMast Version sich nicht geändert, die Rinder können auch im Shop gekauft werden, so hat der Spieler selber Einfluss auf die Produktionsmenge.

Das füttern mit den verschiedenen Sorten und die Produktion von Mist und Gülle haben sich nicht geändert, es wurden nur einige User Attribute hinzugefügt, damit die Produktion besser eingestellt werden kann, da diese vielen zu hoch war.

Des weiteren haben wir die Rinder Animiert, es werden auch hier mehrere Mast Anlagen unterstützt und auch mehrere Anlagen mit verschiedenen Tierarten.

Leider funktioniert das MapSiloBand nicht mehr mit dieser Version, ein Update folgt aber.

2. Voraussetzung

Update 2.0 Patch (<http://www.farming-simulator.com/updates.php?lang=de>)

GIANTS Editor v5.0.3 (<http://gdn.giants-software.com/>)

ein Packer z.B. 7-zip (http://www.chip.de/downloads/7-Zip-32-Bit_13004776.html)

Erfahrung im Umgang mit dem GIANTS Editor

TuT für GE: (http://www.fly-master.de/dl/files/TUT_GE_5_0_1.pdf)

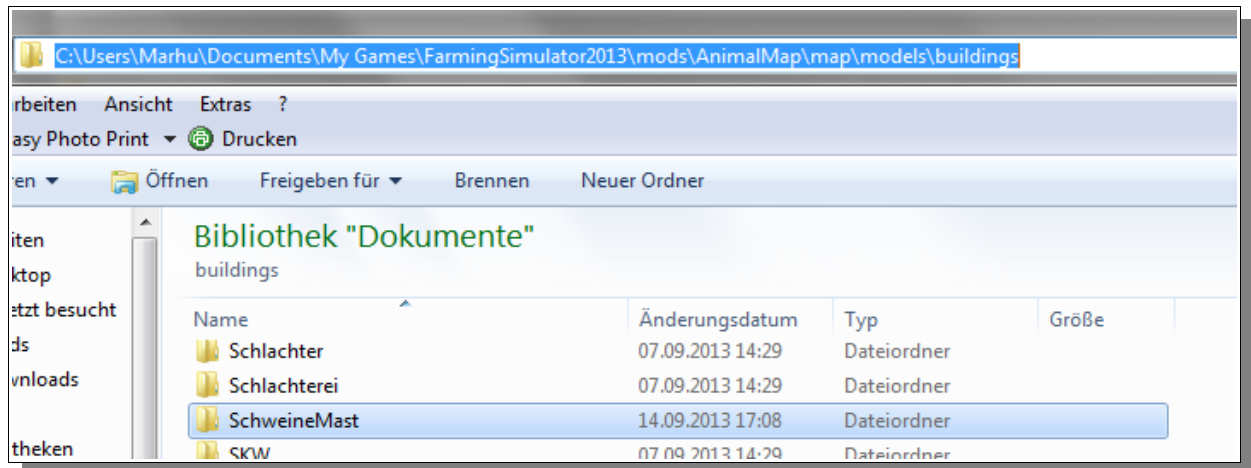
und Erfahrung im ändern von *.xml Dateien mit einem Texteditor z. B.

Notepad++ (<http://notepad-plus-plus.org/news/notepad-6.4.4-release.html>)

3. Die Zip Datei

Die heruntergeladene Datei RinderMast.zip muss als erstes entpackt werden.

Der entpackten Ordner RinderMast wird dann in den Ordner der Map verschoben.



In diesem Beispiel: „**AnimalMap\map\models\buildings**“ (AnimalMap ist dabei der Name der Map)

Inhalt des Ordners RinderMast

Name	Änderungsdatum	Typ	Größe
Hud	17.10.2013 23:03	Dateiordner	
scripte	17.10.2013 23:03	Dateiordner	
Textures	17.10.2013 23:03	Dateiordner	
RinderMast.i3d	17.10.2013 23:01	I3D-Datei	146 KB
RinderMast.i3d.shapes	17.10.2013 17:39	SHAPES-Datei	793 KB
Anleitung.pdf	29.09.2013 14:18	Adobe Acrobat D...	1.842 KB

Textures

Anleitung

Hud (Bild im Shop)

Hud (HUD Bild, was im Anhänger geladen)

Beschreibung im Shop

Registrierung des FillTypes Pig

Das Objekt Mast zum einfügen in die Map

Ausgelagerte Shapes (Patch > 2.0 benötigt)

