



# ATLAS MOD Inseln in Grid einfügen

ERSTELLT BY MARKUS ‚TUVOK‘

VERSION 1.2 // 30.1.2019

LETZTES UPDATE 05.02.2019 // 17:10 UHR

# Folgendes wird benötigt

- ▶ ServerGridEditor  
<https://github.com/GrapeshotGames/ServerGridEditor>
- ▶ MOD Insel aus dem WorkShop
- ▶ Gute Nerven 😊

# MOD besorgen

Valve Corp [US] <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=1634182444>

Beschreibung Diskussionen 0 Kommentare 10 Änderungen



Dateigröße 51.418 MB  
Veröffentlicht 24. Jan. um 23:30 Uhr  
Aktualisiert 30. Jan. um 0:34 Uhr  
7 Änderungshinweise (anzeigen)

Abonnieren zum Herunterladen  
**Dodoland**  Abonniert

ERSTELLT VON  
Exilog  
Zuletzt online vor

Wir benötigen hier einmal die MOD ID und einmal das Abo.

# MOD in ein Grid einbinden

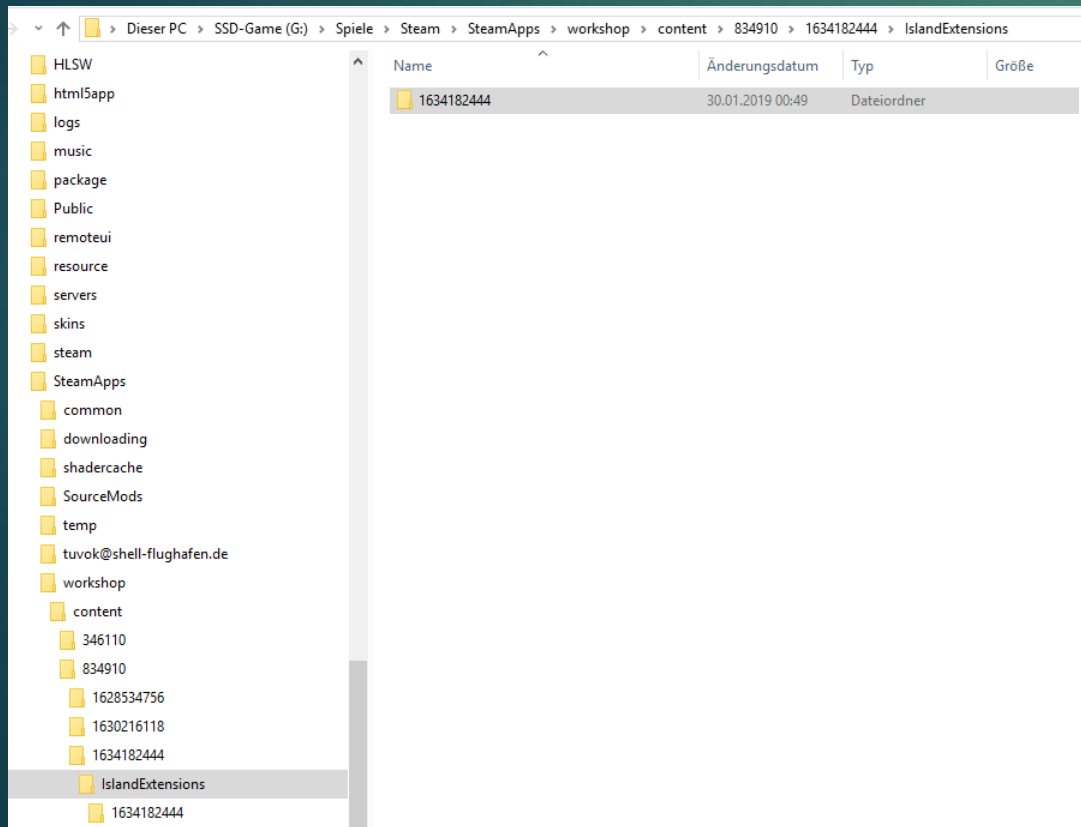
Nachdem wir die Mod heruntergeladen haben und unser Grid soweit vorbereitet haben, dass wir die Insel einbinden können müssen folgende Schritte erledigt werden.

