

# EIGENEN MOD ERSTELLEN

hier ist eine anleitung wie man sein en eigenen mod aus einem standart fahrzeug erstellt.

1. Den GE (giants editor) instaliren:

C:\Program Files (x86)\Farming Simulator  
2017\sdk\GIANTS\_Editor\_7.0.0\_win64  
(immer neuste version downloaden)

2. GE öffnen auf File und auf Preferences

jetz öffnet sich ein fenster, "in Game Installation"  
den Game path angeben

("C:/Program Files (x86)/FarmingSimulator 2017/")  
jetz noch auf ok.

3. Auf File und auf "New Mod from Game..."

jetz sollte sich ein fenster öffnen wo alle geräte aufgelistet  
sind (ohne marken name) ein gerät auswählen und auf OK.

Den pfad wählen und jetz wird der mod automatisch erstellt.

4. Jetzt muss noch die moddesc ausgefüllt werden und dann kann  
der mod auch schon verwendet werden:

modesc mit notepad öffnen und ausfüllen (modesc des sample  
mod als beispiel:

C:\Program Files (x86)\Farming Simulator 2017\sdk\sampleMod.zip)  
die modesc öffnen und so wie auf den bild kopieren

```

1  <?xml version="1.0" encoding="utf-8" standalone="no" ?>
2  <modDesc descVersion="32">
3    <author>dein name</author>
4    <version>1.0.0.0</version>
5    <title>
6      <en>caseIH 1455</en>
7      <de>caseIH 1455</de>
8    </title>
9    <description>
10     <en><![CDATA[caseIH1455]]></en>
11     <de><![CDATA[caseIH1455]]></de>
12     <fr><![CDATA[caseIH1455]]></fr>
13     <pl><![CDATA[caseIH1455]]></pl>
14   </description>
15   <iconFilename>store_caseIH1455.png</iconFilename>
16   <multiplayer supported="true" />
17   <storeItems>
18     <storeItem rootNode="vehicle" xmlFilename="caseIH1455.xml"/>
19   </storeItems>
20 </modDesc>
21

```

vom sample mod kopieren und aus füllen  
 store bild namen kopieren und einfügen  
 multiplayer fähigkeit muss auch vom sample mod kopiert werden

nochmal eine erklärung für die einzelne bereiche :

descVersion = die ls version ( ls17 ist 32)

author = wer diesen mod gemacht ( umgeändert hatt)

version = die version des gerätes

title = der titel des gerätes

description = beschreibung des gerätes

iconFilename = das store bild des gerätes

multiplayer = ob man das gerät auch im multiplayer benutzen kann

storeItems = was für eine art das gerät ist

Von oldtimer\_fan

wer fragen zu diesen tehma hat oder etwas nicht versteht kann es in die komentare schreiben, oder ob ich ein tutorial uber etwes anders machen soll.