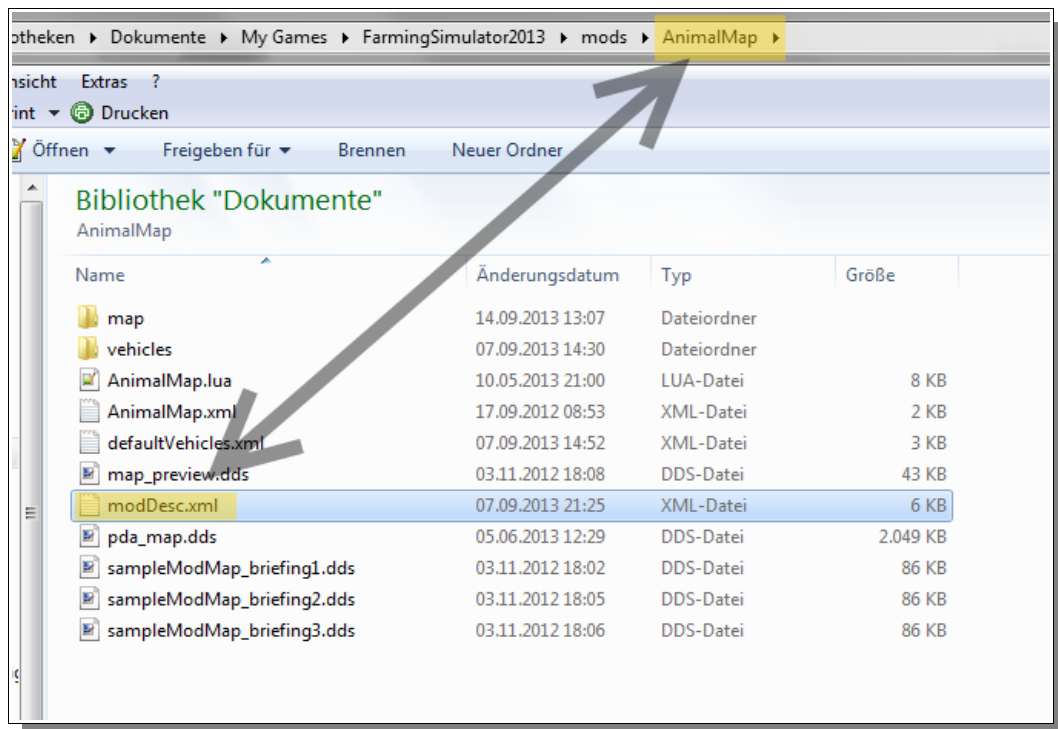
Script für die Funktionen der Mast

4. Schreibarbeiten

Beschreibt die Einträge / Änderungen die in den Dateien gemacht werden müssen.

4.1. modDesc.xml

Die modDesc.xml der Map, ist im ersten Ordner Deiner Map zu finden.



Die modDesc.xml öffnest Du mit Notepad (oder *.txt Editor), in dieser gibt es einen Abschnitt der von `<!--` und `-->` eingefasst ist. In diesen Abschnitt wird die Überätzung für die PDA Anzeige eingetragen.

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


Beispiel wie das dann aussehen sollte.

```
<!--
-->
</l10n>
<text name="sampleModMapBriefingText1">
    <en>This is the first paragraph. Here you can put a description of your map.</en>
    <de>Dies ist der erste Textabschnitt. Hier kann beispielsweise eine Beschreibung der Map stehen.</de>
</text>
<text name="sampleModMapBriefingText2">
    <en>This is the second paragraph.</en>
    <de>Dies ist der zweite Textabschnitt.</de>
</text>
<text name="sampleModMapBriefingText3">
    <en>This is the third paragraph.</en>
    <de>Dies ist der dritte Textabschnitt.</de>
</text>

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

</l10n>
```

Dann Suchst du nach den Eintrag **<extraSourceFiles>** , ist dieser nicht vorhanden müssen die Einträge selber erstellt werden (am besten gleich unter `</l10n>`). In diesen Block werden die Script Aufrufe geschrieben.

Die Pfad Angabe muss mit der Position an der Du die SchweineMast gespeichert hast übereinstimmen.

<extraSourceFiles>

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

</extraSourceFiles>

Es ist unbedingt auf die richtige Schreibweise zu achten, groß und klein Schreibung, ohne Map Namen, bei manchen gibt es den Ordner „map“ nicht oder wird „map01“ geschrien. Der häufigste Fehler ist, das die Pfade falsch sind, kontrolliere bei Problemen immer deine Log.txt.

Bei Error Meldungen:

Error: Can't load resource: C:/.../AnimalMap/map/models/buildings/RinderMast/SchweineZucht.lua

Stimmt der Pfad definitiv nicht.

Das ganze sollte dann ungefähr so aussehen.

```
<extraSourceFiles>
  <sourceFile filename="scripte/RegFillTypes.lua"/>
  <sourceFile filename="scripte/SchweineZucht.lua" />
  <sourceFile filename="scripte/DoorTrigger.lua" />
</extraSourceFiles>
```

```
<inputBindings>
  <input name="DOORTRIGGER_ACTION" category="ONFOOT VEHICLE" key="KEY_O" />
</inputBindings>
```

Speichern nicht vergessen :)

4.2. RegFillTypes.lua

Die Datei RegFillTypes.lua ist in dem Ordner RinderMast zu finden, *.lua Dateien lassen sich auch mit Notepad oder den Texteditor von Windows öffnen.

In dieser Datei muss nur der Pfad zum HUD Bild überprüft werden, das befindet sich auch im SchweineMast Ordner. (Das beefHUD.dds Bild dient zur Anzeige beim Anhänger, das Schweine geladen wurden)

```

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.

