

UserAttributes im UniversalProcessKit

Die Module im UPK teilen sich eine Grundfunktionalität – hauptsächlich die Speicherung und Abrufung von Füllständen. Diese werden in den Standard-UserAttributes (siehe 1.1) festgelegt und können in jeden Modul verwendet werden.

Die Module, die als Trigger fungieren, können zusätzlich zu den Standard-UserAttributes und ihren eigenen die Trigger-UserAttributes (siehe 1.2) nutzen. Dort wird festgelegt, wann der Trigger die Funktion ausführen soll.

Alle als „default“ gekennzeichneten Werte der UserAttributes brauchen nicht gesetzt werden, sie sind es standardmäßig schon.

Changelog

V0.9.4 *experimentell*

- filltrigger kann Paletten befüllen *experimentell*
- emptytrigger kann Paletten entleeren *experimentell*
- neu: **showFillLevelDecimals** (displaytrigger, 2.6.4)
- neu: **showCapacity** (displaytrigger, 2.6.5)
- neu: **showCapacityDecimals** (displaytrigger, 2.6.6)
- neu: **showPercentageDecimals** (displaytrigger, 2.6.8)
- neu: **useLongUnitNames** (displaytrigger, 2.6.9)
- geändert: Reihenfolge von **displayFillTypes** wird nun beachtet (displaytrigger, 2.6.1)
- neu: **startScalingAt** (mover, 2.13.10)
- neu: **stopScalingAt** (mover, 2.13.11)
- neu: **lowScale** (mover, 2.13.12)
- neu: **highScale** (mover, 2.13.13)
- neu: **lowerScale** (mover, 2.13.14)
- neu: **higherScale** (mover, 2.13.15)
- neu: **scalingType** (mover, 2.13.16)
- neu: **fillOnlyWholeNumbers** (filltrigger, 2.10.3)
- neu: **addIfFilling** (filltrigger, 2.10.9)
- neu: **removeIfFilling** (filltrigger, 2.10.10)
- neu: **fillOnlyWholeNumbers** (gasstationtrigger, 2.11.2)
- neu: **addIfFilling** (gasstationtrigger, 2.11.7)
- neu: **removeIfFilling** (gasstationtrigger, 2.11.8)
- neu: **fillOnlyWholeNumbers** (liquidmanurefilltrigger, 2.12.2)
- neu: **addIfFilling** (liquidmanurefilltrigger, 2.12.7)
- neu: **removeIfFilling** (liquidmanurefilltrigger, 2.12.8)
- neu: **fillOnlyWholeNumbers** (sprayerfilltrigger, 2.18.2)
- neu: **addIfFilling** (sprayerfilltrigger, 2.18.7)
- neu: **removeIfFilling** (sprayerfilltrigger, 2.18.8)
- neu: **fillOnlyWholeNumbers** (waterfilltrigger, 2.22.2)
- neu: **addIfFilling** (waterfilltrigger, 2.22.7)
- neu: **removeIfFilling** (waterfilltrigger, 2.22.8)
- neu: **addIfDumping** (dumptrigger, 2.7.7)

- neu: **removelfDumping** (dumptrigger, 2.7.8)
- neu: **addlfTipping** (tiptrigger, 2.20.9)
- neu: **removelfTipping** (tiptrigger, 2.20.10)
- neu: **emptyOnlyWholeNumbers** (emptytrigger, 2.8.3)
- neu: **addlfEmptying** (emptytrigger, 2.8.9)
- neu: **removelfEmptying** (emptytrigger, 2.8.10)
- geändert: **adjustToTerrainHeight** (Standard-UserAttributes, 1.1.2)
- Beispielmод UPK_MoverTest2, UPK_FillTriggerTest2 hinzugefügt

V0.9.3

- Multiplayer-Bug gefixt
- FillTrigger-Bug von 0.9.1 gefixt

V0.9.2

- Modultyp **pallettrigger** hinzugefügt (2.14)
- neu: **acceptedFillTypes** (pallettrigger, 2.14.1)
- neu: **ignorePallets** (pallettrigger, 2.14.2)
- neu: **useFirstPallet** (pallettrigger, 2.14.3)
- neu: **mode** (pallettrigger, 2.14.4)
- neu: **delay** (pallettrigger, 2.14.5)
- neu: **statName** (pallettrigger, 2.14.6)
- neu: **revenueMultiplier** (pallettrigger, 2.14.7)
- neu: **allowPallets** (Trigger-UserAttributes, 1.2.19)
- Beispielmод UPK_PalletTriggerTest und UPK_PalletTriggerTest2 hinzugefügt

V0.9.1

- Modultyp **baletrigger** hinzugefügt (2.5)
- neu: **acceptedFillTypes** (baletrigger, 2.5.1)
- neu: **acceptRoundBales** (baletrigger, 2.5.2)
- neu: **acceptSquareBales** (baletrigger, 2.5.3)
- neu: **ignoreBales** (baletrigger, 2.5.4)
- neu: **useFirstBale** (baletrigger, 2.5.5)
- neu: **mode** (baletrigger, 2.5.6)
- neu: **delay** (baletrigger, 2.5.7)
- neu: **statName** (baletrigger, 2.5.8)
- neu: **revenueMultiplier** (baletrigger, 2.5.9)
- neu: **allowBales** (Trigger-UserAttributes, 1.2.18)
- neu: **preferMapDefaultPrice** (filltrigger, 2.10.7)
- neu: **pricePerLiterMultiplier** (filltrigger, 2.10.8)
- neu: **preferMapDefaultPrice** (gasstationtrigger, 2.11.5)
- neu: **pricePerLiterMultiplier** (gasstationtrigger, 2.11.6)
- neu: **preferMapDefaultPrice** (liquidmanurefilltrigger, 2.12.5)
- neu: **pricePerLiterMultiplier** (liquidmanurefilltrigger, 2.12.6)
- neu: **preferMapDefaultPrice** (sprayerfilltrigger, 2.18.5)
- neu: **pricePerLiterMultiplier** (sprayerfilltrigger, 2.18.6)
- neu: **preferMapDefaultPrice** (waterfilltrigger, 2.22.5)
- neu: **pricePerLiterMultiplier** (waterfilltrigger, 2.22.6)
- neu: **preferMapDefaultRevenue** (tiptrigger, 2.20.7)

- neu: **revenuePerLiterMultiplier** (tiptrigger, 2.20.8)
- neu: **preferMapDefaultRevenue** (dumptrigger, 2.7.5)
- neu: **revenuePerLiterMultiplier** (dumptrigger, 2.7.6)
- neu: **preferMapDefaultRevenue** (emptytrigger, 2.8.7)
- neu: **revenuePerLiterMultiplier** (emptytrigger, 2.8.8)
- Schnittstelle für CoursePlay hinzugefügt, dass das UPK erkannt werden kann
- Beispielmод UPK_BaleTriggerTest und UPK_BaleTriggerTest2 hinzugefügt

V0.9.0

- Modultyp **activatortrigger** hinzugefügt
- neu: **isActive** (activatortrigger, 2.2.1)
- neu: **activateText** (activatortrigger, 2.2.2)
- neu: **deactivateText** (activatortrigger, 2.2.3)
- neu: **showMapHotspot** (Standard-UserAttributes, 1.1.9)
- neu: **MapHotspot** (Standard-UserAttributes, 1.1.10)
- neu: **MapHotspotIcon** (Standard-UserAttributes, 1.1.11)
- neu: **showMapHotspotIfDisabled** (Standard-UserAttributes, 1.1.12)
- Fix für animator (Synchronisation, Animation und Speichern)
- Beispielmод UPK_ActivatorTriggerTest und UPK_MapHotspotTest hinzugefügt

V0.8.6

- neu: allowMixerWagonPickup (Trigger-UserAttributes, 1.2.16)
- neu: allowMixerWagonTrailer (Trigger-UserAttributes, 1.2.17)
- Beispielmод UPK_MixerWagonTest hinzugefügt

V0.8.1 – V0.8.5

- diverse (größere) Bugfixes
- Fix für div. Trigger für pricePerLiter und revenuePerLiter
- Fix für switcher

V0.8.0

- **Multiplayer**-Support hinzugefügt

V0.7.12

- Modultyp **waterfilltrigger** hinzugefügt (2.22)
- Modultyp **liquidmanurefilltrigger** hinzugefügt (2.12)
- neu: **createFillType** (waterfilltrigger, 2.22.1)
- neu: **pricePerLiter** (waterfilltrigger, 2.22.3)
- neu: **statName** (waterfilltrigger, 2.22.4)
- neu: **createFillType** (liquidmanurefilltrigger, 2.12.1)
- neu: **pricePerLiter** (liquidmanurefilltrigger, 2.12.3)
- neu: **statName** (liquidmanurefilltrigger, 2.12.4)
- Beispielmод UPK_WaterTest, UPK_LiquidManureTest und UPK_MilkTest hinzugefügt

V0.7.11

- Modultyp **balertrigger** hinzugefügt (2.4)
- Modultyp **sprayerfilltrigger** hinzugefügt (2.18)
- Modultyp **gasstationtrigger** hinzugefügt (2.11)
- neu: **fillType** (balertrigger, 2.4.1)
- neu: **fillLitersPerSecond** (balertrigger, 2.4.2)
- neu: **createFillType** (balertrigger, 2.4.3)
- neu: **pricePerLiter** (balertrigger, 2.4.4)
- neu: **statName** (balertrigger, 2.4.5)
- neu: **createFillType** (sprayerfilltrigger, 2.18.1)
- neu: **pricePerLiter** (sprayerfilltrigger, 2.18.3)
- neu: **statName** (sprayerfilltrigger, 2.18.4)
- neu: **createFillType** (gasstationtrigger, 2.11.1)
- neu: **pricePerLiter** (gasstationtrigger, 2.11.3)
- neu: **statName** (gasstationtrigger, 2.11.4)
- Fix für emptytrigger
- neu: **spezielle Fülltypen** "newVehiclesCost", "newAnimalsCost", "constructionCost", "vehicleRunningCost", "propertyMaintenance", "wagePayment", "harvestIncome", "missionIncome" und "loanInterest" hinzugefügt
- Beispielmод UPK_FertilizerTest und UPK_FuelTest hinzugefügt

V0.7.10

- Modultyp **animator** hinzugefügt (2.3)
- neu: **moveTo** (animator, 2.3.1)
- neu: **movementDuration** (animator, 2.3.2)
- neu: **movementSpeedupPeriod** (animator, 2.3.3)
- neu: **movementSlowdownPeriod** (animator, 2.3.4)
- neu: **rewindMovementOnDisable** (animator, 2.3.5)
- neu: **rotationsPerSecond** (animator, 2.3.6)
- neu: **rotateTo** (animator, 2.3.7)
- neu: **rotationDuration** (animator, 2.3.8)
- neu: **rotationSpeedupPeriod** (animator, 2.3.9)
- neu: **rotationSlowdownPeriod** (animator, 2.3.10)
- neu: **rewindRotationOnDisable** (animator, 2.3.11)
- neu: **animationClip** (animator, 2.3.12)
- neu: **animationSpeed** (animator, 2.3.13)
- neu: **animationLoop** (animator, 2.3.14)
- neu: **rewindAnimationOnDisable** (animator, 2.3.15)
- Beispielmод UPK_AnimatorTest hinzugefügt

V0.7.9

- neu: **onCreate** (base, 2.1.3)
- geändert: alle UPK-Beispielmодs

V0.7.8

- Modultyp **switcher** hinzugefügt (2.19)

- Modultyp **selltarget** hinzugefügt (2.17)
- Modultyp **parktrigger** hinzugefügt (2.15)
- Fix für mover
- neu: **fillTypes** (switcher, 2.19.1)
- neu: **fillTypeChoice** (switcher, 2.19.2)
- neu: **switchFillTypes** (switcher, 2.19.3)
- neu: **switchFillLevels** (switcher, 2.19.4)
- neu: **mode** (switcher, 2.19.5)
- neu: **hidingPosition** (switcher, 2.19.6)
- geändert: **startVisibilityAt** (mover, 2.13.24)
- geändert: **stopVisibilityAt** (mover, 2.13.25)
- Beispielmод UPK_ParkTriggerTest hinzugefügt

V0.7.7

- Modultyp **mover** hinzugefügt (2.13)
- neu: **fillTypes** (mover, 2.13.1)
- neu: **fillTypeChoice** (mover, 2.13.2)
- neu: **startMovingAt** (mover, 2.13.3)
- neu: **stopMovingAt** (mover, 2.13.4)
- neu: **lowPosition** (mover, 2.13.5)
- neu: **highPosition** (mover, 2.13.6)
- neu: **lowerPosition** (mover, 2.13.7)
- neu: **higherPosition** (mover, 2.13.8)
- neu: **movingType** (mover, 2.13.9)
- neu: **startTurningAt** (mover, 2.13.17)
- neu: **stopTurningAt** (mover, 2.13.18)
- neu: **lowRotation** (mover, 2.13.19)
- neu: **highRotation** (mover, 2.13.20)
- neu: **lowerRotation** (mover, 2.13.21)
- neu: **higherRotation** (mover, 2.13.22)
- neu: **turningType** (mover, 2.13.23)
- neu: **startVisibilityAt** (mover, 2.13.24)
- neu: **stopVisibilityAt** (mover, 2.13.25)
- Beispielmод UPK_MoverTest hinzugefügt

