



# Schrebergarten- Kartoffeln

Anleitung für den Austausch und das hinzufügen von Dateien um in der  
 Hof Bergmann Map Kartoffeln im Schrebergarten anzupflanzen 



# Inhalt



## Schritt für Schritt Anleitung zum Austausch der Dateien

- jede .xml Datei die Bearbeitet wurde muss ausgetauscht werden
- diverse Ordner müssen hinzugefügt um die neue Kartoffelsäcke und die Pflanzen der Map bzw. dem Schrebergarten hinzufügen






## Vorschau des Resultats





Es gibt noch eine kleine Beigabe für Realismus Liebhaber wie mich...



# Ersetzen der .xml-Dateien

-  Die .xml-Dateien müssen direkt in dem Mod-Ordner der Hof Bergmann eingepflegt werden
-  Beginnend mit der modDesc.xml und der filltype.xml im Hauptverzeichnis der Hof Bergmann, die xml's befinden sich in diesen Pfad ↓  
*C:\Users\MaxMustermann\Dokumente\My Games\FarmingSimulator2022\mods\FS22\_HofBergmann.zip\*  
dazu die beiden xml.-Dateien aus dem Ordner  
*FS22\_HofBergmann\_potato\_gardenfield* in denn Modordner ersetzen
-  Weiter geht es mit denn Verkaufsstellen und denn Beeten selber

# Ersetzen der .xml-Dateien


-  **Um die Verkaufsstellen anzupassen geht man in die Verzeichnisse** *FS22\_HofBergmann.zip\placeables\sellingPoints\***villageShop\ ersetzt die hier** *villageShop.xml* **und** *FS22\_HofBergmann.zip\placeables\sellingPoints\***tavern\ ersetzt** **hier die** *tavern.xml*
-  **Um auf denn Beeten die Kartoffeln anzupflanzen geht man in das Verzeichnis** *FS22\_HofBergmann.zip\placeables\gardenFields\* **und tauscht dort alle** *gardenfield.xml*'s **aus es betrifft** *gardenfield01.xml* **bis** *gardenfield05.xml*

# Hinzufügen neuer Ordner

-  Nun fehlen nur noch die Pflanzen und die Kartoffelsäcke dazu gehen wir in die Verzeichnisse *FS22\_HofBergmann.zip\objects\plants\* für die Pflanzen und fügen dort denn Ordner *potato* hinzu.
-  Für die Kartoffelsäcke fügt man im Verzeichnis *FS22\_HofBergmann.zip\objects\pallets\* denn Ordner *potatoSack* hinzu



## Wenn Alles Erledigt ist dann...




-  könnt ihr Kartoffeln im Schrebergarten Anpflanzen als Ausgabe bekommt ihr ein Kartoffelsack den man, so wie das andere Obst und Gemüse auch, im Dorfladen oder im Makaay´s Bierstüberl verkaufen kann .

# Vorschau

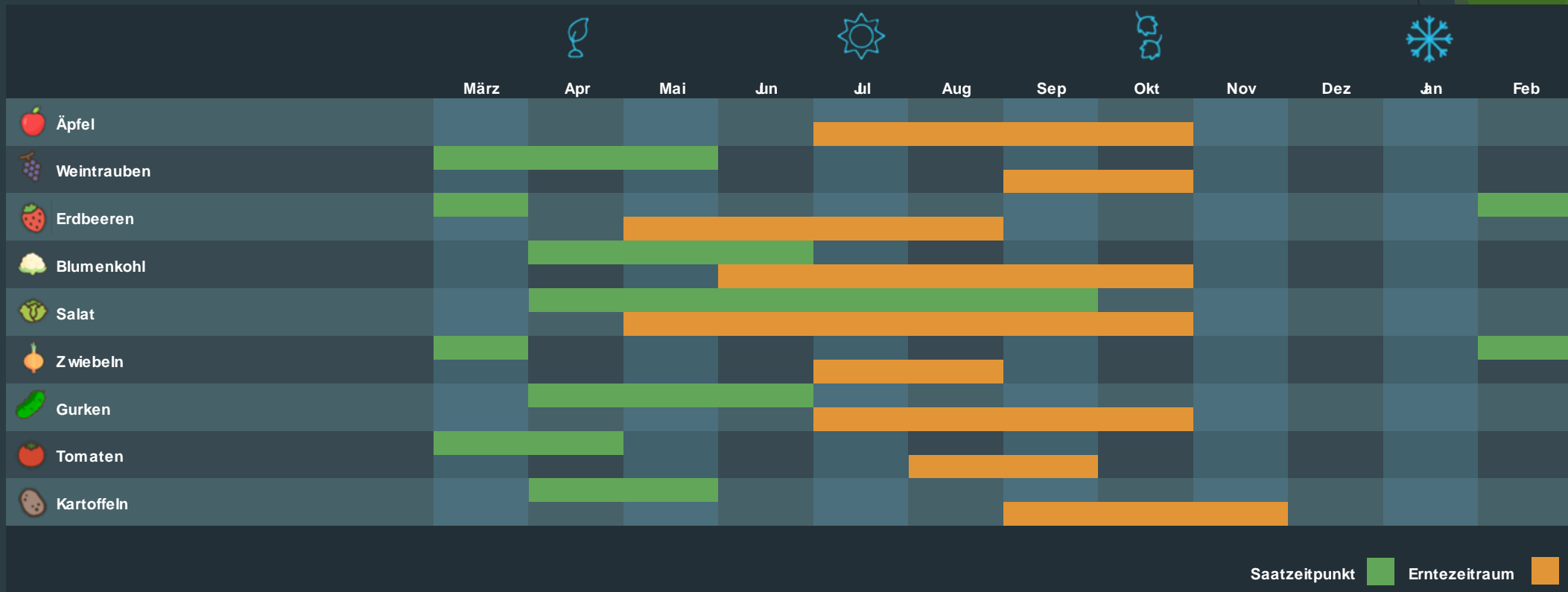


- Der Kartoffelsack fasst 50kg (*Liter*) Kartoffel und besitzt die selbe Funktion wie der Zwiebelsack sprich beim Verkauf im Dorfladen muss er Ausgeschüttet (*auf denn Kopfgedreht*) werden. Ihr könnt natürlich auch die Kartoffeln in eine große befüllbare Kiste umfüllen oder als Futtermittel verwendet werden...

# Hinweise

-  Wenn man dazu 7zip verwendet muss man die Mod FS22\_HofBergmann.zip auch nicht entpacken die Ordner und xml.-Dateien können einfach in die Hof Bergmann kopiert werden. Wenn 7zip nicht verwendet wird sollte man die .zip vorher entpacken alles einfügen und wieder als .zip komprimieren.
-  Der gesamte Ordner denn ich erstellt habe entspricht auch dem Aufbau des Ordners-Verzeichnisses der Hof Bergmann so sollte es kein Problem sein die Verzeichnisse zu finden
-  **Die .txt-Dateien sind nur Hinweise nicht mit kopieren in die FS22\_HofBergmann.zip**

# Saat- und Erntezeitkalender für Obst und Gemüse im Schrebergarten





# HOF BERGMANN

ByFarmer\_Andy