

Ab und zu kommt die Frage auf, warum und vor allem auch wie man mit mehreren Mod-Ordern arbeiten kann und auch sollte.

Diese Aufstellung soll euch vorab einige Sachen aufzeigen (ohne Anspruch auf Vollständigkeit):

- wenn man nur einen Ordner hat und dort immer wieder Mods und Maps reinkopiert, verliert man irgendwann den Überblick, was man nun für einen bestimmten Spielstand oder eine Karte oder auch MP/Server braucht
- einige Mods vertragen sich nicht untereinander und können von Fehlern bis hin zu Abstürzen führen
- generell sollte in einem mods-Ordner immer nur eine Map liegen und nicht mehrere
- bei den Standardmaps von LS19 (z.Bsp. Felsbrunn und Ravenport) sollten nur die Mods im Ordner vorhanden sein
- in einem Ordner sollten nur die Mods liegen, welche man auch verwendet und aktiviert hat
LS19 liest nämlich grundsätzlich alle Mods erstmal ein, auch wenn sie im Spielstand nicht aktiviert worden sind
- man kann nicht mehrere Versionen eines Mods mit gleichem Dateinamen behalten, was vor allem im Multiplayer problematisch ist
- nicht jeder Mod ist Multiplayer-tauglich, da dies nur eine Variable ohne Wahrheitsgehalt ist
- der Speicherort des Standard-Mod-Ordners ist immer der gleiche und man kann ihn nicht einfach z.Bsp. auf eine andere Festplatte verschieben

Um vor allem die möglichen Probleme zu minimieren, sollte man daher mit mehreren Mod-Ordern arbeiten. Damit das Spiel auch den richtigen Ordner nutzt, müsste man händisch mit den Ordernamen jonglieren und diese ständig umbenennen. Der Pfad zum genutzten Ordner steht übrigens in der gameSettings.xml und dort kann man ihn natürlich auch ändern. Diese Arbeit kann euch aber ein „Mod Manager“ oder auch „Folder Manager“ relativ einfach abnehmen.

Ich sage nicht, dass jeder so einen Manager braucht, aber es ist eine einfache und komfortable Möglichkeit – vor allem dann, wenn es um mehr als nur 2 oder 3 Ordner geht.

Wichtig: beendet das Spiel immer komplett, bevor ihr mit einem Manager an die Mod-Ordner rangeht oder Änderungen an Mods vornehmt!

Der Standardpfad zu LS19, in welchem die Configs, Savegames und Mods liegen:

C:\Users*DeinBenutzername*\Documents\My Games\FarmingSimulator2019\

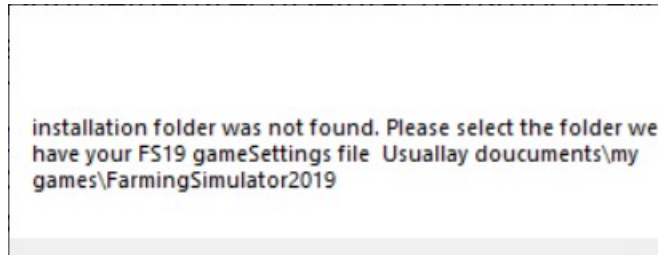
Es gibt verschiedene Manager und einen recht einfachen möchte ich euch vorstellen: **PV-Tools**
Die neuere Version 2 besitzt zwar ein schöneres HUD, aber bietet (aktuell) noch keine wirklichen Vorteile (für mich).

Download: <https://pvmmods.com/index.php?resources/pv-tools.168/>

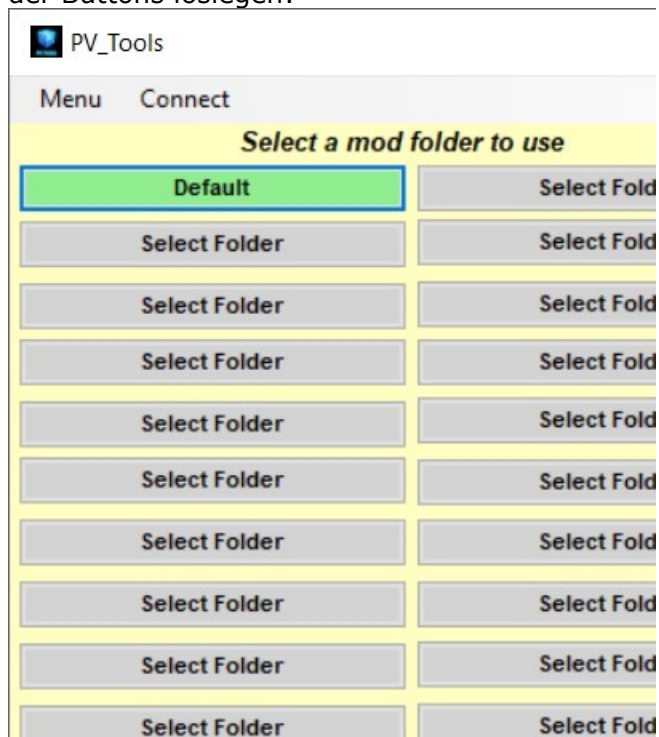
Daher nutze ich immer noch die Version 1, welche es aber scheinbar nicht mehr auf der Seite gibt und daher habe ich sie bei mir hochgeladen.

