Modding - was ist möglich?

Grüne Schrift - möglich Blaue Schrift - teilweise möglich (siehe Kommentar) Rote Schrift - nicht möglich

Schienen

- Texturen bearbeiten
- Meshes bearbeiten
- Daten bearbeiten
- Neue Gleise hinzufügen
- Oberleitung bearbeiten

Straßen

- Texturen bearbeiten
- Meshes bearbeiten (Die Straßen werden vom Code generiert, man kann lediglich die Anzahl, Breite und Höhe der Straßen/Gehwege bearbeiten)
- Daten bearbeiten
- Neue Straßen hinzufügen
- Dekorationen bearbeiten
- Oberleitungen zu Tramschienen hinzufügen

Gebäude

- Texturen bearbeiten
- Meshes bearbeiten
- Generierte Gebäude hinzufügen/bearbeiten
- Mesh-Gebäude hinzufügen
- Kapazität anpassen
- Gebäude-Kategorie ändern
- Bäume/Dekoration bearbeiten
- Animationen hinzufügen
- Zufällig gewählte Materialien benutzen
- Frei platzierbare Gebäude erstellen

Depots/Haltestellen

- Eigene Depots/Haltestellen hinzufügen
- Warenplatzierung bearbeiten
- Fahrzeug-, Waren- und Passagierpfade bearbeiten
- Meshes bearbeiten
- Texturen bearbeiten
- Zufahrtsstraße bearbeiten
- Getrennte Zufahrt/Ausfahrt nutzen

Bahnhöfe

- Schienen bearbeiten
- Gebäude bearbeiten
- Plattformen bearbeiten
- Abstand zur Straße bearbeiten
- Zugangsstraße bearbeiten
- Pfade für Waren/Passagiere bearbeiten
- Anzahl der Schienen erhöhen
- Animationen hinzufügen

Brücken

- Abstand der Pfeiler ändern
- Eigene Brücken hinzufügen
- Texturen bearbeiten
- Meshes bearbeiten
- Brückensegmentlänge bearbeiten

Tunnel

- Tunnel hinzufügen
- Texturen bearbeiten
- Meshes bearbeiten
- Anzahl an möglichen Schienen nebeneinander bearbeiten

Signale

- Eigene Signale hinzufügen
- Signale durch eigene Signale austauschen
- Verschiedene Signale für Fahrt/Halt aktivieren
- Texturen bearbeiten

Vehikel

- Eigene Fahrzeuge hinzufügen
- Texturen bearbeiten
- Daten bearbeiten
- Meshes bearbeiten
- Tür-Animationen hinzufügen
- Fahrtgeschwindigkeits-gesteuerte Animationen hinzufügen
- Soundset ändern/hinzufügen
- Mehrfachtraktionen bearbeiten/hinzufügen
- Zufällig gewählte Materialien benutzen (nur bei PKWs)
- Straßenfahrzeuge koppelbar machen

Terrain

- Terraintexturen bearbeiten

- Pinselgrößen hinzufügen
- Terrainbearbeitungstools hinzufügen
- Ändern auf welcher Höhe Städte und Industrien generiert werden

Industrien

- Eigene Industrien hinzufügen
- Meshes bearbeiten
- Texturen bearbeiten
- Animationen hinzufügen
- Eigene Waren hinzufügen
- Preisfaktor von Waren festlegen
- Verhältnis von Waren Ein- und Ausgang einstellen
- Den Städten andere Güter zum Verbrauch hinzufügen
- Weitere Ausbaustufen hinzufügen
- Verschiedene Meshes für verschiedene Ausbaustufen einstellen