```

Die alte RegAnimal.lua und der Eintrag <RegAnimal> in der modDesc.xml gibt es nicht mehr.

Wer die erste Version schon mal verbaut hat wundert sich vielleicht über den Preis 0.1 , dieser muss so niedrig angegeben werden da es beim Multiplayer sonst probleme mit der Anzeige im PDA gibt. Der zu niedrige Preis wird beim Schlachter (Verkaufs Trigger) mit einem priceMultiplier von 1000 wieder nach oben korrigiert, dazu komme ich aber später noch.

4.3. beefHusbandry.xml

Die Datei beefHusbandry.xml ist auch im Ordner RinderMast, auch hier muss nur der Pfad zu einem Bild kontrolliert werden. Hierbei handelt es sich um das Bild im Shop (beef_store.dds) was sich auch im RinderMast Ordner befindet.

```

19  -Anmerkung: Sie können beliebig viele Tiere kaufen. Auch wenn nach einer bestimmten Anzahl
20      </description>
21      <specs>
22      <![CDATA["Unterhaltskosten: %s / Tag"]]>
23      </specs>
24      </de>
25      <imageActive>map/models/buildings/SchweineMast/pig_store.dds</imageActive>
26      <price>50</price>
27      <dailyUpkeep>0</dailyUpkeep>
28  </Husbandry>
29


```

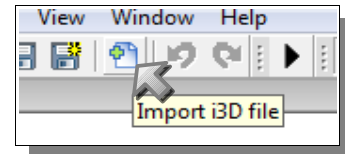
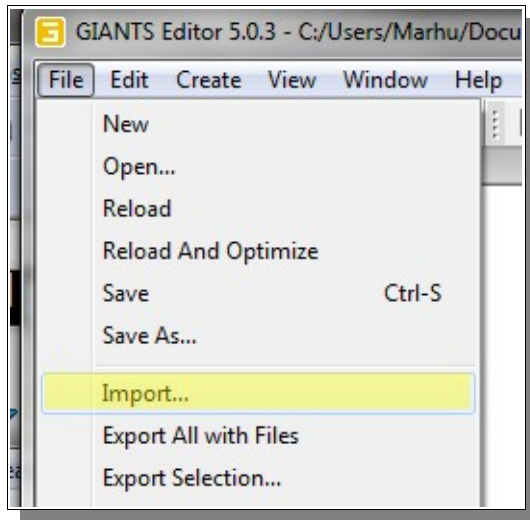
Das war's mit den Schreibarbeiten, sorry das es so umfangreich ist, aber leider ist es zur Erfüllung des Wunsches, nach mehr Flexibilität, nötig.

5. GIANTS Editor

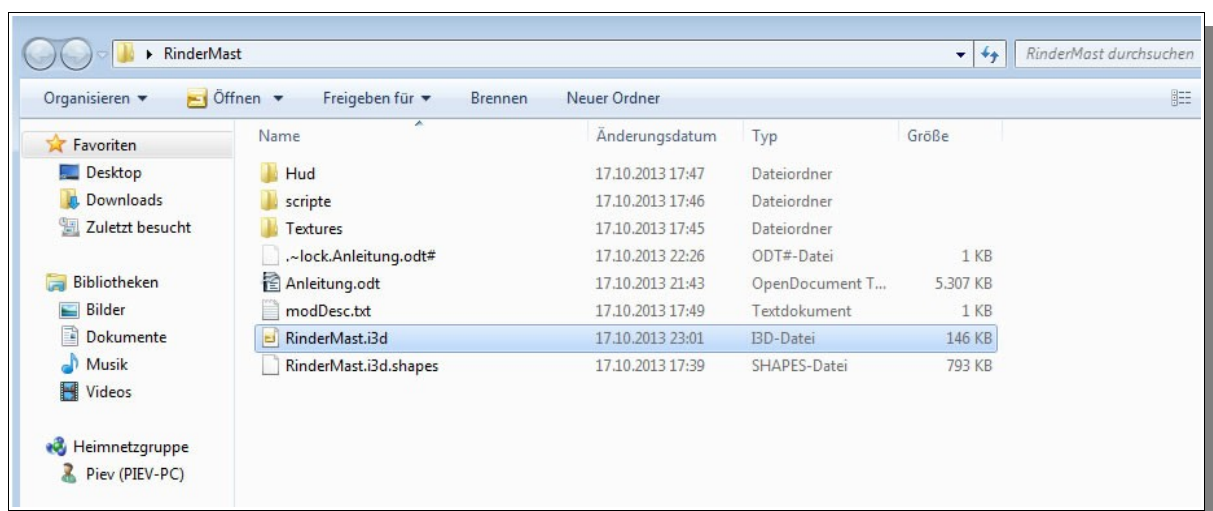
Dieser Abschnitt beschreibt das Einfügen der Rinder Mast in Deine Map und erforderliche Anpassungen die gemacht werden müssen. Es wird mindestens der GE v5.0.3 benötigt.

5.1. Importieren der Mast

Öffne Deine Map mit dem GIANTS Editor. In der Menüleiste unter File → Import... oder mit dem Symbol  kann die RinderMast importiert werden.



