

# Modding Welt

## *MOD-UPDATES VON GITHUB*

### *LADEN UND EINFÜGEN*

#### Inhalt

<b>Vorwort</b> .....	<b>2</b>
<b>Herunterladen der Dateien</b> .....	<b>3</b>
<b>Vorbereiten der Dateien</b> .....	<b>4</b>
<b>Kopieren der Daten</b> .....	<b>5</b>

# Modding Welt

---

## Vorwort

---

Dieses Tutorial soll euch zeigen, wie man ein Mod-Update von der Plattform GitHub laden und den entsprechenden Mod aktualisieren kann.

Mancher Modder und Scripter benutzen die Plattform ‚GitHub‘ um mit mehr Leuten am selben Mod zu arbeiten. Die Plattform hat den Vorteil, dass die Daten des Mods stetig aktuell sind und somit ein lästiges hin und her schicken entfällt.

Sollten die Verantwortlichen eines Mods den Link zu GitHub freigeben, profitieren dadurch auch die User, da sie sich immer den aktuellsten Fix und Updates holen können.

### *Vor- und Nachteile für User:*

**Vorteil:** Ein langes Warten bis ein Mod zb auf Modhub aktualisiert wird, entfällt.

**Nachteil:** Die Updates und Fixes sind meist recht klein und kommen häufiger.  
Auch die Versionsnummer bleibt in der Regel gleich.  
Ausnahmen gibt es natürlich.

Alles in allem ist das aber eine super Sache, wenn es da nicht einen kleinen Haken beim Download dieser Updates geben würde.

Die herunter geladene Datei kann nicht ohne weiteres in den Modordner geschoben werden. Diese ist so erstmal nicht nutzbar und es bedarf hier etwas Eigeninitiative.

Einen Weg von vielen werde ich euch in diesem TUT nun aufzeigen.

Los geht's ...

# Modding Welt

## Herunterladen der Dateien

Als erstes solltet ihr euch zunächst den regulären Mod von zb Modhub laden und in euren Modordner kopieren.

In diesem Beispiel wäre dies das ManureSystem vom Wopster.



Als nächstes ladet ihr die aktuellste Version davon von GitHub herunter.

Link: <https://github.com/stijnwop/manureSystem>

Manure System modification for Farming Simulator 2019

410 commits   1 branch   0 packages   1 release   6 contributors

Branch: master   New pull request   Find file   **Clone or download** Click #1

Clone with HTTPS <sup>Ⓜ</sup>  
Use Git or checkout with SVN using the web URL.  
<https://github.com/stijnwop/manureSystem>

Open in Desktop   **Download ZIP** Click #2

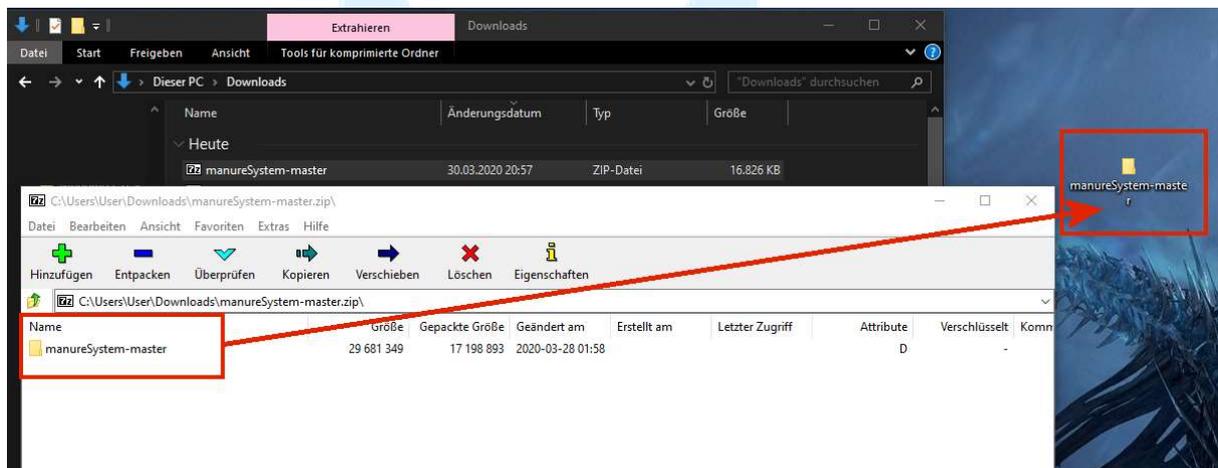
docs	Describe adding animation to the vehicles.	
resources	Add width spec to the fertilizer hose.	
src	Add fillarm configuration support.	
translations	Update Translation ES	
.editorconfig	Added gitignore and editorconfig files.	8 months ago
.gitignore	Added gitignore and editorconfig files.	8 months ago
README.md	Add FAQ to the readme.	13 days ago
icon.dds	Add mod icon by workflowsen.	2 months ago
icon.png	Add mod icon by workflowsen.	2 months ago
modDesc.xml	Tweak park position of the FieldMaster, TSA and VE8000 to fit the 5m ...	7 days ago
workspace.mel	Add Maya workspace file.	7 months ago
zip.cmd	Exclude the docs from the zip.	25 days ago