V0.7.6

- Modultyp **dumptrigger** hinzugefügt (2.7)
- neu: **acceptedFillTypes** (dumptrigger, 2.7.1)
- neu: **revenuePerLiter** (dumptrigger, 2.7.2)
- neu: **revenuesPerLiter** (dumptrigger, 2.7.3)
- neu: **statName** (dumptrigger, 2.7.4)
- Fix für initialFillLevels (Standard-UserAttributes, 1.1.7)
- Beispielmод UPK_DumpTriggerTest hinzugefügt

V0.7.5

- Fix für convertFillTypes (Standard-UserAttributes, 0)
- Beispielmод UPK_TipTriggerTest2 hinzugefügt

V0.7.4

- neu: Fülltypen-Behandlung für money, void, sun, rain und temperature
- Beispielmод UPK_ProcessorTest3 hinzugefügt

V0.7.3

- neu: **Speichern und Laden von Füllständen**
- neu: **convertFillTypes** (Standard-UserAttributes, 0)
- Modultyp **emptytrigger** hinzugefügt (2.8)
- neu: **emptyFillTypes** (emptytrigger, 2.8.1)
- neu: **emptyLitersPerSecond** (emptytrigger, 2.8.2)
- neu: **revenuePerLiter** (emptytrigger, 2.8.4)
- neu: **revenuesPerLiter** (emptytrigger, 2.8.5)
- neu: **statName** (emptytrigger, 2.8.6)
- neu: **revenuePerLiter** (tiptrigger, 2.20.4)
- neu: **revenuesPerLiter** (tiptrigger, 2.20.5)
- neu: **statName** (tiptrigger, 2.20.5)
- Beispielmод UPK_EmptyTriggerTest hinzugefügt

V0.7.2

- Modultyp **filltrigger** hinzugefügt (2.10)
- neu: **fillType** (filltrigger, 2.10.1)
- neu: **fillLitersPerSecond** (filltrigger, 2.10.2)
- neu: **createFillType** (filltrigger, 2.10.4)
- neu: **pricePerLiter** (filltrigger, 2.10.5)
- neu: **statName** (filltrigger, 2.10.6)
- Beispielmод UPK_FillTriggerTest hinzugefügt

V0.7.1

- Modultyp **tiptrigger** hinzugefügt (2.20)
- neu: **acceptedFillTypes** (tiptrigger, 2.20.1)
- neu: **showNotAcceptedWarning** (tiptrigger, 2.20.2)
- neu: **showCapacityReachedWarning** (tiptrigger, 2.20.3)
- Beispielmод UPK_TipTriggerTest hinzugefügt

V0.7.0

- neue Art Füllstände zu verwalten

(Versionsnummern übersprungen)

V0.1.3

- Modultyp **unspecified** hinzugefügt (2.21)
- geändert: **enableChildrenIfProcessing** (processor, 2.16.19)
- neu: **addIfProcessing** (processor, 2.16.16)
- neu: **emptyFillTypesIfProcessing** (processor, 2.16.17)
- neu: **enableChildrenIfNotProcessing** (processor, 2.16.20)

Allgemeine UserAttributes - Standard-UserAttributes

- neu: **disableChildrenIfProcessing** (processor, 2.16.21)
- neu: **disableChildrenIfNotProcessing** (processor, 2.16.17)
- umbenannt: von „equal“ zu „uniform“ in **outcomeVariationType** (procesor, 2.16.11)

1. Allgemeine UserAttributes

1.1. Standard-UserAttributes

1.1.1. type (string)

Gibt an, um welches Modul es sich handelt, d.h. welche Funktion es haben soll.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------------|--------------|
| base | siehe 2.1 |
| activatortrigger | siehe 2.2 |
| animator | siehe 2.3 |
| balertrigger | siehe 2.4 |
| balettrigger | siehe 2.5 |
| displaytrigger | siehe 2.6 |
| dumptrigger | siehe 2.7 |
| emptytrigger | siehe 2.8 |
| entitytrigger | siehe 2.9 |
| filltrigger | siehe 2.10 |
| gasstationtrigger | siehe 2.11 |
| liquidmanurefilltrigger | siehe 2.12 |
| mover | siehe 2.13 |
| pallettrigger | siehe 2.14 |
| parktrigger | siehe 2.15 |
| processor | siehe 2.16 |
| selltarget | siehe 2.17 |
| sprayerfilltrigger | siehe 2.18 |
| switcher | siehe 2.19 |
| tiptrigger | siehe 2.20 |
| unspecified | siehe 2.21 |
| waterfilltrigger | siehe 2.22 |

1.1.2. adjustToTerrainHeight (boolean)

Dieses UserAttribute ist auch für alle Nodes oder TriggerGroups im Mod anwendbar, die kein UPK-Modul sind. Es funktioniert aber nur für platzierbare Objekte.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | Verschiebt den Node-Ursprung auf Höhe des Terrains. |
| false (default) | Verändert die Lage der Node nicht. |

1.1.3. convertFillTypes (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------------------------|--|
| <i>(ohne)</i> (default) | Keine Fülltypen werden umgewandelt |
| <i>(Auflistung von Fülltypen)</i> | <p>Auflistung von Fülltypen, die jeweils in den zuerst aufgeführten umgewandelt werden sollen. Mehrere Auflistungen können durch Komma getrennt werden.</p> <p>Am besten in dem Modul verwenden, wo der Ziel-Fülltyp gespeichert wird (siehe store 1.1.4).</p> <p>Hinweis: Die umzuwandelnden Fülltypen müssen trotzdem bei Triggern als akzeptiert aufgeführt werden.</p> <p>Bsp: Jede Strohart soll als Weizenstroh gespeichert werden: „wheat_windrow oat_windrow rice_windrow“</p> <p>Zudem soll Gras als Heu gespeichert werden: „wheat_windrow oat_windrow rice_windrow, dryGrass_windrow grass_windrow“</p> |

1.1.4. store (string)

Regelt die Speicherung und Verwaltung von Füllständen.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------------------------|---|
| <i>(ohne)</i> (default) | <p>Das Modul greift auf den selben Speicher zu wie das übergeordnete Modul und nutzt dessen Einstellungen.</p> <p>Nicht kombinierbar mit capacity oder capacities.</p> <p>Die Basis (siehe 2.1) speichert standardmäßig jeden Fülltyp separat ab.</p> |
| <i>(Auflistung von Fülltypen)</i> | <p>Die Speicherung erfolgt separat für jeden aufgelisteten Fülltyp. Bei nicht aufgelisteten Fülltypen wird an das übergeordnete Modul weiterverwiesen.</p> <p>Kombinierbar mit capacities (siehe 1.1.6)</p> <p>Bsp: „wheat“, „barley water“, „manure wheat barley“</p> |
| single | <p>Speichert nur einen einzigen Fülltyp ab. Sobald ein Füllstand gespeichert ist, ist auch dessen Fülltyp fixiert. Weitere Füllstände anderer Fülltypen können dann nicht mehr gespeichert werden. Der Fülltyp kann sich erst ändern, wenn der Füllstand des vorherigen wieder leer ist.</p> <p>Kombinierbar mit capacities (siehe 1.1.6)</p> |
| fifo | <p>„first in – first out“: Füllstände, die zuerst in dem Modul gespeichert werden, werden als erste wieder ausgegeben.</p> <p>Funktion ähnlich zu einem Rohr: Wenn man Weizen, Gerste und Raps in ein Rohr kippt, kommt auf der anderen Seite Weizen, Gerste und Raps in dieser Reihenfolge wieder raus.</p> |
| filo | <p>„first in – last out“: Füllstände, die zuerst in dem Modul gespeichert werden, werden als letzte wieder ausgegeben.</p> <p>Funktion ähnlich zu einem Fass: Wenn man Weizen, Gerste und Raps in ein Fass kippt, muss man Raps, Gerste und Weizen in dieser Reihenfolge wieder entnehmen, um es zu leeren.</p> |

1.1.5. capacity (float)

Legt den maximalen Standard-Füllstand fest.

Bei separater und einzelner Füllstandsspeicherung gilt dies für jeden Fülltyp, für fifo und filo nur insgesamt.

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------|---|
| (ohne) (default) | Die Füllmenge ist unendlich. |
| (Zahl) | Maximaler Füllstands-Wert Bsp: „30000“, „6500“ |

1.1.6. capacities (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|--|---|
| (ohne) (default) | Keine Ausnahmen für capacity (siehe 1.1.5) |
| (Auflistung von Füllständen und Fülltypen) | Legt die Füllstände für verschiedene Fülltypen fest. Für alle hier nicht aufgelisteten Fülltypen, die gespeichert werden, gilt capacity (siehe 1.1.5). Nicht in Kombination mit store=“fifo“ oder store=“filo“. Bsp: „6000 wheat“, „5000 water 1000 manure“ |

1.1.7. initialFillLevels (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|--|--|
| (ohne) (default) | Alle Füllmengen sind beim Kauf des Mods/ zu Beginn des Spiels 0. |
| (Auflistung von Füllständen und Fülltypen) | Setzt bestimmte Fülltypen einmalig beim Kauf/ beim Beginn des Spiels auf die angegebenen Werte. Bsp: „500 wheat“, „300 water 60 manure“ |

1.1.8. isEnabled (boolean)

Legt fest, ob das Modul beim Kauf des Mods/ zu Beginn des Spiels aktiviert oder deaktiviert ist.

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|---------------------------|
| true (default) | das Modul ist aktiviert |
| false | das Modul ist deaktiviert |

1.1.9. showMapHotspot (boolean)

Legt durch Verwendung fest, ob das Modul überhaupt einen Hotspot anzeigen soll und durch den Wert, ob er standardmäßig ein- oder ausgeblendet ist.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | Der Hotspot ist standardmäßig eingeblendet. |
| false (default) | Der Hotspot ist standardmäßig ausgeblendet. |

1.1.10. MapHotspot (string)

Als Icon kann man entweder ein eigenes (siehe MapHotspotIcon) verwenden, oder eins aus dem Spiel:

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------|--|
| (ohne) (default) | Ohne Festlegung wird „TipPlace“ verwendet. |
| „Bank“ | Das Icon für die Bank. |
| „FuelStation“ | Das Icon für die Tankstelle. |
| „Shop“ | Das Icon für den Shop. |
| „Phone“ | Das Icon für das Telefon. |
| „Eggs“ | Das Icon für die Eier-Verkaufsstelle. |
| „TipPlace“ | Das Icon für eine Ablademöglichkeit. |
| „TipPlaceGold“ | Das Icon für eine Ablademöglichkeit (hervorgehoben). |
| „Cows“ | Das Icon für den Kuhstall. |
| „Sheep“ | Das Icon für die Schafwiese. |
| „Chickens“ | Das Icon für die Hühner. |
| „Billboard“ | Das Icon für die Missionstafel. |

1.1.11. MapHotspotIcon (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------|---|
| (ohne) (default) | Ohne Festlegung wird „TipPlace“ verwendet. |
| (Dateipfad) | Gibt den Pfad zum Icon innerhalb des Mods an. Dafür muss auch modname in der base gesetzt sein. |

1.1.12. showMapHotspotIfDisabled (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|---|
| true (default) | Der Hotspot bleibt eingeblendet, wenn das Modul deaktiviert wird. |
| false | Der Hotspot wird ausgeblendet, wenn das Modul deaktiviert wird. |

1.2. Trigger-UserAttributes

1.2.1. allowWalker (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|--|
| true (default) | der Trigger funktioniert für Fußgänger |
| false | der Trigger funktioniert nicht für Fußgänger |

1.2.2. allowMotorized (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|--|
| true (default) | der Trigger funktioniert für Fahrzeuge mit Motor |
| false | der Trigger funktioniert nicht für Fahrzeuge mit Motor |

1.2.3. allowCombine (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|---|
| true (default) | der Trigger funktioniert für Erntemaschinen |
| false | der Trigger funktioniert nicht für Erntemaschinen |

1.2.4. allowFillable (boolean)

Als Überkategorie für alle speziellen Anhänger.