Importiere die RinderMast.i3d , es ist dabei darauf zu achten das auch die Datei aus dem Map Ordner genommen wird und nicht diverse Kopien die noch z.B auf dem Desktop liegen, sonst ist die Mast im Spiel Weiß.

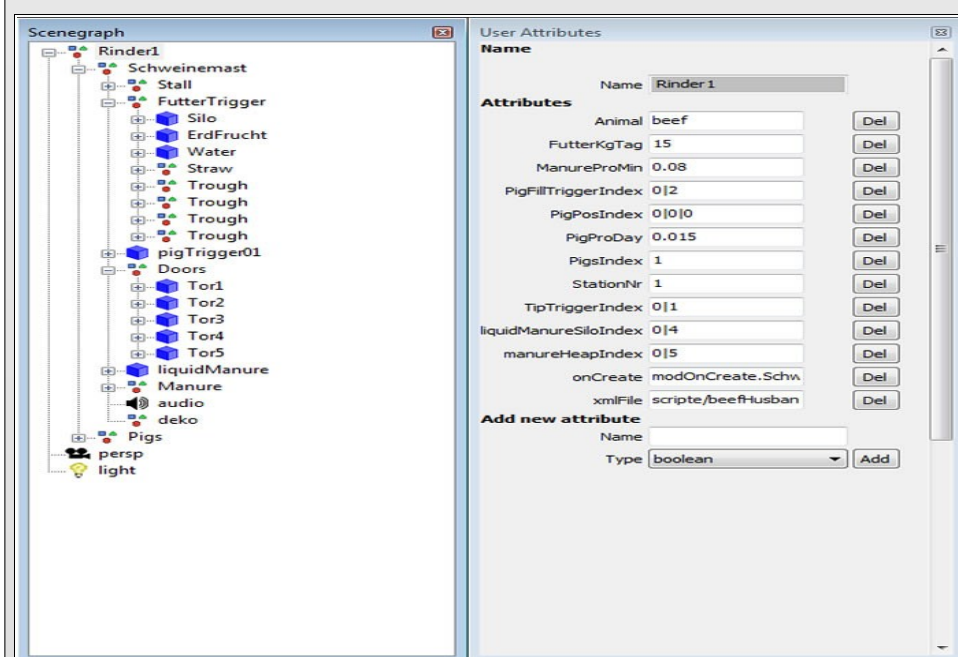
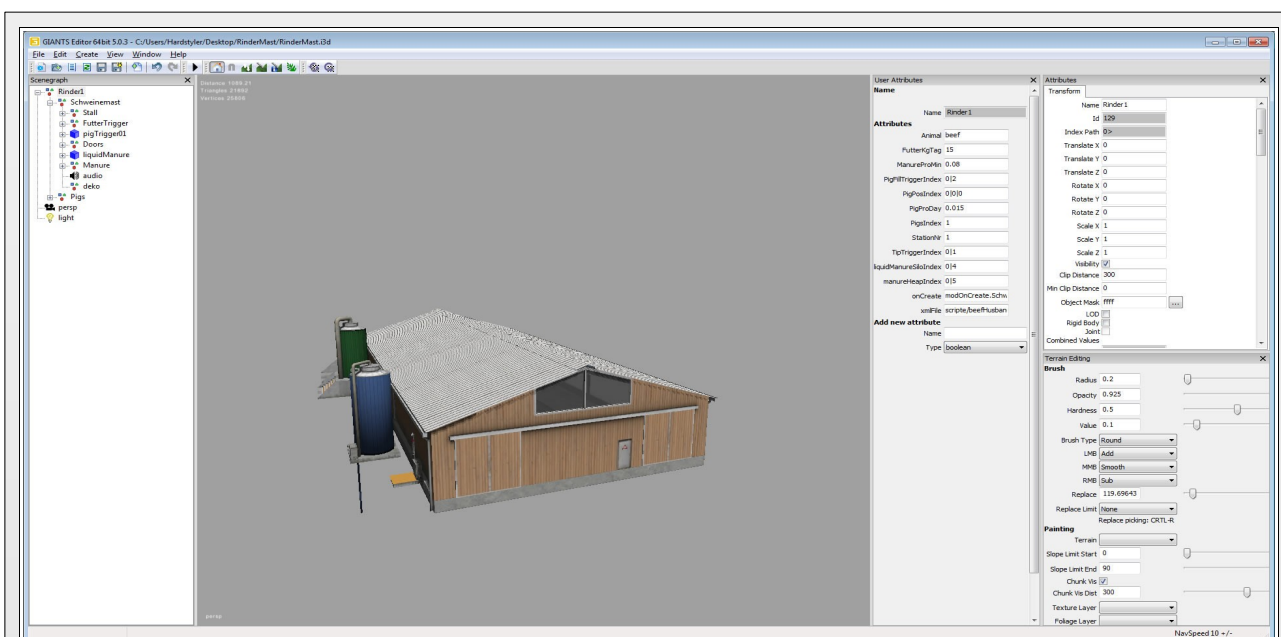


5.2. Positionieren



Die Mast besteht im Groben aus 3 Gruppen. Die Hauptgruppe „Rinder1“ und die Gruppe „Pigs“ dürfen auf keinen Fall bewegt werden, bzw. Translate X,Y,Z muss immer 0 sein, auch wenn mehrere Mastanlagen eingebaut werden und diese in eine Gruppe (z.B. Mastanlagen) zusammen gefasst werden, muss die Gruppe Mastanlagen X,Y,Z 0 sein.

