Transport Fever Mod Manager [TPFMM]

Inhaltsverzeichnis

- 1 Installation
- 2 Der erste Start
  - 2.1 Benötigte Einstellungen
- 3 Das Hauptfenster
  - 3.1 Mods
    - 3.1.1 Modifikationen Filtern
    - 3.1.2 Modifikationen Sortieren
  - 3.2 Online-Repositories
  - 3.3 Sicherheitskopien
  - 3.4 Karten
  - 3.5 Spielstände
- 4 Neue Modifikationen installieren
- 5 Tastenkombinationen
- 6 Das tpfmm:// Protokoll
- 7 Benutzerdefinierte Repositories
- 8 Kontakt und Verbesserungswünsche

Der Transport Fever Mod Manager (TPFMM) ist ein inoffizielles Programm für die Verwaltung von Modifikationen für das Spiel "Transport Fever". Es erlaubt die Installation von neuen Modifikationen, das prüfen und Installieren von Updates für manuell installierte Mods, das Erstellen von Sicherheitskopien der installierten Mods sowie auslesen von Spielständen.

1 Installation

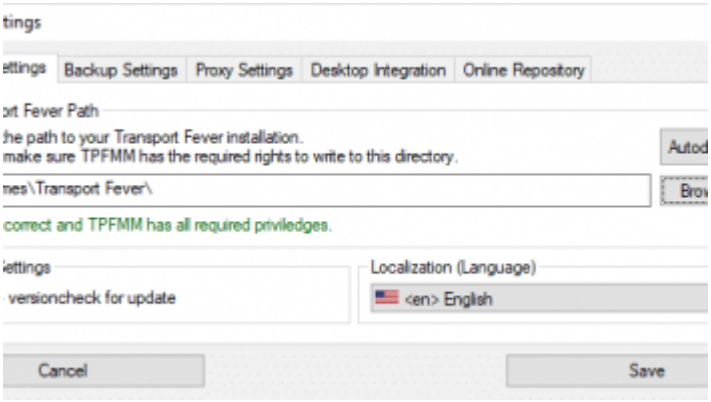
Der TPFMM muss nicht installiert werden. Nach dem herunterladen wird die .zip Datei an einen beliebigen Ort (zB Desktop, Benutzerordner, etc...) entpackt. Dann einfach die ausführbare Datei `TPFMM.exe` starten, und schon kann es losgehen.

2 Der erste Start

Zuerst muss die Lizenzbedingung akzeptiert werden. TPFMM wird Open-Source unter der MIT Lizenz vertrieben.
Das Programm baut für den Zugriff auf die Online Mod-Repositories und suche nach Aktualisierungen eine Internetverbindung auf, daher gibt es auch Hinweise zum Datenschutz.
Die Lizenz und Datenschutzbestimmungen liegen dem Programm ausschließlich in Englisch bei.
Die Datenschutzbestimmungen für transportfevermods.com, den Dienstanbieter für die vorinstallierten Mod-Repositories für TransportFever.net und den Steam Workshop sind unter transportfevermods.com/privacy.html abrufbar.
Zusätzlich sind die Lizenzen der eingebunden Programme aufgeführt. TPFMM nutzt u.a. LZ4, 7-Zip, UnRAR und PCRE.

Um TPFMM zu benutzen, muss die Lizenz mit "I Agree" akzeptiert werden.

2.1 Benötigte Einstellungen



TPFMM wurde entwickelt, um Mods für das Spiel Transport Fever von Urban Games zu verwalten. TPFMM lässt sich daher nur bei installiertem Spiel benutzen.
Beim ersten Start öffnet sich automatisch das Einstellungfenster, wo zuerst der Pfad zur Spielinstallation angegeben werden muss (*Transport Fever Path*).
Normalerweise wird der Pfad automatisch erkannt und eingefügt (*Autodetect*). Ansonsten kann der Pfad manuell eingetippt, oder der Computer durchsucht werden (*Browse*).
Wenn der Pfad korrekt ist, wird dies mit einer entsprechenden Grünen Nachricht quittiert (*Path is correct an TPFMM has all required privileges*).
Zusätzlich kann die Sprache angepasst werden (*Localization (Language)*). Standardmäßig werden Englisch und Deutsch mitgeliefert. Weitere Sprachen lassen sich manuell hinzufügen.
Die weiteren Einstellungen sind für den ersten Start nicht relevant. Sie können über die weiteren Tabs am oberen Rand erreicht werden und sind später in dieser Anleitung beschrieben.

