

Ordner- und Dateisystem von KSP

Inhaltsverzeichnis

- [1 Dateiendungen](#)
 - [1.1 Parts](#)
 - [1.2 Im Savegame-Ordner](#)
- [2 Ordnersystem](#)

In der OSX-Version (Mac-Version) können einige Dateiendungen anders sein!

KSP hat ein umfangreiches System an Dateiendungen und Ordnern, die z. B. für Modder wichtig sind.

1 Dateiendungen

Viele Dateien, die KSP erstellt, haben ihre eigenen Endungen, die hier aufgelistet sind.


1.1 Parts

Endung Inhalt

- .cgf Einstellungen, z. B. Ressourcen
- .mu 3D-Modell des Teils
- .dds Textur des Teils, meistens mehrere Bilder

1.2 Im Savegame-Ordner

Endung Inhalt

- .sfs Spielstand-Datei (Science, Reputation,  und Schiffspositionen)
- .craft Im [VAB](#)/SPH gespeichertes Schiff

2 Ordnersystem

KSP hat ein System, mit dem es alle Daten übersichtlich speichert. Hier soll erklärt werden, wie es funktioniert.

Coming soon.