# Mod Einstellungen (Benutzer)

## Inhaltsverzeichnis


- 1 Grundidee
- 2 modUtil von Merk
- 3 Einstellungen ändern
  - 3.1 Mithilfe der CommonAPI
  - 3.2 Mit dem Modmanager
  - 3.3 Manuell in der Datei
- 4 Fehler / Ungültige Datei?


Ich erstelle mal einen Guide, wie man die **Mod Einstellungen** ändern kann, da immer wieder Nachfragen kommen und einige Mods diese inzwischen verwenden.

## 1 Grundidee

Jeder spielt Transport Fever nach eigenen Wünschen und möchte die Mods individuell anpassen. Daher gab es (und gibt es immer noch) bei manchen Mods mehrere Versionen, obwohl nur ein einziger Wert geändert wird.

Leider gibt es immer noch keine offizielle Variante vom Spiel, Optionen für Mods zu realisieren. (Interessanterweise gibt es im Wiki den Eintrag `options`, der allerdings anscheinend keinen Einfluss hat.)

## 2 modUtil von Merk

Dankenswerterweise erstellte **Merk** ein Konzept für Mod Einstellungen und ein Script womit Mods darauf zugreifen können: Einstellungen für Mods

Es können verschiedene Typen (Wahr/Falsch, Zahlen, Strings und Tables) definiert werden, die in dem jeweiligen Mod Ordner in der Datei `settings.lua` gespeichert werden.

## 3 Einstellungen ändern

### 3.1 Mithilfe der CommonAPI

Die von mir empfohlene und momentan benutzerfreundlichste Variante ist, die GUI der CommonAPI2 zu verwenden, da die meisten diese wahrscheinlich sowieso installiert haben.

Dazu folgt man genau dem folgendem Vorgehen, andernfalls werden Einstellungen eventuell nicht angezeigt.

1. Man geht in den Ladebereich und wählt ein Savegame aus, das die Mod aktiviert hat, für welche man die Einstellung ändern will **oder** man startet ein neues Spiel und geht in die Modliste und aktiviert

entspreche

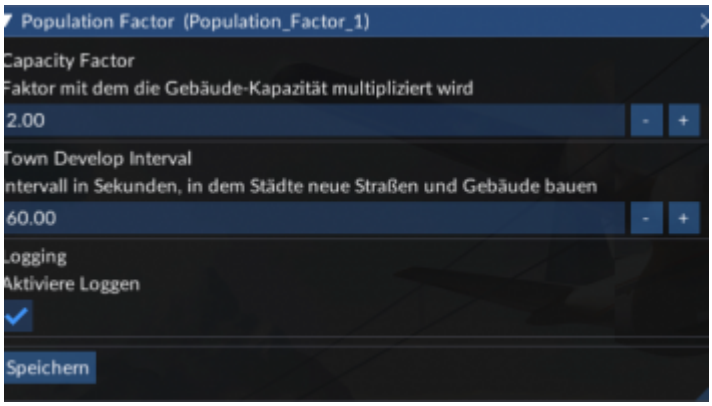
2. **Oben Link** 

**Einstellungen**.




3. Es wird jetzt eine Liste mit allen aktivierten Mods angezeigt. Alle die Einstellungen unterstützen, haben in dieser Spalte einen Button.
4. Wenn man 

eilige Mod mit allen verfügbaren Einstellunge




5. Die Werte wie gewünscht ändern.
6. Speichern nicht vergessen.

[2] https://www.transportfever.net/lexicon/entry/300-mod-einstellungen-benutzer/

Die neuen Werte werden dann in die Datei `settings.lua` geschrieben, das heißt sie gelten global für diese Mod. Einstellungen nur für Savegames gibt es noch nicht.

Man kann die Werte auch im laufenden Spiel ändern. Die meisten Mods reagieren aber erst nach erneutem Laden darauf.

### 3.2 Mit dem Modmanager

Der Transport Fever Mod Manager [TPFMM] eignet sich für die Verwaltung von Mods und besitzt eine GUI zum Ändern der Einstellungen. Dies war der ursprünglich gedachte Weg, die Einstellungen zu ändern.

Diese Variante funktioniert momentan nur für **Transport Fever**, da es für **Transport Fever 2** noch keinen Modmanager gibt.

### 3.3 Manuell in der Datei

Diese Variante empfehle ich nur versierten Benutzern, die Erfahrung im Umgang mit den Spieldateien haben bzw. dem Modifizieren davon.

Man öffnet `settings.lua`, welche sich im jeweiligen Verzeichnis der Mod befindet. Sie enthält z.B. folgenden LUA-Code. Hier kann man die Zahlen/Wahrheitswerte manuell ändern.

Code

```
return                                                                    {


}
```

**Nachteile:**

- Kein Schutz vor ungültigem Wertebereich
- Keine Beschreibung/Erklärung
- Wer versehentlich die Werte falsch eingibt, kann Syntaxfehler erzeugen, was zum Absturz oder zur Wirkungslosigkeit der Einstellungen führen kann

## 4 Fehler / Ungültige Datei?

Treten Fehler nach dem Ändern der Datei auf oder möchte man die Standardwerte wiederherstellen, so kann man jederzeit `settings.lua` löschen. Die Mod funktioniert auch ohne (dann mit den Standardwerten). Bei erneutem Speichern mit der CommonAPI wird wieder eine neue Datei erstellt.


https://www.transportfever.net/lexicon/entry/300-mod-einstellungen-benutzer/