Zum Ende werden die Einstellungen mit (*Save*) übernommen, und TPFMM lädt die vorhandenen Modifikationen im Spielverzeichnis.

3 Das Hauptfenster

Das Hauptfenster besteht aus einer Menüleiste am oberen Rand, den Hauptschaltflächen auf der linken Seite, einer Listenübersicht in der Mitte, Aktionsschaltflächen am rechten Rand und einer Statusübersicht am unteren Rand.
Mithilfe der Hauptschaltflächen links kann im Hauptfenster zwischen Mods, Online-Repositories, Sicherheitskopien, Karten, und Spielständen gewechselt werden. Zusätzlich kann auf die Einstellungen und Hilfe zugegriffen werden.

3.1 Mods

Die Mod-Übersicht listet die in Transport Fever installierten Modifikationen auf. Standardmäßig liefert Transport Fever bereits zwei Mods mit: "Keine Kosten" und "Fahrzeuge: kein Endjahr".

[2] https://www.transportfever.net/lexicon/entry/235-transport-fever-mod-manager-tpfmm/

Zusätzlich gibt es eine versteckte Mods, die Funktionalitäten für die Kampagnen des Hauptspiels mitliefern.

TPFMM erlaubt es mittels dynamischen Schaltflächen und Symbolen in jedem Mod-Eintrag Informationen über einen Mod aufzurufen oder Aktionen auf der Mod auszuführen.
Am rechten oberen Rand in jedem Eintrag werden Symbole zum Speicherort, der Aktualität, eventuell vorhandener Unterstützung für Mod-Einstellungen und Fehler beim Einlesen oder dem Mod-Format angezeigt. Zu jedem Symbol lässt sich ein Hilfe-Text mit der Bedeutung einblenden indem die Maus auf das Symbol zeigt.
Wenn der Mauszeiger über einem Mod-Eintrag liegt, werden zusätzliche Schaltflächen eingeblendet. Die Schaltflächen können teilweise deaktiviert sein, falls eine Aktion auf die betroffene Modifikation nicht ausführbar ist oder nicht zutrifft.

3.1.1 Modifikationen Filtern

Um die angezeigten Modifikationen zu filtern, kann das Filter-Menü aufgerufen werden (`STRG+F`).
"Normale" Modifikationen im `mods/` Verzeichnis von Transport Fever werden immer angezeigt. Zusätzlich können Modifikationen im "Staging Area" Ordner sowie über den "Steam Workshop" abonnierte Modifikationen eingeblendet werden. Modifikationen aus diesen Ordnern werden nur angezeigt, wenn der entsprechende Haken im Filter-Menü gesetzt ist.
Auch können über die selbe Funktionalität "veraltete" (zB Mods für Train Fever), "Vanilla" (bei der Installation mitgelieferte) und "verstecke" Mods explizit eingeblendet werden.
Wenn kein Haken in der Liste gesetzt ist, werden nur korrekte erkannte Modifikationen im `mods/` Verzeichnis, die weder als versteckt markiert sind noch vom Spiel mitgeliefert werden.
Um alle Modifikationen anzuzeigen, die vom Spiel angezeigt werden, müssen alle Haken außer "versteckte" gesetzt sein.
Zusammengefasst ermöglichen die Einschaltbaren Filter ein hinzufügen von weiteren Modifikationen und werden über ein "Oder" verknüpft.

Im Textfeld können nach dem Namen der Mod, Namen des Autors, oder Ordnernamen, sowie nach zusätzlich Sondertexten gesucht werden. Mehrere Stichwörter werden durch Leerzeichen getrennt und mit "Und" verknüpft.
D.h. die Suche nach `merk konv` zeigt nur Mods an, für die sowohl ein Treffer bei `Merk` als auch `konv` gefunden wird. Somit wird zum Beispiel der TF Mod Konvertierungs-Mod von Merk angezeigt.

