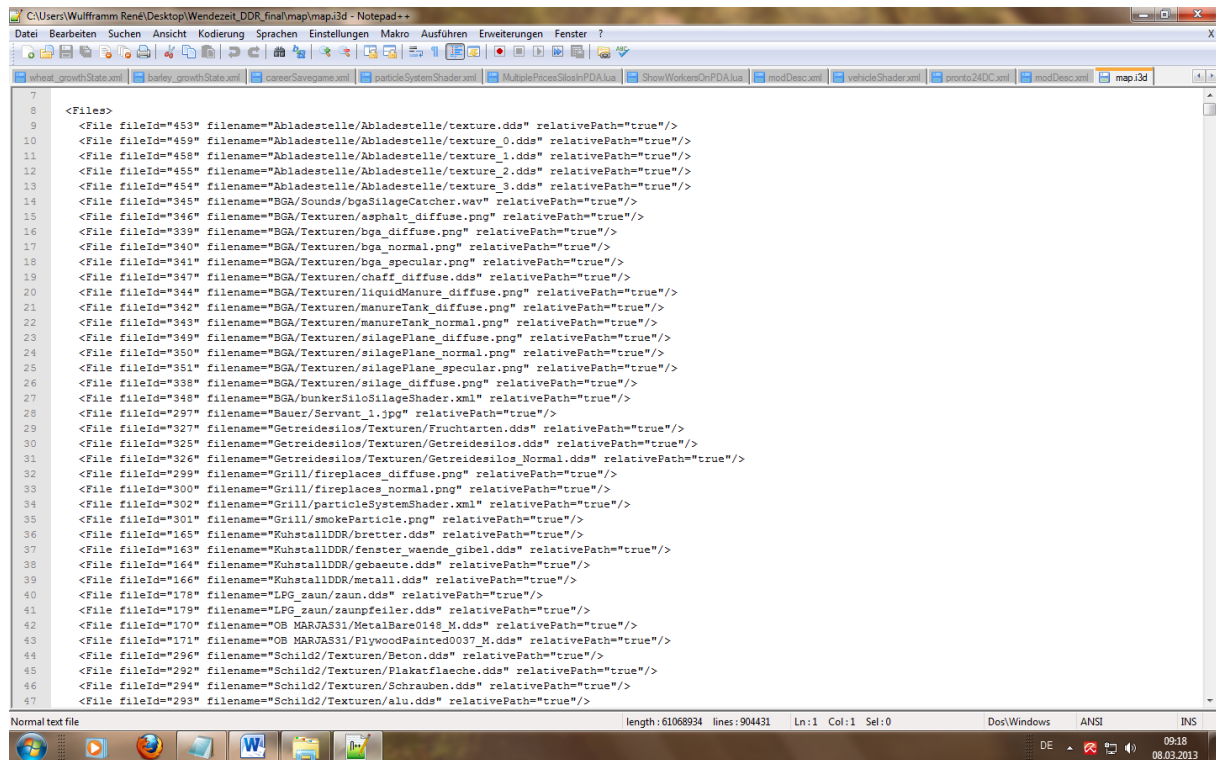


Früchte einfügen mit copy and paste (kopieren und einfügen) diese findet Ihr in der Textdatei :
„dies in die Map i3D“ öffnen mit dem Editor. **Vergesst nicht die Sicherungskopie eurer Map.**



