

Mapping-Tutorial,
Thema: defaultItems,
Stand: 09.04.2021

Objekte per defaultItems.xml verbauen

Information:

Hallo zusammen von [BayernLP](#). Ich habe mich entschlossen, [Kruemel Modding](#) zu unterstützen, und ein Dokument zu erstellen, in dem ich euch helfe, Objekte per defaultItems.xml zu verbauen.

Erklärung:

- Alles, was mit "Beispiel" gekennzeichnet ist, muss durch den Namen des Mods ersetzt werden, den ihr verbauen wollt
- Mit den allgemeinen Kauftriggern ist z.B. eine Tankstelle gemeint
- Nach dem Pfad, welchen ihr anpassen müsst, damit auf die entsprechende __.xml verwiesen wird, kommt die Position: Dort müsst ihr im Giants Editor (GE) die "Translate X Y Z" jeweils einfügen (WICHTIG; nach den Zahlen **MUSS** immer ein Leerzeichen sein! Hier ein Beispiel: "position="318.34 91.1 321.21" - und das gleiche bei der rotation: Hier müsst ihr die "Rotate X Y Z" ebenfalls, so wie bei der position eintragen (Beispiel:"rotation="90 -180 90"))

Ich hoffe, ich hab euch für's erste geholfen. Es wird denke ich mal eine v1.1 kommen, weil ich nicht weiß, ob ich hier alles richtig erklärt habe.

Aber ich denke schon! Viel Spaß mit der Einbauhilfe!

Ich danke Kruemel Modding, dass er sowas veröffentlicht!

MfG BayernLP

BayernLP hat die Erklärung erstellt, und ich habe daraus ein Tutorial nach meiner Art erstellt.

Die benötigten Einträge findet ihr weiter unten↓

Stall: <item className="AnimalHusbandry"
filename="\$moddir\$FS19_Beispielmap/maps/placeables/FS19_beispielg
ebäude/beispiel.xml" position="0 0 0" rotation="0 0 0" farmId="1"/>

Gebäude: <item className="Placeable"
filename="\$moddir\$FS19_Beispielmap/maps/placeables/FS19_beispielg
ebäude/beispiel.xml" position="0 0 0" rotation="0 0 0" farmId="1"/>

(Getreide) Silobunker: <item mapBoundId="MODNAME"
className="BunkerSiloPlaceable"
filename="\$moddir\$FS19_Beispielmap/maps/placeables/FS19_beispielg
ebäude/beispiel.xml" position="0 0 0" rotation="0 0 0" />

(Mais) Silobunker: <item className="SiloPlaceable"
filename="\$mapdir\$/maps/placeables/Beispielsilo/Beispiel.xml"
position="0 0 0" rotation="0 0 0" defaultFarmProperty="false" farmId="1"
>

Verkauf's Punk: <item mapBoundId="BeispielMOD"
className="SellingStationPlaceable"
filename="\$mapdir\$/maps/placeables/BeispielMOD/Beispiel.xml"
position="0 0 0" rotation="0 0 0" />

Werkstatt: <item mapBoundId="Shop_Werkstatt"
className="Workshop"
filename="\$mapdir\$/maps/placeables/SellTrigger/sellingStationVehicles
01.xml" position="0 0 0" rotation="0 180 0" />

Allgemeiner Kauftrigger: <item mapBoundId="Beispielmod"
className="BuyingStationPlaceable"
filename="\$mapdir\$/maps/placeables/BeispielMOD/Beispiel.xml"
position="0 0 0" rotation="0 0 0" />

Biogasanlage: <item mapBoundId="MODNAME"
className="BgaPlaceable"
filename="\$mapdir\$/maps/placeables/BeispielMOD/Beispiel.xml"
position="0 0 0" rotation="0 0 0" />