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|--|
| true (default) | der Trigger funktioniert für alle Anhänger |
| false | der Trigger funktioniert nur für diejenigen Anhänger, die mit dem entsprechenden UserAttribute auf true gesetzt sind |

Bsp um nur Ballenwickler und Ladewagen zu akzeptieren:

allowFillable=false
allowBaler=true
allowForageWagon=true

1.2.5. allowTipper (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | der Trigger funktioniert für Kipper |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Kipper |

1.2.6. allowShovel (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | der Trigger funktioniert für Schaufeln |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Schaufeln |

1.2.7. allowWaterTrailer (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | der Trigger funktioniert für Wassertanks |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Wassertanks |

1.2.8. allowFuelTrailer (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | der Trigger funktioniert für Treibstofftanks |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Treibstofftanks |

1.2.9. allowLiquidManureTrailer (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | der Trigger funktioniert für Gülletanks |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Gülletanks |

1.2.10. allowMilkTrailer (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | der Trigger funktioniert für Milchtanks |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Milchtanks |

1.2.11. allowSowingMachine (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | der Trigger funktioniert für Sämaschinen |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Sämaschinen |

1.2.12. allowSprayer (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | der Trigger funktioniert für Spritzen |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Spritzen |

1.2.13. allowForageWagon (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | der Trigger funktioniert für Ladewagen |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Ladewagen |

1.2.14. allowBaler (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | der Trigger funktioniert für Ballenpressen/-wickler |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Ballenpressen/-wickler |

1.2.15. allowTrafficVehicle (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | der Trigger funktioniert für Wagen des automatischen Straßenverkehrs |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Wagen des automatischen Straßenverkehrs |

1.2.16. allowMixerWagonPickup (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | der Trigger funktioniert für Futtermischwagen. Im Unterschied zu allowMixerWagonTrailer muss hier für den filltrigger die Entnahmefröße angeschalten sein, deshalb am besten mit allowMixerWagonTrailer=false verwenden, um die automatische Befüllung des Futtermischwagens zu unterbinden. |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Futtermischwagen |

1.2.17. allowMixerWagonTrailer (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|--|
| true (default) | der Trigger funktioniert für Futtermischwagen. Im Unterschied zu allowMixerWagonPickup muss hier für den filltrigger die Entnahmefröße nicht angeschalten sein. |
| false | der Trigger funktioniert nicht für Futtermischwagen |

1.2.18. allowBales (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | der Trigger funktioniert für Ballen |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Ballen |

1.2.19. allowPallets (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | der Trigger funktioniert für Paletten |
| false (default) | der Trigger funktioniert nicht für Paletten |

2. spezielle UserAttributes

2.1. base

Dieser Modultyp wird für das oberste Modul im Mod automatisch vergeben und kann nicht manuell verwendet werden. D.h. alle unten aufgeführten UserAttributes gelten nur für das oberste Modul im Mod.

2.1.1. UPKversion (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------------|--|
| <i>(ohne)</i> (default) | keine Überprüfung der Versionsnummer |
| <i>(Zahl.Zahl.Zahl)</i> | Mindest zu verwendende UPK-Version. Falls diese vom Nutzer unterschritten wird, wird ein Fehler angezeigt und der Mod nicht geladen. Bsp: „0.1.1“ |

2.1.2. modname (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------------|---|
| <i>(ohne)</i> (default) | |
| <i>(Name des Mods)</i> | Gibt den Namen des Mods bzw. des verwendeten Mod-Ordners an. Für verschiedene Dinge wichtig, z.Bsp. für Extraeintragungen in der ModDesc.xml. Groß- und Kleinschreibung beachten. |

2.1.3. onCreate (scriptCallback)

| Ausprägung | Beschreibung |
|--------------------------------|---|
| <i>(ohne)</i> (default) | |
| „UniversalProcessKit.onCreate“ | Lädt in Karten fest verbaute UPK-Mods. Es hat keine Auswirkung bei platzierbaren UPK-Mods. |

2.2. aktivatortrigger

Dieser Trigger ermöglicht es andere, untergeordnete Module per Tastendruck zu aktivieren. Zum Beispiel eine Animation, einen Processor anschalten oder den Tiptrigger aktivieren.

2.2.1. isActive (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | Gibt an, dass der Trigger standardmäßig aktiviert ist. |
| false (default) | Gibt an, dass der Trigger standardmäßig deaktiviert ist. |

2.2.2. activateText (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------|--|
| (ohne) (default) | Der Text zum Anschalten im Hilfemenü ist "[activateText]" |
| (Bezeichnung) | Verweist auf einen Eintrag im I10-Abschnitt der Moddesc, um den Text (für mehrere Sprachen) anzuzeigen. bspw. für "activateTriggerText1": <pre><text name="activateTriggerText1"> <en>switch on</en> <de><![CDATA[Anschalten]]></de> </text></pre> |

2.2.3. deactivateText (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------|---|
| (ohne) (default) | Der Text zum Abschalten im Hilfemenü ist "[deactivateText]" |
| (Bezeichnung) | Verweist auf einen Eintrag im I10-Abschnitt der Moddesc, um den Text (für mehrere Sprachen) anzuzeigen. bspw. für "deactivateTriggerText1": <pre><text name="deactivateTriggerText1"> <en>switch off</en> <de><![CDATA[Abschalten]]></de> </text></pre> |

2.3. animator

Der animator bewegt Shapes. Anders als der mover, der auf Füllstände reagiert, spielt der animator die Animation ab, sobald er aktiviert ist. Es lassen sich 4 Möglichkeiten einstellen, die einzeln oder zusammen benutzt werden können: Eine Bewegung zu einer bestimmten Position, eine ständige Drehung, eine Drehung zu einer bestimmten Ausrichtung oder das Abspielen einer Animation.

In Kombination mit dem entitytrigger ergeben sich Möglichkeiten wie Tore, Schranken oder Fahrstühle. Auch der processor kann den animator aktivieren.

2.3.1. moveTo (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------|---|
| „0 0 0“ (default) | Das Shape wird nicht verschoben. |
| „Zahl Zahl Zahl“ | Gibt die Position des Shapes an, die beim Ende der Bewegung erreicht sein soll (X Y Z). |

2.3.2. movementDuration (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|---|
| 0 (default) | |
| Zahl | Gibt die Dauer der Bewegung in Sekunden an. |

2.3.3. movementSpeedupPeriod (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------|--|
| 0 (default) | |
| Zahl zw. 0 und 1 | Gibt den Anteil der Bewegungsdauer an, bei dem die Bewegung am Anfang beschleunigt werden soll. Bspw. „0.2“ entspricht 20% der Dauer soll zuerst beschleunigt werden. Die Bewegung sieht mit diesem Attribut „natürlicher“ aus. Die Summe von movementSpeedupPeriod und movementSlowdownPeriod ist maximal 1. |

2.3.4. movementSlowdownPeriod (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------|---|
| 0 (default) | |
| Zahl zw. 0 und 1 | Gibt den Anteil der Bewegungsdauer an, bei dem die Bewegung am Ende abgebremst werden soll. Bspw. „0.2“ entspricht 20% der Dauer soll am Ende abgebremst werden. Die Bewegung sieht mit diesem Attribut „natürlicher“ aus. Die Summe von movementSpeedupPeriod und movementSlowdownPeriod ist maximal 1. |

2.3.5. rewindMovementOnDisable (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|---|
| true (default) | Die Bewegung läuft rückwärts, wenn das Modul deaktiviert wird. Bspw. in Verwendung mit einem entitytrigger und einem Tor, das sich beim Verlassen des Triggers wieder schließt. |
| false | Die Bewegung bleibt auf ihrem Stand beim Verlassen. |

2.3.6. rotationsPerSecond (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------|--|
| „0 0 0“ (default) | Das Shape dreht sich nicht. |
| „Zahl Zahl Zahl“ | Gibt an, wie schnell sich das Shape pro Sekunde drehen soll. Steht nicht in Zusammenhang mit rotateTo und dessen weitere UserAttributes. |

2.3.7. rotateTo (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------|--|
| „0 0 0“ (default) | Das Shape dreht sich nicht. |
| „Zahl Zahl Zahl“ | Gibt an, wie das Shape am Ende der Drehung ausgerichtet sein soll. Steht nicht in Zusammenhang mit rotationsPerSecond. |

2.3.8. rotationDuration (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|--|
| 0 (default) | |
| Zahl | Gibt die Dauer der Drehung in Sekunden an. |

2.3.9. rotationSpeedupPeriod (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------|---|
| 0 (default) | |
| Zahl zw. 0 und 1 | Gibt den Anteil der Rotationsdauer an, bei dem die Drehung am Anfang beschleunigt werden soll. Bspw. „0.2“ entspricht 20% der Dauer soll zuerst beschleunigt werden. Die Drehung sieht mit diesem Attribut „natürlicher“ aus. Die Summe von rotationSpeedupPeriod und rotationSlowdownPeriod ist maximal 1. |

2.3.10. rotationSlowdownPeriod (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------------|---|
| 0 (default) | |
| <i>Zahl zw. 0 und 1</i> | Gibt den Anteil der Rotationsdauer an, bei dem die Drehung am Ende abgebremst werden soll. Bspw. „0.2“ entspricht 20% der Dauer soll am Ende abgebremst werden. Die Drehung sieht mit diesem Attribut „natürlicher“ aus. Die Summe von rotationSpeedupPeriod und rotationSlowdownPeriod ist maximal 1. |

2.3.11. rewindRotationOnDisable (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|--|
| true (default) | Die Drehung läuft rückwärts, wenn das Modul deaktiviert wird. Bspw. in Verwendung mit einem entitytrigger und einer Schranke, die sich beim Verlassen des Triggers wieder schließt. |
| false | Die Bewegung bleibt auf ihrem Stand beim Verlassen. |

2.3.12. animationClip (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------|---|
| (ohne) (default) | Kein Clip wird abgespielt. |
| „Name des Clips“ | Name des Clips, der abgespielt werden soll. |

2.3.13. animationSpeed (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|--|
| 1 (default) | Der Clip wird mit der normalen Geschwindigkeit abgespielt. |
| <i>Zahl</i> | Der Clip wird langsamer (<1) oder schneller (>1) abgespielt. |

2.3.14. animationLoop (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | Der Clip wird in einer Schleife dauernd abgespielt. |
| false (default) | Der Clip wird nicht in einer Schleife abgespielt. |

2.3.15. rewindAnimationOnDisable (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | Der Clip läuft rückwärts, wenn das Modul deaktiviert ist. |
| false (default) | Der Clip bleibt in seiner Position, wenn das Modul deaktiviert ist. |

2.4. balertrigger

Dieser Trigger füllt Ballenwickler und Ladewagen über den PickUp-Mechanismus wenn er angeschaltet ist

Die Default-Werte der Trigger-UserAttributes sind folgende:

| UserAttribute | Default-Wert |
|------------------|--------------|
| allowBaler | true |
| allowForageWagon | true |
| (andere) | false |

2.4.1. fillType (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------|--|
| (ohne) (default) | Nichts wird abgefüllt. |
| (Fülltyp) | Der Fülltyp, der abgefüllt werden soll. Bsp: „grass_windrow“, „wheat_windrow“ |

2.4.2. fillLitersPerSecond (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|---|
| 1500 (default) | Die Befüllgeschwindigkeit ist 1500 Liter pro Sekunde. |
| (Zahl) | Legt die Befüllgeschwindigkeit in Liter pro Sekunde fest. |

2.4.3. createFillType (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | Legt fest, dass die Befüllung unabhängig vom Füllstand stattfindet. |
| false (default) | Legt fest, dass die abgefüllte Füllmenge vorhanden sein muss. |

2.4.4. pricePerLiter (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|---|
| 0 (default) | Die Befüllung ist kostenlos. |
| (Zahl) | Die Befüllung kostet X € pro Liter. Negative Werte werden zum Kontostand hinzugefügt. Mit statName kombinierbar. |

2.4.5. statName (string)

Falls die Abfüllung Geld kostet (oder einbringt), legt statName fest, auf welchen Punkt in der Spiel-Statistik der Betrag gebucht werden soll.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------------|--------------------------|
| „other“ (default) | Sonstiges |
| „newVehiclesCost“ | Neue Fahrzeuge |
| „newAnimalsCost“ | Tierkosten |
| „constructionCost“ | Baukosten |
| „vehicleRunningCost“ | Betriebskosten Fahrzeuge |
| „propertyMaintenance“ | Betriebskosten Gebäude |
| „wagePayment“ | Lohnzahlungen |
| „harvestIncome“ | Einnahmen Ernte |
| „missionIncome“ | Einnahmen Missionen |
| „loanInterest“ | Kreditzinsen |

2.5. baletrigger

Dieser Trigger reagiert auf Ballen.

Die Default-Werte der Trigger-UserAttributes sind folgende:

| UserAttribute | Default-Wert |
|---------------|--------------|
| allowBales | true |
| (andere) | false |

2.5.1. acceptedFillTypes (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|---|
| (ohne) (default) | Es wird nichts akzeptiert |
| (Auflistung von Fülltypen) | Akzeptiert bestimmte Füllsorten der Ballen Bsp: „rape“, „wheat barley“ |

2.5.2. acceptRoundBales (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|-----------------------------|
| true (default) | akzeptiert Rundballen |
| false | akzeptiert keine Rundballen |

2.5.3. acceptSquareBales (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|-------------------------------|
| true (default) | akzeptiert Quaderballen |
| false | akzeptiert keine Quaderballen |

2.5.4. ignoreBales (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|---|
| 0 (default) | jeder akzeptierte Ballen wird verwendet |
| (Anzahl) | Eine bestimmte Anzahl an Ballen, die im Trigger sein kann, ohne verwendet zu werden. Bspw. „1“ um den baletrigger mit dem balespawner (in Planung) zu überlappen |

2.5.5. useFirstBale (boolean)

Legt die Reihenfolge der Ballen fest, wie sie verarbeitet werden.