NUR die Gruppe Schweinemast darf nach belieben positioniert und gedreht werden.

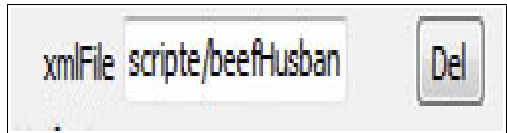


Bilder zeigen:
Komplett eingebaut,
Einzelne Elemente
und die
User Attributes

5.3. Erforderliche Anpassungen



Bei der Group **Schweine1** befinden sich die ganzen User Attributes

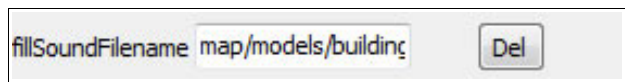


Bei dem Attribut **xmlFile** muss wieder der Pfad kontrolliert werden.

map/models/buildings/SchweineMast/pigHusbandry.xml



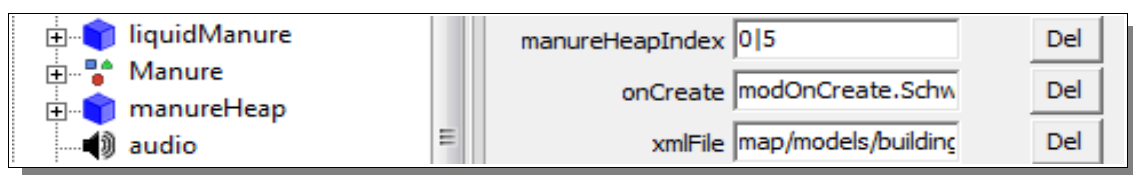
Auch bei **pigTrigger01** muss ein Pfad kontrolliert werden.



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

Als letztes wieder die Auswahl **Stall ausmisten** oder von **Mist platte**.

Dazu muss das User Attributes **manureHeapIndex** bei Schweine1 angepasst werden.



Der Originale Index ist „0|5“ für die Group Manure, das ist im Stall ausmisten, manureHeap wurde entfernt

Wenn bis hierher alles richtig Angepasst und Geändert wurde, ist die RinderMast voll funktionsfähig und kann im Spiel genutzt werden.

5.4. Weitere Möglichkeiten zum Anpassen

In den User Attributes können noch weitere Einstellungen zum Verbrauch und der Produktion gemacht werden.

 10

FutterKgTag = Das Futter was ein Tier am Tag verbraucht, von jeder Sorte. (Ist Mischfutter vorhanden wird erst das verbraucht)

 0.2

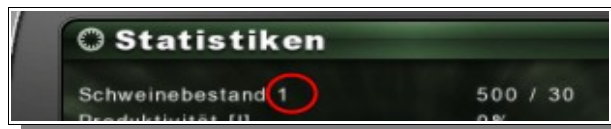
RindProDay = Gibt an wie viele Rinder pro Rind am Tag produziert werden.

 0.05

ManureProMin = Wie viel Mist und Gülle pro Minute von einem Rind produziert wird.

6. Mehrere Anlagen in einer Map

Es kann ohne Probleme eine 2te, 3te, 4te usw. RinderMast Anlage in die Map eingebaut werden zu beachten ist nur das Positionieren wie weiter oben Beschrieben, es darf nur die Gruppe Schweinemast und deren Inhalt bewegt werden.

 1


Für jede weitere Anlage wird auch eine neue PDA Seite erstellt, um diese zu unterscheiden kann bei dem User Attributes *StationNr* Zahlen vergeben werden, die dann bei der jeweiligen PDA Seite mit Angezeigt werden und auch an dem Rinder Stall selber.

Solltet Du auf deiner Map Schon die SchweineMast 1.0.3 verbaut haben dann musst Du Die Registrierung des FillTypes *beef* kannst Du in der beigefügten RegFillTypes.lua machen oder in Deiner eigenen Registrierungs.lua, wichtig ist nur, als FillType registrieren nicht als FruitType. In der RegFillTypes.lua ist das auch schon vorbereitet.

```

2  --table.insert(RegFillTypes.t, { name="sheep", price=0.05, Eco=true, hud=HudDir.."pigHUD"});
3  --table.insert(RegFillTypes.t, { name="chicken", price=0.01, Eco=true, hud=HudDir.."pigHUD"});
4  --table.insert(RegFillTypes.t, { name="flour", price=0.5, Eco=true, hud=HudDir.."flourHUD"});
5  --table.insert(RegFillTypes.t, { name="meat", price=0.5, Eco=true, hud=HudDir.."meatHUD"});
6  table.insert(RegFillTypes.t, { name="beef", price=0.1, Eco=true, hud=HudDir.."beefHUD"});
7
8  local org_FSBASEMission_loadMap = FSBASEMission.loadMap
9  FSBASEMission.loadMap = function(a, b, c, d, e)
10     if a.baseDirectory == RegFillTypes.dir then

```

Die Husbandry.xml ist wichtig für die Anzeige im Shop, Du kannst die pigHusbandry.xml kopieren und Umbenennen in beefHusbandry.xml, in dieser muss dann der *name* und die *description* in den jeweiligen Sprachen geändert/reingeschrieben werden, ich hab das jetzt nur mal für *de* gemacht.

