

Mapping-Tutorial,
Thema: farmlands,
Stand: 15.03.2021

Farmlands in einer Map markieren

Giants Editor:

- Male ein Feld mit dem Terrain Editing Mode in der Map
- Exportiere die Transform Group „fields“ aus einer der Standardmaps (Felsbrunn oder Ravenport)
- Nachdem du diese Transform Group in der Map eingefügt hast, musst du alle „fields“ bis auf „field01“ löschen
- Öffne dieses field und verschiebe den „fieldMapIndicator“ ungefähr auf die Mitte des Feldes: Hier wird im Spiel auf der PDA die Feldnummer angezeigt
- Markiere die TG „fields“ und aktiviere das Script wie folgt: Scripts→Map→Toggle Render Field Areas
- Setze die einzelnen corner so, dass das ganze Feld blau markiert ist: Hier wächst die Feldfrucht im Spiel
- Das Script kannst du deaktivieren, indem du das gleiche wie beim aktivieren machst.
- Wiederhole Schritt 3 und 5 mit allen Felder

In der farmland.xml:

- Füge die **folgenden Einträge** für jedes einzelne Feld in der farmland.xml hinzu:
<farmland id="1" priceScale="1.0" npcName="NPC_DE_01" />

Bedeutungen:

farmland id= Feldnummer (die gleiche wie im Giants Editor: id1=field01)

priceScale= Prozent für Kosten des Grundstückes (z.B. 100%=60.000 €, 50%=30.000 €)

npcName= Name des Computers, welchem die Felder gehören und welcher die Missionen vergibt (In der Map ist eine xml, welche meistens „mapDE_npcs“ heißt: In ihr stehen die Namen der NPCs und die in **den Zeilen** benötigten Daten)

von Kruemel Modding