

REAL PRODUCTION SCRIPT

INTRODUÇÃO

Este é um script que muda a quantidade de produção em qualquer mapa. Para que funciona, basta ser instalado em apenas um mapa. Com este script e com a calculadora de produção você pode calibrar os valores de produção para cada cultura do mapa. Um gráfico mostrará quantas toneladas do produto serão geradas por hectare.

COMO FUNCIONA

O script EXTRAS você deve colocá-lo no seu mapa e fazer a chamada para que ele funcione.

Importante: você só pode usar um mapa com o script, caso você use 2 ou mais mapas com script, o fator será multiplicado pelo número de mapas com o script. Ou seja, mais de 2 mapas com o script você pode não produzir nada! SIMPLIFICANDO: Você usa esse script em apenas um mapa e ele valerá para todos os outros mapas que você jogar. Inclusive os mapas originais.

CALCULATOR - INTRODUCTION

A calculadora serve para você achar um valor que satisfaça as suas exigências. Essa planilha apresenta 3 abas. A primeira é uma base de dados que foi gerada a partir de dados obtidos em fóruns oficiais e outras comunidades de FS. Eles mostram detalhadamente os valores de produção para cada tipo de fruta. É mostrado detalhes de quantidades produzidas por hectare, usando fertilizante ou não e usando o script com fertilizantes ou não.

A segunda aba é a calculadora propriamente dita. Você verá uma pequena tabela onde você apenas deve colocar os valores, de preferência menores do que um, por que o valor 1 representa o valor original. Ou seja, se você colocar 0.75, você está afirmando que a produção será 25% menor que a produção original do jogo. Caso coloque, incríveis, 1.75, você está afirmando uma produção 75% maior que a produção original do jogo.

Eu pesquisei na internet a produção de cada fruta e os valores que aparecerão são por padrão os que eu uso. Diferentes países produzem diferentes quantidades. Você pode achar o valor correto, se você conhece e depois compartilhar esses valores com seus amigos!

CALCULADORA – COMO USAR

Product	chaff	sugarBeet	potato	maize	rape	barley	wheat
factor *()	1,100	1,000	1,000	0,770	0,420	0,650	0,430

Para usar a calculadora é muito fácil. Logo que você abre a planilha, você vai ver uma pequena tabela, essa da foto e logo abaixo dela, 2 gráficos. Na tabelinha, você só precisa mudar os valores e os gráficos, através dos cálculos com base nos dados, mostrarão os valores em toneladas por hectare.

O jogo trabalha com Litros, então eu me baseei em um script de escala que converte litros de cada fruta para kg.

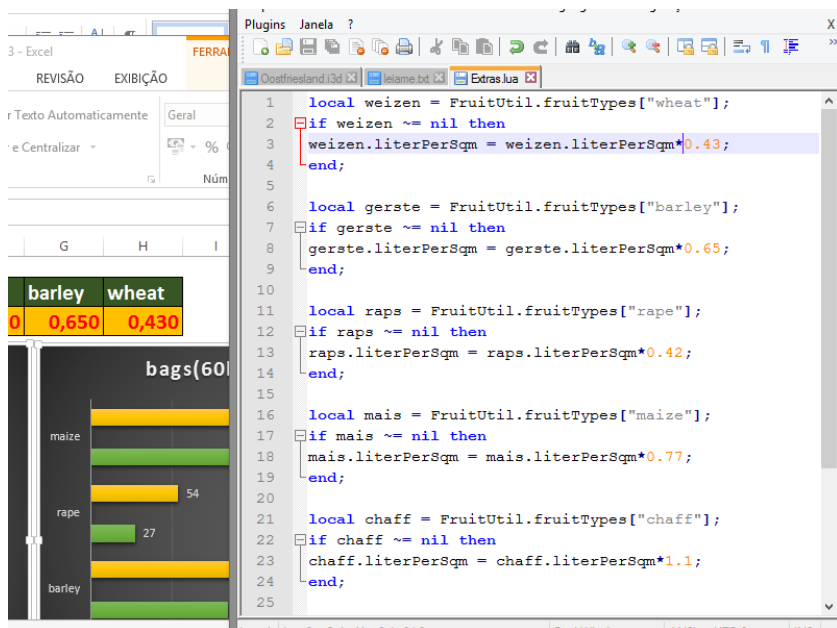
Resumindo então, você só precisa colocar um valor na linha FACTOR para ter uma projeção de produção.