Wir gehen auf unserem PC in den Workshop Ordner, in der sich die MOD die wir heruntergeladen haben befindet bzw. den Teil, den wir für den ServerGridEditor benötigen

... \Steam\SteamApps\workshop\content\834910\1634182444\IslandExtensions

Oder auf dem Server unter

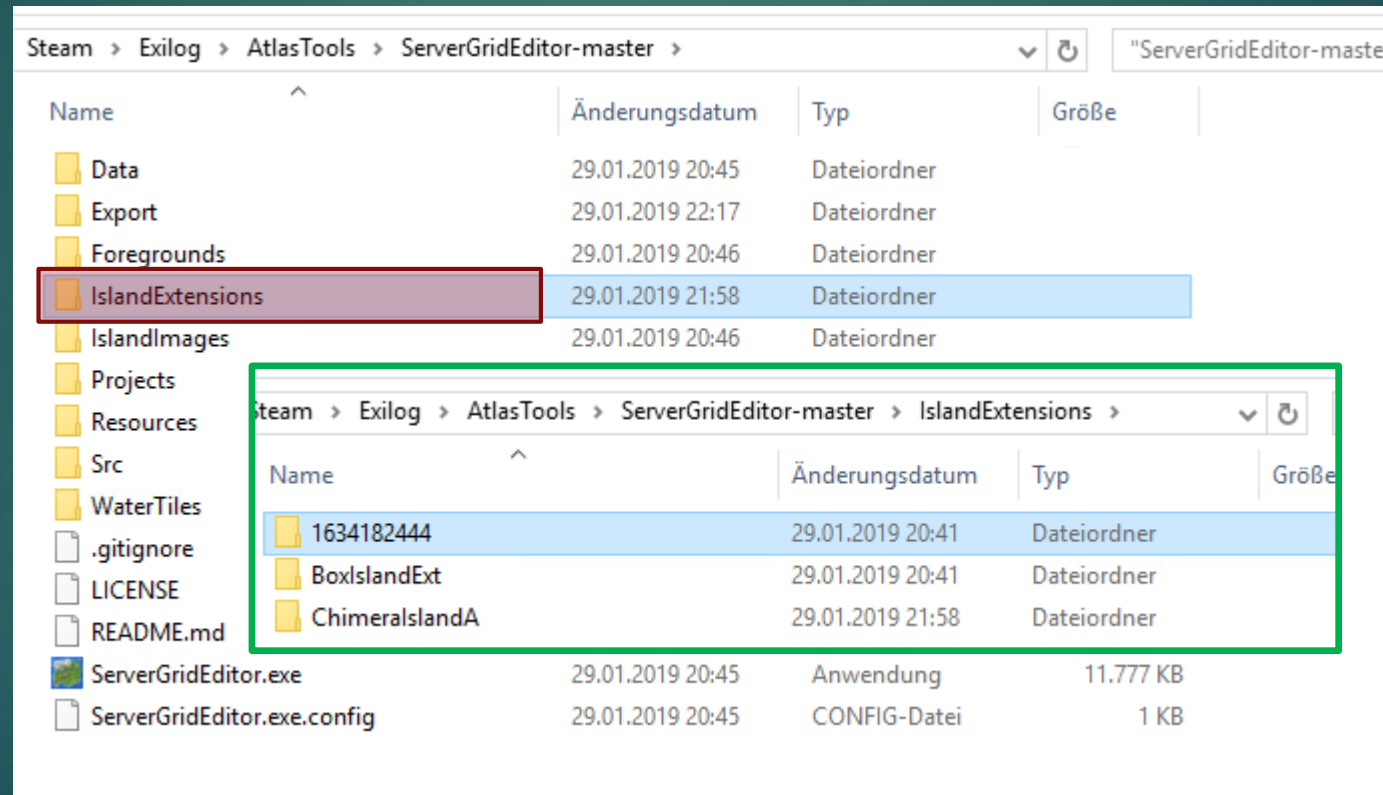
... \SERVERNAME\Engine\Binaries\ThirdParty\SteamCMD\Win64\steamapps\workshop\content\834910\1634182444\IslandExtensions



