

Verschiedene Tutorials

Für den Landwirtschafts Simulator 19

Inhalt

Vorwort.....	1
Bearbeitungsprogramm.....	1
Konsole	2
Geld und Kredit editieren	2
Mods installieren.....	3
XML-Modding.....	3
Feldbesitzer bearbeiten.....	4
Platzierbare Objekte per Dateibearbeitung entfernen	5
Silobestände bearbeiten.....	5
Besitzer von Fahrzeugen ändern oder entfernen	5

Vorwort

Vielen Dank für das Downloaden dieses Dokumentes.

Auch wenn alle Inhalte geprüft wurden, kann es sein, dass sich noch wenige Fehler eingeschlichen haben. Falls euch Fehler auffallen, meldet diese bitte bei mir per PN oder im Kommentarbereich.

Es ist außerdem empfehlenswert, immer Backups anzulegen, um eventuelle Schäden an Savegames zu vermeiden. Ich übernehme keine Haftung, falls bei euch durch diese Tutorials etwas an Hard- oder Software beschädigt wird.

Bearbeitungsprogramm

Du kannst dies ignorieren, falls du bereits einen Texteditor installiert hast (Standard Microsoft Editor ausgenommen)

Um die Bearbeitung von Dateien zu vereinfachen, solltest du dir einen passenden Texteditor installieren. Einer der gängigsten Texteditoren heißt „Notepad++“ und ist kostenlos im Internet erhältlich.

Hier ein Link zur offiziellen Website von Notepad++: <https://notepad-plus-plus.org/download/v7.7.1.html>

Wähle auf der Website je nach Computer Notepad++ Installer 32-bit x86 oder Notepad++ Installer 64-bit x64 aus, der Download sollte anschließend starten und die Installation ist selbsterklärend. (Im Zweifelsfall immer 32-bit (x86) nutzen)

Konsole

Konsole aktivieren

1. Navigiere in das Verzeichnis „Dokumente\My Games\FarmingSimulator2019“
2. Öffne die Datei „game.xml“
3. Ändere „false“ im Bereich <development> zu „true“

```
<development>
  <controls>true</controls>
</development>
```

4. Speichere die Datei ab
5. Nach einem Spielneustart lässt sich die Konsole mit der Taste „^“ öffnen



Hinweis: Um Kommandos in die Konsole einzugeben, muss die Taste „^“ erneut gedrückt werden. Um die Konsole zu schließen, muss die Taste ein weiteres Mal gedrückt werden.

Kommandoliste (stark gekürzt)

Kommando	Beschreibung
gsAutoSave <true / false>	True aktiviert das automatische Speichern, false deaktiviert es
gsAutoSaveInterval <Minuten>	Intervall des automatischen Speichers in Minuten festlegen
gsSetDayTime <0-24>	Verändert die aktuelle Tageszeit, Angabe in Stunden
gsSetFOV <fov>	Verändert das FOV (Field of View / Sichtwinkel)
gsSetHighQuality	Setzt die Objektsichtweite auf unendlich, sollte nur für Screenshots aktiviert werden
gsToggleFlightAndNoHUDMode	Nach der Eingabe lässt sich das HUD mit O umschalten, außerdem kann man fliegen
showFPS	Aktiviert eine FPS-Anzeige (welche auch mit F2 umgeschaltet werden kann)
q / quit / exit	Beendet das Spiel direkt (kein automatisches Speichern!)
help	Listet alle verfügbaren Befehle mit einer Beschreibung auf

Geld und Kredit editieren

1. Navigiere in das Verzeichnis „Dokumente\My Games\FarmingSimulator2019“
2. Wähle das Savegame aus, bei dem du das Geld editieren möchtest (die Reihenfolge der Ordner stimmt mit der Reihenfolge ingame überein)
3. In der zweiten Zeile findest du dann die entsprechenden Einstellungen:
loan = „250000.00“ – der aktuelle Kredit beträgt 250.000€
money = „500000.00“ – der aktuelle Kontostand beträgt 500.000€

```
<farm farmId="1" name="Meine Farm" color="1" loan="250000.000000" money="500000.000000" loanAnnualInterestRate="200.000000">
```

4. Speichere die Datei nach der Bearbeitung ab

Tipp: Du musst dein Spiel nicht zwingend neustarten, damit die Änderungen wirksam werden, du musst lediglich kurz zum Hauptmenü zurückkehren und den Spielstand erneut laden.