Nos gráficos gerados logo abaixo, a linha verde mostra a projeção para produção sem o uso de defensivos, pesticida, calcário ou fertilizante. A linha amarela mostra a projeção de produção com o uso de defensivos, pesticida, calcário ou fertilizante. Dá tudo na mesma.

SCRIPT - COMO USAR

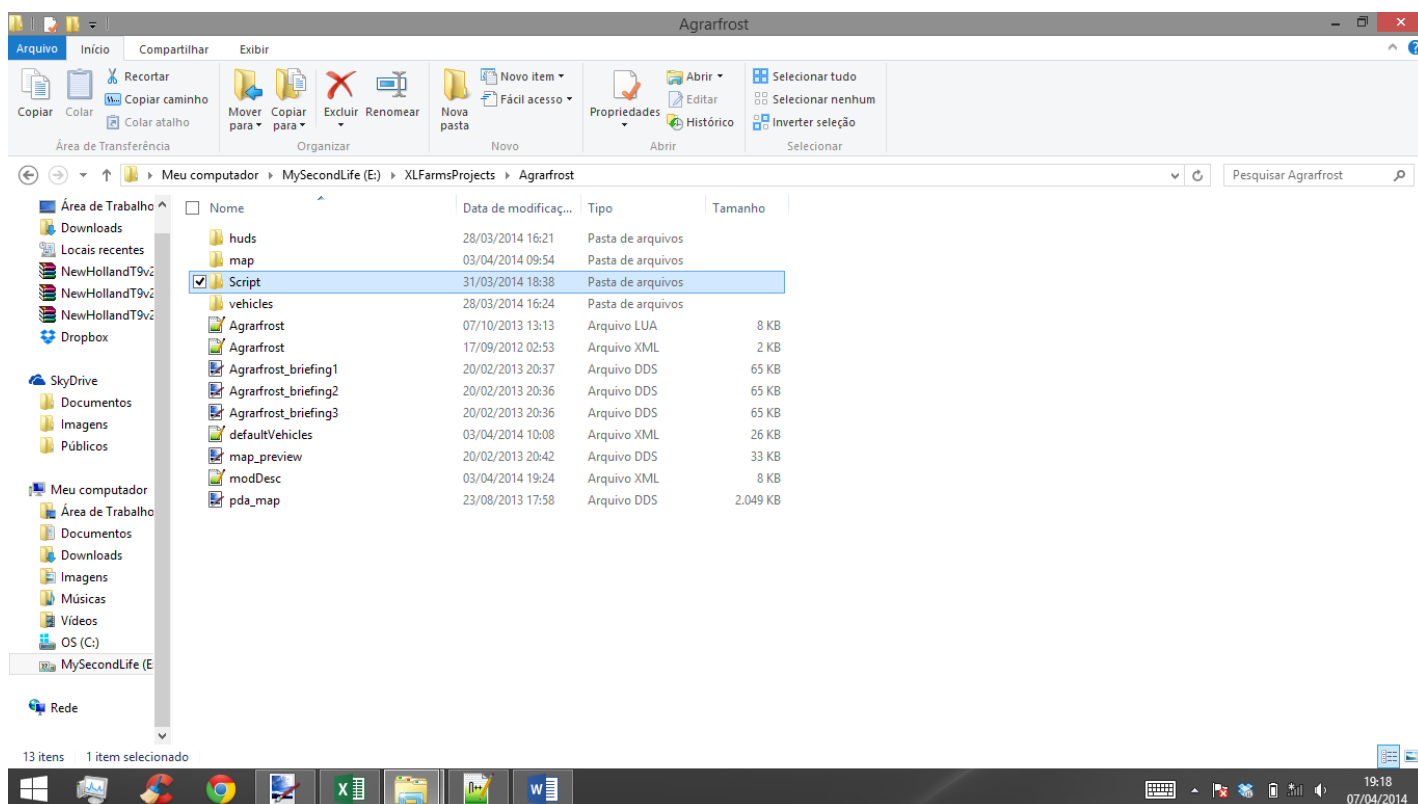
Após achar os valores desejados, basta abrir o script EXTRAS e mudar o valor pelo que você deseja. Eu recomendo o uso do Notepad++ para fazer alterações, ao invés do notepad.