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|--|
| true (default) | Verarbeitet die Ballen in der Reihenfolge, wie sie im Trigger gelandet sind. |
| false | Verarbeitet die Ballen in umgekehrter Reihenfolge, wie sie im Trigger gelandet sind. |

2.5.6. mode (string)

Legt fest was mit den Ballen passieren soll.

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------|--|
| „sell“ (default) | Die Ballen werden anhand ihres Wertes verkauft. |
| „dissolve“ | Der Füllstand der Ballen wird dem Mod hinzugefügt. |
| „delete“ | Der Ballen wird gelöscht. |
| „save“ | (in Planung) |

2.5.7. delay (float)

Wie lang die Pause zwischen der Verarbeitung der einzelnen Ballen im Trigger ist.

| Ausprägung | Beschreibung |
|---------------|--|
| 0.1 (default) | Die Pause bei der Verarbeitung ist 0,1 Sekunden. |
| (Zahl) | Die Pause bei der Verarbeitung ist X Sekunden. |

2.5.8. statName (string)

Falls die Ballen verkauft werden, legt statName fest, auf welchen Punkt in der Spiel-Statistik der Erlös gebucht werden soll.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------------|--------------------------|
| „other“ (default) | Sonstiges |
| „newVehiclesCost“ | Neue Fahrzeuge |
| „newAnimalsCost“ | Tierkosten |
| „constructionCost“ | Baukosten |
| „vehicleRunningCost“ | Betriebskosten Fahrzeuge |
| „propertyMaintenance“ | Betriebskosten Gebäude |
| „wagePayment“ | Lohnzahlungen |
| „harvestIncome“ | Einnahmen Ernte |
| „missionIncome“ | Einnahmen Missionen |
| „loanInterest“ | Kreditzinsen |

2.5.9. revenueMultiplier (string)

Eine Einstellungsmöglichkeit für die verschiedenen Schwierigkeitsgrade.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------|--|
| „1 1 1“ (default) | Die Standardstaffelung der Schwierigkeitsgrade von Giants. |
| (Zahl Zahl Zahl) | Legt die Faktoren der 3 Schwierigkeitsgrade für den verwendeten Erlös fest. Z. Bsp. „1 0.9 0.7“ |

2.6. displaytrigger

Für dieses Modul gelten auch die Trigger-UserAttributes (siehe 1.2).

Die Default-Werte der Trigger-UserAttributes sind folgende:

| UserAttribute | Default-Wert |
|----------------|--------------|
| allowWalker | true |
| allowMotorized | true |
| allowFillable | true |
| allowCombine | true |
| (andere) | false |

In dem l10n-Abschnitts des Mods lässt sich die angezeigte Einheit der jeweiligen Fruchtsorte ändern – standardmäßig ist es lang „Liter“ oder kurz „l“. Dafür muss der Text-Eintrag für die Fruchtsorte mit angehängtem „_unit_short“ und/oder „_unit_long“ gesetzt sein:

```
<l10n>
(...)
<text name="pig_unit_short"> <en>pcs</en> <de><![CDATA[stk.]]></de> </text>
<text name="pig_unit_long"> <en>pigs</en> <de><![CDATA[Stück]]></de> </text>
(...)
</l10n>
```

2.6.1. displayFillTypes (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------------------|---|
| (ohne) (default) | Keine Füllstände werden angezeigt |
| (Auflistung von Füllständen) | Eine Liste mit anzuzeigenden Füllsorten, durch Leerzeichen getrennt. Die Reihenfolge entspricht der angezeigten im Hilfe-Menü. Bsp: „wheat“, „wheat barley“, „wheat barley water manure“ |

2.6.2. onlyFilled (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|---|
| true (default) | zeigt nur die angegebenen Füllsorten (displayFillTypes) an, wenn deren Füllstand größer als 0 ist |
| false | zeigt immer jeden Füllstand an, auch 0 |

2.6.3. showFillLevel (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|------------------------|
| true (default) | zeigt den Füllstand an |
| false | zeigt ihn nicht an |

2.6.4. showFillLevelDecimals (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|---|
| 0 (default) | Der Füllstand wird ohne Nachkommastellen angezeigt. |
| (Zahl) | Der Füllstand wird mit X (max. 6) Nachkommastellen angezeigt. |

2.6.5. showCapacity (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | zeigt den maximalen Füllstand an. Nur in Verbindung mit showFillLevel=true |
| false (default) | zeigt ihn nicht an |

2.6.6. showCapacityDecimals (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|---------------------------------|---|
| showFillLevelDecimals (default) | Der maximale Füllstand wird mit genauso vielen Nachkommastellen wie der aktuelle Füllstand angezeigt. |
| (Zahl) | Der maximale Füllstand wird mit X (max. 6) Nachkommastellen angezeigt. |

2.6.7. showPercentage (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|--|
| true (default) | zeigt den Füllstand in Relation zur Kapazität (capacity) in Prozent an |
| false | zeigt ihn nicht an |

2.6.8. showPercentageDecimals (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|---|
| 0 (default) | Der prozentuale Füllstand wird ohne Nachkommastellen angezeigt. |
| (Zahl) | Der prozentuale Füllstand wird mit X (max. 6) Nachkommastellen angezeigt. |

2.6.9. useLongUnitNames (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | Es werden die ausgeschriebenen Einheiten angezeigt, zB. „Liter“ |
| false (default) | Es werden die gekürzten Einheiten angezeigt, zB. „l“ |

2.7. dumptrigger

Dieser „Trigger“ ist ein flaches Objekt am Boden und fängt die Entladung von Schaufeln und Erntemaschinen auf.

Es ist kein Trigger im eigentlichen Sinn (da nichts in ihn reinfahren muss), weswegen nur die Standard-UserAttributes hinzukommen, nicht die für normale Trigger.

2.7.1. acceptedFillTypes (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------------------|--|
| (ohne) (default) | Nichts wird akzeptiert. |
| (Auflistung von Füllständen) | Eine Liste mit zu akzeptierenden Fülltypen. Bsp: „wheat“, „wheat barley“, „wheat barley rape maize“ |

2.7.2. revenuePerLiter (float)

revenuePerLiter gilt für alle erlaubten Fruchttypen. Davon kann man mit revenuesPerLiter Ausnahmen festlegen bzw. gleich alle mit Preisen auflisten. Zuerst schaut das Skript ob in revenuesPerLiter ein Wert für den Fruchttyp festgelegt wurde, sonst nimmt es den Wert von revenuePerLiter (per default auf 0€ pro Liter gesetzt).

ZBsp.: acceptedFillTypes="wheat barley maize rape", revenuePerLiter="0.1", revenuesPerLiter="1.2 wheat 1.3 barley" und convertFillTypes="void wheat rape". Für Weizen bekommt man 1,2€ pro Liter und es wird gelöscht. Für Barley bekommt man 1,3€ pro Liter und es wird gespeichert. Für Mais bekommt man 0,1€ und es wird gespeichert. Für Raps bekommt man auch 0,1€ und es wird gelöscht.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|---|
| 0 (default) | Das Abladen bringt kein Geld ein. |
| (Zahl) | Das Abladen bringt X € pro Liter ein. Negative Werte werden vom Kontostand abgezogen. Mit statName kombinierbar. |

2.7.3. revenuesPerLiter (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|---------------------------------------|---|
| (ohne) (default) | Die Entleerung ist ohne Gewinn bzw. es gilt pricePerLiter. |
| (Auflistung von Kosten und Fülltypen) | Die Entleerung bringt X € pro Liter. Negative Werte werden vom Kontostand abgezogen. Mit statName kombinierbar. Für nicht hier aufgeführte, aber im Trigger akzeptierte Fülltypen, gilt pricePerLiter. Bsp: „1.2 wheat 1.3 barley“ |

2.7.4. statName (string)

Falls das Abladen Geld einbringt (oder kostet), legt statName fest, auf welchen Punkt in der Spiel-Statistik der Betrag gebucht werden soll.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------------|--------------------------|
| „other“ (default) | Sonstiges |
| „newVehiclesCost“ | Neue Fahrzeuge |
| „newAnimalsCost“ | Tierkosten |
| „constructionCost“ | Baukosten |
| „vehicleRunningCost“ | Betriebskosten Fahrzeuge |
| „propertyMaintenance“ | Betriebskosten Gebäude |
| „wagePayment“ | Lohnzahlungen |
| „harvestIncome“ | Einnahmen Ernte |
| „missionIncome“ | Einnahmen Missionen |
| „loanInterest“ | Kreditzinsen |

2.7.5. preferMapDefaultRevenue (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | Nimmt, falls vorhanden, den für die Karte festgelegten Preis der Füllsorte, ansonsten revenuePerLiter bzw. revenuesPerLiter. |
| false (default) | Verwendet revenuePerLiter bzw. revenuesPerLiter. |

2.7.6. revenuePerLiterMultiplier (string)

Eine Einstellungsmöglichkeit für die verschiedenen Schwierigkeitsgrade.

| Ausprägung | Beschreibung |
|---------------------------|--|
| „1 0.5 0.25“ (default) | Die Standardstaffelung der Schwierigkeitsgrade von Giants. |
| (Zahl Zahl Zahl) | Legt die Faktoren der 3 Schwierigkeitsgrade für den verwendeten Erlös fest. Z. Bsp. „1 0.9 0.7“ |

2.7.7. addIfDumping (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|--|
| (ohne) (default) | Kein Füllstand wird beim Abkippen erhöht. |
| (Auflistung von Fülltypen) | Eine Auflistung von Fülltypen, die um den Betrag erhöht werden, der gerade abgekippt wurde. Bsp: „wheat_filled“, „wheat_filled barley_filled“ |

2.7.8. removelfDumping (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------------------------|--|
| <i>(ohne)</i> (default) | Kein Füllstand wird bei Abkippen verringert. |
| <i>(Auflistung von Fülltypen)</i> | Eine Auflistung von Fülltypen, die um den Betrag verringert werden, der gerade abgekippt wurde. Bsp: „wheat_filled“, „wheat_filled barley_filled“ |

2.8. emptytrigger

Dieser Trigger entleert Fahrzeuge und Anhänger ohne Animationen oder Geräusche derselben auszulösen wie die Abkippanimation (siehe tiptrigger) oder Tankgeräusche (siehe gasstationtrigger). Dieser Trigger ist quasi das Gegenteil des filltriggers.

Die Default-Werte der Trigger-UserAttributes sind folgende:

| UserAttribute | Default-Wert |
|--------------------------|------------------------------------|
| allowTipper | true |
| allowShovel | true |
| allowSowingMachine | true, wenn filltype="seeds" |
| allowWaterTrailer | true, wenn filltype="water" |
| allowMilkTrailer | true, wenn filltype="milk" |
| allowLiquidManureTrailer | true, wenn filltype="liquidManure" |
| allowSprayer | true, wenn filltype="fertilizer" |
| allowFuelTrailer | true, wenn filltype="fuel" |
| (andere) | false |

2.8.1. emptyFillTypes (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|--|
| (ohne) (default) | Nichts wird abgefüllt. |
| (Auflistung von Fülltypen) | Auflistung von Fülltypen, die geleert werden sollen. Bsp: „wheat“, „barley maize“, „water fuel wheat“ |

2.8.2. emptyLitersPerSecond (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|--|
| 1500 (default) | Die Entleerungsgeschwindigkeit ist 1500 Liter pro Sekunde. |
| (Zahl) | Legt die Entleerungsgeschwindigkeit in Liter pro Sekunde fest. |

2.8.3. fillOnlyWholeNumbers (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | Entleert nur ganzzahlige Füllmengen. Teilwerte werden gespeichert und aufsummiert. |
| false (default) | Entleert die notwendige Füllmenge mit Nachkommabereich. |

2.8.4. revenuePerLiter (float)

revenuePerLiter gilt für alle erlaubten Fruchttypen. Davon kann man mit revenuesPerLiter Ausnahmen festlegen bzw. gleich alle mit Preisen auflisten. Zuerst schaut das Skript ob in revenuesPerLiter ein Wert für den Fruchttyp festgelegt wurde, sonst nimmt es den Wert von revenuePerLiter (per default auf 0€ pro Liter gesetzt).

spezielle UserAttributes - emptytrigger

ZBsp.: acceptedFillTypes="wheat barley maize rape", revenuePerLiter="0.1", revenuesPerLiter="1.2 wheat 1.3 barley" und convertFillTypes="void wheat rape".
Für Weizen bekommt man 1,2€ pro Liter und es wird gelöscht. Für Barley bekommt man 1,3€ pro Liter und es wird gespeichert. Für Mais bekommt man 0,1€ und es wird gespeichert. Für Raps bekommt man auch 0,1€ und es wird gelöscht.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|--|
| 0 (default) | Die Entleerung ist ohne Gewinn. |
| (Zahl) | Die Entleerung bringt X € pro Liter ein. Negative Werte werden vom Kontostand abgezogen. Mit statName kombinierbar. |

