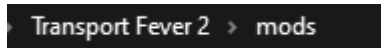
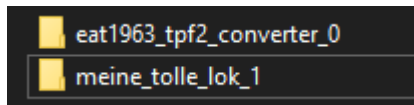


Dieser Konverter muss manuell auf Mods angewendet werden und richtet sich in erster Linie an versierte Mod-Entwickler. Da das Spieleverzeichnis bei jedem an einer anderen Stelle liegt, werde ich keine absoluten Pfade angeben, sondern mich immer in relativen Pfaden ausdrücken. Ergo ihr müsst selber wissen auf welchem Laufwerk das Spiel liegt. Als Beispiel werde ich die Mod „Meine tolle Lok“ konvertieren. Dazu

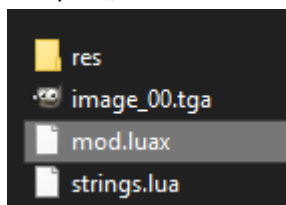
1. Diesen Konverter in der aktuellen Version herunterladen und in den Ordner „mods“ im Spieleverzeichnis ablegen:



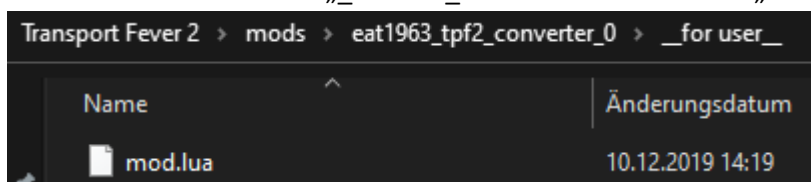
2. Den zu konvertierenden Mod auch in das Verzeichnis legen:



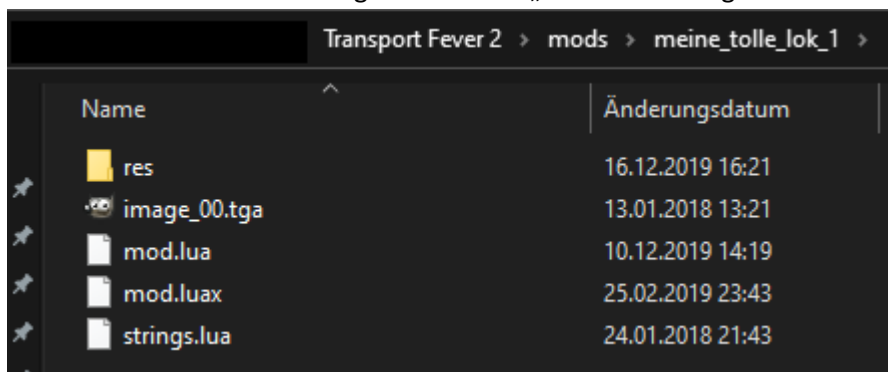
3. Im Verzeichnis der zu konvertierenden Mod die Datei „mod.lua“ umbenennen in zum Beispiel „mod.luax“



