

# AdditionalMapTypes V1.0.0.7

## Funktionen im Überblick

1. [Registrierung neuer Fruchtgruppen und FillTypekategorien](#)
2. [Registrierung neuer Tierfutter Kategorien \(FoodGroups\)](#)
3. [Zuweisung von Originalen Frucht und FillTypes in neue Gruppen oder Kategorien](#)
4. [Einstellungen und Registrierungsparameter](#)
  - 4.1 [Fruchtarten und Einstellungen.](#)
  - 4.2 [Eintragung der Fruchtart in die Fruchtgruppen](#)
  - 4.3 [Eintragung der Fruchtart in die FillType Kategorien](#)
  - 4.4 [Eintragung Fruchtarten in bestehende Tierfutter Kategorien \(FoodGroups\)](#)
5. [Einstellungen und Parameter für die FillType Registrierung](#)
  - 5.1 [Filltypes Parameter](#)
  - 5.2 [Eintragung Filltypes in die Filltype Kategorien](#)
  - 5.3 [Eintragung Filltypes in bestehende Tierfutter Kategorien \(FoodGroups\)](#)
  - 5.4 [Eintragung bestehender FillTypes in bestehende Tierfutter Kategorien \(FoodGroups\)](#)
6. [Informationen über die Texturen und Dateinamen](#)
7. [Konvertierung der fruit\\_density.gdm für den Einbau von mehr als zwei Fruchtarten.](#)

### Neu hinzugefügt!

Es können Fruchtarten und Filltypes registriert werden, wenn man bei der Frucht Registrierung einstellt, das auch ein FillType registriert wird, muss man diesen nicht extra als FillType registrieren, dieser wird automatisch bei der Frucht Registrierung mit registriert.

Die FillType Registrierung, ist für Arten wie Sand, Kalk, Kompost, Kies usw. gedacht, also alles, was keine Feldfrucht besitzt.

## Als erstes.

**Legt bitte eine Sicherung des kompletten Map Ordners an, falls beim Einbau etwas schiefgehen sollte!**

Die Ordner foliage, fruitHuds, tipOnGround, **baleTypes** kommen in das Hauptverzeichnis der Map, wo sich die modDesc.xml befindet.

Die Ordner pSystem, textures kommen in den Order Maps, in deiner Map.

Beispiel Einträge für die modDesc.xml, könnt ihr der Datei Example\_modDesc.xml entnehmen.

### 1. Registrierung neuer Kategorien.

Fruchtgruppen.

`<newFruitCategory name="food" />` - Eintrag für die modDesc.xml, um eine neue Fruchtgruppe anzulegen, in diesem Beispiel mit dem Namen food.

Es müssen auch entsprechende Sprachvariablen angelegt werden, dies geschieht im Bereich `<l10n> </l10n>` der modDesc.xml, dieser sollte dann so aussehen.

```
<text name="food">
```

```
    <en>Foods</en>
```

```
    <de>Lebensmittel</de>
```

</text>

FillType Kategorien.

<newFillCategory name="industry" /> - Eintrag für die modDesc.xml, um eine neue FillType Kategorie anzulegen, in diesem Beispiel mit dem Namen industry.

Es müssen auch entsprechende Sprachvariablen angelegt werden, dies geschieht im Bereich <l10n> </l10n> der modDesc.xml, dieser sollte dann so aussehen.

<text name="industry">

<en>Industry</en>

<de>Industrie</de>

</text>

## 2. Registrierung neuer FoodGroups.

<newAnimalfoodgroup animalname="sheep" groupname="bulk" weight="0.50" filltypename="silage millet tritcale"/>

animalname - hier wird die Tierart festgelegt (cow, sheep, chicken)

groupname - hier wird der Groupname festgelegt

weight - hier wird die gewichtung der Gruppe festgelegt, zum erreichen der 100%

filltypenamees - hier werden die FillTypes festgelegt, welche in die Gruppe sollen, durch eine leerstelle getrennt.

## 3. Zuweisung von Fruchtgruppen und FillType Kategorien für Originale Früchte und FillTypes.

<addFruitcategory name="wheat" toCategory="maizeheader" /> - Eintrag für die Fruchtgruppen.

