

Steam Workshop - Modifikation veröffentlichen

Inhaltsverzeichnis

- [1 Einleitung](#)
- [2 Die Modifikation vorbereiten](#)
- [3 Die Modifikation hochladen](#)
- [4 Die Modifikation veröffentlichen](#)
- [5 Updaten der Modifikation](#)

1 Einleitung

Der Steam Workshop bietet in Transport Fever die sehr einfache Möglichkeit Modifikationen zu entdecken und zu nutzen. Mittels eines Mausklicks lässt sich eine Modifikation abonnieren und man wird mit zukünftigen Updates dieser Modifikation automatisch via Steam versorgt. In diesem Guide zeige ich dir die notwendigen Schritte, damit du deine Modifikation in den Workshop hochladen und veröffentlichen kannst.

2 Die Modifikation vorbereiten

Damit du deine Modifikation hochladen kannst, musst du vorher deine Modifikation etwas anpassen. Als erstes verschiebst du das Verzeichnis deiner fertigen Modifikation in das folgende Verzeichnis:

Code

```
Steam\userdata\
```

[Anschließend sollte euer Ordner "staging_area" wie folgt aussehen](#)

Anschließend wechseln wir in das Verzeichnis der Modifikation (in meinen Fall "~~revyn112_staedtegemeinden_1~~" "hendi_shorttrams-1"). Nun müssen wir der Modifikation noch das Vorschaubild für den Steam Workshop hinzufügen.

Dieses Bild benennen wir "workshop_preview.jpg". Das Bild sollte das Seitenverhältnis 16:9 haben, damit es im Workshop komplett angezeigt wird. Das war es auch schon zur Vorbereitung, weiter gehts mit der Veröffentlichung.

3 Die Modifikation hochladen

Als nächstes starten wir Transport Fever über Steam. Im Hauptmenü sollten wir nun einen neuen Punkt "Mod veröffentlichen" sehen.

[Der neue Menüpunkt "Mod veröffentlichen erscheint](#)

Wir wählen den Menüpunkt an und kommen nun zu einer Übersicht mit unseren erstellten Mods (die im staging_area Ordner liegen). Wir wählen links in der Liste unseren Mod nun aus. Abhängig davon, wie wir die mod.lua mit Daten befüllt haben, sehen wir nun den Namen, die Beschreibung sowie die Tags der Modifikation.

[Das "Mod veröffentlichen" Menü.](#)

Wenn hier noch Parameter nicht ausgefüllt sind oder fehlen, sollten wir entweder die mod.lua bearbeiten oder im Anschluss den Beschreibungstext via den Steam Workshop direkt.

Achtung! Änderungen, die Wir im Steam Workshop vollziehen (Beschreibungstexte, Name etc.) werden nicht auf die Mod übertragen!

Sollten wir mit allen Parametern zufrieden sein, müssen wir nur noch auf "Veröffentlichen" drücken und der Mod wird in den Steam Workshop hochgeladen. Wenn alles ohne Probleme funktioniert hat, wird uns die Seite der Modifikation im Steam Workshop geöffnet und wir können nun den letzten Feinschliff vornehmen und die Modifikation für alle freigeben.

4 Die Modifikation veröffentlichen

Nachdem Ihr die Modifikation in den Steam Workshop hochgeladen habt, werdet ihr auf die Seite der Modifikation weitergeleitet. Hier könnt ihr nun Beschreibungstexte ändern oder weitere Bilder hinzufügen. Sobald ihr zufrieden mit den Texten und Bildern seid, müsst ihr anschließend noch die **Sichtbarkeit der Modifikation ändern** auf "Öffentlich" oder ggfs. auf "Nur Freunde" (z.B. für eine Betaphase).

5 Updaten der Modifikation

Eure Modifikation könnt ihr jederzeit aktualisieren über das "Mod veröffentlichen" Menü. Ihr müsst eure Änderungen im Staging_Area Ordner vornehmen. Achtung, damit die Modifikation richtig zugeordnet werden kann, darf die Datei "workshop_fileid.txt" nicht entfernt werden. Beschreibungstexte im Workshopeintrag werden wieder durch die aus der mod.lua ersetzt. Im "Mod veröffentlichen" Menü müsst ihr nur noch euren Änderungen eintragen und wieder auf "Veröffentlichen" klicken.

<https://www.transportfever.net/lexicon/entry/153-steam-workshop-modifikation-ver%C3%B6ffentlichen/>

Solltet ihr die `workshop_fileid.txt` nicht mehr haben, so könnt ihr eine eigene erstellen. In diese müsst ihr nur die ID eures Mods eintragen. Die ID erfahrt ihr aus dem Link eures Mods im Workshop.

steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=916497960

In meinem Fall ist die ID 916497960.

Das war es auch schon zur Veröffentlichung von Modifikation im Steam Workshop.
Vielen Dank an Gwinda für die Erläuterungen zum Steam Workshop.