4. Aus dem Unterverzeichnis „_for user_“ im Konverter die Datei „mod.lua“ kopieren



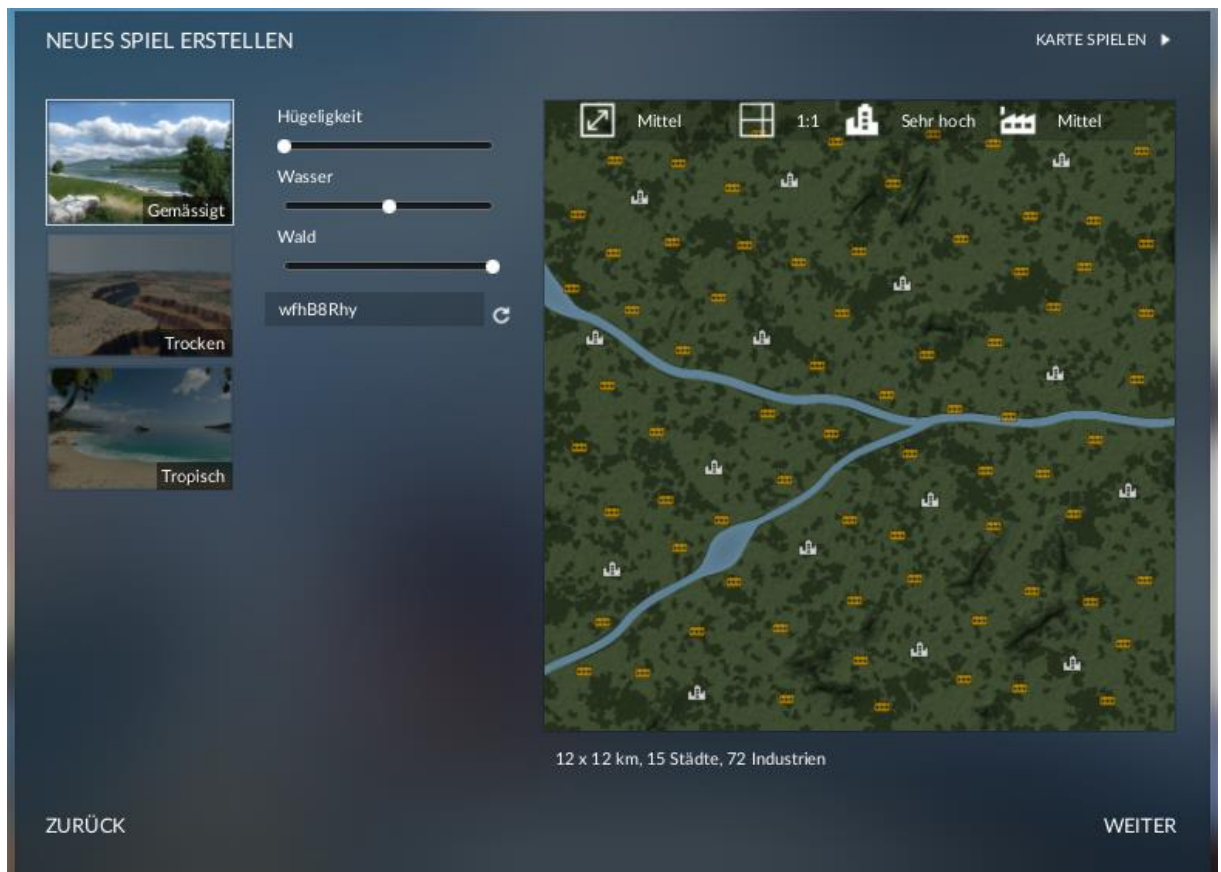
5. Zurück in das Modverzeichnis gehen und die „mod.lua“ einfügen



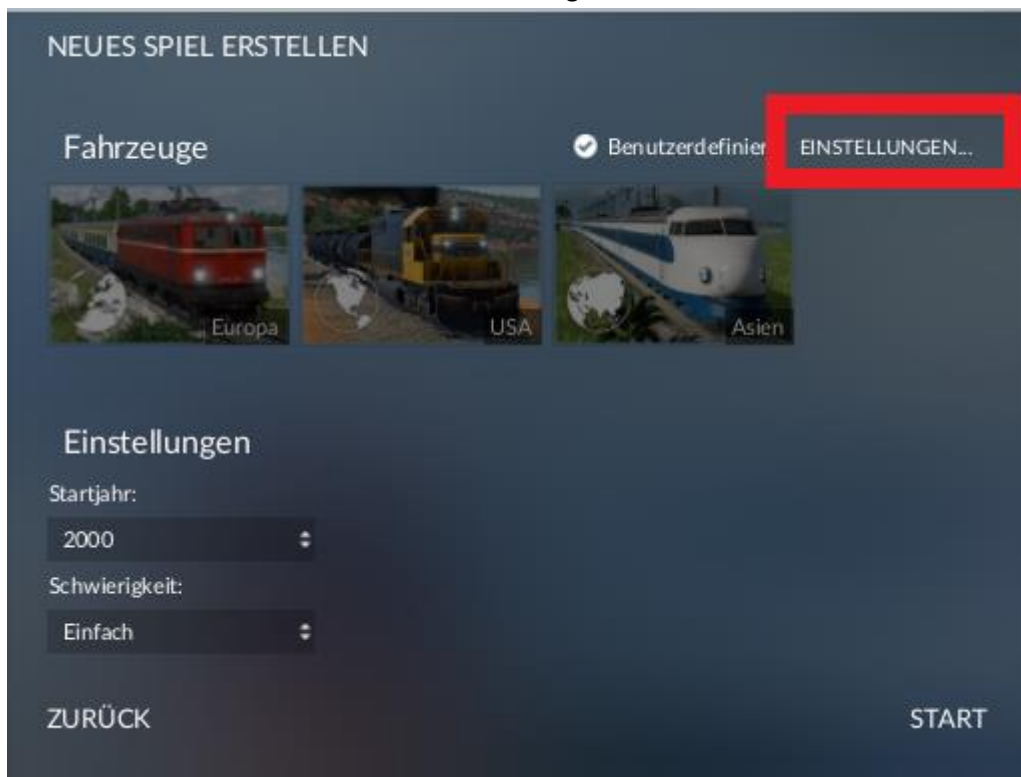
6. Spiel starten
7. Im Spiel auf „Freies Spiel“ klicken