Veja a imagem abaixo:

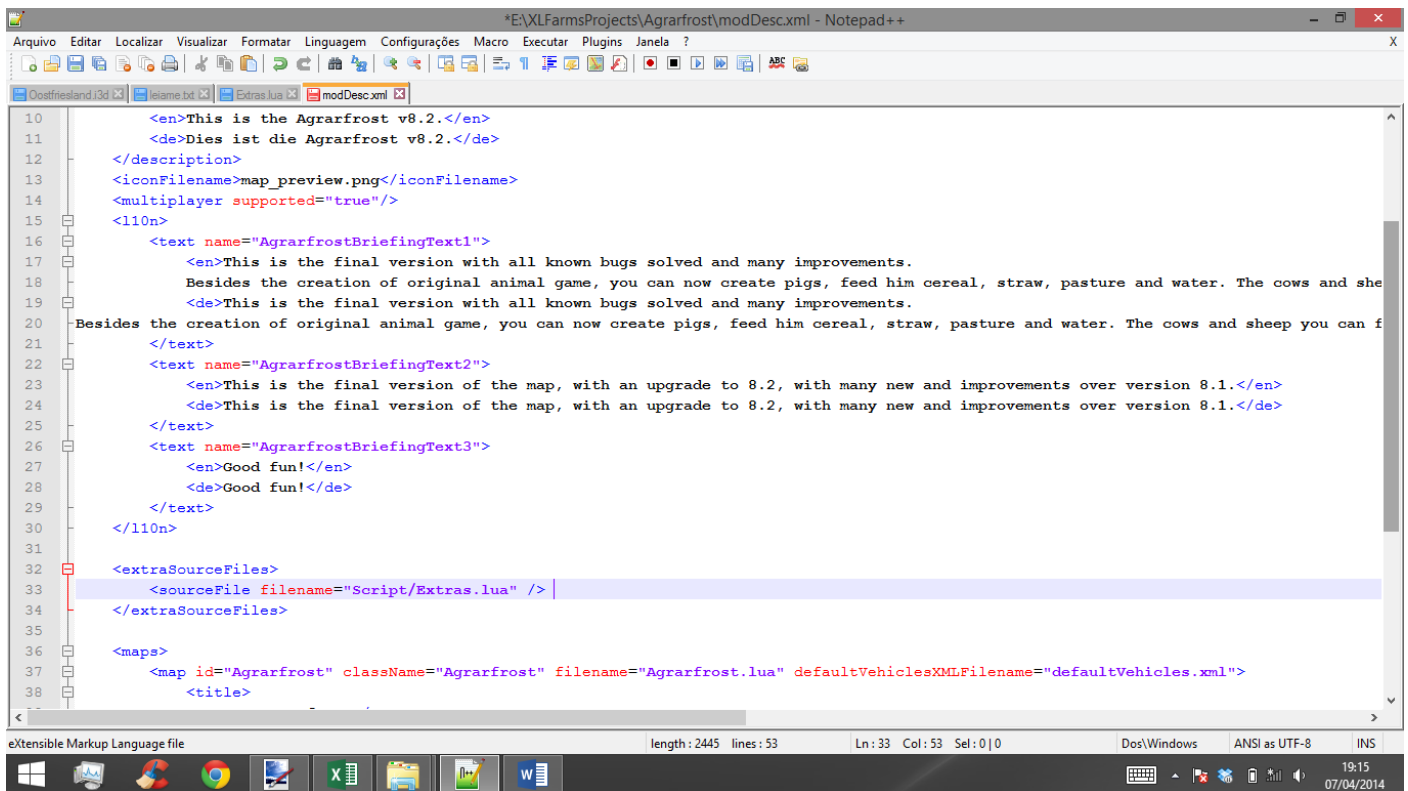


SCRIPT – COMO INSTALAR EM SEU MAPA

Primeiro, você deve colocar a pasta "script" dentro do seu mapa. No mesmo lugar onde fica os arquivos modDesc.xml, pda_map.dds, SampleModMap.lua. Apenas copie e cole ou extraia ele para o seu mapa.



Logo, você deve colocar uma chamada para o script dentro do arquivo modDesc.xml do seu mapa. A linha deve ser colocada logo abaixo do </I10n>:



```
10 <en>This is the Agrarfrost v8.2.</en>
11 <de>Dies ist die Agrarfrost v8.2.</de>
12 </description>
13 <iconFilename>map_preview.png</iconFilename>
14 <multiplayer supported="true"/>
15 </10n>
16 <text name="AgrarfrostBriefingText1">
17 <en>This is the final version with all known bugs solved and many improvements.
18 Besides the creation of original animal game, you can now create pigs, feed him cereal, straw, pasture and water. The cows and she
19 <de>This is the final version with all known bugs solved and many improvements.
20 Besides the creation of original animal game, you can now create pigs, feed him cereal, straw, pasture and water. The cows and sheep you can f
21 </text>
22 <text name="AgrarfrostBriefingText2">
23 <en>This is the final version of the map, with an upgrade to 8.2, with many new and improvements over version 8.1.</en>
24 <de>This is the final version of the map, with an upgrade to 8.2, with many new and improvements over version 8.1.</de>