2.8.5. revenuesPerLiter (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|---------------------------------------|---|
| (ohne) (default) | Die Entleerung ist ohne Gewinn bzw. es gilt pricePerLiter. |
| (Auflistung von Kosten und Fülltypen) | Die Entleerung bringt X € pro Liter. Negative Werte werden vom Kontostand abgezogen. Mit statName kombinierbar. Für nicht hier aufgeführte, aber im Trigger akzeptierte Fülltypen, gilt pricePerLiter. Bsp: „1.2 wheat 1.3 barley“ |

2.8.6. statName (string)

Falls die Abfüllung Geld kostet (oder einbringt), legt statName fest, auf welchen Punkt in der Spiel-Statistik der Betrag gebucht werden soll.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------------|--------------------------|
| „other“ (default) | Sonstiges |
| „newVehiclesCost“ | Neue Fahrzeuge |
| „newAnimalsCost“ | Tierkosten |
| „constructionCost“ | Baukosten |
| „vehicleRunningCost“ | Betriebskosten Fahrzeuge |
| „propertyMaintenance“ | Betriebskosten Gebäude |
| „wagePayment“ | Lohnzahlungen |
| „harvestIncome“ | Einnahmen Ernte |
| „missionIncome“ | Einnahmen Missionen |
| „loanInterest“ | Kreditzinsen |

2.8.7. preferMapDefaultRevenue (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | Nimmt, falls vorhanden, den für die Karte festgelegten Preis der Füllsorte, ansonsten revenuePerLiter bzw. revenuesPerLiter. |
| false (default) | Verwendet revenuePerLiter bzw. revenuesPerLiter. |

2.8.8. revenuePerLiterMultiplier (string)

Eine Einstellungsmöglichkeit für die verschiedenen Schwierigkeitsgrade.

| Ausprägung | Beschreibung |
|---------------------------|--|
| „1 0.5 0.25“ (default) | Die Standardstaffelung der Schwierigkeitsgrade von Giants. |
| (Zahl Zahl Zahl) | Legt die Faktoren der 3 Schwierigkeitsgrade für den verwendeten Erlös fest. Z. Bsp. „1 0.9 0.7“ |

2.8.9. addIfEmptying (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|---|
| (ohne) (default) | Kein Füllstand wird beim Entleeren erhöht. |
| (Auflistung von Fülltypen) | Eine Auflistung von Fülltypen, die um den Betrag erhöht werden, der gerade entleert wurde. Bsp: „wheat_filled“, „wheat_filled barley_filled“ |

2.8.10. removeIfEmptying (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|---|
| (ohne) (default) | Kein Füllstand wird bei Entleeren verringert. |
| (Auflistung von Fülltypen) | Eine Auflistung von Fülltypen, die um den Betrag verringert werden, der gerade entleert wurde. Bsp: „wheat_filled“, „wheat_filled barley_filled“ |

2.9. entitytrigger

Aktiviert und deaktiviert die untergeordneten Module.

Zum Beispiel um eine Animation, wie eine Schranke, abzuspielen, wenn sich ein Fahrzeug davor befindet.

Die Default-Werte der Trigger-UserAttributes sind folgende:

| UserAttribute | Default-Wert |
|----------------|--------------|
| allowWalker | true |
| allowMotorized | true |
| allowFillable | true |
| allowCombine | true |
| (andere) | false |

2.9.1. enableOnEmpty (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | aktiviert die untergeordneten Module wenn sich nichts im Trigger befindet |
| false (default) | aktiviert die untergeordneten Module wenn sich etwas im Trigger befindet |

2.10. filltrigger

Dieser Trigger befüllt Fahrzeuge und Anhänger ohne Animationen oder Geräusche derselben auszulösen wie die Tankgeräusche (siehe gasstationtrigger). Dieser Trigger ist quasi das Gegenteil des emptytriggers.

Die Default-Werte der Trigger-UserAttributes sind folgende:

| UserAttribute | Default-Wert |
|--------------------------|------------------------------------|
| allowTipper | true |
| allowShovel | true |
| allowSowingMachine | true, wenn filltype="seeds" |
| allowWaterTrailer | true, wenn filltype="water" |
| allowMilkTrailer | true, wenn filltype="milk" |
| allowLiquidManureTrailer | true, wenn filltype="liquidManure" |
| allowSprayer | true, wenn filltype="fertilizer" |
| allowFuelTrailer | true, wenn filltype="fuel" |
| allowManureSpreader | true, wenn filltype="manure" |
| allowMixerWagonTrailer | true |
| (andere) | false |

2.10.1. fillType (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------|--|
| (ohne) (default) | Nichts wird abgefüllt. |
| (Fülltyp) | Der Fülltyp, der abgefüllt werden soll. Bsp: „wheat“, „barley“, „water“ |

2.10.2. fillLitersPerSecond (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|---|
| 1500 (default) | Die Befüllgeschwindigkeit ist 1500 Liter pro Sekunde. |
| (Zahl) | Legt die Befüllgeschwindigkeit in Liter pro Sekunde fest. |

2.10.3. fillOnlyWholeNumbers (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | Füllt nur ganzzahlige Füllmengen ab. Teilwerte werden gespeichert und aufsummiert. |
| false (default) | Füllt die notwendige Füllmenge mit Nachkommabereich ab. |

2.10.4. createFillType (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | Legt fest, dass die Befüllung unabhängig vom Füllstand stattfindet. |
| false (default) | Legt fest, dass die abgefüllte Füllmenge vorhanden sein muss. |

2.10.5. pricePerLiter (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|---|
| 0 (default) | Die Befüllung ist kostenlos. |
| (Zahl) | Die Befüllung kostet X € pro Liter. Negative Werte werden zum Kontostand hinzugefügt. Mit statName kombinierbar. |

2.10.6. statName (string)

Falls die Abfüllung Geld kostet (oder einbringt), legt statName fest, auf welchen Punkt in der Spiel-Statistik der Betrag gebucht werden soll.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------------|--------------------------|
| „other“ (default) | Sonstiges |
| „newVehiclesCost“ | Neue Fahrzeuge |
| „newAnimalsCost“ | Tierkosten |
| „constructionCost“ | Baukosten |
| „vehicleRunningCost“ | Betriebskosten Fahrzeuge |
| „propertyMaintenance“ | Betriebskosten Gebäude |
| „wagePayment“ | Lohnzahlungen |
| „harvestIncome“ | Einnahmen Ernte |
| „missionIncome“ | Einnahmen Missionen |
| „loanInterest“ | Kreditzinsen |

2.10.7. preferMapDefaultPrice (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | Nimmt, falls vorhanden, den für die Karte festgelegten Preis der Füllsorte, ansonsten pricePerLiter. |
| false (default) | Verwendet pricePerLiter. |

2.10.8. pricePerLiterMultiplier (string)

Eine Einstellungsmöglichkeit für die verschiedenen Schwierigkeitsgrade.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------|--|
| „1 1 1“ (default) | Die Standardstaffelung der Schwierigkeitsgrade von Giants. |
| (Zahl Zahl Zahl) | Legt die Faktoren der 3 Schwierigkeitsgrade für den verwendeten Verkaufspreis fest. Z. Bsp. „1 0.9 0.7“ |

2.10.9. addIfFilling (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|--|
| (ohne) (default) | Kein Füllstand wird bei Abfüllung erhöht. |
| (Auflistung von Fülltypen) | Eine Auflistung von Fülltypen, die um den Betrag erhöht werden, der gerade vom Filltrigger abgefüllt wurde. Bsp: „wheat_filled“, „wheat_filled barley_filled“ |

2.10.10. removeIfFilling (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|--|
| (ohne) (default) | Kein Füllstand wird bei Abfüllung verringert. |
| (Auflistung von Fülltypen) | Eine Auflistung von Fülltypen, die um den Betrag verringert werden, der gerade vom Filltrigger abgefüllt wurde. Bsp: „wheat_filled“, „wheat_filled barley_filled“ |

2.11. gasstationtrigger

Dieser Trigger befüllt Fahrzeuge und Tankanhänger mit Treibstoff. Im Gegensatz zum filltrigger muss die Abfüllung vom Fahrzeug aus bestätigt werden, genauso wie die Standard-Trigger.

Die Default-Werte der Trigger-UserAttributes sind folgende:

| UserAttribute | Default-Wert |
|------------------|--------------|
| allowMotorized | true |
| allowFuelTrailer | true |
| (andere) | false |

2.11.1. createFillType (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | Legt fest, dass die Befüllung unabhängig vom Füllstand stattfindet. |
| false (default) | Legt fest, dass die abgefüllte Füllmenge vorhanden sein muss. |

2.11.2. fillOnlyWholeNumbers (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | Füllt nur ganzzahlige Füllmengen ab. Teilwerte werden gespeichert und aufsummiert. |
| false (default) | Füllt die notwendige Füllmenge mit Nachkommabereich ab. |

2.11.3. pricePerLiter (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|---|
| 0 (default) | Die Befüllung ist kostenlos. |
| (Zahl) | Die Befüllung kostet X € pro Liter. Negative Werte werden zum Kontostand hinzugefügt. Mit statName kombinierbar. |

2.11.4. statName (string)

Falls die Abfüllung Geld kostet (oder einbringt), legt statName fest, auf welchen Punkt in der Spiel-Statistik der Betrag gebucht werden soll.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------------|--------------------------|
| „other“ (default) | Sonstiges |
| „newVehiclesCost“ | Neue Fahrzeuge |
| „newAnimalsCost“ | Tierkosten |
| „constructionCost“ | Baukosten |
| „vehicleRunningCost“ | Betriebskosten Fahrzeuge |
| „propertyMaintenance“ | Betriebskosten Gebäude |
| „wagePayment“ | Lohnzahlungen |
| „harvestIncome“ | Einnahmen Ernte |
| „missionIncome“ | Einnahmen Missionen |
| „loanInterest“ | Kreditzinsen |

2.11.5. preferMapDefaultPrice (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | Nimmt, falls vorhanden, den für die Karte festgelegten Preis der Füllsorte, ansonsten pricePerLiter. |
| false (default) | Verwendet pricePerLiter. |

2.11.6. pricePerLiterMultiplier (string)

Eine Einstellungsmöglichkeit für die verschiedenen Schwierigkeitsgrade.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------|--|
| „1 1 1“ (default) | Die Standardstaffelung der Schwierigkeitsgrade von Giants. |
| (Zahl Zahl Zahl) | Legt die Faktoren der 3 Schwierigkeitsgrade für den verwendeten Verkaufspreis fest. Z. Bsp. „1 0.9 0.7“ |

2.11.7. addIfFilling (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|--|
| (ohne) (default) | Kein Füllstand wird bei Abfüllung erhöht. |
| (Auflistung von Fülltypen) | Eine Auflistung von Fülltypen, die um den Betrag erhöht werden, der gerade vom Filltrigger abgefüllt wurde. Bsp: „wheat_filled“, „wheat_filled barley_filled“ |

2.11.8. removelfFilling (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|--|
| (ohne) (default) | Kein Füllstand wird bei Abfüllung verringert. |
| (Auflistung von Fülltypen) | Eine Auflistung von Fülltypen, die um den Betrag verringert werden, der gerade vom Filltrigger abgefüllt wurde. Bsp: „wheat_filled“, „wheat_filled barley_filled“ |

2.12. liquidmanurefilltrigger

Dieser Trigger befüllt Güllefässer mit Gülle. Im Gegensatz zum filltrigger muss die Abfüllung vom Fahrzeug aus bestätigt werden, genauso wie die Standard-Trigger.