8. Im Fenster „Neues Spiel erstellen“ einfach auf „Weiter“ klicken



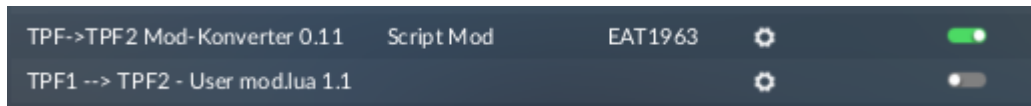
9. Im nächsten Fenster oben rechts auf Einstellungen klicken



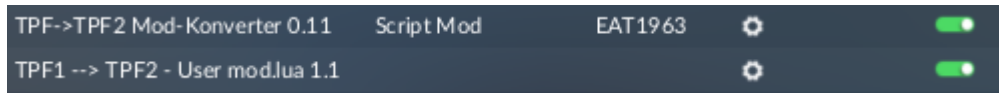
10. Im nächsten Fenster sollte diese zwei Einträge vorhanden sein:



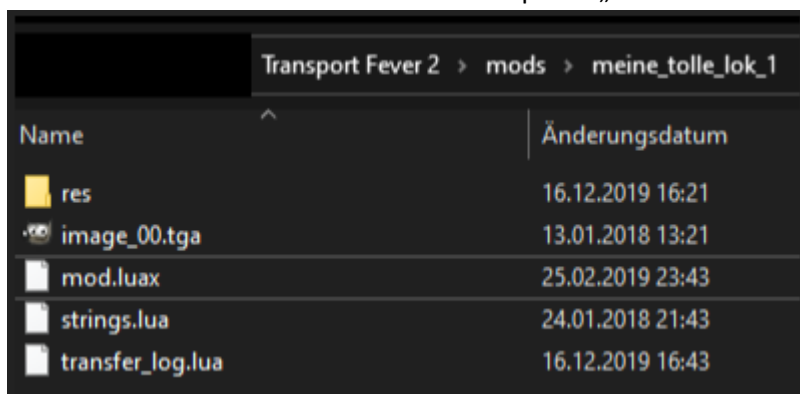
11. Als erstes aktiviert ihr „TPF1→TPF2 Mod-Konvert X.X“



12. Nun aktiviert ihr „TPF1 → TPF2 – User mod.lua X.X“ und lehnt euch kurz zurück, da nun die Konvertierung durchläuft. Wenn diese fertig ist wird meist das Spiel minimiert und ihr befindet euch auf dem Desktop – das muss aber nicht!



13. Nun geht wieder in das Spiel und deaktiviert zuerst(!) „TPF1 → TPF2 – User mod.lua X.X“ und danach „TPF1→TPF2 Mod-Konvert X.X“. Wenn ihr diese Reihenfolge nicht einhaltet hagelt es Fehlermeldungen.
14. Nun beendet ihr das Spiel
15. Löscht im Modverzeichnis die zuvor rein kopierte „mod.lua“



16. Benennt die „mod.luax“ wieder in „mod.lua“ um und seid fertig.

Achtung nun kommt die Härte ins Spiel. Wenn in der originalen „mod.lua“ Einträge sind, welche nicht Standard sind – z.B. für das repainttool – wird die Mod nicht funktionieren. Dann einfach wie im Forenthread erklärt die mod.lua durch eine saubere Variante ersetzen.