

Steam Workshop - Download und sichern eines Mods

Versuche mich mal an einer entsprechenden Anleitung.
Als Beispiel dient folgende Mod:

<http://steamcommunity.com/shar...filedetails/?id=850261012>

Diese Mod abonnieren - der entsprechende Download wird gestartet.

Anschließend sollte im Ordner \Steam\steamapps\workshop\content\446800 ein entsprechender neuer Ordner auftauchen.

Am besten zu erkennen das der Ordner die ID-Nummer (in diesem Beispiel 850261012) hat oder am Datum/Zeitstempel wann der Ordner erstellt worden ist.

Nun kopiert man sich den Ordner 850261012 einfach in ein eigenes anderes Verzeichniss auf seinem PC.

Ich habe mir für alle Transport Fever Download einen eigenen Ordner erstellt. Bei mir landet diese Kopie dann

unter X:\Gaming\Downloads\Transport Fever\Mods-aus SteamWorkshop

Die Mod deabonniere ich dann wieder und verschiebe / kopiere den Ordner 850261012 nach \Steam\steamapps\common\Transport Fever\mods

Zur Besserung kompatibilität des Mod's am besten noch ein _1 an den Ordernamen anfügen das dieser im Spiel nicht mit einem * angezeigt wird.

Und schon kann sie in Transport Fever aktiviert und verwendet werden. Steam / der Modder kann nun machen was er will. Die Mod bleibt vorhanden.

Zur Sicherung / damit durch eine eventuelle Neuinstallation oder anderes nichts "passieren" kann noch folgendes:

Den Ordner 850261012 in eine zip-Datei packen und diese dann umbenennen - 850261012_Russische Zugdepots.zip

somit weis ich auch wieder welche Mod sich hinter dieser Nummer verbirgt.

Diese zip-Datei wird dann zur Sicherheit (Immer auch an Backups denken!!) noch auf eine NAS-System (siehe https://de.wikipedia.org/wiki/Network_Attached_Storage) kopiert.