Download: https://ls19.crazy-iwan.de/tools/PV_Tools-1.zip

Beim ersten Start wird man als erstes nach dem Pfad zum LS19-Ordner gefragt:

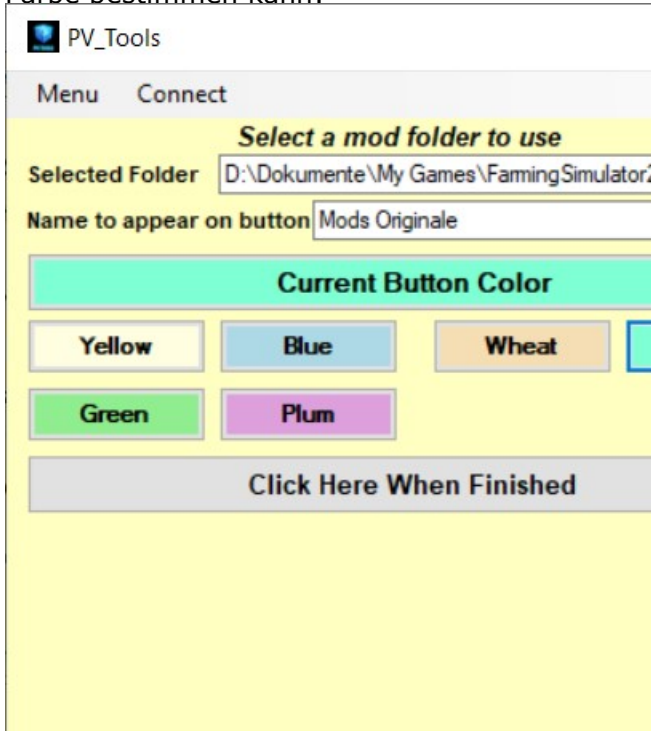


Sobald man diesen angegeben hat, erscheint das Programmfenster und man kann mit der Zuordnung der Buttons loslegen:

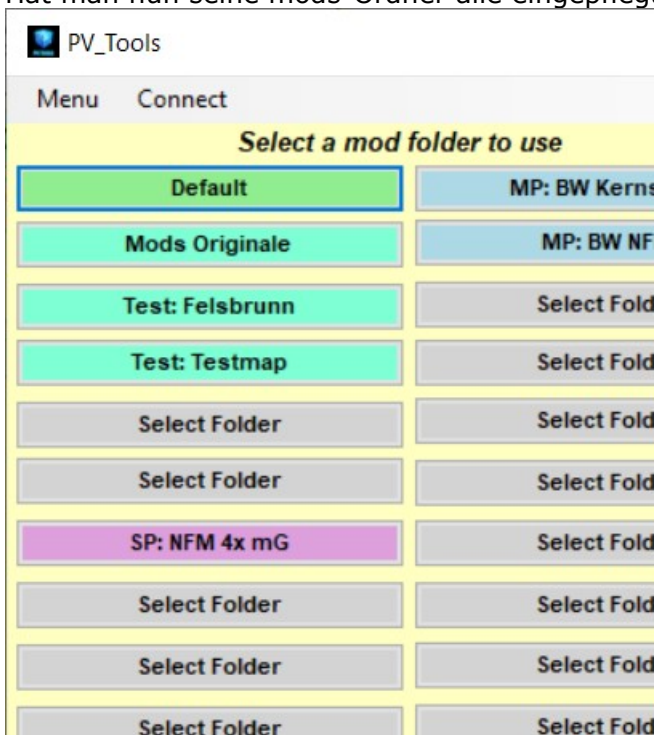


„Default“ ist hier der Button für den Standard-Modordner „mods“. Diesen sollte man unbedingt behalten und nicht löschen. Andernfalls kann es zu Fehlern kommen. Ebenso sollte man nicht den Ordner „modsSettings“ löschen oder umbenennen, da einige Mods ihre Einstellungen dort abspeichern.

Möchte man nun einen der Button mit einem neuen Modordner verknüpfen, muss man einfach nur drauf klicken. Als erstes soll man nun den Mod-Ordner auswählen, anschließend den Namen zur Anzeige eintragen und zum Anschluss wird einem das Ergebnis angezeigt, wo man dann noch eine Farbe bestimmen kann:



Hat man nun seine mods-Ordner alle eingepflegt, könnte es so wie bei mir aussehen:



Wie man sieht, kann man die Button beliebig belegen. Unten im Fenster wird einem der aktuell aktive mods-Ordner angezeigt.

