



FarmingSimulatorLauncher

Deutsch (English, French version below)

Der FarmingSimulatorLauncher (FSL) soll das Verwalten der verschiedenen Spielstände und Mods vereinfachen.

Hierfür legt FSL einen Modordner an, in dem alle Mods, inkl. Mod-Maps, gespeichert werden.

Es ist Möglich, von einem Mod oder einer Map mehrere Versionen in FSL zu importieren und in unterschiedlichen Savegames unterschiedliche Versionen zu nutzen. !!! Es ist aber weiterhin nicht möglich in einem Savegame unterschiedliche Versionen des selben Mods zu verwenden. !!!

FSL erzeugt für jedes Savegame einen eigenen Ordner und zugehörigem Backup Ordner. Somit gibt es, im Unterschied zum Landwirtschaftssimulator mehrere Backupordner.

Beim Start eines Savegames, aus FSL heraus, wird das savegame1 angelegt und alle benötigten Mods in den LS-Modsordner verlinkt. Somit sind für LS nur die benötigten Mods sichtbar.

Nach dem Spielstrt läuft FSL im Hintergrund weiter und synchronisiert die Savegame- und Backup-Ordner kontinuierlich.

Erster Start

Beim Start erscheint zuerst die Auswahl, welches LS Version benutzt werden soll.

Savegame

Neues Savegame anlegen

Savegame importieren

Savegame ändern

Savegame löschen

Mods

Hinzufügen zu FSL

Entfernen aus FSL

FSL Einstellungen

FSL updaten

English

First start

Savegame

New savegame

Import savegame

Change savegame

Remove savegame

Mods

Add

Remove

Settings

Update FSL