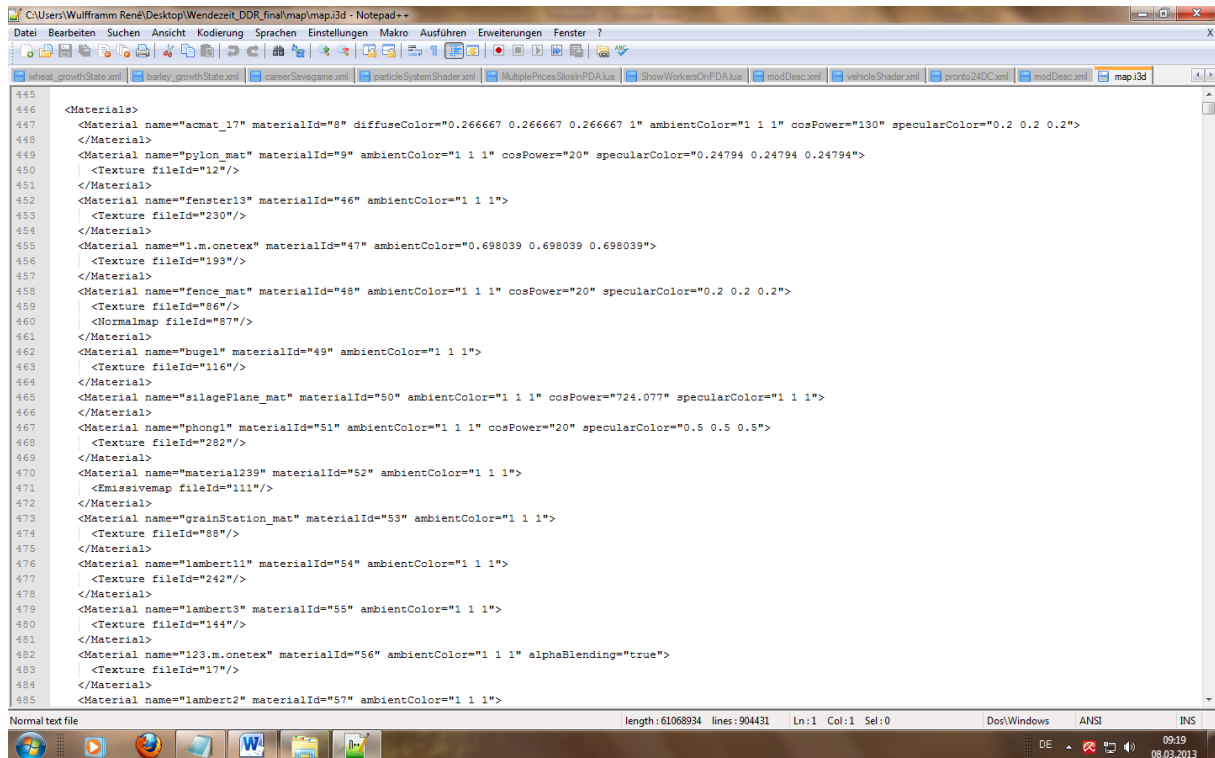
```
7
8
9 <Files>
10 <File fileId="453" filename="Abladestelle/Abladestelle/texture.dds" relativePath="true"/>
11 <File fileId="459" filename="Abladestelle/Abladestelle/texture_0.dds" relativePath="true"/>
12 <File fileId="458" filename="Abladestelle/Abladestelle/texture_1.dds" relativePath="true"/>
13 <File fileId="455" filename="Abladestelle/Abladestelle/texture_2.dds" relativePath="true"/>
14 <File fileId="454" filename="Abladestelle/Abladestelle/texture_3.dds" relativePath="true"/>
15 <File fileId="345" filename="BGA/Sounds/bgaSilageCatcher.wav" relativePath="true"/>
16 <File fileId="346" filename="BGA/Texturen/asphalt_diffuse.png" relativePath="true"/>
17 <File fileId="339" filename="BGA/Texturen/bga_diffuse.png" relativePath="true"/>
18 <File fileId="340" filename="BGA/Texturen/bga_normal.png" relativePath="true"/>
19 <File fileId="341" filename="BGA/Texturen/bga_specular.png" relativePath="true"/>
20 <File fileId="347" filename="BGA/Texturen/chaff_diffuse.dds" relativePath="true"/>
21 <File fileId="344" filename="BGA/Texturen/liquidManure_diffuse.png" relativePath="true"/>
22 <File fileId="342" filename="BGA/Texturen/manureTank_diffuse.png" relativePath="true"/>
23 <File fileId="343" filename="BGA/Texturen/manureTank_normal.png" relativePath="true"/>
24 <File fileId="349" filename="BGA/Texturen/silagePlane_diffuse.png" relativePath="true"/>
25 <File fileId="350" filename="BGA/Texturen/silagePlane_normal.png" relativePath="true"/>
26 <File fileId="351" filename="BGA/Texturen/silagePlane_specular.png" relativePath="true"/>
27 <File fileId="338" filename="BGA/Texturen/silage_diffuse.png" relativePath="true"/>
28 <File fileId="348" filename="BGA/bunkerSiloSilageShader.xml" relativePath="true"/>