Möchte man einen Button löschen, weil z.Bsp. der Ordner nicht mehr existiert, dann geht das ganz einfach. Man klickt einmal unten rechts auf den Button „Reset A Button“ und anschließend auf den zu löschenden Button. Danach kann dieser wieder neu belegt werden.

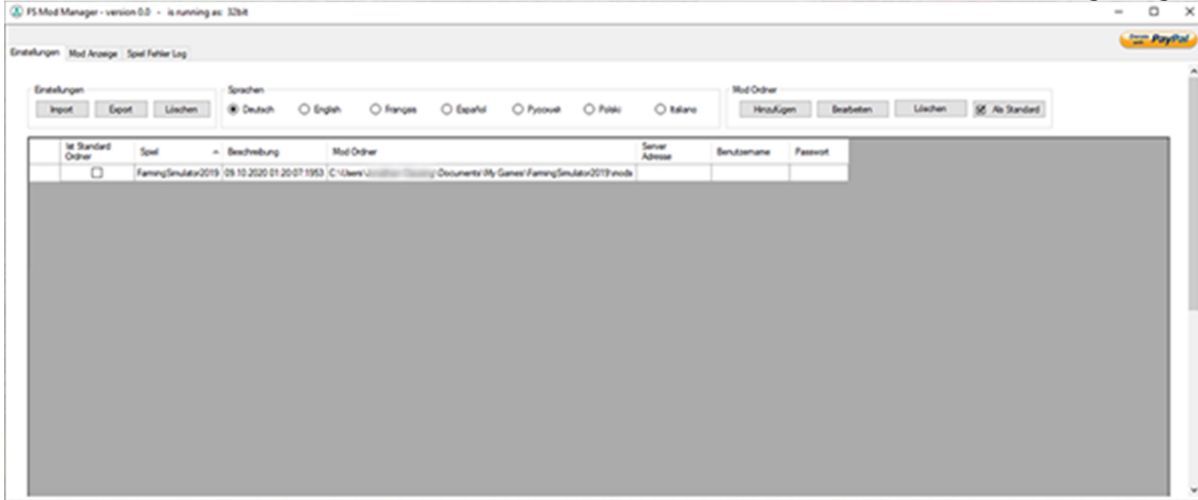
Ein weiterer Manager wäre **FS Mod Manager 5**

Download: <https://www.modhoster.de/mods/fs-mod-manager-5>

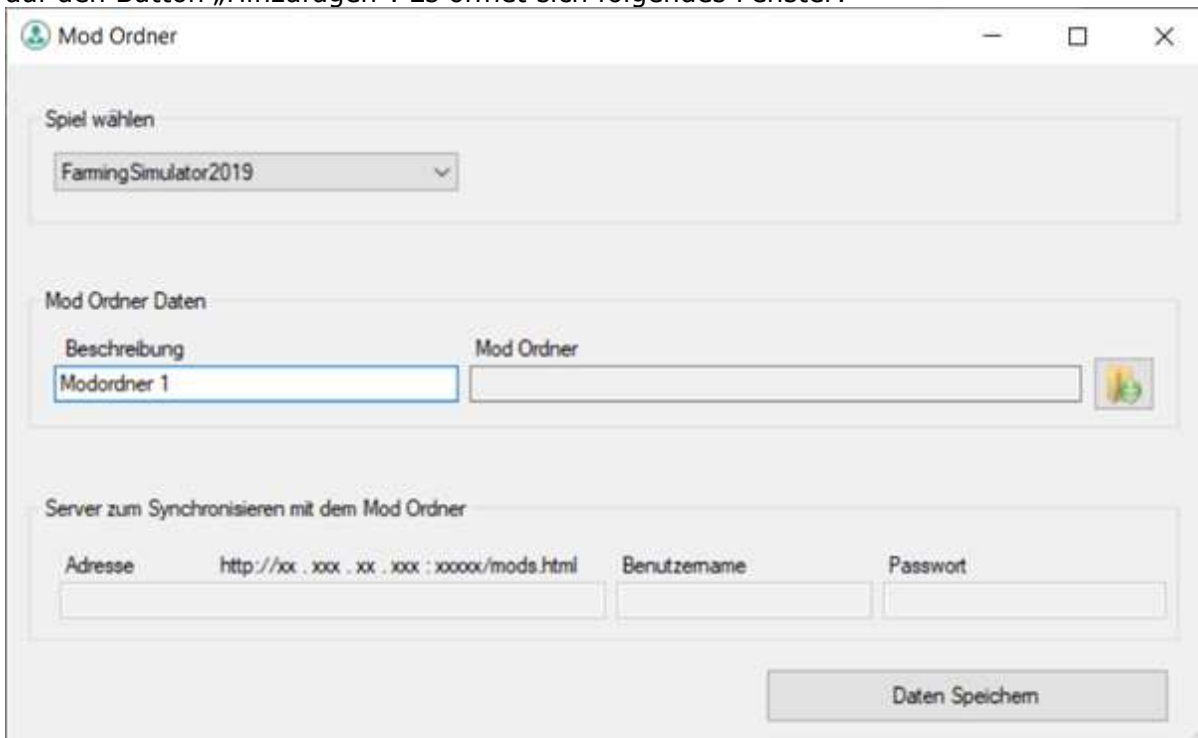
Dieser ist zwar schon etwas älter, aber bietet neben der Mod-Ordnerverwaltung auch noch eine Modanzeige sowie ein Auslesen der Logdatei an.

