

## LS19 GlobalCompany

**Post by "Opa Andre" of Jan 19th 2019, 8:44 am**

[ralfrhoen](#)

Meine Frage ging mehr in die Richtung (Vergleich mit LS17):

Im LS17 gab es ja viele placeable-Mods, welche Teile des Fabrikscripts in den eigenen Mod (also die notwendigen LUA Dateien) mit eingebunden hatten und damit hatte jeder Mod einen "eigenen Fabrikscript" - Versionsstand. Die Mods konnten daher auch mit den implementierten Funktionen des damit "eigenen" Scripts unabhängig von der genutzten Map "produzieren", d.h. man konnte z. Bsp. auf der GoldCrest Fabrikscript basierte Mods nutzen, obwohl die Map selbst keine Map mit Scripting-Funktionalität war. Jetzt mit der "zentralen" Herangehensweise müsste ein Mod, welcher selbst "produziert", nur noch sicherstellen, dass der "GC" Mod vorhanden ist und könnte die Funktionen nutzen, ohne das Teile des Scripts in ihm direkt verbaut werden müssen. Die Frage ist daher: Ist dies der geplante Weg / Herangehensweise? Wird dies für Einzel-Mods möglich sein, oder ist GC "nur" für die Bereitstellung in Maps gedacht, wo die Funktionalität in der Map "fest verdrahtet" wird?