

Einbauanleitung Futterlager V1

Mit diesem Download erhaltet Ihr ein neues Futterlager welches mit dem Giants Editor eingebaut werden muss.

Bitte den Inhalt der Zip-Datei entpacken und in eure Map verschieben.

Damit die Förderbänder und die Digitalanzeigen funktionieren müssen die Dateien „MapSiloBand.lua“ und „DigitalAmountMover.luc“ welche sich ebenfalls im Zip-Ordner unter „scripts“ befinden, in euren Scripte-Ordner verschoben werden.

Als nächstes gilt es die Datei modDesc.xml anzupassen.

Hier muss im Bereich <extraSourceFiles> zwei Zeilen ergänzt werden.

Das ganze sollte dann so aussehen:

```
<extraSourceFiles>
    <sourceFile filename="map/scripte/DigitalAmountMover.lua" />
    <sourceFile filename="map/scripte/MapSiloBand.lua" />
</extraSourceFiles>
```

Bitte den Pfad zu den .lua Dateien so anpassen, dass es für eure Map zutreffend ist.

Bitte nicht wundern, dass die Script-Datei für die Digitalanzeigen „.luc“ heißt aber in der modDesc.xml mit „.lua“ angegeben ist. Das ist so korrekt und hat seine Richtigkeit.

Dann könnt Ihr mit dem Giants Editor das Futterlager in eure Map einbauen und sämtliche Funktionen sollten genutzt werden können.

Viel Spaß