

Workshop

Inhaltsverzeichnis

- [1 Verwaltung](#)
 - [1.1 Übersicht](#)
 - [1.2 Artikel anlegen](#)
 - [1.3 Name und Beschreibung ändern](#)
 - [1.4 Content hochladen](#)
 - [1.5 Vorschaubild hochladen](#)
 - [1.6 Abhängigkeiten einrichten](#)
 - [1.7 Sichtbarkeit](#)
 - [1.8 Weitere Einstellungen](#)

Der Zugriff auf den Workshop erfolgt im ContentTool in einem eigenen Dialogfeld, welches im ContentTool-Hauptmenü mit der Schaltfläche "Workshop" aufgerufen werden kann. Das Tool selbst muss hierfür nicht zwingend am LOTUS-Server angemeldet sein, der Steam-Client aber schon.

1 Verwaltung

1.1 Übersicht

Links auf dem Workshop-Dialogfeld befindet sich eine Liste der *eigenen* Workshop-Artikel. Sobald Du über mehr als 50 Artikel verfügst, wird die Liste in mehrere Seiten aufgeteilt. Der Seitenwechsel wird dann unter der Liste gesteuert und dort ist auch die aktuelle Seitenzahl ablesbar.

Sobald ein Artikel ausgewählt wird, werden weitere Information - insbesondere die hochgeladenen Container - angezeigt, aktivieren sich rechts die Schaltflächen zum Bearbeiten dieses Dialogfeldes und ein rotes oder grünes Quadrat zeigt an, ob der Artikel bereits öffentlich sichtbar oder noch versteckt und somit nur für Dich sichtbar ist.

1.2 Artikel anlegen

Hierfür muss einfach nur auf die entsprechende Schaltfläche geklickt werden und anschließend Name und Beschreibung eingegeben werden. **Wichtig:** Es ist *erlaubt*, dass mehrere Artikel denselben Namen aufweisen. D.h. aber auch, dass nicht geprüft wird, ob der eingegebene Name bereits vergeben ist! Darauf sollte aber geachtet werden, da die Artikel in der Liste andernfalls nicht mehr unterschieden werden können.

Wichtig: Um den Workshop als Entwickler zu nutzen, muss zunächst eine Vereinbarung mit Steam bestätigt werden. Sobald man seinen ersten Artikel angelegt hat, erscheint deshalb eine Meldung, die einen darauf hinweist und es wird auf die entsprechende Steam-Website weitergeleitet. Dort muss man sich dann anmelden und diese Vereinbarung bestätigen.

Sofern man mit dieser *nicht* einverstanden ist, kann man keine Downloads über die Steam-Plattform veröffentlichen.

1.3 Name und Beschreibung ändern

Hierfür einfach den Artikel links auswählen und rechts die entsprechende Schaltfläche anklicken.

1.4 Content hochladen

Sobald ein Artikel angelegt wurde, können nun Container hochgeladen werden. Hierfür wird der MyContent-Ordner im LOTUS-Verzeichnis samt seiner Unterordner durchsucht und es wird eine Liste aller Container-Dateien (*.lct) angezeigt. Dort können nun diejenigen Container angehakt werden, die zu diesem Artikel gehören sollen. Nach der Bestätigung der Liste wird unmittelbar die jeweils aktuelle Version dieser Container auf den Steam-Server hochgeladen.

Wurden bereits Container hochgeladen, dann sind sie in der Container-Liste bereits angehakt! Diesen Haken nicht entfernen, da dieser Container ansonsten aus dem Workshop-Artikel gelöscht wird! Nach dem Bestätigen werden nun *alle* angehakten Container - auch diejenigen, die sich bereits im Workshop-Artikel befanden - wieder in aktueller Version hochgeladen. Ein bereits im Workshop befindlicher Container kann nicht in seiner alten Version beibehalten werden.

1.5 Vorschaubild hochladen

Ein Vorschaubild kann mit der entsprechenden Schaltfläche hochgeladen werden. Es sollte im Format 16:9 vorliegen. Es darf ruhig eine hohe Auflösung verwendet werden - zwar werden die Bilder für den Steamworkshop entsprechend automatisch verkleinert, aber dennoch kann sich der Interessent das Bild auch in voller Größe anzeigen lassen.

1.6 Abhängigkeiten einrichten

Als Map-Entwickler wird man früher oder später in die Situation kommen, dass man Szenerieobjekte oder [Splines](#) benutzt, die nicht zum LOTUS-Standardumfang gehören, sondern Teil eines anderen Workshop-Artikels (von einem anderen Entwickler oder von einem selbst) sind.

Für diesen Fall bietet Steam an, Abhängigkeiten einzurichten; dem Map-Workshop-Artikel "MapX" wird dann also mitgeteilt, dass er nur funktioniert, wenn man auch den Objekt-Workshop-Artikel "ObjY" aboniert. Sobald dies geschehen ist, wird auf im Steam-Workshop bei Aufruf von "MapX" angezeigt, dass "ObjY" benötigt wird und auch gleich, ob "ObjY" bereits aboniert wurde. Auch erscheint eine entsprechende Warnung, sobald man "MapX" aboniert, obwohl "ObjY" noch nicht aboniert wurde.

Diese Abhängigkeiten können im ContentTool eingerichtet werden: Hierfür markiert man auf dem Workshop-Dialogfeld in der Hauptliste zunächst den Workshop-Artikel "MapX". Mit der Schaltfläche "Abhängigkeiten" erreicht man nun ein weiteres Dialogfeld mit zwei Listen. Hier kann man in der oberen Liste nach anderen Workshop-Artikeln suchen - insbesondere in unserem Fall natürlich nach "ObjY". Dann kann man mit der entsprechenden Schaltfläche zwischen den beiden Listen dieses in die untere Liste hinzufügen, womit der Artikel nun im Steam-Workshop als Abhängigkeit eingerichtet ist.

1.7 Sichtbarkeit

Damit man zunächst in Ruhe seinen Workshop-Artikel konfigurieren kann und vielleicht sogar aus Marketing-Gründen erst zu einem bestimmten Stichtag/-zeitpunkt zu releasen, werden Artikel zunächst "versteckt" angelegt; es ist dann also im Workshop nur für den Eigentümer sichtbar.

Um den Artikel nun sichtbar zu schalten, klickt man auf die entsprechende Schaltfläche - klickt man diese erneut an, wird er wieder versteckt.

1.8 Weitere Einstellungen

Steam bietet noch eine große Anzahl weiterer Features an. Um diese zu konfigurieren, klickt man auf die Schaltfläche "Weitere Einstellungen" und wechselt damit hinüber zum Steam-Client zur Konfigurationsseite für den aktuell markierten Artikel und kann dort weitere Konfigurationen vornehmen.