README.md

# Modding Welt

## Vorbereiten der Dateien

Die herunter geladene ZIP von GitHub öffnet ihr nun mit einem geeigneten Programm und zieht den sich darin befindenden Ordner auf euren Desktop. Danach könnt ihr die Zip wieder schließen.



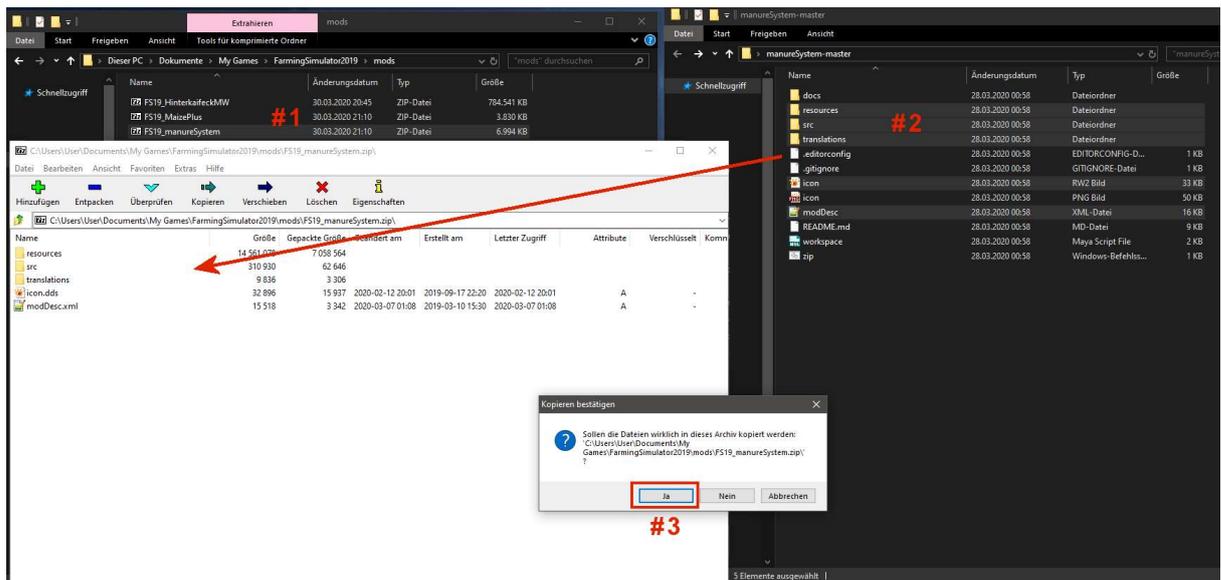
(Ein gutes Tool dafür ist **7zip**, dies ist kostenlos und das meiste lässt sich damit per Drag&Drop erledigen.)

Als nächstes geht ihr in euren Modordner und öffnet die Zip des ManureSystem und den zuvor kopierten Ordner auf eurem Desktop.

Die Fenster schiebt ihr dann am besten nebeneinander um auf alles zugreifen zu können.

# Modding Welt

## Kopieren der Daten



Da nun alles schön übersichtlich auf eurem Bildschirm zu sehen ist, könnt ihr in der Zip nachschauen welche Daten für den Mod relevant sind.

Dieselben markiert ihr euch nun in dem Ordner und zieht diese anschließend in die Zip (roter Pfeil).

Nun werdet ihr gefragt, ob ihr euch wirklich sicher seid diese Daten zu kopieren und das bestätigt ihr dann mit einem **JA**.

Jetzt könnt ihr alle Fenster schließen und den Ordner auf eurem Desktop löschen.

*Nun habt ihr die aktuellste Version von dem ManureSystem in eurem Spiel.*