Sonderfilter:
`!update` Zeige nur Mods, für die ein Update verfügbar ist
`!settings` Seite nur Mods, die Mod-Einstellungen unterstützen.

3.1.2 Modifikationen Sortieren

Die Liste der Modifikationen kann sortiert werden. Das Sortier-Menü erlaubt Sortierung nach Name des Mods, Autors, oder Ordnernamen, Installationsdatum oder Größe des Mods.

3.2 Online-Repositories

Falls TPFMM Zugriff auf das Internet hat, lassen sich definierte Online-Repositories direkt im TPFMM anzeigen und Mods aus den Quellen installieren sowie als Quelle für Aktualisierung von Mods verwenden.

3.3 Sicherheitskopien

Sicherheitskopien können sowohl automatisiert als auch manuell von lokal installierten Mods erstellt werden.
In den Einstellungen kann definiert werden, wann automatisierte Sicherheitskopien erstellt werden sollen sowie ob und wann diese automatisch gelöscht werden dürfen.
TPFMM verwirft redundante Kopien automatisch im Hintergrund, behält aber mehrere Versionen einer Mod, falls diese sich unterscheiden.
Sicherheitskopien können wiederhergestellt und gelöscht werden.

3.4 Karten

Karten werden aktuell noch nicht unterstützt.
Die Empfohlene Methode zur Installation von Karten ist diese als Mod zu verpacken und den Mod gegebenenfalls als "versteckt" zu markieren.

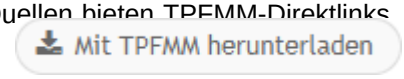
3.5 Spielstände

Das Modul "Spielstände" ermöglicht es, die Liste der benutzten Modifikationen aus einem Transport Fever Spielstand auszulesen und fehlende Modifikationen herunterzuladen, falls diese über die aktuellen Mod-Quellen verfügbar sind.
Nach dem öffnen eines Spielstandes werden bei erfolgreichem Auslesen alle Modifikationen aufgelistet. Jeder Eintrag zeigt den im Spielstand hinterlegten Namen und die Spielinterne ID des Mods. Zusätzlich wird über eingefärbte Symbole angezeigt, ob eine Modifikation installiert und/oder zum Herunterladen verfügbar ist.
Alle nicht installierten und Online verfügbaren Mods können mit einem Klick auf "mit TPFMM herunterladen" bezogen und installiert werden.

4 Neue Modifikationen installieren

Um neue Modifikationen zu installieren, kann entweder ein heruntergeladenes Archiv (zB .zip, .rar, ...) geöffnet, oder direkt aus einer Online-Quelle bezogen werden.

- Um ein Archiv zu öffnen, kann dieses einfach per "Drag&Drop" auf das TPFMM Fenster gezogen werden. Alternativ öffnet sich der Datei öffnen Dialog über die Schnelltaste `STRG+O` und ist über die Menüleiste *Modifikationen* > *Modifikation hinzufügen* erreichbar.

- Um eine neue Modifikation direkt von einer Online-Quelle zu beziehen, muss diese Quelle im TPFMM verfügbar sein (siehe "Online-Repositories").
  Alle verfügbaren Mods werden in der Liste der Online-Repository Modifikationen angezeigt und können von dort markiert und heruntergeladen werden.
  Die Installation erfolgt automatisch nach dem Herunterladen
- Manche Online-Quellen bieten TPFMM-Direktlinks. Auf TransportFever.net können Modifikationen mit einem Klick auf 

direkt mit dem TPFMM heruntergeladen und installiert werden.

Der Fortschritt und Erfolg der Installation lässt sich am unteren Rand im TPFMM verfolgen.

