Mod.lua

1. Was brauche ich

- Notpad++

2. Vorgehensweise

- öffnet in Notpad++ eine neue Datei, nennt diese in mod.lua um, schon habt ihr eine mod.lua erstellt.

Viel Spaß beim modden.;) Image not found or type unknown

Update durch Guapo298

Informationen zu den einzelnen Punkten wie sie schon seit TrainFever Gültigkeit haben.

Code

```
function data()
    minorVersion = 0,            -- minor version, count up from 0
  severityAdd = "NONE",--OPTIONAL "WARNING" or "CRITICAL"
  severityRemove = "NONE",--OPTIONAL "WARNING" or "CRITICAL"
    name = _("modname"),--OPTIONAL variable string for strings.lua
    description = _("moddescription"),--OPTIONAL variable string for strings.lua
          authors = {      --OPTIONAL one or multiple authors
                    {
                                                        name    =    "my    name",

                      text = '3D-Modell, Idee',            -- OPTIONAL explanatory text
  OPTIONAL 12345 sportfever.net author id
           steamProfile='',  --OPTIONAL yoursteamprofileID
                     }
                },


 dependencies,
/Entry/6789-mod-name/"


    },

  }
end
```

Alles anzeigen

Ich hab die mod.lua auch nochmals als Datei zum herunterladen angehangen.



https://www.transportfever.net/lexicon/entry/318-mod-lua/