

Mod-Tools

Inhaltsverzeichnis

- [1 Einleitung](#)
- [2 Hinweis](#)
- [3 Programme / Tools](#)
- [4 Arma3Sync_](#)
- [5 JustSync](#)
- [6 ArmA Launcher_](#)
- [7 Manuelles Starten von Mods](#)

Der Wiki Eintrag sammelt die verschiedenen Informationen zu den in ArMA gängig genutzten Tools (Programmen) die einem bei der Installation und dem Starten von Modifikationen nutzen sollen

1 Einleitung

Mit „[Mod-Tools](#)“ sind in ArMA gängig genutzten Tools (Programmen) die einem bei der Installation und dem Starten von Modifikationen nutzen sollen gemeint. Der Begriff „Mods“ steht hier für Modifikation, denn ArMA 3 ist eines der wenige Spiele, die Community Modifikationen zulässt und aktiv nutzt.

2 Hinweis

Ich werde in diesem Artikel auf Tutorials und Wiki Links von anderen Clans und Communitys zugreifen, da es keinen Sinn ergibt, das Rad neu zu erfinden. Um diesen Wiki Eintrag „übersichtlich“ zu lassen, nutze ich die Spoiler Funktion. Weiterführende Links, YouTube Tutorials sind im Spoiler enthalten.

3 Programme / Tools

Es gab über die Jahre verschiedene Programme und Tools, aber nachdem ArMA 3 im September 2013 veröffentlicht wurde und den dritten Teil einer Serie darstellt – eigentlich den vierten Teil -, hatte die Community schnell Programme entwickelt, die das „Mitstarten“ von Modifikationen erleichterte. Denn zu Beginn von ArMA 3 war die Unterstützung im Game selber eher „marginal“ und sehr „fehleranfällig“ und „userunfreundlich“. Die vierte Möglichkeit wird kaum noch genutzt, es wäre das „manuelle“ Starten von Mods über Anhänge an die Starteinstellung der ArMA.exe.

Es entwickelten sich über die Zeit drei verschiedene:

1. [Arma3Sync](#)
2. JustSync
3. [ArMA Launcher](#)

(Die Nummerierung soll keine Wertung darstellen)

4 Arma3Sync_

[Arma3Sync](#) ist ein recht komplexes Programm. Es arbeitet mit Dateiabgleichen auf den jeweiligen Servern und den Zusammenstellungen von Repository. Repository sind „Zusammenfassungen“ von verschiedenen [Mod](#) Paketen zu einer bestimmten Kombination.

Beim Event

Meist wird zu einem Event ein oder mehrere Repository Links verteilt. Mit diesen Repository muss man sich Synchronisieren und diese dann zum Event anstarten.

Download [Link](#)

[Spoiler anzeigen](#)

5 JustSync

JustSync ([JSA](#)) ist im Grunde ein recht simples Programm. Es arbeitet auch mit einem Dateiabgleichen auf den jeweiligen Servern und verschiedenen „Profilen“ (Zusammenstellungen). Jeder [Mod](#) bekommt hier einen eigenen Schlüssel und bei Modanzahlen über ~ 20 müssen so genannte Container gebildet werden. Für den Nutzer einfach, für den Server Betreiber nicht ganz so. Ein weiterer Nachteil ist, dass JustSynx die Mods auch ab und an „neu“ anlegt, wenn diese bereits vorhanden sind.

Beim Event

Meist wird zu einem Event ein Link zum jeweiligen Server und / oder eine Configdatei verteilt. Man muss dann die Config in seiner lokalen Installation von JustSync öffnen und sich mit den benannten Servern verbinden und die Mods „aktualisieren“.

Download [Link](#)

[Spoiler anzeigen](#)

6 Arma Launcher_

[Arma Launcher](#) ist ein Startprogramm das bei Arma bereits automatisch dabei ist. Seit dem Ausbau des „Steam Workshops“ wird auch dieser vermehrt genutzt. Hier werden die Modifikationen direkt mit dem Steam Workshop synchronisiert. Es wird von nicht so vielen Clans / Communitys genutzt, da der [Arma Launcher](#) lange Zeit als zu „unserunfreundlich“ galt. Mit der zunahme von AltisLive Spielern und einigen „Real Life“ Simulationen in der Arma Community, ist die Beliebtheit des [Arma Launcher](#) gestiegen.

Beim Event

Meist wird zu einem Event ein Link bzw. ein HTML Adresse verteilt. Diese HTML Adresse trägt man dann im [ArmA Launcher](#) unter „Mods / Mehr / Modliste aus Datei importieren“ ein. Vorher sollte man alle (aktiv geschaltete) „abonnierte“ Mods deaktivieren. Nach dem Import der [Mod](#) Liste aktualisiert der [ArmA Launcher](#) diese im Hintergrund autonom.

[Spoiler anzeigen](#)

7 Manuelles Starten von Mods

Manuelles Einbinden / Starten von Mods, WTF? 😞

Na ja, es ist eben die klassische Art und Weise, denn wenn man es aus der Historie her erblickt, wurden die Mods früher nur so an gestartet. Also früher ist zu OFP und Armed-Assault Zeiten. Erst mit komplexeren Mods die gewisse „Abhängigkeiten“ haben, hat diese Art und Weise nachgelassen. Der erste [Mod](#) der diese „Abhängigkeiten“ hatte war der [ACE Mod](#) mit dem Bereich der CBO und ArmA 2. Um wirklich komplett zu sein, will ich es hier aber auch nennen.

[Spoiler anzeigen](#)

OK...

wenn Du sonst noch Fragen hast, [Discord](#) und [Teamspeak](#) oder Forum, einfach fragen!

