Steam Workshop Mods sichern und updaten | TpF2

Inhaltsverzeichnis

- 1 Einführung
- 2 Steam-Mods sichern
  - 2.1 Mods herunterladen
  - 2.2 Mods finden
  - 2.3 Mods kopieren
  - 2.4 Mods deabonnieren
- 3 gesicherte Mods updaten

1 Einführung

Es ist wohl allgemeinhin bekannt, dass Steam die Fähigkeit besitzt, Workshop-Mods einfach so von eurer Festplatte zu entfernen.

Was in Transport Fever (1) noch für den kompletten Verlust des Spielstandes gesorgt hat, führt in Transport Fever 2 nicht mehr zwangsläufig zum Absturz, man verliert aber trotzdem dabei die in dem Mod enthaltenen Gebäude, Fahrzeuge und/oder anderen Strukturen.

Dieses Problem kann umgangen werden!

Auch wenn es ein wenig mehr Arbeit bedeutet, als nur den Abo-Button auf Steam zu verwenden, zahlt es sich im Falle eines tatsächlichen Mod-Verlusts doch aus.

Achtung:

Da wahrscheinlich die Meisten TpF2-Nutzer das Spiel auf Windows-PCs spielen, werde ich immer gleich die Windows-Dateipfade mit einfügen.

Für Mac- und Linux-Nutzer werde ich einen Link mit den Dateipfaden anhängen.

!!! Dateipfade können bei verändertem Spiecherort von Steam oder Transport Fever 2 abweichen !!!

2 Steam-Mods sichern

2.1 Mods herunterladen

Das Herunterladen geht wie gewohnt über den Abobutton auf Steam.

Einfach draufdrücken und warten, bis die Downloadleiste fertig ist.

2.2 Mods finden

Die heruntergeladenen Steam-Mods sind ganz einfach unverschlüsselt auf eurem Laufwerk zu finden.

Unter Windows-PCs ist dieses Verzeichnis meist hier:

`c:\Programme (x86)\Steam\steamapps\workshop\content\1066780\`

Linux- und Mac-User können den Speicherpfad hier einsehen: Speicherorte der Spieldateien, stdout.txt, Speicherstände, Mods

1066780 ist hierbei die Nummer, die das Spiel Transport Fever 2 von Steam intern zugewiesen bekommen hat.

In diesem Ordner befinden sich weitere Ordner, die jeweils eine mehrstellige Zahl als Namen haben.

Jeder dieser Ordner steht für eine Mod.

2.3 Mods kopieren

Die Mods aus diesem Ordner kopiert ihr in den User-Mod-Ordner

(Win: `c:\Programme (x86)\Steam\userdata\<steam userid>\1066780\local\mods\`

Mac/Linux: Speicherorte der Spieldateien, stdout.txt, Speicherstände, Mods).

Anschließend muss noch ein `_1` an den Namen des Ordners gehängt werden. Ohne diesen Anhang erkennt Transport Fever 2 die Mod nicht als valides TpF2-Format (die Mod wird dann im Menü als `***<ordnername>`) angezeigt.

Ich persönlich würde auch noch Moddernamen und Modbezeichnung in die Mitte packen, um die Mod im Mod-Ordner erkennbar zu machen (Informationen über den Modautor und Modname könnt ihr innerhalb des Ordners in der mod.lua erhalten).

Die Mod heißt dann am Ende also `0000000000_1` oder `0000000000_modautor_modname_1` (wobei die Nullen für die individuelle Nummer des Mods stehen).

2.4 Mods deabonnieren

Um zu vermeiden, dass ein Mod im Spiel doppelt aktiviert wird müssen nun die Mods auf Steam deabboniert werden.

Die Mods verschwinden dabei aus dem workshop-Ordner, bleiben aber in eurem User-Mods-Ordner erhalten.

3 gesicherte Mods updaten

Die gesicherten Mods erhalten keine automatischen Updates mehr von Steam.

Um trotzdem Updates für die Mods zu erhalten, müsst ihr die Mod, die ihr updaten wollt, wieder auf Steam abonnieren und den Workshop-Mod-Ordner aufrufen (vgl. "Mods finden").

Über die Nummer des Mods im Workshop-Ordner findet ihr den Mod schnell wieder in eurem User-Mod-Ordner (`...\local\mods\0000000000_modautor_modname_1\`).

Macht sicherheitshalber eine Kopie der ursprünglichen Mod in einen anderen Ordner.

Dann löscht ihr alle Inhalte innerhalb der Mod (vor allem `mod.lua` und den `res`-Ordner).

Die gelöschten Dateien finden sich auch in der Mod im Workshop-Mod-Ordner. Ihr kopiert sie und fügt sie in den nun leeren Ordner in eurem User-Mod-Ordner ein.

Am Ende nicht vergessen die Mod auf Steam wieder zu deabonnieren.

Das Update ist nun in eurem User-Mod-Ordner und kann von Steam nicht mehr gelöscht werden.