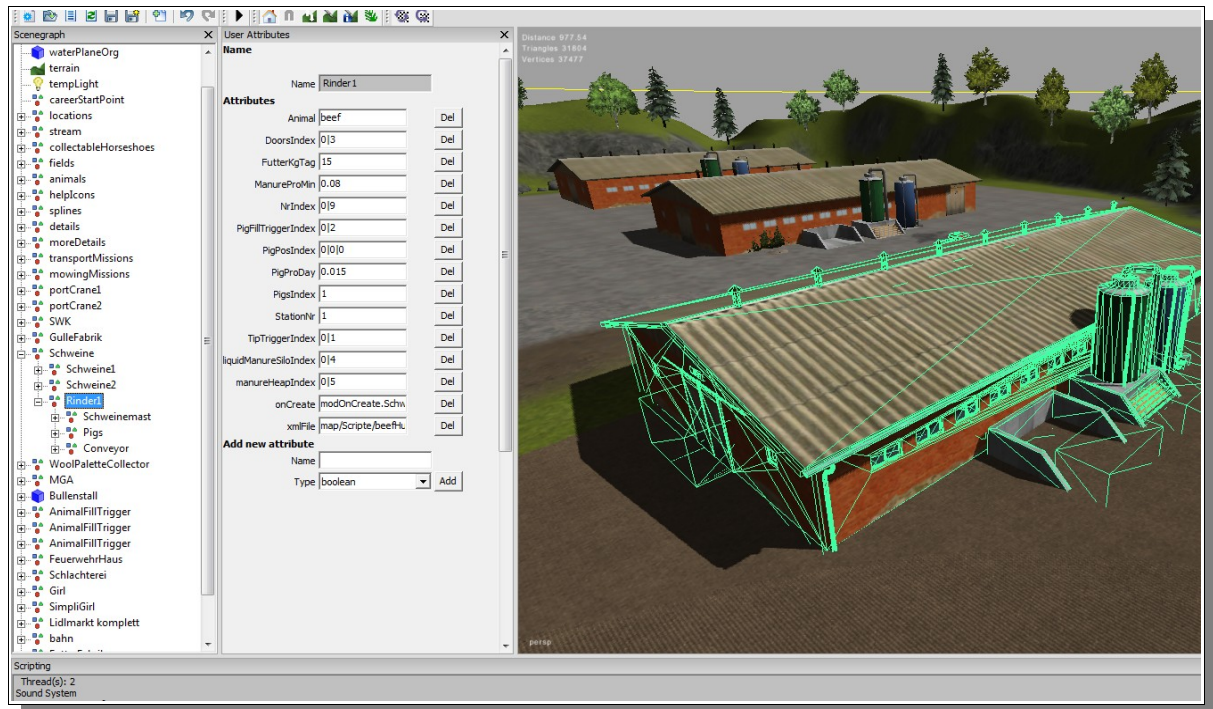
Das Bild im Shop *imageActive* ist nicht beim Download dabei das muss selber gemacht werden und bei *imageActive* den Speicherort angeben. Der *price* ist der Preis im Shop für ein Tier.

```

1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8" standalone="no" ?>
2  <Husbandry>
3      <en>
4          <name>beef</name>
5          <description>
6              <![CDATA[Füttern Sie Ihre Schweine regelmäßig, dann machen Sie mehr Profit be
7
8  Anmerkung: Sie können beliebig viele Tiere kaufen. Auch wenn nach einer bestimmten Anzahl
9              </description>
10         <specs>
11             <![CDATA["Unterhaltskosten: %s / Tag"]]>
12         </specs>
13     </en>
14     <de>
15         <name>Rind</name>
16         <description>
17             <![CDATA[Füttern Sie Ihre Rinder regelmäßig, dann machen Sie mehr Profit beim
18
19 Anmerkung: Sie können beliebig viele Tiere kaufen. Auch wenn nach einer bestimmten Anzahl
20             </description>
21         <specs>
22             <![CDATA["Unterhaltskosten: %s / Tag"]]>
23         </specs>
24     </de>
25     <imageActive>map/Scripte/img/beef_store.dds</imageActive>
26     <price>50</price>
27     <dailyUpkeep>0</dailyUpkeep>
28 </Husbandry>
29

```


Ich hab hier eine weitere SchweineMast in die Map importiert und umbenannt in Rinder1