Die Default-Werte der Trigger-UserAttributes sind folgende:

| UserAttribute | Default-Wert |
|--------------------------|--------------|
| allowLiquidManureTrailer | true |
| (andere) | false |

2.12.1. createFillType (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | Legt fest, dass die Befüllung unabhängig vom Füllstand stattfindet. |
| false (default) | Legt fest, dass die abgefüllte Füllmenge vorhanden sein muss. |

2.12.2. fillOnlyWholeNumbers (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | Füllt nur ganzzahlige Füllmengen ab. Teilwerte werden gespeichert und aufsummiert. |
| false (default) | Füllt die notwendige Füllmenge mit Nachkommabereich ab. |

2.12.3. pricePerLiter (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|---|
| 0 (default) | Die Befüllung ist kostenlos. |
| (Zahl) | Die Befüllung kostet X € pro Liter. Negative Werte werden zum Kontostand hinzugefügt. Mit statName kombinierbar. |

2.12.4. statName (string)

Falls die Abfüllung Geld kostet (oder einbringt), legt statName fest, auf welchen Punkt in der Spiel-Statistik der Betrag gebucht werden soll.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------------|--------------------------|
| „other“ (default) | Sonstiges |
| „newVehiclesCost“ | Neue Fahrzeuge |
| „newAnimalsCost“ | Tierkosten |
| „constructionCost“ | Baukosten |
| „vehicleRunningCost“ | Betriebskosten Fahrzeuge |
| „propertyMaintenance“ | Betriebskosten Gebäude |
| „wagePayment“ | Lohnzahlungen |
| „harvestIncome“ | Einnahmen Ernte |
| „missionIncome“ | Einnahmen Missionen |
| „loanInterest“ | Kreditzinsen |

2.12.5. preferMapDefaultPrice (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | Nimmt, falls vorhanden, den für die Karte festgelegten Preis der Füllsorte, ansonsten pricePerLiter. |
| false (default) | Verwendet pricePerLiter. |

2.12.6. pricePerLiterMultiplier (string)

Eine Einstellungsmöglichkeit für die verschiedenen Schwierigkeitsgrade.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------|--|
| „1 1 1“ (default) | Die Standardstaffelung der Schwierigkeitsgrade von Giants. |
| (Zahl Zahl Zahl) | Legt die Faktoren der 3 Schwierigkeitsgrade für den verwendeten Verkaufspreis fest. Z. Bsp. „1 0.9 0.7“ |

2.12.7. addIfFilling (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|--|
| (ohne) (default) | Kein Füllstand wird bei Abfüllung erhöht. |
| (Auflistung von Fülltypen) | Eine Auflistung von Fülltypen, die um den Betrag erhöht werden, der gerade vom Filltrigger abgefüllt wurde. Bsp: „wheat_filled“, „wheat_filled barley_filled“ |

2.12.8. removelfFilling (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|--|
| (ohne) (default) | Kein Füllstand wird bei Abfüllung verringert. |
| (Auflistung von Fülltypen) | Eine Auflistung von Fülltypen, die um den Betrag verringert werden, der gerade vom Filltrigger abgefüllt wurde. Bsp: „wheat_filled“, „wheat_filled barley_filled“ |

2.13. mover

Der mover verschiebt, skaliert und/oder dreht Shapes und TransformGroups je nach Füllstand der angegebenen Fruchttypen. Er kann sie auch ein- oder ausblenden.

2.13.1. **fillTypes (string)**

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------------------------|--|
| <i>(ohne)</i> (default) | Auf nichts wird reagiert. |
| <i>(Auflistung von Fülltypen)</i> | Die Fülltypen, auf die reagiert werden soll. Bsp: „wheat“, „wheat barley“ |

2.13.2. **fillTypeChoice (string)**

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| „max“ (default) | Wählt den Füllstand desjenigen Fülltyps aus, der am höchsten ist. |
| „min“ | Wählt den Füllstand desjenigen Fülltyps aus, der am niedrigsten ist. |

2.13.3. **startMovingAt (float)**

| Ausprägung | Beschreibung |
|---------------|---|
| 0 (default) | Das Verschieben startet bei 0 Litern Füllmenge. |
| <i>(Zahl)</i> | Das Verschieben startet bei X Litern Füllmenge. |

2.13.4. **stopMovingAt (float)**

| Ausprägung | Beschreibung |
|--|--|
| größte Kapazität der Fülltypen (default) | Das Verschieben endet bei der höchsten Maximalfüllmenge der Fülltypen. |
| <i>(Zahl)</i> | Das Verschieben endet bei X Litern Füllmenge. |

2.13.5. **lowPosition (string)**

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------|--|
| „0 0 0“ (default) | Das Verschieben startet beim Ursprung des Shapes |
| „Zahl Zahl Zahl“ | Gibt die Position des Shapes an, von der das Verschieben starten soll (X Y Z). |

2.13.6. highPosition (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------|--|
| „0 0 0“ (default) | Das Verschieben endet beim Ursprung des Shapes |
| „Zahl Zahl Zahl“ | Gibt die Position des Shapes an, bei der das Verschieben enden soll (X Y Z). |

2.13.7. lowerPosition (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------|--|
| „0 0 0“ (default) | Das Shape bleibt bei seinem Ursprung, wenn der Füllstand kleiner ist als startMovingAt (X Y Z). |
| „Zahl Zahl Zahl“ | Gibt die Position des Shapes an, wenn der Füllstand kleiner ist als startMovingAt (X Y Z). Bspw. um eine Plane zu verbergen/ unterhalb der Karte zu schieben, wenn der Füllstand kleiner als 1 Liter ist. |

2.13.8. higherPosition (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------------|---|
| highPosition (default) | Das Shape verbleibt bei highPosition, wenn der Füllstand größer ist als stopMovingAt (X Y Z). |
| „Zahl Zahl Zahl“ | Gibt die Position des Shapes an, wenn der Füllstand größer ist als stopMovingAt (X Y Z). |

2.13.9. movingType (string)

Art die Strecke zwischen lowPosition und highPosition in Relation zur Füllstandsänderung zurückzulegen.

| Ausprägung | Beschreibung |
|--------------------|---|
| „linear“ (default) | linear: Bspw für eine Füllplane in einer Box oder einem Fass |
| „sphere“ | wie eine Halbkugel: Das dargestellte Volumen entspricht in etwa einer Halbkugel, wie bspw. ein Haufen |
| „cone“ | wie ein Kegel: Das dargestellte Volumen entspricht in etwa einem Kegel, wie bspw. ein Rübenhaufen |
| „square“ | quadratisch |
| „circle“ | wie ein Kreis |
| „sinus“ | anhand einer Sinus-Funktion |

2.13.10. startScalingAt (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|---|
| 0 (default) | Das Skalieren startet bei 0 Litern Füllmenge. |
| (Zahl) | Das Skalieren startet bei X Litern Füllmenge. |

2.13.11. stopScalingAt (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|--|--|
| größte Kapazität der Fülltypen (default) | Das Skalieren endet bei der höchsten Maximalfüllmenge der Fülltypen. |
| (Zahl) | Das Skalieren endet bei X Litern Füllmenge. |

2.13.12. lowScale (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------|--|
| „0 0 0“ (default) | Das Skalieren startet bei der ursprünglich eingestellten Skalierung. |
| „Zahl Zahl Zahl“ | Gibt den Unterschied in der Größe des Shapes an, von der das Skalieren starten soll (X Y Z). |

2.13.13. highScale (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------|--|
| „0 0 0“ (default) | Das Verschieben endet beim Ursprung des Shapes |
| „Zahl Zahl Zahl“ | Gibt den Unterschied in der Größe des Shapes an, bei der das Skalieren enden soll (X Y Z). |

2.13.14. lowerScale (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------|--|
| „0 0 0“ (default) | Das Shape bleibt bei seiner ursprünglichen Größe, wenn der Füllstand kleiner ist als startScalingAt (X Y Z). |
| „Zahl Zahl Zahl“ | Gibt den Unterschied in der Größe des Shapes an, wenn der Füllstand kleiner ist als startScalingAt (X Y Z). |

2.13.15. higherScale (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------------|---|
| highPosition (default) | Die Größe des Shapes bleibt bei highScale, wenn der Füllstand größer ist als stopScalingAt (X Y Z). |
| „Zahl Zahl Zahl“ | Gibt den Unterschied in der Größe des Shapes an, wenn der Füllstand größer ist als stopScalingAt (X Y Z). |

2.13.16. scalingType (string)

Art der Berechnung zwischen lowScale und highScale in Relation zur Füllstandsänderung.

| Ausprägung | Beschreibung |
|--------------------|-----------------------------|
| „linear“ (default) | linear |
| „sphere“ | wie eine Halbkugel |
| „cone“ | wie ein Kegel |
| „square“ | quadratisch |
| „circle“ | wie ein Kreis |
| „sinus“ | anhand einer Sinus-Funktion |

2.13.17. startTurningAt (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|--|
| 0 (default) | Das Drehen startet bei 0 Litern Füllmenge. |
| (Zahl) | Das Drehen startet bei X Litern Füllmenge. |

2.13.18. stopTurningAt (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|--|---|
| größte Kapazität der Fülltypen (default) | Das Drehen endet bei der höchsten Maximalfüllmenge der Fülltypen. |
| (Zahl) | Das Drehen endet bei X Litern Füllmenge. |

2.13.19. lowRotation (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------|--|
| „0 0 0“ (default) | Das Drehen startet bei der ursprünglichen Drehung des Shapes |
| „Zahl Zahl Zahl“ | Gibt die Drehung des Shapes an, von der das Drehen starten soll (X Y Z). |

2.13.20. highRotation (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------|--|
| „0 0 0“ (default) | Das Drehen endet bei der ursprünglichen Drehung des Shapes |
| „Zahl Zahl Zahl“ | Gibt die Drehung des Shapes an, bei der das Drehen enden soll (X Y Z). |

2.13.21. lowerRotation (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------|--|
| „0 0 0“ (default) | Das Shape bleibt bei seiner ursprünglichen Drehung, wenn der Füllstand kleiner ist als startTurningAt (X Y Z). |
| „Zahl Zahl Zahl“ | Gibt die Drehung des Shapes an, wenn der Füllstand kleiner ist als startTurningAt (X Y Z). |

2.13.22. higherRotation (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------------|--|
| highPosition (default) | Das Shape verbleibt bei highRotation, wenn der Füllstand größer ist als stopTurningAt (X Y Z). |
| „Zahl Zahl Zahl“ | Gibt die Drehung des Shapes an, wenn der Füllstand größer ist als stopRotationAt (X Y Z). |

2.13.23. turningType (string)

Art die Drehung zwischen lowRotation und highRotation in Relation zur Füllstandsänderung zurückzulegen.

| Ausprägung | Beschreibung |
|--------------------|-----------------------------|
| „linear“ (default) | linear |
| „sphere“ | wie eine Halbkugel |
| „cone“ | wie ein Kegel |
| „square“ | quadratisch |
| „circle“ | wie ein Kreis |
| „sinus“ | anhand einer Sinus-Funktion |

2.13.24. startVisibilityAt (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|--------------|---|
| -1 (default) | Das Shape wird ab 0 Litern angezeigt. |
| (Zahl) | Das Shape wird ab X Litern angezeigt. Die Bedingung wird mit „größer als“ (nicht „größer gleich“) überprüft. |

2.13.25. stopVisibilityAt (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|---|--|
| größte Kapazität der Fülltypen +1 (default) | Das Shape wird bis zur Maximalfüllmenge angezeigt. |
| (Zahl) | Das Shape wird bis X Litern Füllstand angezeigt. Die Bedingung wird mit „kleiner als“ (nicht „kleiner gleich“) überprüft. |

2.14. pallettrigger

Dieser Trigger reagiert auf Paletten (englisch: pallet).

Die Default-Werte der Trigger-UserAttributes sind folgende:

| UserAttribute | Default-Wert |
|---------------|--------------|
| allowPallet | true |
| (andere) | false |

2.14.1. acceptedFillTypes (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|---|
| (ohne) (default) | Es wird nichts akzeptiert |
| (Auflistung von Fülltypen) | Akzeptiert bestimmte Füllsorten der Paletten Bsp: „rape“, „wheat barley“ |

2.14.2. ignorePallets (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|---|
| 0 (default) | jede akzeptierte Palette wird verwendet |
| (Anzahl) | Eine bestimmte Anzahl an Paletten, die im Trigger sein kann, ohne verwendet zu werden. Bspw. „1“ um den pallettrigger mit dem palletspawner (in Planung) zu überlappen |

2.14.3. useFirstPallet (boolean)

Legt die Reihenfolge der Paletten fest, wie sie verarbeitet werden.

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|--|
| true (default) | Verarbeitet die Paletten in der Reihenfolge, wie sie im Trigger gelandet sind. |
| false | Verarbeitet die Paletten in umgekehrter Reihenfolge, wie sie im Trigger gelandet sind. |

2.14.4. mode (string)

Legt fest was mit den Paletten passieren soll.

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------|--|
| „sell“ (default) | Die Paletten werden anhand ihres Wertes verkauft. |
| „dissolve“ | Der Füllstand der Paletten wird dem Mod hinzugefügt. |
| „delete“ | Die Paletten werden gelöscht. |
| „save“ | (in Planung) |

2.14.5. delay (float)

Wie lang die Pause zwischen der Verarbeitung der einzelnen Paletten im Trigger ist.

| Ausprägung | Beschreibung |
|---------------|--|
| 0.1 (default) | Die Pause bei der Verarbeitung ist 0,1 Sekunden. |
| (Zahl) | Die Pause bei der Verarbeitung ist X Sekunden. |

2.14.6. statName (string)

Falls die Paletten verkauft werden, legt statName fest, auf welchen Punkt in der Spiel-Statistik der Erlös gebucht werden soll.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------------|--------------------------|
| „other“ (default) | Sonstiges |
| „newVehiclesCost“ | Neue Fahrzeuge |
| „newAnimalsCost“ | Tierkosten |
| „constructionCost“ | Baukosten |
| „vehicleRunningCost“ | Betriebskosten Fahrzeuge |
| „propertyMaintenance“ | Betriebskosten Gebäude |
| „wagePayment“ | Lohnzahlungen |
| „harvestIncome“ | Einnahmen Ernte |
| „missionIncome“ | Einnahmen Missionen |
| „loanInterest“ | Kreditzinsen |

2.14.7. revenueMultiplier (string)

Eine Einstellungsmöglichkeit für die verschiedenen Schwierigkeitsgrade.

| Ausprägung | Beschreibung |
|---------------------------|--|
| „1 0.5 0.25“ (default) | Die Standardstaffelung der Schwierigkeitsgrade von Giants. |
| (Zahl Zahl Zahl) | Legt die Faktoren der 3 Schwierigkeitsgrade für den verwendeten Erlös fest. Z. Bsp. „1 0.9 0.7“ |

2.15. parktrigger

Dieser Trigger deaktiviert die Auswahl eines Fahrzeuges per Tab, wenn es in ihm ist.

