

SOILMOD - SOIL MANAGEMENT & GROWTH CONTROL (V1.0.0)



ОПИСАНИЕ МОДА

'SOILMOD' -- это мод для карт которые были правильно подготовлены теми, кто пытается его добавить:

- Пользовательский элемент управления роста, поэтому она следует время в игре (урожай зреет 3 игровых дня),*
- Правильное использование извести для изменение pH почвы,*
- Почва после внесения навоза должна быть вспахана или прокультивированна , для того чтобы удобрение вступило в силу,*
- Автоматическое/произвольное распространение сорняков и использование гербицида,*
- И несколько других эффектов.*

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ ! *Это первоначальная версия публикации мода и может не содержать в себе то, что вы ожидаете или думаете о том , что он должен делать. Поэтому пожалуйста, быть откровенными и давать конструктивную критику и/или предложения о том, как улучшить будущие версии этого мода.*

КАК ПОДГОТОВИТЬ КАРТУ <== ОБЯЗАТЕЛЬНО ЧИТАТЬ ВСЕ ,НЕ ПЕРЕСКАКИВАЯ СТРОЧКИ ! ==>

Этот мод 'SOILMANAGEMENT.ZIP' не будет работать в настоящее время на существующей карте. Есть необходимые дополнения, которые должны быть сделаны в ISD файле вашей редактируемой карты и в файле LUA (тоже вашей карты). Эти дополнения вы найдете распаковав скаданный вами архив.

Надеюсь , что вы знаете как пользоваться простым текстовым редактором или **NOTEPAD ++** , или же похожим редактором, и способны ориентироваться в текстовых файлах, таких как **ISD** файл и **LUA** файл.

ПОДГОТОВКА MAP.ISD для SOILMOD

Самая трудная часть, это добавить необходимые и правильные строки в ваш собственный файл **MAP.ISD**. Как это сделать написано в файле , который вы можете найти следуя этому направлению (INSTRUCTIONS AND FILES TO EMBED INTO YOUR MAP-MOD/MAP/MAP - INSTRUCTIONS.RU.TXT), содержащей инструкцию.

Помните!!!, прежде чем вы начнете редактировать свою карту, не забудьте сделать резервную копию . Так как , если что-то пойдет не так, то вы можете вернуться к своей резервной копии, и попробовать еще раз.

Имейте в виду, что нормальный/стандартный размер карты 'X1' (т.е. есть файл **density** равен 4096 x 4096 пикселей.) В данном архиве есть также "density" файлы для **X.25** (маленького) и **X4** (большого) размера карты, так же вы должны использовать правильный файл "density", если ваша карта не является стандартным размером.

ПОДГОТОВКА SAMPLEMODMAP.LUA для SOILMOD

Второе изменение необходимо внести в ваш **SAMPLEMODMAP.LUA** .

Инструкцию/пример вы найдете в папке "INSTRUCTIONS AND FILES TO EMBED INTO YOUR MAP-MOD" файл называется 'SAMPLEMODMAP ADDITIONS.LUA,' который имеет 5 четко указанных блоков с кодом, которые необходимо скопировать и вставить в **SAMPLEMODMAP.LUA** вашей карты , точно в такие же позиции как показано в примере 'SAMPLEMODMAP ADDITIONS.LUA '

КАК ЕГО ИСПОЛЬЗОВАТЬ В ИГРЕ

ПОМНИТЕ ! Так как существуют множество других модов, которые изменяют внутренние функции такие как распространение / культивирование / уборка , в **FARMING SIMULATOR 2013**, и возможен неизбежный конфликт модов , при использовании вместе с этим модом **SOILMOD**

Так что настоятельно рекомендуется удалить или отключить какой-либо мод, который потенциально может повлиять на правильную работу "SOILMOD".

После того как вы подготовили карту для "SOILMOD", то поместите 3 мода которые находятся в папке MODS; SOILMANAGEMENT.ZIP, PDAMOD.ZIP (или новее) и PDAMODPLUGIN_SOILCONDITION.ZIP.

Запустить игру и нажать на той карте, которую вы приготовили для "SOILMOD". Обратите внимание на то, что есть вероятность того, что вы можете продолжить игру на существующем сохранении данной карты / игры, но это как бы эксперимент для вас, чтобы увидеть работу этого мода.

Когда карта загружается, сценарий погоды управления и контроля роста будет печатать разную информацию в консоли в игре и log.txt файл, который необходим в случае возникновения проблем.

SOIL CONDITION - плагин PDA MOD (состояние погоды)

Первое, в чем вы должны убедиться работает ли это экран 'Состояние погоды' в PDA.