29 <File fileId="297" filename="Bauer/Servant_1.jpg" relativePath="true"/>
30 <File fileId="327" filename="Getreidesilos/Texturen/Fruchtarten.dds" relativePath="true"/>
31 <File fileId="326" filename="Getreidesilos/Texturen/Getreidesilos.dds" relativePath="true"/>
32 <File fileId="326" filename="Getreidesilos/Texturen/Getreidesilos_Normal.dds" relativePath="true"/>
33 <File fileId="299" filename="Grill/fireplaces_diffuse.png" relativePath="true"/>
34 <File fileId="300" filename="Grill/fireplaces_normal.png" relativePath="true"/>
35 <File fileId="302" filename="Grill/particleSystemShader.xml" relativePath="true"/>
36 <File fileId="301" filename="Grill/smokeParticle.png" relativePath="true"/>
37 <File fileId="165" filename="KuhstallDDR/bretter.dds" relativePath="true"/>
38 <File fileId="163" filename="KuhstallDDR/fenster_waende_gibel.dds" relativePath="true"/>
39 <File fileId="164" filename="KuhstallDDR/gebaute.dds" relativePath="true"/>
40 <File fileId="166" filename="KuhstallDDR/metall.dds" relativePath="true"/>
41 <File fileId="178" filename="LPG_zaun/zaun.dds" relativePath="true"/>
42 <File fileId="179" filename="LPG_zaun/zaunfeiler.dds" relativePath="true"/>
43 <File fileId="170" filename="OB_MARJAS31/MetalBare0148_M.dds" relativePath="true"/>
44 <File fileId="171" filename="OB_MARJAS31/FlywoodPainted0037_M.dds" relativePath="true"/>
45 <File fileId="296" filename="Schild2/Texturen/Beton.dds" relativePath="true"/>
46 <File fileId="292" filename="Schild2/Texturen/Plakatflaache.dds" relativePath="true"/>
47 <File fileId="294" filename="Schild2/Texturen/Schrauben.dds" relativePath="true"/>
48 <File fileId="293" filename="Schild2/Texturen/alu.dds" relativePath="true"/>
```

