

## Anzahl der malbaren Farmlands in einer Map erhöhen

- Erhöhe die Anzahl der Channel in der i3d\* und der farmlands.xml auf 7 oder 8 (Bei höheren Zahlen kann es zu Problemen kommen, so zumindest bei mir)  
(Beispiel: Ort der Channel in der i3d)

```
<CombinedLayer name="PLATE" layers="plate01;plate02;plate03;plate04" noiseFrequ
<CombinedLayer name="PLATEDAMAGED" layers="plateDamaged01;plateDamaged02;plateD
<LayerCombiner defaultDepthScale="0" defaultSharpness="1">
</LayerCombiner>
<InfoLayer name="tipCol" fileId="239" numChannels="1" runtime="true"/>
<InfoLayer name="farmland" fileId="240" numChannels="6"/>
<DetailLayer name="terrainDetail" densityMapId="241" numDensityMapChannels="13"
distanceMapFirstChannel="0" distanceMapNumChannels="5" materialId="5" viewDista
useInterpolatedDensityMap="false;false"/>
<DetailLayer name="terrainDetailHeight" densityMapId="251" numDensityMapChannel
```

- Ersetze die farmlands.grle durch eine leere png-Datei, welche nun farmland.png heißt → Der GE\* macht selber eine grle-Datei daraus

\*GE ist die Abkürzung für Giants Editor.

**von Kruemel Modding**