

Mod-zum-Mod - Erklärung zur Funktionweise und Installation

Diese Anleitung soll zum Verständnis beitragen was ein Mod-zu-Mod ist und wie die Installation / Einrichtung in Transport Fever gemacht werden muss damit alles funktioniert.

Ich habe als Beispiel für diesen Eintrag meinen Mod-zum-Mod

[Mod-zum-Mod - Bahnhofpaket Neustädter von patti](#)

verwendet. Da bei diesem Mod auch eine kleine Stolperfalle auftritt die ich gleich aufzeigen will!

Als erstes einen Dank an [@Patti](#) welcher den Originalen Mod für Train Fever erstellt hat; Leider ist Er schon geraume Zeit nicht mehr in der Community aktiv (schade!).
Darum kann die Portierung nach Transport Fever nur als Mod-zum-Mod erfolgen!

Vorgehensweise:

Der Original Mod von [@Patti](#) muss auf die lokale Festplatte heruntergeladen werden.
[PV-Bahnhofpack - Neustadt](#)

Anschließend muss der Mod entpackt werden. ACHTUNG - da ist die kleine Stolperfalle eingebaut!! Wenn das nicht beachtet wird schmeißt euch Transport Fever aus dem Spiel mit einem lua-Error sobald Ihr einen der Bahnhöfe im Spiel bauen wollt!

Mods MÜSSEN immer im Mod Ordner von Transport Fever abgelegt werden. Bei Steam ist es dieser Ordner (abhängig davon wo bei euch die Grundinstallation von Steam ist): \Steam\steamapps\common\Transport Fever\mods

Dort folgt dann der Ordnername des Mods - darin enthalten ist der Ordner \res und meist ein paar Dateien für die Beschreibung des Mods und ein paar Bilder)

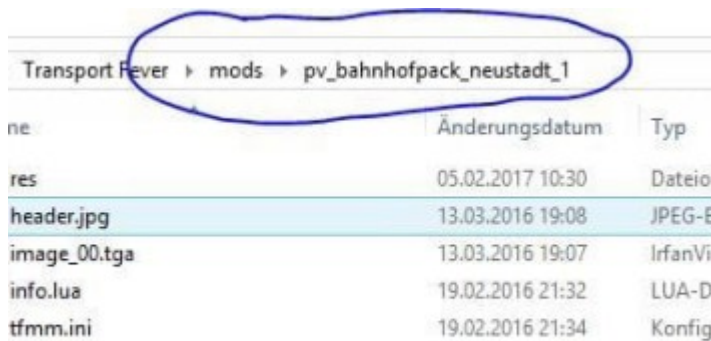
Am besten kopiert Ihr euch den Download in ein temporäres Verzeichnis und entpackt diesen dort - in dem entpackten Ordner ist nun ein Verzeichnis

pv_bahnhofpack_neustadt_1 und die Datei bahnhofname.psd (diese ist für uns im Moment unwichtig!)

Der Ordner pv_bahnhofpack_neustadt_1 enthält nochmal den Order pv_bahnhofpack_neustadt_1 (das ist die Stolperfalle - entpackt Ihr das so im Mod Ordner von Transport Fever gibt es den Fehler!!)

Ihr müsst nun den Unterordner pv_bahnhofpack_neustadt_1 in den Mod Ordner von Transport Fever kopieren.

Zur Kontrolle - wenn alles richtig ist muss es so aussehen wie im Bild links (falsche Version ist rechts zu sehen):



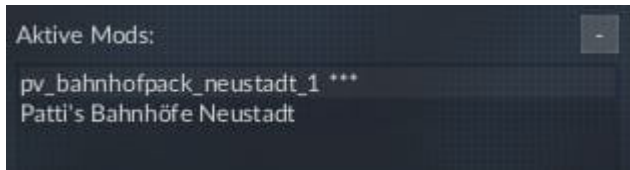
ne:	Änderungsdatum	Typ
res	05.02.2017 10:30	Dateio
header.jpg	13.03.2016 19:08	JPEG-E
image_00.tga	13.03.2016 19:07	IrfanVi
info.lua	19.02.2016 21:32	LUA-D
tfmm.ini	19.02.2016 21:34	Konfig



Name	Änderungsdatum	T
res	05.02.2017 10:30	D
header.jpg	13.03.2016 19:08	JF
image_00.tga	13.03.2016 19:07	Ir
info.lua	19.02.2016 21:32	LI
tfmm.ini	19.02.2016 21:34	K

Nun meinen Mod herunterladen und "normal" im Mod Verzeichnis von Transport Fever speichern und entpacken.

Als nächstes im Spiel den Ingame Mod-Manager aufrufen und BEIDE Mods hinzufügen. Reihenfolge beachten!! Der Originale Mod sollte zur Sicherheit vor meinem Mod in der Liste stehen!



Nun sollte der Verwendung im Spiel nichts mehr im Weg stehen!!

Sollte der Fehler im Spiel auftreten weil das Original doch falsch entpackt worden ist werdet Ihr das sehen:



Die Funktionweise eines Mod-zum-Mod:

Der Original Mod liefert die Basisdaten des Modells. Das 3D Modell, die Materialien, die meshes und die Texturen.

Ich stelle mit dem Mod-zum-Mod lediglich die notwendigen neuen Anpassungen zur Verfügung damit das ganze auch korrekt in Transport Fever geladen wird und funktioniert.

Fragen zu diesem Thema / Eintrag bitte per PN, in meine Bastelstube [Mavericks Bahnhof Bastelstube](#) oder einen Kommentar hinterlegen.