Если этот экран не отображается значит вы (забыли установить PDA MOD :)) Или не показывает того, что показано на скриншотах, значит карта была не правильно подготовлена к моду "SOILMOD", в этом случае вам нужно заглянуть в LOG.TXT файл, чтобы определить проблему.

Когда экран 'Состояние погоды' работает, он будет показывать некоторую информацию о земле в пределах зоны 10x10 кв.м. сосредоточенной вокруг текущей позиции игрока. Это постоянно обновляется каждую 2-ю секунду.

Дополнительная страница называется **НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ**



является прежде всего предупреждением/статистическим сведением о том, что теми или иными удобрениями вы только навредите урожаю (т.е. будет расти медленнее или совсем завянет).

ВКЛЮЧЕНИЕ РОСТА И УВЯДАНИЯ - происходит в полночь каждый игровой день

Здесь смысл создания этого мода было для меня, чтобы знать, когда будет происходить следующий цикл роста и иметь возможность влиять на его определенным способом.

Как это теперь, рост для всех культур нагнется каждый день в полночь в игре времени.

Индикатор текущего состояния показывает, сколько было обработанно, какой этап обновления роста влияет на заданный размер квадрата карты, который необходим для снижения таких вопросов как о потенциальном торможении игры/лагов в т.л и по сети.

Увядание автоматически активируется! ... И в настоящее время нету "простого

способа" чтобы отключить его, кроме поиска и изменения жестко установленного кода в скриптах **SOILMOD**.

Во время цикла роста, происходят следующие вещи:

- Зерновые растут один этап, если не затронуты определенным типом гербицидов/удобрением, которые либо приостановят рост или сделают увядание/засыхание урожая.
- Валки культур / валки травы и необработанный навоз будут постепенно исчезать (т.е. медленно растворятся.)
- Необработанные известки и суспензии всплываются в почву, но значительно с пониженной эффективностью по сравнению (если все это дело прокультивировать).
- Сорняк после обработки гербицидами сначала вянет, а потом исчезает.
- Влажность от распыления и подкормки (spraying/fertilizing) постепенно будет испаряться.

РН почвы и известки - Очень сильно влияют на урожайность

Условие **РН** почвы является новым аспектом этого мода, который серьезно влияет на урожай и конечно же его сбор, если почва становится слишком кислой.

Экран 'Состояние почвы' покажет, что среднее значение **РН** почвы для определенной области - (не все поле) - так что закройте на это глаза.

Для получения оптимальных урожаев, значение **РН** почвы должна быть в пределах «нейтрального» диапазона. Все, что ниже или выше влияет на исход урожайности, в соответствии со следующей таблицей, где нормальный урожай равен **100%**:

- 5.1 - 5.6 - 6.1 - 6.6 - 7.3 - 7.9 - 8.5 - 9.0 -
5% 50% 75% 95% 100% 95% 90% 80% 70%

Распыление известки повысит уровень **РН** почвы, и если все это дело пахать / культивировать, то эффективность известки будет выше, тем когда остается необработанной для следующего цикла роста.

В связи с ограничениями технических игр и то, как скрипт работает, уровень **РН** будет прыгать на больших интервалах, тем то, что может показаться реалистичным.

Использование стандартного оборудования для распространения твердого

удобрения (не навоз, хотя), можно перейти тип спрей для извести. **ОКНО**
ПОМОЩИ F1 покажет, что и тем заполнять.

НАВОЗ И ИШТАМ - ОРГАНИЧЕСКОЕ УДОБРЕНИЕ

Некоторые игроки выразили желание в том, чтобы на самом деле сначала распространить навоз/суспензию, а потом только пахать/культивировать землю.

Это также функция **'SOILMOD'**, распространение навоза и навозной жижи не мгновенно вступают в силу, а должны быть "смешаны с землей", чтобы увеличить питание почвы и тем самым давать лучший урожай, во время сбора урожая.

Задачи с использованием навоза и навозной жижи в 'SOILMOD' таковы:

1. Распространение навоза или навозной жижи на поле.

2a. Для достижения наилучших результатов, навоз должен быть смешан с землей, так как это увеличит эффект/уровень питания на **3** (до макс **3**)

2c. Культивирование навоз является менее эффективным, так как это действие только увеличит эффект/уровень питания на **1**.

2b. Для суспензии, либо пахать либо культивировать, увеличится уровень питания на **1** (до макс **3**.)

2d. Суспензия может быть "остается необработанной" и ждать следующего цикла роста, но потом будет еще менее эффективной, так как только уровень питания будет урегулирован в почву до (**1** макс).