<addFillcategory name="fertilizer" toCategory="trainWagon" /> - Eintrag für die FillType Katrgorien

## 4. Die Einstellungs-, und Registrierungs-, Parameter der Einträge.

hudsDirectory="fruitHuds/" - Gibt das Verzeichnis an, wo sich die Huds befinden

groundTipDirectory="tipOnGround/" - Gibt das Verzeichnis an, wo sich die TipOnGround Texturen befinden

### 4.1 Fruchtarten und Einstellungen.

alignsToSun="true" - Einstellung ob sich die Fruchtart nach der Sonne ausrichten soll, zb. Sonnenblumen.

showOnPriceTable="true" - Einstellung ob die Fruchtart in der Preisübersicht angezeigt werden soll.

shownOnMap="true" - Einstellung ob die Fruchtart auf der Mapübersicht angezeigt werden soll.

useForFieldJob="true" - Einstellung ob diese Fruchtart für die Feldmissionen genutzt werden kann.

growthStateTime="28800000" - Einstellung der Wachstumszeit je Stufe, angabe in Millisekunden oder Vorgabe 7\*3600000 für 7std.

isEarthfruit="true" - Einstellung ob die Fruchtart eine Erdfrucht ist.

hasWindrow="true" - Einstellung ob die Fruchtart Schwad besitzt.

hasStraw="true" - Einstellung ob diese Fruchtart Stroh besitzt.

strawName="straw" - Für normales Stroh „straw“ angeben, abweichend zb. „millet\_windrow“

strawFactor="7.0" - Der Strohfactor Standard 7.0

hasFill="true" - Einstellung ob diese Fruchtart auch einen FillType besitzt, welcher gleich mitregistriert wird.

hasMaterials="true" - Einstellung für Fillplanen, ob Fillplane vorhanden oder nicht.

hasParticles="true" - Einstellung für Partikel, ob vorhanden oder nicht.

useHeap="true" - Einstellung für überall abladen.

fillTypeConversion="true" - Einstellung ob eine Konvertierung stattfindet (ForageHarvester)

convertType="chaff" – Einstellung in was Konvertiert werden soll, zb. Klee wäre dann klee bzw. klee\_windrow

conversionFactor="4" windrowConversionFactor="1" – Konvertierungs Factor hier 4:1 bei Klee, wäre dies 1:1

hasBale="true" – Hier stellt man ein, wenn der FruchtType Ballen besitzt.

baleFruitName="triticale\_windrow" Hier wird der Namen für die Ballen angegeben.

(squarebale\_triticale\_windrow\_240.i3d) oder (roundbale\_triticale\_windrow\_w112\_d130.i3d).

hasSquareBale="true" – Hier gibt man an ob der FruchtType einen Quaderballen hat.

hasRoundBale="true" – Hier gibt man an ob der FruchtType einen Rundballen hat.

forageWagonConversion="wheat" – Foragewagen Konvertierung für klee wäre „klee“ ansonsten meist „wheat“

## 4.2 Eintragung der Fruchtart in die Fruchtgruppen

toFruitGroups="true" Dieser Parameter (true) aktiviert die Eintragung in die Fruchtgruppen „fruitTypeGroups“

fruitTypeGroups="grainHeader maizeHeader maizeCutter directCutter pickup weeder planter"

### Gruppen der Reihe nach:

grainHeader = Schneidwerke für Getreide

maizeHeader = Maispflücker

maizeCutter = Maisschneidwerke

directCutter = Direktschneidwerke

sowingMachine = Sähmaschinen

pickup = Ladewagen

weeder = Striegel

planter = Legemaschine

## 4.3 Eintragung Fruchtart in die FillType Kategorien

toFillCategorys="true" Dieser Parameter (true) aktiviert die Eintragung in die Fruchtgruppen „fillTypeCategorys“

fillTypeCategorys="bulk liquid windrow piece combine forageHarvester forageWagon slurryTank fork trainWagon augerWagon"

## Kategorien der Reihe nach

bulk = Basiskategorie für Trailer

liquid = Flüssigkeiten

windrow = Stroh

piece = Stück, Stückgut

combine = Drescher

forageHarvester = Feldhäcksler

forageWagon = Ladewagen

slurryTank = Güllefässer

fork = Gabeln, Spieße, Zangen

trainWagon = Zugwagons

augerWagon = Überladewagen

## 4.4 Eintragung in die Tierfutter Kategorien

useAsCowBasefeed="true" - Wird als Basisfutter für Kühe eingetragen.

