

DAT

Table Of Contents

- [1 DATs verändern](#)

Jedes Objekt, das auf dem Spielfeld zu finden ist, ist im Verzeichnis ObjData als DAT-Datei gespeichert. Dazu gehören Fahrzeuge, Industrien, Gebäude, Fahrwege, [Brücken](#), Signale oder auch die vom Spieler nicht zu beeinflussenden Bauten, wie die Fernleitungsmasten, die nahe der [Kraftwerke](#) gebaut werden.

Eine [Dat](#)-Datei ist eine komprimierte Datei, die aus mehreren einzelnen Dateien besteht. In der [Dat](#)-Datei befinden sich sämtliche Grafiken für alle möglichen Ansichten des Objekts und eine XML-Datei, die über verschiedene Variablen die Eigenschaften des Objekts beschreibt.

1 DATs verändern

Sowohl die Grafiken eines Objekts als auch dessen in der XML-Datei festgelegte Eigenschaften lassen sich verändern. Das so veränderte oder auf diesem Wege neu erstellte Objekt nennt man einen Mod. Um eine DAT-Datei zu verändern, muss sie entweder dekomprimiert werden, um auf alle einzelnen Bestandteile Zugriff zu erhalten oder man benutzt für kleinere Änderungen Programme, die die Veränderungen selbsttätig in die DAT-Datei übernehmen.