Steam Workshop - .lua fehlt / Mod neu abonnieren

Hallo!

Es kommt die letzte Zeit (scheinbar) öfter vor das sich Savegames nicht mehr laden lassen weil eine Mod fehlt (.lua Datei nicht mehr vorhanden)

Vorgehensweise / Tip:

Die Steam Mod werden Standardmäßig immer hier/so abgelegt:

\Steam\steamapps\workshop\content\446800\(Ordnername des Mod's)
Als Beispiel - 886980331

Kontrolliert nun erstmal ob der Ordner überhaupt vorhanden ist.
Sind Dateien / Unterordner darin enthalten (typischer Unterordner "res").
Ist die fehlende .lua Datei vorhanden.

Als Lösung kann der Mod neu abonniert werden. Dabei gibt es aber etwa zu beachten.
Bei mir kam es einige mal vor das nach dem deabonnieren und neu abonnieren des Mod's nichts passiert ist, bzw. der Mod nicht neu geladen worden ist.

Ursache dafür ist/war das der leere Ordner 886980331 noch vorhanden war und Steam fälschlicherweise annimmt das der Mod noch vorhanden ist.

Deshalb (Transport Fever muss beendet sein!):

- Mod deabonnieren.
- leeren, falls noch vorhandenen Mod Ordner (Beispiel 886980331) löschen-
- Mod neu abonnieren.
- Download abwarten.

Dann sollte sich das Savegame hoffentlich wieder starten lasssen.

Diese Beschreibung ist nur anwendbar wenn der Mod noch im Steam Workshop vorhanden ist. Wurde der Mod aus irgendwelchen Gründen entfernt kann er nicht neu abonniert werden.
Das sollte zwar klar sein - ich möchte es trotzdem noch erwähnen.

Die goldene Grundregel für Steam Workshop Mod's:
BACKUP / SICHERUNG ERSTELLEN!!