Wir kopieren uns den Inhalt des `IslandExtensions` Ordner von unserer MOD

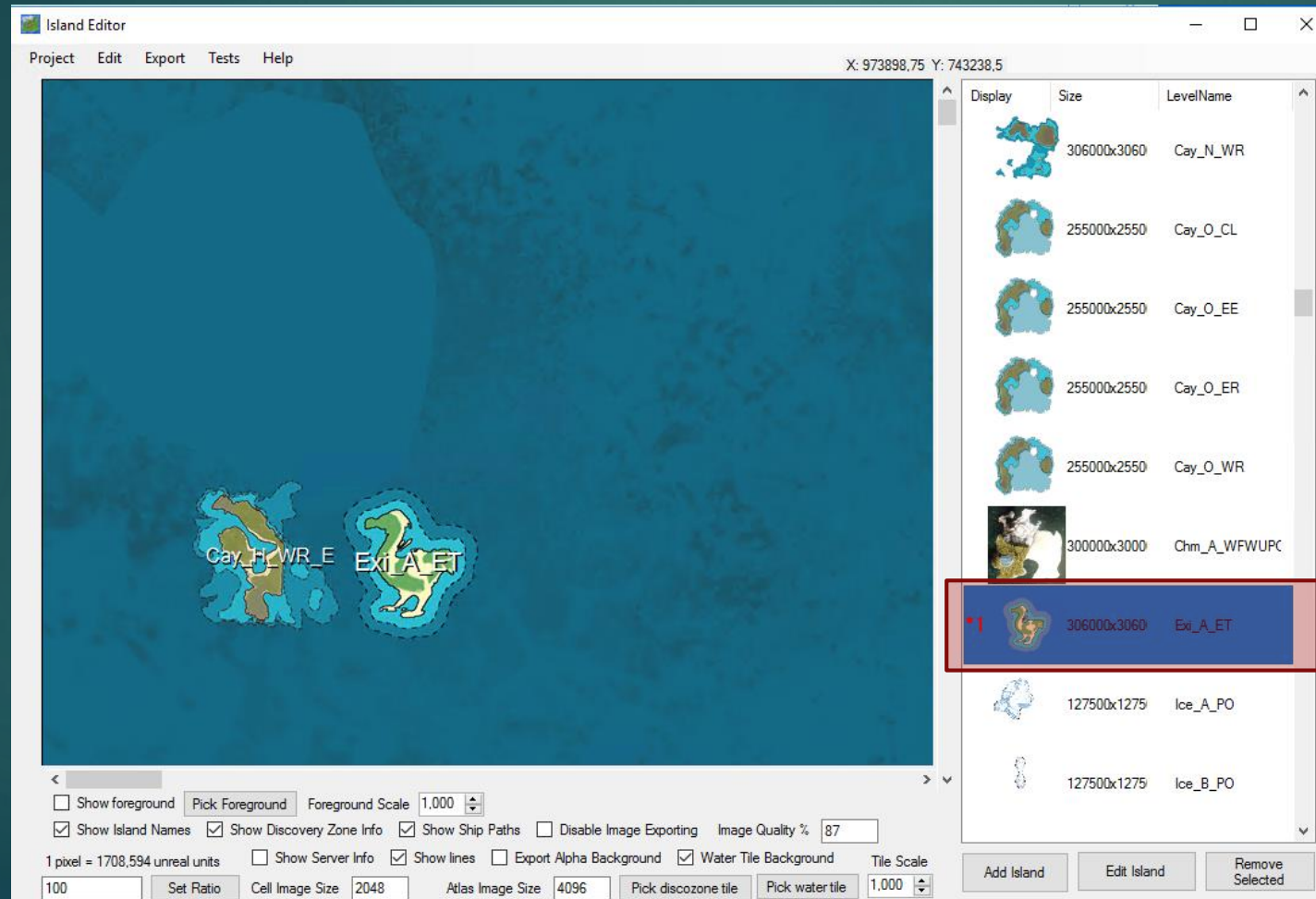
# MOD in ein Grid einbinden

..und fügen es im ServerGridEditor Ordner in den **IslandExtensions** Ordner ein, wenn dieser noch nicht existiert, bitte erstellen



# MOD in ein Grid einbinden

Danach starten wir den ServerGridEditor.  
Unsere Insel sollte nun Rechts in der Insel Leiste sichtbar sein.