Mods installieren

1. Navigiere in das Verzeichnis, in dem die Modifikation gespeichert wurde (Standard: C:\Users\BENUTZER\Downloads)
2. Öffne nun ein weiteres Explorerfenster (Tastenkürzel: Windowstaste + E) und navigiere in den Ordner „Dokumente\My Games\FarmingSimulator2019\mods“
3. Verschiebe beide Fenster so, dass beide sichtbar sind und markiere anschließend alle Modifikationen, welche du installieren möchtest und verschiebe sie in den Modsordner
4. Beim Laden eines Spielstandes erscheint nun ein Fenster, in dem du die im Modsordner befindlichen Mods aktivieren kannst

Achtung: Lade Mods nur auf Seiten herunter, denen du vertraust. Du solltest außerdem darauf achten, dass du nicht auf Werbebanner oder gefälschte Downloadbuttons klickst. Falls du Zweifel an der Echtheit oder Legalität eines Mods hast, versuche, eine bessere Quelle zu finden.

XML-Modding

Hinweis: Diese Anleitung ist eher für fortgeschrittene Benutzer geeignet. Es ist aber alles möglichst einfach beschrieben, sodass so gut wie jeder dieser Anleitung folgen kann.

Installation und Einrichtung des GIANTS Editors

1. Öffne diese Website von GIANTS: <https://gdn.giants-software.com/downloads.php>
2. Erstelle einen Account und öffne die Seite erneut
3. Lade nun „GIANTS Editor v8.xx Beta 64bit“ herunter und installiere den Editor
4. Nachdem du den GIANTS Editor gestartet hast, klicke oben links auf „File“ und anschließend auf „Preferences...“
5. Gib nun den Installationspfad des Landwirtschafts Simulator 19 im Feld „Installation Path“ an
6. Klicke auf „Apply“ und anschließend auf „OK“

Game Installation

Installation Path ...

Erstellen der Modifikation

1. Klicke oben links erneut auf „File“ und anschließend auf „New Mod from Game“
2. Nach einer kurzen Wartezeit erscheint nun ein Fenster mit einer Liste, diese beinhaltet alle Karten, Fahrzeuge, Objekte und weiteres aus dem Landwirtschafts Simulator 19
3. Wähle den gewünschten Eintrag aus und bestätige dies mit „OK“
4. Nun öffnet sich ein weiteres Fenster, in dem du noch einen eigenen Pfad für deine Modifikation festlegen kannst. In diesem Tutorial wird mit dem Standardpfad (Documents/My FS 19 Mods) gearbeitet.
5. Bestätige dies mit „OK“ und warte einen Moment

Achtung: Schließe den Editor noch nicht!

Abspeichern

1. Klicke im Editor oben links auf „File“ und danach auf „Publish Mod...“
2. Fülle alle Felder aus, diese werden später beispielsweise den Namen, die Kategorie und den Preis des Fahrzeuges / Gerätes bestimmen
3. Drücke auf „OK“
4. Wähle nun einen Ort für deine Modifikation, am besten speicherst du ihn direkt in deinem Mod-Ordner

Modifizieren der Modifikation

1. Navigiere zu dem Ordner, in dem du deine Modifikation gerade abgespeichert hast, entpacke die .zip Datei und lösche die .zip Datei anschließend. Navigiere in den entpackten Ordner.
2. Öffne die Datei modDesc.xml, nun kannst du im Nachhinein noch Dinge wie den Autor verändern. Falls deine Modifikation im Multiplayer funktionieren soll, musst du eine neue Zeile unter „</description>“ beginnen, in welche du „<multiplayer supported=\"true\"/>“ einfügst.
3. Öffne nun die .xml Datei, welche den Namen des Gerätes / Fahrzeuges trägt
4. In dieser Datei findest du nun alle Einträge, welche du einfach bearbeiten kannst. Es ist kaum möglich, alle Einträge aufzulisten, weswegen du dir am besten 5 Minuten Zeit nimmst, um die Datei einmal zu durchforsten.
5. Passe die Einträge nach deinen Wünschen an und speichere die Datei ab. Unter diesem Schritt ist eine kurze, unvollständige Liste von einigen Einträgen. Benutze die Suchfunktion (STRG + F), um die Einträge der Liste zu finden. Es gibt manchmal mehrere Einträge mit dem gleichen / ähnlichen Namen, schaue dir also erstmal alle an, und finde heraus, welcher am meisten Sinn ergibt.