5 Tastenkombinationen

STRG+F: **Suchen / Filtern** von Listeneinträgen
STRG+O: **Öffnen** eines Mod-Archiv oder einer Mod-Liste
STRG+P: **Einstellungen**
ALT+F4: **Beenden**
F1: **Hilfe**
Return: **Standardaktion** für ausgewählten Listen-Eintrag
?/?: **Wähle** vorherigen / nächsten Listen-Eintrag
Shift+Linke Maus: **Markiere** mehrere Listen-Einträge

6 Das tpfmm:// Protokoll

Standardmäßig reagiert TPFMM nach dem ersten Start auf das `tpfmm://`-Protokoll.
So kann zum Beispiel auf der Webseite von einem Mod mit einem Hyperlink der Form `tpfmm://download/...` das Herunterladen und Installieren der Mod im TPFMM gestartet werden. Aber auch andere Aktionen sind möglich. Hier eine Übersicht der aktuell unterstützten Kommandos:

- `tpfmm://download/<source>/<modID>`: `<source>` entspricht dem Kurznamen des Repositories (zB tpfnet oder workshop), `<modId>` der ID-Nummer des Mods im Repositories
- `tpfmm://download/<source>/<modID>/<fileID>`: wie oben, `<fileID>` entspricht der ID-Nummer einer Datei in dem Mod, nur benötigt falls mehrer Dateien verfügbar sind
- `tpfmm://url/<url>`: `<url>` entspricht der vollen URL zum Datei-Archiv, inklusive Protokoll. (zb `https://www.transportfever.net/filebase/index.php/EntryDownload/2627/?fileID=13794`) Direkt-Links benötigen kein Repository. Wenn die Modifikation in keinem der hinzugefügten Repositories verfügbar ist, wird die Modifikation nicht auf Aktualisierungen überprüft und taucht nicht in der Online-Repository Liste im TPFMM auf.
- `tpfmm://repository/add/<url>` Fügt eine neues Repository zu TPFMM hinzu. `<url>` entspricht der vollen URL zum Repository. Der Nutzer bekommt eine Übersicht zu den Repository-Informationen und kann das Repository anschließend laden.

7 Benutzerdefinierte Repositories

Die Informationen zu den Modifikationen aus Online-Quellen werden über Repositories zur Verfügung gestellt.
Anbieter von Mods können eigene Repositories erstellen, über die Benutzer Mods mit dem TPFMM

herunterladen und aktuell halten können.
Als Nutzer kann ein Repository über einen `tpfmm://repository/add/` Link, oder manuell über die TPFMM Einstellungen hinzugefügt werden.
Verwalter eines Repositories müssen das Repository in folgendem JSON Format zur Verfügung stellen:
JavaScript

```
{
                                                                "repo_info"
                                                            "name":                "Name
                                "source":      "eindeutige      source      ID      des      Repo
                                   "description":       "Eine       Beschreibung       des
                                "maintainer":      "Name      des      Verwalters      des      Reposi
                                   "info_url":       "URL       zur       Homepage       des       Re
                          "terms_url":    "URL    zu    den    Nutzungsbedingungen    des    Repositories",
                                                            "utc_time":              ut
    },
  "mod_base_url": "optional, URL, die für alle mod URLs als gemeinsamer Prefix benutzt werden soll",
 "file_base_url": "optional, URL, die für alle Dateien als gemeinsamer Prefix benutzt werden soll",
"thumbnail_base_url": "optional, URL, die für alle Vorschaubilder als gemeinsamer Prefix benutzt werden soll",

    {
"source": "eindeutige source ID des Repositories, identisch source in repo_info, optional",

                                                                  "name":          "Mod
                                                          "author":          "Autor



        "url": "URL zur Mod Webseite, wird durch an mod_base_url angehangen",
      "thumbnail": "URL zum Vorschaubild, wird an thumbnail_base_url angehangen",



        {

                                              "filename":    "name    der    Datei    nach    de
    "url": "URL zum Herunterladen der Datei, wird and file_base_url angehangen",
         "foldername": "Ordnername der Mod, wird zum Suchen von Updates benutzt",

        },
        {...}
      ],
                "tags":   [   "liste   von   tags,   zB",   "mod",   "triebwagen",   "DB"   ]
    },
    {...}
  ]
}
```

Alles anzeigen

8 Kontakt und Verbesserungswünsche

Hilfe und Unterstützung zum TPFMM gibt es im offiziellen Thema, bei Problemen mit Mods bitte auch den Mod-Author markieren oder das Problem im Thema des Mods melden.

Dieser Lexikon-Eintrag ist noch nicht vollständig und wird im Laufe der Zeit aktualisiert.