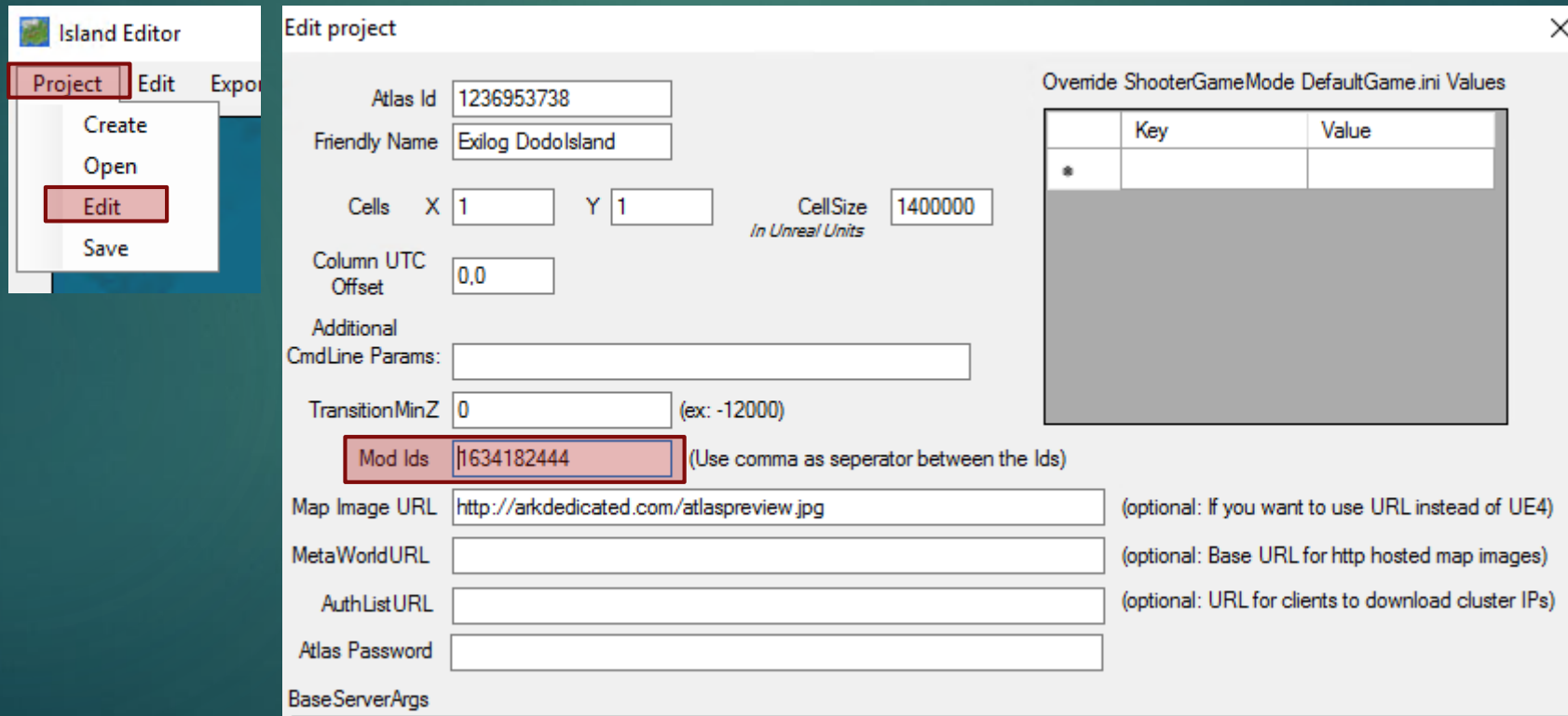


Diese kann dann wie gewohnt per Drag&Drop auf das Grid gezogen und verschoben werden.

# MOD in ein Grid einbinden

Zum Schluss ist es noch wichtig, dass die MOD ID unter „Projekt“ „Edit“ im Bereich „MOD Ids“ eingetragen wird

Diese kann dann wie gewohnt per Drag&Drop auf das Grid gezogen und verschoben werden.



# MOD nur auf einzelne Server im Grid starten

Natürlich muss man die MOD nicht Grundsätzlich in den kompletten Grid laden, man kann sie auch nur auf dem Server laden, auf der Sie vorhanden sein soll ..

So ganz ist aber noch nicht raus, wo man genau die MOD laden muss, deshalb schreibe ich Sie an folgende 2 Stellen.

1. In der `ShooterGame\Saved\00\Config\WindowsServer\GameUserSettings.ini`

```
[ServerSettings]
ActiveMods=1634182444
ShowMapPlayerLocation=True
AllowThirdPersonPlayer=True
PvPStructureDecay=True
```

2. In den Startparametern des Servers, auf dem sich die Insel befindet

```
start /high C:\Steam\Exilog\ShooterGame\Binaries\Win64\ShooterGameServer.exe
Ocean?ServerX=0?ServerY=0?AltSaveDirectoryName=00?ServerAdminPassword=Pups?MaxPlayers=15?ReservedPlayerSlots=5?QueryPort=55561?Port=556
1?GameModIds=1634182444?SeamlessIP=194.5.205.19 -culture=de -log -server -NoBattleEye exit
```