Обратите внимание на то, что навоз который остается необработанной на местности, со временем исчезнет (**3** дня), и в этом случае не будет повышен уровень питания.

Удобрение - синтетический вид, только тогда, когда растет

Использование органических удобрений лучше, но синтетический вид может помочь в ситуациях, когда просто немного больше было бы полезно.

Тем не менее, распространение синтетических удобрений будет эффективной только когда зерновые культуры находятся в начальной стадии/этапа роста. Если искусственные удобрения распространяются в другое время, урожай не будет принимать его.

В расширенном режиме **SOILMOD** (в котором по умолчанию) есть **3** типа

синтетических удобрений; ТИП -А, ТИПА-В И ТИПА-С. Каждый (типфруктов/культур) будет принимать только один определенный тип синтетических удобрений, так же можно увидеть на экране PDA те удобрения и гербициды, которыми не желательно удобрять во избежании засыхания/увядания культуры

Использование стандартного оборудования для распространения жидкое удобрение (не суспензии, хотя), можно переключаться типа распыления для каждого из **3** типов синтетических удобрений. **ОКНО ПОМОЩИ F1** покажет, при выборе удобрений какое вам выбрать.

СОРНЯК - СЛУЧАЙНО ПОЯВЛЯЕТСЯ В ПОЛЯХ

Сорняковые растения будут появляться на полях (даже на тех, которые не в вашей собственности), их семена распространяются с ветром :). Вспашка, культивирование или посев будет удалить их, но иногда их удаление невозможно с помощью такого метода, так что вам нужно будет распылить гербицид.

Расширенный режим **SOILMOD** (в котором он работает по умолчанию) существует **3** типа гербицидов; **ТИП-А, ТИПА В И ТИПА С.** Любой из этих гербицидов убьет сорняковые растения. Однако некоторые культуры будет зависеть от конкретного типа гербицидов, поэтому убедитесь в том каким именно удобрением не рекомендуется обрабатывать данную культуру, просмотрев для этого экран **PDA "НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ"**. В худшем случае, культура засохнет/завянет из-за использования не того типа гербицида.

Когда сорняковые растения обработаны гербицидами они со временем завянут и исчезнут после обработки. - Однако к тому времени появятся новые сорняки, и возможно закроют старые.

Использование стандартного оборудования для распространения жидкого удобрения (кроме суспензии/жидкого навоза), можно переключаться между типом распыления для каждого из трех видов **3** гербицида. **ОКНО ПОМОЩИ F1** покажет, при выборе удобрений какие вам нужны.

ПРОБЛЕМЫ ИЛИ ОШИБКИ?

Если у вас возникли проблемы или ошибки, используя мод в **'SOILMOD'**, пожалуйста, используйте опорную-ссылку на <http://fs-uk.com> - Найдти мод (и правильную версию) в разделе модов, в категории 'Другие - Игра Сценарии'.

Известные дефекты / ошибки:

- *Только английский тексты в MODDESC.XML.*
- *Распыление различные виды удобрений / гербицида на поле, заменит любой другой тип удобрений / гербицида может уже был там.*
- *Вполне возможно, распространяться суспензии в день до сбора урожая, а также получить органический эффект удобрений.*
- *Переход на "упрощенной режиме" может быть сделано только путем редактирования FMCSOILMOD.LUA сценарий.*
- *Параметры управления роста Изменение может быть сделано только путем редактирования FMCGROWTHCONTROL.LUA сценарий.*

ОГРАНИЧЕНИЯ !!!

Мод файлы SOILMANAGEMENT.ZIP, PDAMOD.ZIP и

PDAMODPLUGIN_SOILCONDITION.ZIP НЕ ДОЛЖЕН быть встроен в любой другой мод. - Допускается , если они включены в мод-пак, для сохранения оригинальных хеш-значений.

ПОЖАЛУЙСТА, НЕ ЗАГРУЖАЙТЕ ЭТОТ МОД НА ЛЮБОЙ ДРУГОЙ ХОСТИНГ САЙТА - Я МОГУ СДЕЛАТЬ ЭТО САМ, КОГДА ЭТО НЕОБХОДИМО!

СОХРАНЯЙТЕ ОРИГИНАЛЬНУЮ ССЫЛКУ НА СКАЧИВАНИЕ!

КРЕДИТЫ:

СЦЕНАРИСТ: DECKER_MMIV .

ГРАФИКА: KAOSKNITE, JACOB T, GIANTS , DECKER_MMIV И ДРУГИЕ.