Speicherorte der Spieldateien, stdout.txt, Speicherstände, Mods (TPF2)

Inhaltsverzeichnis

- 1 Einführung Speicherorte
  - 1.1 Benutzerdatenverzeichnis
  - 1.2 Spieldateien / Installationsdateien
  - 1.3 Workshop Verzeichnis (Nur bei Steam, analog zu mods)
- 2 stdout.txt
- 3 Windows
  - 3.1 Steam Windows
  - 3.2 GOG Windows
  - 3.3 Epic Games Store Windows
- 4 Linux
  - 4.1 Steam Linux
  - 4.2 GOG Linux
- 5 MacOS
  - 5.1 Steam MacOS
  - 5.2 App Store
  - 5.3 Epic Games Store Mac
- 6 Model Editor

Spieldateien stdout.txt, Speicherstände, Mods

1 Einführung Speicherorte

Die grundlegenden Speicherorte:

1.1 Benutzerdatenverzeichnis

Hier liegen eure Daten, Einstellungen und Spielstände

crash_dump	Beinhaltet die stdout.txt
mods	Mods für diesen (Windows/Linux) Benutzer
save	Eure Spielstände
scenarios	Gespeicherte Karten des Karteneditors
texture_cache	Texturen werden ggf. komprimiert, hier speichert TPF2 diese (Inhalt kann ggf. gelöscht werden bei Texturproblemen)

shader_cache	Cache für Shader, (Inhalt kann ggf. gelöscht werden bei Problemem, zum Beispiel bei fehlerhafter Terraindarstellung)
heightmaps	Höhenkarten
keyframes	Einstellungen zu Kamerafahrten mit dem Kameratool
recordings	Einzelbilder der Videosequenzen, die mit dem Kameratool aufgenommen wurden
screenshots	Einzelbilder, die mit dem Kameratool aufgenommen wurden
staging_area	Verzeichnis zur Veröffentlichung von Mods
settings.lua	Einstellungen für Tastaturkürzel, Debug Mode, Vollbildmodus, Auflösung

1.2 Spieldateien / Installationsdateien

Die Installationsdaten des Spiels

mods	Für alle Nutzer des PCs (wie bei Transport Fever 1)
res	Modelle, Texturen, Objektdaten, Gleise, Strassen usw. des Spiels

1.3 Workshop Verzeichnis (Nur bei Steam, analog zu mods)

Hier deponiert Steam Workshop Mods.

2 stdout.txt

Die stdout.txt enthält Log-Einträge des Spiels, die bei der Fehlersuche sehr nützlich sein können.
Bitte beachten: Transport Fever 2 überschreibt die stdout.txt bei jedem Start des Spiels, etwaige Information zum Crash sind dann weg.
Die `stdout.txt` findet Ihr im Transport Fever 2 Benutzerverzeichnis unter `crash_dump`

3 Windows

3.1 Steam Windows

Solltet Ihr euer Spiel bzw. Daten auf eine anderen Datenträger installiert haben, so müsst Ihr ggf. den

Laufwerksbuchstaben bzw. das Steam Download Verzeichnis anpassen.
Benutzerdateien: `c:\Programme (x86)\Steam\userdata\<steam userid>\1066780\local\`
Spieldateien: `c:\Programme (x86)\Steam\steamapps\common\Transport Fever 2\`
Workshop Mods: `c:\Programme (x86)\Steam\steamapps\workshop\content\1066780\`

3.2 GOG Windows

AppData könnte versteckt sein, um es einfach zu finden, einfach %appdata% starten.

Benutzerdateien: `%appdata%\Transport Fever 2\`
Spieldateien: `c:\Programme\GOG Games\Transport Fever 2\`

3.3 Epic Games Store Windows

Spieldateien: `C:\Program Files\Epic Games\TransportFever2`

Benutzerdateien: `C:\Users\<username>\AppData\Roaming\Transport Fever 2`

4 Linux

4.1 Steam Linux

Benutzerdateien: `~/.steam/steam/userdata/<steam userid>/1066780/local/`
Spieldateien: `~/.steam/steam/steamapps/common/Transport Fever 2/`

Workshop: `~/.steam/steam/steamapps/workshop/content/1066780/`

OpenSuse: `~/.steam/steam/` ggf. ersetzen mit `~/.local/share/Steam/`

4.2 GOG Linux

Benutzerdateien: `~/.local/share/Transport Fever 2/`
Spieldateien (Default): `~/GOG Games/Transport Fever 2/game/`

5 MacOS

https://www.transportfever.net/lexicon/entry/258-speicherorte-der-spieldateien-stdout-txt-speicherst%C3%A4nde-mods-tpf2/

Bitte beachten, das Verzeichnis `Library` ist versteckt im Finder.
Um verstckte Verzeichnisse anzuzeigen, `Ctrl` + `Shift` + `.` in Finder drücken.

5.1 Steam MacOS

Benutzerdateien: `/Users/<username>/Library/Application Support/Steam/userdata/<user-number>/1066780/local/`

Spieldateien: `/Users/<username>/Library/Application Support/Steam/steamapps/common/Transport Fever 2/`

Workshop: `/Users/<username>/Library/Application Support/Steam/steamapps/workshop/content/1066780/`

5.2 App Store

Spieldateien: Via Finder in Programme gehen, auf das Icon für Transport Fever 2 gehen. Auf dem Icon via rechter Maustaste den Paketinhalt anzeigen lassen, dann weiter nach `Contents\Resources\`

Benutzerdateien:
`/Users/<username>/Library/Containers/com.gambitious.transportfever2/Data/Library/Application Support/Transport Fever 2`

5.3 Epic Games Store Mac

Spieldateien: `/Users/Shared/EpicGames/TransportFever2`

Benutzerdateien: `/Users/<username>/Library/Application Support/Transport Fever 2/`

6 Model Editor

Den Model Editor findet Ihr im Spielverzeichnis. Nutzt bitte die `ModelEditor.bat`

Nach dem ersten Start werdet Ihr aufgefordert `userDataPath` in `model_editor_settings.lua` zu setzen.

Ihr müsst in der Datei `%appdata%\Transport Fever 2\model_editor_settings.lua` den `userDataPath` ändern. Dies ist das Verzeichnis mit Benutzerdateien.

https://www.transportfever.net/lexicon/entry/258-speicherorte-der-spieldateien-stdout-txt-speicherst%C3%A4nde-mods-tpf2/

Dabei alle \ durch / ersetzen, (back slashes -> forward slashes)

Beispiel
`userDataPath = "C:/Program Files (x86)/Steam/userdata/<steam userid>/1066780/local/"`
<steam userid> nicht vergessen zu ersetzen.

Weitere Informationen findet Ihr hier:

https://www.transportfever2.co…ocations#folder_locations