Öffnet eure Map i3D,(am besten mit Notepad) und fügt unter <Files> die Früchte ein, die in die Map sollen.

z.B. <File fileId="10001" filename="textures/foilage/foilage_millet_diffuse.dds" relativePath="true"/>

(millet steht für Hirse)

Dann sucht Ihr nach <Materials>



```
445
446 <Materials>
447 <Material name="acmat_17" materialId="8" diffuseColor="0.266667 0.266667 1" ambientColor="1 1 1" cosPower="130" specularColor="0.2 0.2 0.2">
448 </Material>
449 <Material name="pylon_mat" materialId="9" ambientColor="1 1 1" cosPower="20" specularColor="0.24794 0.24794 0.24794">
450 <Texture fileId="12"/>
451 </Material>
452 <Material name="fenster13" materialId="46" ambientColor="1 1 1">
453 <Texture fileId="230"/>
454 </Material>
455 <Material name="1.m.onetex" materialId="47" ambientColor="0.698039 0.698039 0.698039">
456 <Texture fileId="193"/>
457 </Material>
458 <Material name="fence_mat" materialId="48" ambientColor="1 1 1" cosPower="20" specularColor="0.2 0.2 0.2">
459 <Texture fileId="86"/>
460 <Normalmap fileId="87"/>
461 </Material>
462 <Material name="bugel" materialId="49" ambientColor="1 1 1">
463 <Texture fileId="116"/>
464 </Material>
465 <Material name="silagePlane_mat" materialId="50" ambientColor="1 1 1" cosPower="724.077" specularColor="1 1 1">
466 </Material>
467 <Material name="phong1" materialId="51" ambientColor="1 1 1" cosPower="20" specularColor="0.5 0.5 0.5">
468 <Texture fileId="282"/>
469 </Material>
470 <Material name="material239" materialId="52" ambientColor="1 1 1">
471 <Emissivemap fileId="111"/>
472 </Material>
473 <Material name="grainStation_mat" materialId="53" ambientColor="1 1 1">
474 <Texture fileId="88"/>
475 </Material>
476 <Material name="lambert11" materialId="54" ambientColor="1 1 1">
477 <Texture fileId="242"/>
478 </Material>
479 <Material name="lambert3" materialId="55" ambientColor="1 1 1">
480 <Texture fileId="144"/>
481 </Material>
482 <Material name="123.m.onetex" materialId="56" ambientColor="1 1 1" alphaBlending="true">
483 <Texture fileId="17"/>
484 </Material>
485 <Material name="lambert2" materialId="57" ambientColor="1 1 1">
```

