# Industry mit einem Gebäude erstellen

**1. Schritt**

einen eigenen Mod erstellen Mod erstellen , Danach eine Con.Datei erstellen unter res/construction/industry, die benennst Du z.B. pl_good_01.con , lass Dir dabei was einfallen wie Du sie benennen willst.

**2. Schritt**

**das gehört z.B. rein :**

```
local transf = require "transf"

local vec3 = require "vec3"

local constructionutil = require "constructionutil"


function data()

return {

type = "INDUSTRY",

description = {

name = "Test",  <-------Den Namen kannst Du frei wählen, lass Dir hier was einfallen

description = "dies ist ein Test" <---- Hier beschreibst Du, um was es sich handelt

},

availability = {

},

buildMode = "MULTI",

order = -100,

skipCollision = false,

autoRemovable = false,

updateFn = function(params)

local result = { }
```

result.models = {}

result.groundFaces = { }

result.stocks = { }

constructionutil.makeStocks({

stocks = {

},

rule = { input = { { } }, output = { GOODS = 1 }, capacity = 200 }**<---Hier kannst Du einstellen ob Input oder Output, wenn es Input sein soll,dann kannst Du es anschauen wie man es im Output geschrieben hat.Du kannst hier auch die Kapazität einstellen**

}, result)

result.models[#result.models + 1] =

{

id = "building/era_c/ind_4_4x4_03.mdl", **<----- Hier kannst Du das Model einsetzen, Du findest genügend Modelle im Model Ordner, achte bitte das die Struktur richtig ist**

transf = {1, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 1, 0, 0, 0, 0, 1, },

}

result.terrainAlignmentLists = { {

type = "EQUAL",

faces = { }

} }

local roadEdges = {}

**roadEdges[#roadEdges + 1] = { { -8.0, -10.0, 0.0 }, { 0.0, 5.0, 0.00 } }**

**roadEdges[#roadEdges + 1] = { { -8.0, 0.0, 0.0 }, { 0.0, 5.0, 0.00 } }** **<----Hier kannst Du die Strassenlänge x,y,z einstellen.. (die zwei gehören zusammen und bilden 1)**

result.edgeLists = {

{

```
type = "STREET",

params = { type = "standard/country_small_old.lua" }, <----- Welche Strassenart du haben möchtest, kannst Du hier einstellen.

edges = roadEdges,

snapNodes = { 0 }

},

}


return result

end

}

end
```

Wenn Du dies alles gemacht hast, würde ich dies zuerst auf einer Testkarte austesten, wenn Du irgendwelche Veränderungen machst, kannst Du die gleich im Spiel sehen, was sie bewirken usw. Natürlich solltest Du einen eigenen Mod dafür erstellen, wie man dies macht, findest Du unter nützliche Links

**Nützliche Links:** Transformatrix , Liste aller Güter , Mod erstellen

Schaut Euch auch z.B. In den Kampagnenordnern um, da hole ich mir auch meistens die Infos. Oder fragt einfach hier im Forum nach, Wenn Ihr Fragen habt.