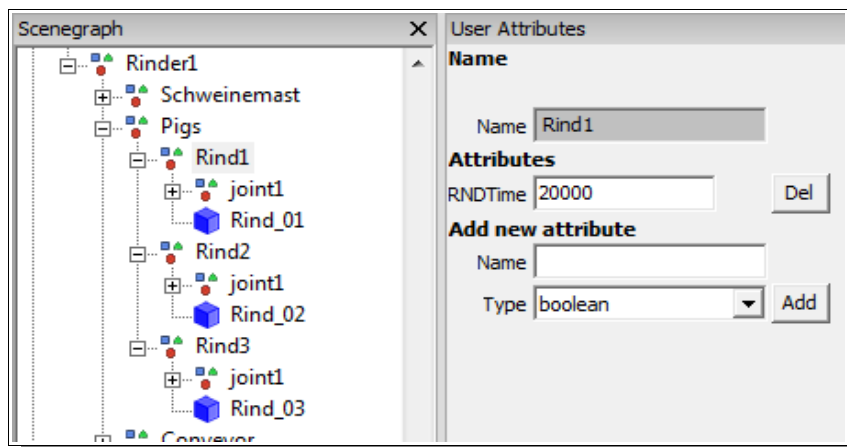
zusätzlich habe ich alle Mastanlagen in einer Gruppe *Rinder* (ist nicht Pflicht aber übersichtlicher).

Wie schon erwähnt muss alles die XYZ Koordinaten 0,0,0 haben außer die Group Schweinemast.

Bei den User Attributes muss bei Animal *beef* drin stehen wie der registrierte FillType. Das Attributes xmlFile muss in *beefHusbandry.xml* plus Pfad geändert werden, dann noch Verbrauch und Produktion anpassen (*FutterKgTag*, *PigProDay* ...).

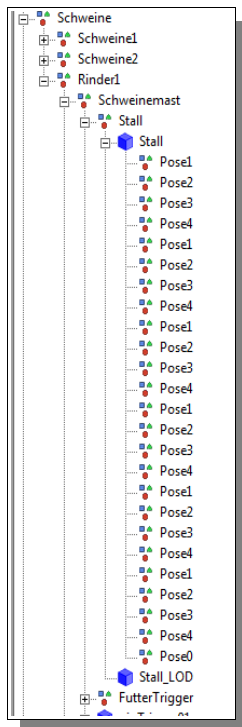
Die Namen der Attributes dürfen nicht in *beef* geändert werden sondern müssen z.B. *PigProDay* heißen auch wenn es für Rind ist.

Die animierten Schweine müssen noch gegen animierte Rinder getauscht werden, diese sind in der Group Pigs. Das User Attributes RNDTime gibt in ms an wie oft die Animation läuft.



Alle 20000 ms
Animations-
Start

Ich hab nur 3 verschiedene Rinder, die werden vom Script Dupliziert, Du kannst natürlich auch mehr einbauen.



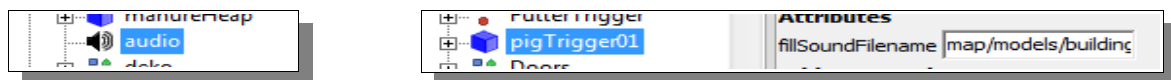
Solltest du **keine animierte Rinder** haben sondern nur einfache Objekte, kannst du diese bei den Position Nodes rein Kopieren.

Auf keinen Fall bei den animierten,

die Group Pigs (mit den animierten Tieren) muss gelöscht werden, sowie die User Attributes PigsIndex und PigPosIndex,

unbedingt auf **Del** drücken und nicht nur die Felder leer lassen. Sonst wird versucht animierte Tiere zu laden.

Zum Schluss muss noch der Sound audio und der pigTrigger01 fillSound getauscht werden.



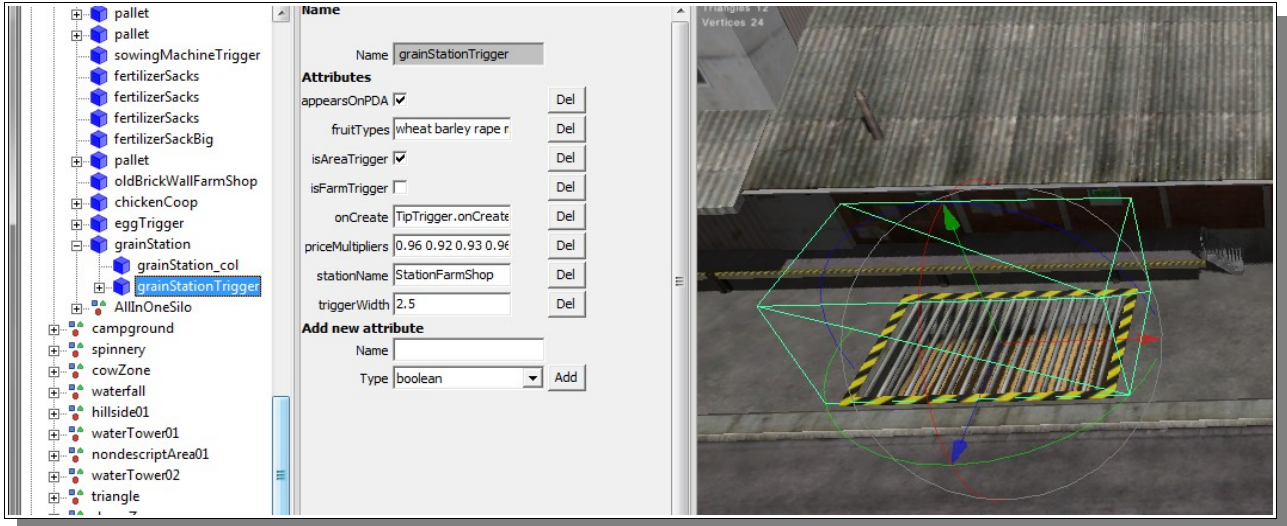
Das waren alle Änderungen die gemacht werden müssen um die SchweineMast als Rinderzucht zu nutzen, das war natürlich nur ein Beispiel, es muss nicht Rind sein es kann jedes beliebige Tier sein, auch das Objekt Schweinestall kann gegen ein Rinderstall getauscht. Werden.