Hier fügt Ihr die Materials ein von den Früchten die ihr in die <Files> eingefügt habt.

z.B. `<Material name="milletMaterial" materialId="10001" ambientColor="1 1 1" customShaderId="387" <Texture fileId="10001" <CustomParameter name="alphaBlendStartEnd" value="70 75 0 0"/> </Material>`

War doch bis jetzt ganz einfach. ☺

Na dann weiter. Jetzt sucht den Eintrag <FoliageSubLayer . Ganz wichtig in der Zeile :

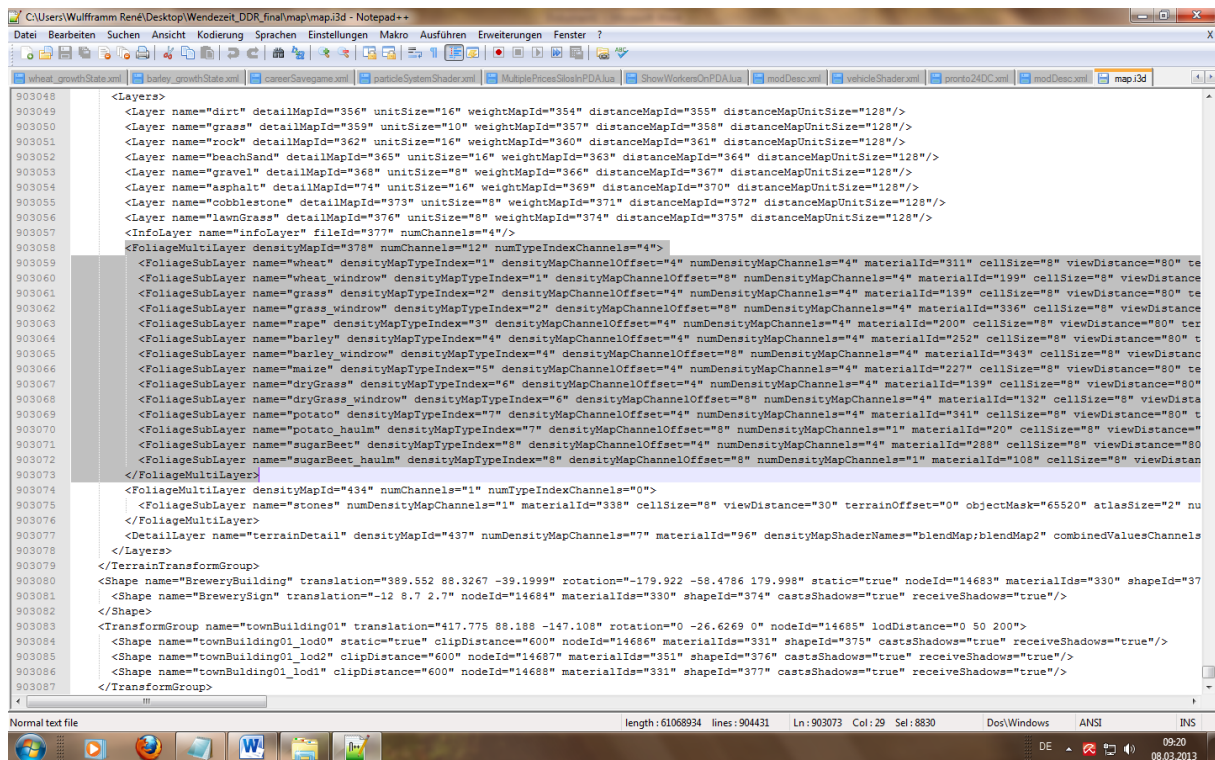
`<FoliageMultiLayer densityMapId="30" numChannels="12" numTypeIndexChannels="4">`, müßt Ihr den Eintrag numChannels anpassen je nachdem wie viele Früchte Ihr einfügt, müßt Ihr aus der "12" bei 4 eingefügten Fruchtarten eine 16 machen. Achtet einfach darauf welche Zahl bei euch eingetragen ist