useAsCowGrass="true" - Wird in die Gras Gruppe für Kühe eingetragen.

useAsCowPower="true" - Wird als Powerfutter für Kühe eingetragen.

useAsSheepGrass="true" - Wird als Basisfutter für Schafe eingetragen.

useAsPigBasefeed="true" - Wird als Basisfutter für Schweine eingetragen.

useAsPigGrain="true" - Wird als Getreidefutter für Schweine eingetragen.

useAsPigProtein="true" - Wird als Proteinfutter für Schweine eingetragen.

useAsPigEarthfruit="true" - Wird als Erdfrucht Futter für Schweine eingetragen.

Diese Einstellungen sind nur für Erdfrüchte erforderlich, zb. Kartoffeln, Zuckerrüben, Karotten etc.

minPreparingGrowthState="4" maxPreparingGrowthState="6" preparedGrowthState="9"

## 5. Einstellungen und Parameter für FillTypes Registrierung.

### 5.1 FillTypes Parameter:

pricePerLiter="0.8" - Grundpreis Vorgabe zur Preisberechnung.

showOnPriceTable="true" - Einstellung für die Anzeige in der Preisübersicht.

litersPerSecond="0.080" – Angabe Sprüh und Streumenge für FillTypes die als Dünger genutzt werden. (Kompost 0.324)

massPerLiter="350" - Grundgewichts Angabe, zur Berechnung des Gewichtes, des FillTypes.

useForSpray="true" – Einstellung (true) ob der FillType als Dünger genutzt werden soll.

sprayerCategorys="sprayer spreader manureSpreader" – Art der Nutzung für Dünger, Spritzen, Streuer, MistStreuer

**hasMaterials="true"** - Einstellung für Fillplanen, ob Fillplane vorhanden oder nicht.

**hasParticles="true"** - Einstellung für Partikel, ob vorhanden oder nicht.

**useHeap="true"** - Einstellung für überall abladen.

## 5.2 Eintragung FillTypes in die FillType Kategorien

**toCategorys="true"** Dieser Parameter (true) aktiviert die Eintragung in die Fruchtgruppen „fillTypeCategorys“

**fillTypeCategorys="bulk liquid windrow piece combine forageHarvester forageWagon slurryTank fork trainWagon augerWagon"**

### Kategorien der Reihe nach

**bulk** = Basiskategorie für Trailer

**liquid** = Flüssigkeiten

**windrow** = Stroh

**piece** = Stück, Stückgut

**combine** = Drescher

**forageHarvester** = Feldhäcksler

**forageWagon** = Ladewagen

**slurryTank** = Güllefässer

**fork** = Gabeln, Spieße, Zangen

**trainWagon** = Zugwagons

**augerWagon** = Überladewagen

## 5.3 Eintragung FillTypes in bestehende Tierfutter Kategorien (FoodGroups)

**isCowBasefeed="true"** - Wird als Basisfutter für Kühe eingetragen.

**isCowGrass="true"** - Wird in die Gras Gruppe für Kühe eingetragen.

**isCowPower="true"** - Wird als Powerfutter für Kühe eingetragen.

**isSheepGrass="true"** - Wird als Basisfutter für Schafe eingetragen.

**isPigBasefeed="true"** - Wird als Basisfutter für Schweine eingetragen.

**isPigGrain="true"** - Wird als Getreidefutter für Schweine eingetragen.

**isPigProtein="true"** - Wird als Proteinfutter für Schweine eingetragen.

**isPigEarthfruit="true"** - Wird als Erdfrucht Futter für Schweine eingetragen.

## 5.4 Eintragung bestehender FillTypes in bestehende Tierfutter Kategorien (FoodGroups)

name="klee" – Den Namen des FillTypes angeben.

isCowBasefeed="true" - Wird als Basisfutter für Kühe eingetragen.

isCowGrass="true" - Wird in die Gras Gruppe für Kühe eingetragen.

isCowPower="true" - Wird als Powerfutter für Kühe eingetragen.

isSheepGrass="true" - Wird als Basisfutter für Schafe eingetragen.

isPigBasefeed="true" - Wird als Basisfutter für Schweine eingetragen.

isPigGrain="true" - Wird als Getreidefutter für Schweine eingetragen.

isPigProtein="true" - Wird als Proteinfutter für Schweine eingetragen.

isPigEarthfruit="true" - Wird als Erdfrucht Futter für Schweine eingetragen.