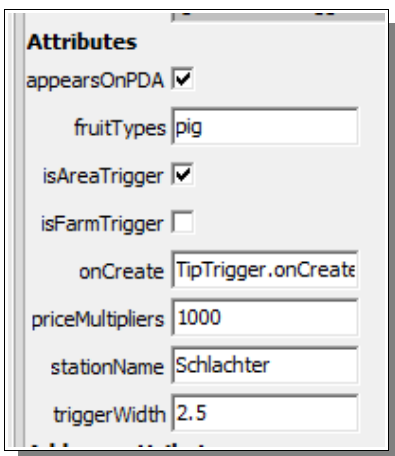
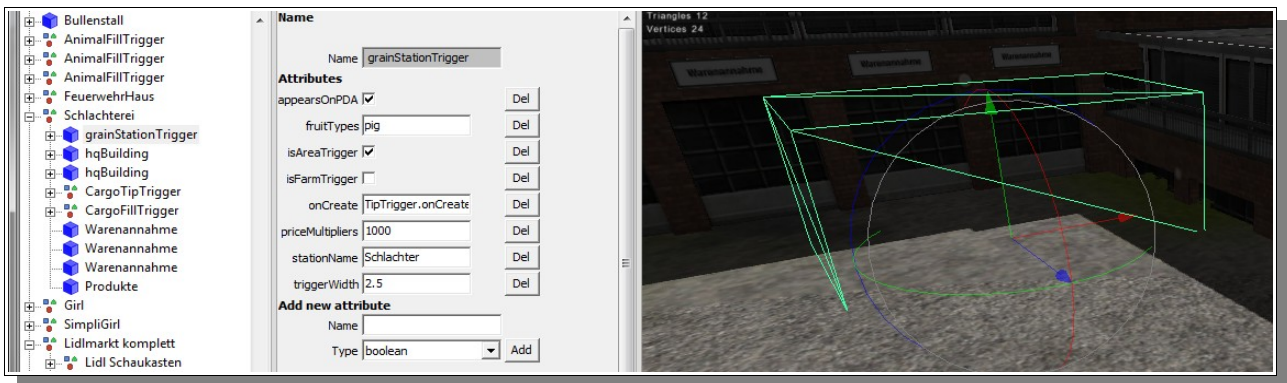
7. VerkaufsTrigger (Schlachter)

Schweine können mit einem Viehanhänger abgeholt werden (gibt es mittlerweile einige) und bei einem Standard grainStationTrigger verkauft werden.

Du kannst einfach einen vorhandenen grainStationTrigger kopieren z.B. den vom Landhandel



Die Kopie bei deinem Schlachter einfügen, als Gebäude kannst Du irgend ein beliebiges nutzen.



Bei den Attributes muss dann folgendes eingetragen werden:
fruitTypes = pig

priceMultipliers = 1000

stationName = Schlachter oder ein beliebiger anderer.

8. Sonstiges

Aus Zeitmangel und um den Umfang dieser Anleitung nicht zu weit auszudehnen, habe ich auf die Erklärung zu den diversen Triggern die noch vorhanden sind (Futter, Tore, pigTrigger01) verzichtet. Ich lege aber die Alte Anleitung dem Download mit bei, falls jemand die erste Version der Mast noch nicht kennt.

Die Schweinemast ist extra für Mapper entwickelt wurden, damit sie diese auf ihre Map verbauen können, die Map darf natürlich auch Veröffentlicht werden ohne mich vorher um Erlaubnis zu fragen!

Die Objekte (Gebäude, Silos) dürfen auch gegen andere getauscht werden.

9. Support

Wir hoffen 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 modDesc.xml und die log.txt mit anhängen, dadurch kann ich viel schneller Helfen.

PM auf <http://facebook.com/Ls2013Modding>

oder

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

oder

per E-Mail support@ls-2013modding.de

per E-Mail marhuw@gmail.com

Wir wünschen viel Spaß damit.

Gruß

Ls-2013Modding & Marhu