Die erste neue Frucht erhält dann in der densityMapTypeIndex die Nummer 9 denn es sind original nur 8 vergeben. Dann die <FoliageSubLayer der neuen Früchte eintragen. Das sieht dann so aus

`<FoliageSubLayer name="millet" densityMapTypeIndex="9"`

`<FoliageSubLayer name="oat" densityMapTypeIndex="10"` alle Einträge für oat haben dann die 10 usw. siehe auch unten.

Wenn ihr alles rein kopiert habt speichern nicht vergessen.



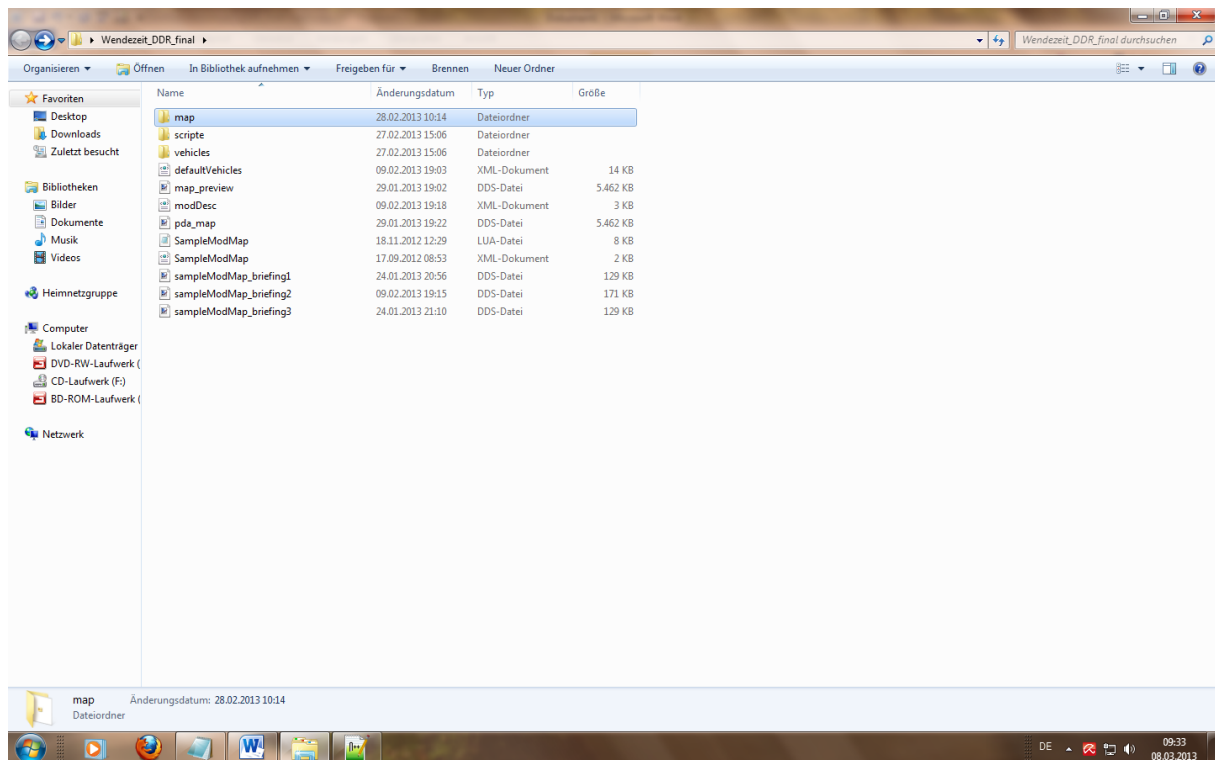
```
903048 <Layers>
903049 <Layer name="dirt" detailMapId="356" unitSize="16" weightMapId="354" distanceMapId="355" distanceMapUnitSize="128"/>
903050 <Layer name="grass" detailMapId="359" unitSize="10" weightMapId="357" distanceMapId="358" distanceMapUnitSize="128"/>
903051 <Layer name="rock" detailMapId="362" unitSize="16" weightMapId="360" distanceMapId="361" distanceMapUnitSize="128"/>
903052 <Layer name="beachSand" detailMapId="365" unitSize="16" weightMapId="363" distanceMapId="364" distanceMapUnitSize="128"/>
903053 <Layer name="gravel" detailMapId="368" unitSize="8" weightMapId="366" distanceMapId="367" distanceMapUnitSize="128"/>
903054 <Layer name="asphalt" detailMapId="374" unitSize="16" weightMapId="369" distanceMapId="370" distanceMapUnitSize="128"/>
903055 <Layer name="cobblestone" detailMapId="373" unitSize="8" weightMapId="371" distanceMapId="372" distanceMapUnitSize="128"/>
903056 <Layer name="lawnGrass" detailMapId="376" unitSize="8" weightMapId="374" distanceMapId="375" distanceMapUnitSize="128"/>
903057 <InfoLayer name="infoLayer" fileId="377" numChannels="4"/>
903058 <FoliageMultiLayer densityMapId="378" numChannels="12" numTypeIndexChannels="4">
903059 <FoliageSubLayer name="wheat" densityMapTypeIndex="1" densityMapChannelOffset="4" numDensityMapChannels="4" materialId="311" cellSize="8" viewDistance="80" te
903060 <FoliageSubLayer name="wheat_windrow" densityMapTypeIndex="1" densityMapChannelOffset="8" numDensityMapChannels="4" materialId="199" cellSize="8" viewDistance
903061 <FoliageSubLayer name="grass" densityMapTypeIndex="2" densityMapChannelOffset="4" numDensityMapChannels="4" materialId="139" cellSize="8" viewDistance="80" te
903062 <FoliageSubLayer name="grass_windrow" densityMapTypeIndex="2" densityMapChannelOffset="8" numDensityMapChannels="4" materialId="336" cellSize="8" viewDistance
903063 <FoliageSubLayer name="rape" densityMapTypeIndex="3" densityMapChannelOffset="4" numDensityMapChannels="4" materialId="200" cellSize="8" viewDistance="80" te
903064 <FoliageSubLayer name="barley" densityMapTypeIndex="4" densityMapChannelOffset="4" numDensityMapChannels="4" materialId="252" cellSize="8" viewDistance="80" te