Motorkonfigurationen hinzufügen / entfernen / verändern (Leistung verändern): „motorConfigurations“
Maximalen Füllstand verändern: „fillUnitConfigurations“ -> „capacity“
Entleerungsgeschwindigkeit verändern: „dischargeable“ -> „emptySpeed“

6. Schließe nun alle Dateien und navigiere zu deinem Landwirtschafts Simulator Installationsverzeichnis (Nicht zu deinem Mod-Ordner), in meinem Fall ist das „E:\Steam\steamapps\common\Farming Simulator 19“
7. Navigieren zu dem Ordner „data/vehicles/FAHRZEUGMARKE/FAHRZEUGNAME“ und kopiere die Datei „store_FAHRZEUGNAME.dds“
8. Kehre nun zu deinem Ordner zurück, in dem auch die zuvor bearbeiteten .xml Dateien sind und füge die Datei dort ein

Finalisieren

1. Packe den Ordner nun wieder zu einer .zip Datei zusammen (Alles innerhalb des Ordners markieren – Rechtsklick – Senden an – ZIP-komprimierter Ordner)
2. Verschiebe die .zip Datei in deinen Mods-Ordner, falls sie noch nicht dort ist

Tipp: Dein Mod wird auch ohne dass er in einer .zip Datei ist vom Landwirtschafts Simulator erkannt. Du kannst also auch einfach den ungepackten Ordner in dein Modverzeichnis schieben und der Mod funktioniert trotzdem.

Feldbesitzer bearbeiten

1. Navigiere in das Verzeichnis „Dokumente\My Games\FarmingSimulator2019“
2. Öffne den Ordner des Savegames, welchen du bearbeiten möchtest (die Reihenfolge stimmt mit der Reihenfolge im Menü überein)
3. Öffne die Datei „farmland.xml“
4. Du kannst die Felder nun den einzelnen Farmen anhand ihrer FarmID zuweisen. Du findest die FarmIDs aller Farmen in der Datei „farms.xml“ im gleichen Ordner.

Platzierbare Objekte per Dateibearbeitung entfernen

Dies bringt dir wirklich nur etwas, wenn eines deiner platzierten Objekte Probleme macht und du deswegen das Savegame nicht mehr laden kannst. Als normale Methode um Objekte zu entfernen ist dies wirklich nicht empfohlen.

1. Navigiere in das Verzeichnis „Dokumente\My Games\FarmingSimulator2019“
2. Öffne den Ordner des Savegames, welchen du bearbeiten möchtest (die Reihenfolge stimmt mit der Reihenfolge im Menü überein)
3. Öffne die Datei „items.xml“
4. Hier findest du nun eine Auflistung aller platzierten Objekte. Um ein Objekt zu entfernen, musst du alle Zeilen zwischen „<item className“ und „</item>“ entfernen.

Tipp: Du kannst hier auch die Besitzer der jeweiligen Objekte verändern (farmId="x"), dies funktioniert manchmal aber nicht 100% zuverlässig (Z.B. bei Silos)

Achtung: Bei manchen Maps sind von Anfang an Objekte in dieser Liste. Diese sollten nicht entfernt werden, falls du dir dabei nicht komplett sicher bist!

Silobestände bearbeiten

1. Navigiere in das Verzeichnis „Dokumente\My Games\FarmingSimulator2019“
2. Öffne den Ordner des Savegames, welchen du bearbeiten möchtest (die Reihenfolge stimmt mit der Reihenfolge im Menü überein)
3. Öffne die Datei „items.xml“
4. Neben anderen platzierbaren Objekten und den Standardobjekten findest du hier auch deine Silos. In den Siloeinträgen sind Einträge namens „fillLevel="xxxx"“ mit der entsprechenden Fruchtart vorhanden. Diese kannst du verändern, um deine Silobestände zu bearbeiten.

```
<item className="SiloPlaceable" id="40" modName="FS19_Strohlager" file  
  <animatedObjects>  
    <animatedObject time="0.000000" direction="0"/>  
    <animatedObject time="0.000000" direction="0"/>  
  </animatedObjects>  
  <storage index="1" farmId="1">  
    <node fillType="DRYGRASS WINDROW" fillLevel="115043.242188"/>  
    <node fillType="STRAW" fillLevel="60646.816406"/>  
    <node fillType="SILAGE" fillLevel="129762.085938"/>  
  </storage>  
</item>
```

Besitzer von Fahrzeugen ändern oder entfernen

1. Navigiere in das Verzeichnis „Dokumente\My Games\FarmingSimulator2019“
2. Öffne den Ordner des Savegames, welchen du bearbeiten möchtest (die Reihenfolge stimmt mit der Reihenfolge im Menü überein)
3. Öffne die Datei „vehicles.xml“
4. Hier findest du nun eine Auflistung aller Fahrzeuge des Savegames. Um den Besitzer eines Fahrzeuges zu ändern, ändere die FarmID (farmId="x") des jeweiligen Fahrzeuges. Die FarmIDs aller Farmen befinden sich in der Datei „farms.xml“. Um ein Fahrzeug zu entfernen, lösche alle Zeilen von „<vehicle id="x"“ bis „</vehicle>“.