

# Anleitung für die Vorbereitung der Map

## 1. Schritt

Erstelle eine `missionVehicles.xml`. Eine leere Vorlage finden Sie im Ordner `sdk`. Diese Vorlage enthält die Grundstruktur einer `missionVehicles.xml` und die nötigen XML-Komponenten, die für die Kompatibilität mit diesem Mod vorhanden sein müssen.

Hier nochmal eine kurze Erklärung:

XML-Komponente	Attribute	Beschreibung
<code>variants</code>		Dies ist der übergreifende Tag, der für die Kompatibilität mit dem Mod nötig ist. Alles innerhalb dieses Tags wird vom Mod geladen.
<code>mission</code>	<code>type</code>	Beschreibt den Missionstyp, für den die Variants definiert werden. Aktuell werden nur die Missionstypen <code>harvest</code> und <code>sow</code> unterstützt.
<code>variant</code>	<code>name</code>	Hier wird der Name einer neuen Variant definiert.
	<code>fruitTypes</code>	Hier werden die Fruchtarten definiert, für die diese Variant verwendet werden soll.
	<code>fruitTypeCategories</code>	Hier kann man die Fruchtkategorien angeben, für deren Früchte die variant verwendet werden soll. Die <code>fruitTypeCategory</code> 'EARTHFRUITS' wird vom Mod registriert und enthält alle Erdfrüchte. Diese werden automatisch erkannt.

Ab hier wird die XML vom Standardspiel geladen.

XML-Komponente	Attribute	Beschreibung
mission	type	Hier wird der Missionstyp angegeben, für den die Fahrzeuge sind. Die Werte von <b>type</b> sind die Missionstypen aus dem Basisspiel. Diese sind: 'harvest', 'plow', 'sow', 'weed', 'fertilize', 'spray', 'cultivate', 'mow_bale'
group		Dies ist eine Fahrzeuggruppe, die bei einer Mission als Missionsfahrzeuge angeboten werden kann.
	fieldSize	Definiert ob die Fahrzeuge für ein kleines, mittleres oder großes Feld angeboten werden sollen. Das Attribut kann die Werte 'small', 'medium' oder 'large' haben.
	variant	Dieser Wert bestimmt, für welche Fruchtarten diese Gruppe ausgewählt werden kann. Damit die missionVehicles.xml auch mit dem Basisspiel ohne diesen Mod problemlos kompatibel ist sollten auf jeden Fall die Variants 'GRAIN', 'MAIZE', 'SUGARBEET', 'POTATO', 'COTTON', 'SUGARCANE' für Ernte - und Sähmisionen vorhanden sein. Für Mäh-Missionen müssen die Variants 'HAY' und 'SILAGE' vorhanden sein.
vehicle	filename	Hier wird der Pfad zu einem einzelnen Missionsfahrzeug spezifiziert. Dieses Missionsfahrzeug muss als storeItem registriert sein.

## 2. Schritt

Öffnen Sie die `map.xml` ihrer Karte und suchen Sie dort den Eintrag `missionvehicles`. Sollte dieser nicht vorhanden sein, fügen Sie die folgende Zeile in ihre `map.xml` ein:

```
<missionVehicles filename= />
```

Tragen Sie nun bei `filename` den Pfad zu ihrer eigenen `missionVehicles.xml` beginnend vom Speicherort ihrer `modDesc.xml` aus. Speichern Sie anschließend die Änderungen.

### 3. Schritt (optional)

**ACHTUNG!!!** Dieser Schritt kann Probleme bei den Missionsfahrzeugen verursachen wenn dieser Mod nicht verwendet wird.

Wenn Sie möchten, können Sie für manche Früchte die Missionen bereits aktivieren. Dies erreichen Sie indem Sie die `fruitTypes.xml` ihrer Karte öffnen und bei allen Früchten, bei denen die Missionen aktiv sein sollen, das Attribut `useForFieldJob` auf den Wert `true` setzen. Umgekehrt gilt: Um die Missionen für diese Früchte zu deaktivieren, setzen die den Wert auf `false`.

Ob Sie die Missionen aktivieren oder nicht bestimmt auch ob die NPC-Bauern diese Früchte auf ihren Feldern anbauen oder nicht.