25 </text>
26 <text name="AgrarfrostBriefingText3">
27 <en>Good fun!</en>
28 <de>Good fun!</de>
29 </text>
30 </10n>
31
32 <extraSourceFiles>
33 <sourceFile filename="Script/Extras.lua" />
34 </extraSourceFiles>
35
36 <maps>
37 <map id="Agrarfrost" className="Agrarfrost" filename="Agrarfrost.lua" defaultVehiclesXMLFilename="defaultVehicles.xml">
38 <title>
```

VOCÊ DEVE COLOCAR ISSO, LOGO ABAIXO DE </10n>, como na imagem acima:

```
<extraSourceFiles>
  <sourceFile filename="script/Extras.lua" />
</extraSourceFiles>
```

Claro, se o seu mapa já possui outros scripts, você só precisa adicionar a linha:

```
<sourceFile filename="script/Extras.lua" />
```

CRÉDITOS

Este script foi retirado do mapa Kenstad. Eu entrei em contato com o criador do mapa para saber quem fez este script mas até a data de hoje, ele não me respondeu. Nem mesmo respondeu meu pedido de autorização para publicar esse tutorial.

Este documento foi criado por mim para facilitar os iniciantes a instalarem em seu mapa e poderem usufruir desse ótimo script.

LEMBRE-SE

**USANDO EM APENAS UM MAPA O SCRIPT AGIRÁ EM TODOS OS MAPAS, INCLUSIVE NO ORIGINAL.
NÃO COLOQUE EM MAIS DE UM MAPA POIS O FATOR SERÁ MULTIPLICADO E VOCÊ PODE NÃO COLHER NADA!**

**NÃO MUDE O LINK.
MANTENHA O LINK ORIGINAL.**

Contato: tiagopiloneto@gmail.com