903065 <FoliageSubLayer name="maize" densityMapTypeIndex="5" densityMapChannelOffset="4" numDensityMapChannels="4" materialId="227" cellSize="8" viewDistance="80" te
903066 <FoliageSubLayer name="dryGrass" densityMapTypeIndex="6" densityMapChannelOffset="4" numDensityMapChannels="4" materialId="139" cellSize="8" viewDistance="80" te
903067 <FoliageSubLayer name="dryGrass_windrow" densityMapTypeIndex="6" densityMapChannelOffset="8" numDensityMapChannels="4" materialId="132" cellSize="8" viewDista
903068 <FoliageSubLayer name="potato" densityMapTypeIndex="7" densityMapChannelOffset="4" numDensityMapChannels="4" materialId="341" cellSize="8" viewDistance="80" te
903069 <FoliageSubLayer name="potato_haulm" densityMapTypeIndex="7" densityMapChannelOffset="8" numDensityMapChannels="4" materialId="20" cellSize="8" viewDistance="80" te
903070 <FoliageSubLayer name="sugarBeet" densityMapTypeIndex="8" densityMapChannelOffset="4" numDensityMapChannels="4" materialId="288" cellSize="8" viewDistance="80" te
903071 <FoliageSubLayer name="sugarBeet_haulm" densityMapTypeIndex="8" densityMapChannelOffset="8" numDensityMapChannels="4" materialId="108" cellSize="8" viewDistan
903072 </FoliageMultiLayer>
903073 <FoliageMultiLayer densityMapId="434" numChannels="1" numTypeIndexChannels="0">
903074 <FoliageSubLayer name="stones" numDensityMapChannels="1" materialId="338" cellSize="8" viewDistance="30" terrainOffset="0" objectMask="65520" atlasSize="2" nu
903075 </FoliageMultiLayer>
903076 <DetailLayer name="terrainDetail" densityMapId="437" numDensityMapChannels="7" materialId="96" densityMapShaderNames="blendMap;blendMap2" combinedValuesChannels
903077 </Layers>
903078 </TerrainTransformGroup>
903079 <Shape name="BreweryBuilding" translation="389.552 88.3267 -39.1999" rotation="-179.922 -58.4786 179.998" static="true" nodeId="14683" materialIds="330" shapeId="37"
903080 <Shape name="BrewerySign" translation="-12 8.7 2.7" nodeId="14684" materialIds="330" shapeId="374" castsShadows="true" receiveShadows="true"/>
903081 </Shape>
903082 <TransformGroup name="townBuilding01" translation="417.775 88.188 -147.108" rotation="0 -26.6269 0" nodeId="14685" lodDistance="0 50 200">
903083 <Shape name="townBuilding01_lod0" static="true" clipDistance="600" nodeId="14686" materialIds="331" shapeId="375" castsShadows="true" receiveShadows="true"/>
903084 <Shape name="townBuilding01_lod2" clipDistance="600" nodeId="14687" materialIds="351" shapeId="376" castsShadows="true" receiveShadows="true"/>
903085 <Shape name="townBuilding01_lodi" clipDistance="600" nodeId="14688" materialIds="331" shapeId="377" castsShadows="true" receiveShadows="true"/>
903086 </TransformGroup>
903087 </TransformGroup>
```