Die Default-Werte der Trigger-UserAttributes sind folgende:

| UserAttribute | Default-Wert |
|----------------|--------------|
| allowMotorized | true |
| (andere) | false |

2.16. processor

Das Kernstück des UPK. Es erzeugt Güter bzw. Früchte, wenn gewünscht verbraucht es dafür andere.

Der Referenzwert ist 1 Liter des product (siehe), zu dem alle anderen Mengenangaben im Verhältnis stehen.

2.16.1. product (string)

Legt den Fülltyp der Produktion fest.

Bsp: „wheat“, „barley“

2.16.2. recipe (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|--|--|
| (ohne) (default) | Keine Füllstände werden bei der Produktion verbraucht. |
| (Auflistung von Füllständen und Fülltypen) | Legt die verbrauchte Mengen an Fülltypen fest, die für 1 Liter des Produkts verbraucht werden sollen. Beeinflusst die produzierte Menge in einem Produktionszyklus. Bsp: „2 water“, „5 manure 100 barley 30 water“ |

2.16.3. byproducts (string)

Gibt an, welche Mengen von anderen Fruchttypen noch produziert werden sollen.

| Ausprägung | Beschreibung |
|--|---|
| (ohne) (default) | Es wird neben dem Produkt nichts weiter produziert. |
| (Auflistung von Füllständen und Fülltypen) | Zusätzlich und in Relation zu einem Liter des Produkts hergestellte Füllmengen. Bsp: „2 water“, „5 manure 100 barley 30 water“ |

2.16.4. onlyWholeProducts (boolean)

Ob das angegebene Produkt nur als Ganzes produziert werden soll. Die byproducts sind davon nicht betroffen.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | Das Produkt wird nur in ganzzahliger Stückmenge produziert. Anfallende Reste werden beim nächsten Produktionszyklus dazugerechnet. Z. Bsp. für alle Dinge wie Tiere, Flaschen, Ballen etc. |
| false (default) | Das Produkt wird auch mit Nachkommasetellen dem Füllstand dazugerechnet. Z. Bsp. für alle Volumenangaben wie Weizen, Wasser, Dünger etc. |

2.16.5. productionPrerequisite (string)

Legt die Voraussetzungen fest, wann 1 Liter des Produkts produziert werden kann.

| Ausprägung | Beschreibung |
|--|---|
| (ohne) (default) | Diese Bedingung wird nicht angewandt. |
| (Auflistung von Füllständen und Fülltypen) | Zusätzlich und in Relation zu einem Liter des Produkts benötigte Füllmengen. Diese Füllstände werden nicht verbraucht. Beeinflusst die produzierte Menge in einem Produktionszyklus. Bsp: „2 water“, „5 manure 100 barley 30 water“ |

2.16.6. productsPerDay (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|---|
| 0 (default) | nichts wird beim Tageswechsel produziert. |
| (Zahl) | Legt die Menge des Produkt fest, die beim Tageswechsel produziert werden soll. Beeinflusst, ob ein Produktionszyklus ausgeführt wird. Nicht kombinierbar mit productsPerHour, productsPerMinute und productsPerSecond |

2.16.7. productsPerHour (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|--|
| 0 (default) | nichts wird beim Stundenwechsel produziert. |
| (Zahl) | Legt die Menge des Produkt fest, die beim Stundenwechsel produziert werden soll. Beeinflusst, ob ein Produktionszyklus ausgeführt wird. Nicht kombinierbar mit productsPerDay, productsPerMinute und productsPerSecond |

2.16.8. productsPerMinute (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|--|
| 0 (default) | nichts wird beim Minutenwechsel produziert. |
| (Zahl) | Legt die Menge des Produkt fest, die beim Minutenwechsel produziert werden soll. Beeinflusst, ob ein Produktionszyklus ausgeführt wird. Nicht kombinierbar mit productsPerDay, productsPerHour und productsPerSecond |

2.16.9. productsPerSecond (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|--|
| 0 (default) | nichts wird beim Sekundenwechsel produziert. |
| (Zahl) | Legt die Menge des Produkt fest, die jede Sekunde (Echtzeit) produziert werden soll. Beeinflusst, ob ein Produktionszyklus ausgeführt wird. Nicht kombinierbar mit productsPerDay, productsPerHour und productsPerMinute |

2.16.10. outcomeVariation (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------------------|--|
| 0 (default) | Die produzierte Füllmenge schwankt nicht zufällig. |
| (Kommazahl zwischen 0 und 1) | Legt den Anteil fest, um den die Produktion schwanken soll. Beeinflusst die produzierte Menge in einem Produktionszyklus. Z.Bsp. „0.05“ entspricht 5% Schwankung nach oben und unten |

2.16.11. outcomeVariationType (string)

Legt das Zufallsverfahren für die Produktionsschwankung fest.
Nur in Kombination mit outcomeVariation.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------|---|
| uniform (default) | Die Produktionsschwankung ist gleichverteilt. |
| normal | Die Produktionsschwankung ist normalverteilt. |

2.16.12. productionHours (string)

Zu welchen Uhrzeiten produziert werden soll.
Nicht in Kombination mit productionPerDay.

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------------|---|
| 0-23 (default) | Zu jeder Uhrzeit wird produziert |
| (Zahl-Zahl, Zahl-Zahl) | Legt die Uhrzeiten in Stunden fest, in denen produziert werden soll. Beeinflusst, ob ein Produktionszyklus ausgeführt wird. Bsp: „7-18“, „7-12, 14-16, 18-21“ |

2.16.13. productionInterval (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|--|
| 1 (default) | In jedem Zyklus wird produziert. |
| (Zahl) | Legt die Produktionszyklen fest, bei denen produziert werden soll. Zu lesen als „jeder x-ter Zyklus“. Beeinflusst, ob ein Produktionszyklus ausgeführt wird. Bsp: „2“, „5“ |

2.16.14. productionProbability (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|------------------------------|---|
| 1 (default) | Es wird immer produziert |
| (Kommazahl zwischen 0 und 1) | Legt die Wahrscheinlichkeit fest, ob produziert werden soll. Beeinflusst, ob ein Produktionszyklus ausgeführt wird. Bsp: „0.5“, „0.2“ heißt, dass in 50% bzw. 20% der Fälle produziert wird. |

2.16.15. addIfProcessing (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|--|--|
| (ohne) (default) | Es wird nichts hinzugefügt |
| (Auflistung von Füllständen und Fülltypen) | Fügt bestimmte Füllstände hinzu, wenn bei einem Produktionszyklus etwas produziert wurde. Im Unterschied zu product oder byproducts ist diese hinzugefügte Füllmenge von der Menge der produzierten Güter unabhängig. Bsp: „1 counter“, „5 manure 100 barley 30 water“ |

2.16.16. addIfNotProcessing (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|--|--|
| (ohne) (default) | Es wird nichts hinzugefügt |
| (Auflistung von Füllständen und Fülltypen) | Fügt bestimmte Füllstände hinzu, wenn bei einem Produktionszyklus nichts produziert wurde (z.B. weil productionPrerequisite (siehe 2.16.5) nicht erfüllt wurde). Bsp: „1 counter“, „5 manure 100 barley 30 water“ |

2.16.17. emptyFillTypesIfProcessing (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|--|
| (ohne) (default) | Es wird nichts hinzugefügt |
| (Auflistung von Fülltypen) | Leert bestimmte Füllstände, dh. setzt sie auf 0, wenn etwas produziert wird. Bspw. um einen Zähler der unproduktiven Zyklen zurückzusetzen. Bsp: „counter“, „wheat barley“ |

2.16.18. emptyFillTypesIfNotProcessing (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|---|
| (ohne) (default) | Es wird nichts hinzugefügt |
| (Auflistung von Fülltypen) | Leert bestimmte Füllstände, dh. setzt sie auf 0, wenn nichts produziert wird. Bspw. um einen Zähler der produktiven Zyklen zurückzusetzen. Bsp: „counter“, „wheat barley“ |

2.16.19. enableChildrenIfProcessing (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | Die untergeordneten Module werden aktiviert, wenn etwas produziert wird, um bspw. eine Animation abzuspielen. Nicht in Kombination mit disableChildrenIfProcessing. |
| false (default) | Die untergeordneten Module werden weder aktiviert noch deaktiviert. |

2.16.20. enableChildrenIfNotProcessing (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | Die untergeordneten Module werden aktiviert, wenn in einem Produktionszyklus nichts produziert wird. Nicht in Kombination mit disableChildrenIfNotProcessing. |
| false (default) | Die untergeordneten Module werden weder aktiviert noch deaktiviert. |

2.16.21. disableChildrenIfProcessing (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | Die untergeordneten Module werden deaktiviert, wenn etwas produziert wird, um bspw. eine Animation abzuspielen. Nicht in Kombination mit enableChildrenIfProcessing. |
| false (default) | Die untergeordneten Module werden weder aktiviert noch deaktiviert. |

2.16.22. disableChildrenIfNotProcessing (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | Die untergeordneten Module werden deaktiviert, wenn in einem Produktionszyklus nichts produziert wird. Nicht in Kombination mit enableChildrenIfNotProcessing. |
| false (default) | Die untergeordneten Module werden weder aktiviert noch deaktiviert. |

2.17. selltarget

Dieses Modul richtet eine (transparente) Plane beim Verkaufen von platzierbaren Mods so aus, dass sie auf Klicks reagiert und schließlich der Mod verkauft werden kann. Denn manchmal kann es vorkommen, dass ein Mod nur aus kollisionslosen Shapes besteht, die nicht auf die Klicks beim Verkaufen reagieren. Oder der Mod ist sehr klein und schwer anzuklicken.

Das (flache) Shape muss existieren – es wird nicht automatisch eingebunden. Am besten als sichtbares Objekt testen, wie es funktioniert.

2.18. sprayerfilltrigger

Dieser Trigger befüllt Spritzen und Düngestreuer mit Dünger. Im Gegensatz zum filltrigger muss die Abfüllung vom Fahrzeug aus bestätigt werden, genauso wie die Standard-Trigger.

Die Default-Werte der Trigger-UserAttributes sind folgende:

| UserAttribute | Default-Wert |
|---------------|--------------|
| allowSprayer | true |
| (andere) | false |

2.18.1. createFillType (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | Legt fest, dass die Befüllung unabhängig vom Füllstand stattfindet. |
| false (default) | Legt fest, dass die abgefüllte Füllmenge vorhanden sein muss. |

2.18.2. fillOnlyWholeNumbers (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | Füllt nur ganzzahlige Füllmengen ab. Teilwerte werden gespeichert und aufsummiert. |
| false (default) | Füllt die notwendige Füllmenge mit Nachkommabereich ab. |

2.18.3. pricePerLiter (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|---|
| 0 (default) | Die Befüllung ist kostenlos. |
| (Zahl) | Die Befüllung kostet X € pro Liter. Negative Werte werden zum Kontostand hinzugefügt. Mit statName kombinierbar. |

2.18.4. statName (string)

Falls die Abfüllung Geld kostet (oder einbringt), legt statName fest, auf welchen Punkt in der Spiel-Statistik der Betrag gebucht werden soll.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------------|--------------------------|
| „other“ (default) | Sonstiges |
| „newVehiclesCost“ | Neue Fahrzeuge |
| „newAnimalsCost“ | Tierkosten |
| „constructionCost“ | Baukosten |
| „vehicleRunningCost“ | Betriebskosten Fahrzeuge |
| „propertyMaintenance“ | Betriebskosten Gebäude |
| „wagePayment“ | Lohnzahlungen |
| „harvestIncome“ | Einnahmen Ernte |
| „missionIncome“ | Einnahmen Missionen |
| „loanInterest“ | Kreditzinsen |

2.18.5. preferMapDefaultPrice (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | Nimmt, falls vorhanden, den für die Karte festgelegten Preis der Füllsorte, ansonsten pricePerLiter. |
| false (default) | Verwendet pricePerLiter. |

2.18.6. pricePerLiterMultiplier (string)

Eine Einstellungsmöglichkeit für die verschiedenen Schwierigkeitsgrade.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------|--|
| „1 1 1“ (default) | Die Standardstaffelung der Schwierigkeitsgrade von Giants. |
| (Zahl Zahl Zahl) | Legt die Faktoren der 3 Schwierigkeitsgrade für den verwendeten Verkaufspreis fest. Z. Bsp. „1 0.9 0.7“ |

2.18.7. addIfFilling (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|--|
| (ohne) (default) | Kein Füllstand wird bei Abfüllung erhöht. |
| (Auflistung von Fülltypen) | Eine Auflistung von Fülltypen, die um den Betrag erhöht werden, der gerade vom Filltrigger abgefüllt wurde. Bsp: „wheat_filled“, „wheat_filled barley_filled“ |

2.18.8. removelfFilling (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|--|
| (ohne) (default) | Kein Füllstand wird bei Abfüllung verringert. |
| (Auflistung von Fülltypen) | Eine Auflistung von Fülltypen, die um den Betrag verringert werden, der gerade vom Filltrigger abgefüllt wurde. Bsp: „wheat_filled“, „wheat_filled barley_filled“ |

2.19. switcher

Dieses Modul tauscht je nach Füllstand oder Fülltyp Shapes gegeneinander aus. Die dafür benutzten Shapes sind die untergeordneten des Moduls.

