Asset Gebäude mit Funktion



Wie ihr sehen könnt gehört der Sim zu keiner Stadt er geht nur in eine zum einkaufen oder Arbeiten, aber er findet immer den Weg zurück in sein Haus :-)

Image not found or type unknown

so nun zu dem eigentlichen. Wie geht das?

so

Lua: Grosses_Bauern_Haus.con

```
function data()

return {
 type = "ASSET_DEFAULT",
 description = {
  name = _("Grosses_Bauern_Haus"),
  description = _("")
 },
 availability = {
  yearFrom = 1850,
 },
 buildMode = "MULTI",
 order = 1000 + 6,
 categories = { "RESIDENTIAL" },
 skipCollision = false,
 autoRemovable = false,
 updateFn = function(params)
  local result = {}
  result.models = {}

  result.personCapacity = { type = "RESIDENTIAL", capacity = 5 }

  result.models[#result.models+1] = { id = "building/era_a/res_1_4x4_03.mdl", transf = { 1,0,0,0, 0,1,0,0, 0,0,1,0, 10,-5,0,1 } }
  result.models[#result.models+1] = { id = "industry/lane.mdl", transf = { 1,0,0,0, 0,1,0,0, 0,0,1,0, -10,-5,0,1 } }

  result.terrainAlignmentLists = {
   type = "EQUAL",
   faces = {
    {
     { -15, -21, 0 },
     { 15, 21, 0 },
     { -15, 21, 0 }
    }
   }
  }

  return result
 end
}

end
```

Alles anzeigen

Ich hoffe ich konnte den ein oder anderen nützen damit.
ich freue mich auf euren schönen Asset Gebäude die da noch kommen werden.