Nachdem Download entpackt ihr ihn in einem beliebigen Ordner. Dieser Manager kann installiert werden, aber es reicht auch die Portable-Version. Diese kann man nämlich beliebig verschieben oder auch z.Bsp. von einem USB-Stick starten.

Nach dem ersten Start wird erstmal nur der Standard-Ordner für Mods direkt angezeigt:



Wollt Ihr nun einen Mod-Ordner erstellen oder einen vorhandenen hinzufügen, drückt ihr oben rechts auf den Button „Hinzufügen“. Es öffnet sich folgendes Fenster:



Als erstes wählt ihr oben links „Farming Simulator 2019“ aus, denn das ist notwendig, damit der Manager weiß, welchem Programm er den Ordner zuordnen soll. In der Beschreibung könnt ihr eine Art Titel für den Mod-Ordner hinterlegen, welcher dann auch im Manager angezeigt wird. Die Liste im Manager wird anhand der Beschreibung alphabetisch sortiert angezeigt.

Rechts neben dem Feld „Mod Ordner“ ist ein Button mit einem Ordner-Symbol. Klickt ihr darauf, erscheint ein Fenster, um den Mod-Ordner auszuwählen. Hierbei ist es egal, ob der Mod-Ordner sich auf Laufwerk C oder auf einer anderen Festplatte befindet.

Die drei Felder darunter könnt ihr leer lassen und ignorieren, da die Server-Synchro in LS19 eh nicht funktioniert.

Wenn ihr alles eingetragen und ausgewählt habt, müsst ihr das ganze nur noch mit dem Button „Daten Speichern“ auch speichern. Ihr kommt dann zurück ins Hauptfenster, wo der neue Eintrag nun in der Liste vorhanden sein sollte.

Das Bearbeiten sowie Löschen sollte sich von alleine erklären: einfach einen Eintrag in der Liste auswählen und anschließend den entsprechenden Button anklicken.

Wollt ihr nun LS19 mit einem entsprechenden Mod-Ordner spielen, dann klickt ihr mit der Maus auf die Beschreibung und anschließend oben rechts auf den Button „Als Standard“. Die Reihe sollte nun komplett grün hinterlegt sein und ein Haken bei „Ist Standard Ordner“ gesetzt sein. Wenn ihr nun das Programm schließt und LS19 startet, dann wird der Inhalt dieses Mod-Ordners benutzt.

Weitere Modmanager: <http://letmegooglethat.com/?q=LS19+modfoldermanager>

Ein paar Tipps zum Schluss...

Ich habe mir angewöhnt, Einträge für Server mit einem (MP) vor dem Namen kenntlich zu machen und lokale mit (SP). So finde ich schneller den gewünschten Eintrag, vor allem wenn die Anzahl an Ordnern steigt.

Desweiteren nutze ich einen Mod-Ordner nur für die Mods, welche ich regelmäßig per Hand bzw. manuellem Download oder per Ingame-Modhub aktualisiere. Zu den manuell zu aktualisierenden gehören z.Bsp. Autodrive, CoursePlay und AIVE, per Ingame-Modhub oder sonstigen Quellen wären das u.a. Seasons und diverse Modfahrzeuge und -gebäude.

Die Mods in diesem Ordner aktualisiere ich regelmäßig, um auf dem laufenden Stand zu bleiben und kopiere von dort aus die Mods dann in die entsprechenden anderen Ordner (nicht MP!). So sind sie alle aktuell und ich habe nur einen Ordner, welchen ich pflegen muss.

Nun wünsche ich euch viel Spaß mit dem Mod-/Folder-Manager eurer Wahl und bei Fragen einfach fragen!

Euer Iwan

🔗 Homepage: <https://ls19.crazy-iwan.de>

🔗 "Blaue Wölfe": <https://bw.crazy-iwan.de>

➡ Twitch: <https://www.twitch.tv/iwan1803>

➡ Youtube: <https://www.youtube.com/c/Iwan1803>

📧 Support: <https://www.tipeestream.com/iwan1803/tip>