Um, wenn gewünscht, bei einem bestimmten Füllstandsabschnitt nichts angezeigt werden soll, sind auch TransformGroups statt Shapes möglich.

2.19.1. **fillTypes (string)**

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------------------------|--|
| <i>(ohne)</i> (default) | Auf nichts wird reagiert. |
| <i>(Auflistung von Fülltypen)</i> | Die Fülltypen, auf die reagiert werden soll. Bsp: „wheat“, „wheat barley“ |

2.19.2. **fillTypeChoice (string)**

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| „max“ (default) | Wählt den Füllstand desjenigen Fülltyps aus, der am höchsten ist. |
| „min“ | Wählt den Füllstand desjenigen Fülltyps aus, der am niedrigsten ist. |

2.19.3. **switchFillTypes (string)**

Falls auf den Fülltyp reagiert werden soll. Nur sinnvoll mit den Speicherarten single, fifo oder filo verwendbar.

| Ausprägung | Beschreibung |
|---|---|
| <i>(ohne)</i> (default) | Auf nichts wird reagiert. |
| <i>(Auflistung von Fülltypen, mit Komma getrennt)</i> | Ordnet der Reihenfolge nach bestimmte Fülltypen den Shapes zu. Mehrere Fülltypen pro Shape können mit Leerzeichen getrennt aufgeführt werden. Bsp: „wheat barley, rape, maize“ |

2.19.4. **switchFillLevels**

Falls auf den Füllstand reagiert werden soll.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------------------------|---|
| <i>(ohne)</i> (default) | Auf nichts wird reagiert. |
| <i>(Auflistung von Füllständen)</i> | Ordnet der Reihenfolge nach bestimmte maximale Füllstände den Shapes zu. Das erste Shape wird bis zum ersten angegebenen Füllstand angezeigt, das letzte Shape ab dem zuletzt aufgeführten Füllstand. Bsp: „1500 3000“ |

2.19.5. mode (string)

Gibt den Modus für switchFillLevels an.

| Ausprägung | Beschreibung |
|--------------------|---|
| „switch“ (default) | Die Shapes werden je nach Füllstand nach und nach gegeneinander ausgetauscht. |
| „stack“ | Die Shapes werden alle bis zu dem aktuellen Füllstand angezeigt. |
| „stackReverse“ | <i>in Bearbeitung</i> |

2.19.6. hidingPosition (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|---------------------|---|
| „0 -10 0“ (default) | Das Shape wird, wenn es ausgeblendet ist, 10m nach unten verschoben, um ev. Kollisionen zu vermeiden. |
| (Zahl Zahl Zahl) | Auf welche relative Position das Shape verschoben werden soll, wenn es ausgeblendet ist. |

2.20. tiptrigger

Dieser Trigger ermöglicht es Kipper zu entladen und deren Kipp-Animation abzuspielen.

Die Default-Werte der Trigger-UserAttributes sind folgende:

| UserAttribute | Default-Wert |
|---------------|--------------|
| allowTipper | true |
| (andere) | false |

2.20.1. **acceptedFillTypes (string)**

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|--|
| (ohne) (default) | Es wird nichts akzeptiert |
| (Auflistung von Fülltypen) | Akzeptiert bestimmte Füllsorten Bsp: „rape“, „wheat barley“ |

2.20.2. **showNotAcceptedWarning (boolean)**

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|--|
| true (default) | Es wird eine Warnung angezeigt, wenn der Fülltyp des Kippers vom tiptrigger nicht akzeptiert wird. Der angezeigte Text kann im l10n-Abschnitt der modDesc.xml mit „notAcceptedHere“ angepasst werden. |
| false | Es wird keine Warnung angezeigt. |

2.20.3. **showCapacityReachedWarning (boolean)**

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------|---|
| true (default) | Es wird eine Warnung angezeigt, wenn die maximale Füllmenge der Füllsorte bereits erreicht ist. Der angezeigte Text kann im l10n-Abschnitt der modDesc.xml mit „capacityReached“ angepasst werden. |
| false | Es wird keine Warnung angezeigt. |

2.20.4. **revenuePerLiter (float)**

revenuePerLiter gilt für alle erlaubten Fruchttypen. Davon kann man mit revenuesPerLiter Ausnahmen festlegen bzw. gleich alle mit Preisen auflisten. Zuerst schaut das Skript ob in revenuesPerLiter ein Wert für den Fruchttyp festgelegt wurde, sonst nimmt es den Wert von revenuePerLiter (per default auf 0€ pro Liter gesetzt).

ZBsp.: acceptedFillTypes="wheat barley maize rape", revenuePerLiter="0.1", revenuesPerLiter="1.2 wheat 1.3 barley" und convertFillTypes="void wheat rape".
Für Weizen bekommt man 1,2€ pro Liter und es wird gelöscht. Für Barley bekommt

man 1,3€ pro Liter und es wird gespeichert. Für Mais bekommt man 0,1€ und es wird gespeichert. Für Raps bekommt man auch 0,1€ und es wird gelöscht.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|--|
| 0 (default) | Die Entleerung ist ohne Gewinn. |
| (Zahl) | Die Entleerung bringt X € pro Liter. Negative Werte werden vom Kontostand abgezogen. Mit statName kombinierbar. |

2.20.5. revenuesPerLiter (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|---------------------------------------|---|
| (ohne) (default) | Die Entleerung ist ohne Gewinn bzw. es gilt pricePerLiter. |
| (Auflistung von Kosten und Fülltypen) | Die Entleerung bringt X € pro Liter. Negative Werte werden vom Kontostand abgezogen. Mit statName kombinierbar. Für nicht hier aufgeführte, aber im Trigger akzeptierte Fülltypen, gilt pricePerLiter. Bsp: „1.2 wheat 1.3 barley“ |

2.20.6. statName (string)

Falls die Abfüllung Geld kostet (oder einbringt), legt statName fest, auf welchen Punkt in der Spiel-Statistik der Betrag gebucht werden soll.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------------|--------------------------|
| „other“ (default) | Sonstiges |
| „newVehiclesCost“ | Neue Fahrzeuge |
| „newAnimalsCost“ | Tierkosten |
| „constructionCost“ | Baukosten |
| „vehicleRunningCost“ | Betriebskosten Fahrzeuge |
| „propertyMaintenance“ | Betriebskosten Gebäude |
| „wagePayment“ | Lohnzahlungen |
| „harvestIncome“ | Einnahmen Ernte |
| „missionIncome“ | Einnahmen Missionen |
| „loanInterest“ | Kreditzinsen |

2.20.7. preferMapDefaultRevenue (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | Nimmt, falls vorhanden, den für die Karte festgelegten Preis der Füllsorte, ansonsten revenuePerLiter bzw. revenuesPerLiter. |
| false (default) | Verwendet revenuePerLiter bzw. revenuesPerLiter. |

2.20.8. revenuePerLiterMultiplier (string)

Eine Einstellungsmöglichkeit für die verschiedenen Schwierigkeitsgrade.

| Ausprägung | Beschreibung |
|---------------------------|--|
| „1 0.5 0.25“ (default) | Die Standardstaffelung der Schwierigkeitsgrade von Giants. |
| (Zahl Zahl Zahl) | Legt die Faktoren der 3 Schwierigkeitsgrade für den verwendeten Erlös fest. Z. Bsp. „1 0.9 0.7“ |

2.20.9. addIfTipping (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|--|
| (ohne) (default) | Kein Füllstand wird beim Abkippen erhöht. |
| (Auflistung von Fülltypen) | Eine Auflistung von Fülltypen, die um den Betrag erhöht werden, der gerade abgekippt wurde. Bsp: „wheat_filled“, „wheat_filled barley_filled“ |

2.20.10. removeIfTipping (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|--|
| (ohne) (default) | Kein Füllstand wird bei Abkippen verringert. |
| (Auflistung von Fülltypen) | Eine Auflistung von Fülltypen, die um den Betrag verringert werden, der gerade abgekippt wurde. Bsp: „wheat_filled“, „wheat_filled barley_filled“ |

spezielle UserAttributes - unspecified

2.21. unspecified

Dieses Modul unterstützt nur die Standard-Attribute (siehe 1.1). Hauptsächlich zur Speicherung von Füllständen und Verbindung von Modulen gedacht.

2.22. waterfilltrigger

Dieser Trigger befüllt Wasseranhänger mit Wasser. Im Gegensatz zum filltrigger muss die Abfüllung vom Fahrzeug aus bestätigt werden, genauso wie die Standard-Trigger.

Die Default-Werte der Trigger-UserAttributes sind folgende:

| UserAttribute | Default-Wert |
|-------------------|--------------|
| allowWaterTrailer | true |
| (andere) | false |

2.22.1. createFillType (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|---|
| true | Legt fest, dass die Befüllung unabhängig vom Füllstand stattfindet. |
| false (default) | Legt fest, dass die abgefüllte Füllmenge vorhanden sein muss. |

2.22.2. fillOnlyWholeNumbers (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | Füllt nur ganzzahlige Füllmengen ab. Teilwerte werden gespeichert und aufsummiert. |
| false (default) | Füllt die notwendige Füllmenge mit Nachkommabereich ab. |

2.22.3. pricePerLiter (float)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------|---|
| 0 (default) | Die Befüllung ist kostenlos. |
| (Zahl) | Die Befüllung kostet X € pro Liter. Negative Werte werden zum Kontostand hinzugefügt. Mit statName kombinierbar. |

2.22.4. statName (string)

Falls die Abfüllung Geld kostet (oder einbringt), legt statName fest, auf welchen Punkt in der Spiel-Statistik der Betrag gebucht werden soll.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------------|--------------------------|
| „other“ (default) | Sonstiges |
| „newVehiclesCost“ | Neue Fahrzeuge |
| „newAnimalsCost“ | Tierkosten |
| „constructionCost“ | Baukosten |
| „vehicleRunningCost“ | Betriebskosten Fahrzeuge |
| „propertyMaintenance“ | Betriebskosten Gebäude |
| „wagePayment“ | Lohnzahlungen |
| „harvestIncome“ | Einnahmen Ernte |
| „missionIncome“ | Einnahmen Missionen |
| „loanInterest“ | Kreditzinsen |

2.22.5. preferMapDefaultPrice (boolean)

| Ausprägung | Beschreibung |
|-----------------|--|
| true | Nimmt, falls vorhanden, den für die Karte festgelegten Preis der Füllsorte, ansonsten pricePerLiter. |
| false (default) | Verwendet pricePerLiter. |

2.22.6. pricePerLiterMultiplier (string)

Eine Einstellungsmöglichkeit für die verschiedenen Schwierigkeitsgrade.

| Ausprägung | Beschreibung |
|-------------------|--|
| „1 1 1“ (default) | Die Standardstaffelung der Schwierigkeitsgrade von Giants. |
| (Zahl Zahl Zahl) | Legt die Faktoren der 3 Schwierigkeitsgrade für den verwendeten Verkaufspreis fest. Z. Bsp. „1 0.9 0.7“ |

2.22.7. addIfFilling (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|--|
| (ohne) (default) | Kein Füllstand wird bei Abfüllung erhöht. |
| (Auflistung von Fülltypen) | Eine Auflistung von Fülltypen, die um den Betrag erhöht werden, der gerade vom Filltrigger abgefüllt wurde. Bsp: „wheat_filled“, „wheat_filled barley_filled“ |

2.22.8. removelfFilling (string)

| Ausprägung | Beschreibung |
|----------------------------|--|
| (ohne) (default) | Kein Füllstand wird bei Abfüllung verringert. |
| (Auflistung von Fülltypen) | Eine Auflistung von Fülltypen, die um den Betrag verringert werden, der gerade vom Filltrigger abgefüllt wurde. Bsp: „wheat_filled“, „wheat_filled barley_filled“ |