

Hackschnitzel für Züge

von TheMrSeq

Einbauen in Ihre Map

1. Gehen Sie in den Ordner 'ForModMaps'.
2. Kopieren Sie 'trainWoodChipsTMS' in Ihren map Ordner
(z.B. 'SerenityValley_V3_Final' ODER
'SerenityValley_V3_Final\maps\Objects').

(Hinweis: Es ist nicht wichtig, wo der Ordner genau landet, aber sollten Sie ihn an einem anderen Ort ablegen, beachten Sie dies in Schritt 10.)

3. Gehen Sie in Ihre map-xml (z.B map01.xml).

4. Suchen Sie nach den Zugstationen.

```
<tipTrigger index="TRAIN_STATION_1_TRAILER_IN" stationName="station_trainStation1" appearsOnPDA="false" isAre:
  <fillType name="wheat" priceScale="0" supportsGreatDemand="false" disablePriceDrop="true" />
  <fillType name="barley" priceScale="0" supportsGreatDemand="false" disablePriceDrop="true" />
  <fillType name="rape" priceScale="0" supportsGreatDemand="false" disablePriceDrop="true" />
  <fillType name="maize" priceScale="0" supportsGreatDemand="false" disablePriceDrop="true" />
  <fillType name="sunflower" priceScale="0" supportsGreatDemand="false" disablePriceDrop="true" />
  <fillType name="soybean" priceScale="0" supportsGreatDemand="false" disablePriceDrop="true" />
  <fillType name="sugarBeet" priceScale="0" supportsGreatDemand="false" disablePriceDrop="true" />
  <fillType name="potato" priceScale="0" supportsGreatDemand="false" disablePriceDrop="true" />
</tipTrigger>
```

Es könnte so aussehen wie oben im Bild.

5. Fügen Sie die nachfolgende Zeile unter dem letzten fill type hinzu:

```
<fillType name="woodChips" priceScale="0" supportsGreatDemand="false" disablePriceDrop="true" />
```

```
<tipTrigger index="TRAIN_STATION_1_TRAILER_IN" stationName="station_trainStation1" appearsOnPDA="false" isAre:
  <fillType name="wheat" priceScale="0" supportsGreatDemand="false" disablePriceDrop="true" />
  <fillType name="barley" priceScale="0" supportsGreatDemand="false" disablePriceDrop="true" />
  <fillType name="rape" priceScale="0" supportsGreatDemand="false" disablePriceDrop="true" />
  <fillType name="maize" priceScale="0" supportsGreatDemand="false" disablePriceDrop="true" />
  <fillType name="sunflower" priceScale="0" supportsGreatDemand="false" disablePriceDrop="true" />
  <fillType name="soybean" priceScale="0" supportsGreatDemand="false" disablePriceDrop="true" />
  <fillType name="sugarBeet" priceScale="0" supportsGreatDemand="false" disablePriceDrop="true" />
  <fillType name="potato" priceScale="0" supportsGreatDemand="false" disablePriceDrop="true" />
  <fillType name="woodChips" priceScale="0" supportsGreatDemand="false" disablePriceDrop="true" />
</tipTrigger>
```

Es könnte so aussehen wie oben im Bild.

6. Wiederholen Sie Schritt 5. für jede Zugstation, die Hackschnitzel laden und entladen können soll..

(Für Verkaufsstationen ändern Sie priceScale="0" zu einer Zahl größer 0, normal ist in der Nähe von 1.

Ändern Sie auch supportsGreatDemand="false" zu true)

7. Speichern und schließen Sie.

8. Gehen Sie in Ihre trainsystem-xml (z.B. map01_trainSystem01.xml).
9. Suchen Sie nach train.

```
<train>
  <vehicle xmlFile="$data/vehicles/train/locomotive.xml" />
  <vehicle xmlFile="$data/vehicles/train/wagonTimber.xml" />
  <vehicle xmlFile="$data/vehicles/train/wagonTimber.xml" />
  <vehicle xmlFile="$data/vehicles/train/wagonWoodChips.xml" />
  <vehicle xmlFile="$data/vehicles/train/wagonGrain.xml" />
  <vehicle xmlFile="$data/vehicles/train/wagonSugarbeets.xml" />
</train>
```

Es könnte so aussehen wie oben im Bild.

10. Ändern Sie die Zeile

```
<vehicle xmlFile="$data/vehicles/train/wagonWoodChips.xml" />
zu
<vehicle xmlFile="trainWoodChipsTMS/wagonWoodChips.xml" />
```

(Nehmen Sie den Pfad, aus Schritt 1.)

11. Speichern und schließen Sie.

12. Wiederholen Sie Schritt 8. bis 10. für jedes train system auf Ihrer map.
(z.B. map01_trainSystem02.xml)

FERTIG!