## 6. Informationen über die Texturen und Dateinamen

Hud Textur Format: DTX5 256x256px and small DTX5 64x64px

Hud Texturen Dateinamen-Format:

für FruitTypehuds: hud\_fruit\_rye.dds and hud\_fruit\_rye\_small.dds

für FillTypehuds: hud\_fill\_sand.dds and hud\_fill\_sand\_small.dds

für Windrow Types: hud\_oat\_windrow.dds and hud\_oat\_windrow\_small.dds

### GroundTip Texturen Format:

diffuse DTX5 mit MipMap 512x512px

normal DTX1 mit MipMap 512x512px

distance DTX1 mit MipMap 256x256ps

### GroundTip Texturen Dateiname-Format:

für diffuse Textures: lime\_diffuse.dds eg. fruit or fillTypeName\_diffuse.dds

für normal Textures: lime\_normal.dds eg. fruit or fillTypeName\_normal.dds

für distance Textures: limeDistance\_diffuse.dds eg. fruit or fillTypeName\_Distance\_diffuse.dds

I3D Dateinamen für die Holder.

fillPlane\_materialHolder.i3d

effectMap\_materialHolder.i3d

particleMap\_materialHolder.i3d

## 7. Konvertierung der fruit\_density.gdm für den Einbau von mehr als zwei Fruchtarten.

**Als erstes solltet ihr eine Sicherung der gesamten Map anlegen, falls etwas schief gehen sollte!**

Du musst mit dem (GRLE Konverter 7.0.1 [hier zu finden](#)) die fruit\_density.gdm zur fruit\_density.png konvertieren, diese dann in dein map01(map02) Verzeichnis kopieren, die fruit\_density.gdm aus dem map01(map02) Verzeichnis löschen, dann öffnest du die Map.i3d mit dem Notepad++ und suchst folgendes.

```
<FoliageMultiLayer densityMapId
```

**Die Zeile sollte in etwa so aussehen, (die ID kann abweichen), bitte nur die Farblisch makierten Einträge ändern!**

```
<FoliageMultiLayer densityMapId="49" numChannels="9" numTypeIndexChannels="4"
compressionChannels="4"> blau alte Einträge
```

**ändern zu**

```
<FoliageMultiLayer densityMapId="49" numChannels="12" numTypeIndexChannels="5"
compressionChannels="5"> rot neue Einträge
```

**die map.i3d dann mit Notepad++ speichern, anschließend öffnest du die Map mit dem GE, speicherst diese dann nur einmal mit dem GE.**

**Danach hat deine fruit\_density.gdm 12 Channels und du kannst mehr Früchte einbauen, es ändern sich allerdings dann auch die Channels bei den Wachstumsstufen im GE.**

**müsst ihr bei den FoliageLayern aller Früchte auch die**

```
densityMapChannelOffset="4" numDensityMapChannels="4"
```

**anpassen zu**

```
densityMapChannelOffset="5" numDensityMapChannels="5"
```

**Die Einträge sollten dann so in etwa aussehen (natürlich nicht die .blockShapeId, distanceMapIds, usw. ändern, diese so lassen, wie sie in eurer Map bestehen).**

```
<FoliageSubLayer name="wheat" densityMapTypeIndex="1" densityMapChannelOffset="5"
numDensityMapChannels="5" materialId="100" cellSize="8" viewDistance="80"
objectMask="16711935" decalLayer="0" distanceMapIds=";50;51;52;53;53;53;54;55"
distanceMapLayers="1;1;1;1;1;1;1;1;1" atlasSize="1" atlasOffsets="1 0"
numBlocksPerUnitDefault="1.5" numBlocksPerUnitMin="1" numBlocksPerUnitMax="1.8"
width=";0.25;0.5;0.9;1.9;1.9;1.9;0.9;1.1" height=";0.25;0.5;0.9;1.3;1.3;1.3;0.9;1"
texCoords=";0 0 1 1" widthVariance="0.1" heightVariance="0.2"
horizontalPositionVariance="0.5" numStates="9" blockShapeId=";1;2;3;4;4;4;5;6;"/>
```