So das war der erste Teil. Im Foliage Ordner sind alle dds Dateien die ihr braucht und einfügen müßt unter texturen/foilage eurer Map. Nicht im originalen des Spiels. Versteht sich von selber denke ich.

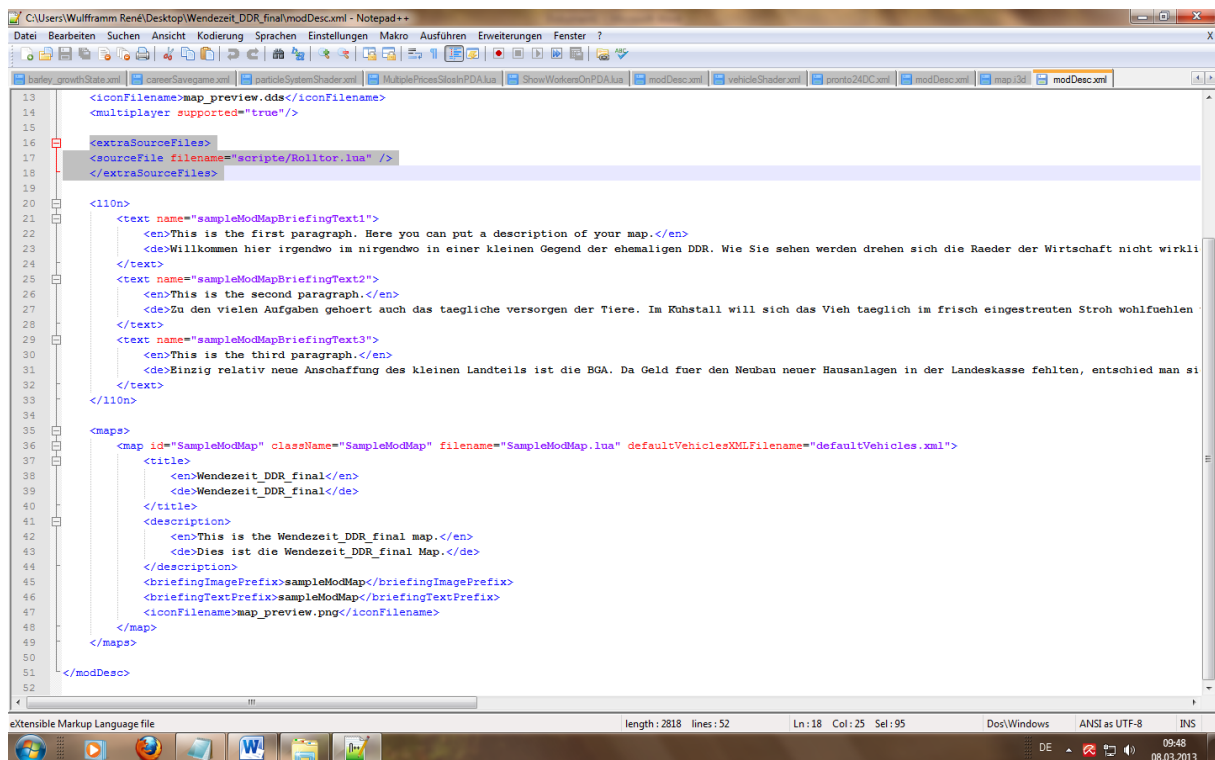
Nicht den Ordner sondern nur die dds Dateien alle markieren dann Strg+c und im foilage Ordner der Map Strg+v und schon sind sie drin. Soviel zu den Texturen.

Jetzt kopiert ihr die Ordner Scripte und Huds in den Mapordner in diesen siehe unten.

Sollte sich im Mapordner schon ein Scriptordner befinden, dann bitte meinen Ordner öffnen alle Früchte die Ihr eingefügt habt markieren (Strg+c und in den vorhandenen einfügen Strg+v.) Es ist wichtig, dass mein Scriptordner und auch der Hudsordner im Mapordner liegen. Sonst funktioniert das ganze nicht. Aus dem Hudsordner auch nur die Früchte kopieren die Ihr eingefügt habt.



Jetzt öffnen wir die moddesk der Map mit Notepad oder dem Editor und fügen unter



<extraSourceFiles>

<sourceFile filename="scripte/Rolltor.lua" />

</extraSourceFiles>

Alle lua-dateien der Früchte ein die wir in die Map eingebaut haben. Diese könnt Ihr aus dem Textdokument sourceFile kopieren, welcher dem Paket bei liegt.

Dann kopiert ihr aus dem Textdokument name die entsprechenden eingefügten Früchte und fügt die dann in der Moddesk unter <110> Texte ein.

So das war es dann auch schon. Jetzt die Map wieder packen und in den Modordner schieben.

Wenn Ihr alles richtig gemacht habt, braucht Ihr keine Multifrucht Sähmaschine den die Früchte könnt Ihr jetzt mit jeder Sähmaschine einsähen. Um alles ernten zu können gibt es Tutorials die beschreiben wie man Drescher und auch Hänger umschreibt obwohl die Anhänger die neuen Fruchtarten auch erkennen sollten sofern es sich um Getreide handelt. Ihr müsst dann nur noch neue Fruchtsilos einbauen und in der Hofstation im Abladetrigger die neuen Früchte eintragen. In Euren Verkaufsstellen müsst Ihr die neuen Früchte natürlich auch eintragen. Die Verkaufsstellen, findet in der Mapi3D unter userAttribute. Bei Fragen sendet eine pm an mich.

Jetzt viel Spass mit den neuen Früchten. Gruß Bummi.