Funktionieren Train Fever/Transport Fever Mods in TPF 2?

Da diese alles entscheidende Frage !/ anscheinend viele Leute beschäftigt und in den nächsten Tage, Wochen und Monaten beschäftigen wird, versuche ich mal einen kleinen Überblick über den Stand der Dinge zum heutigen Tag (29.11.2019) zu geben. Der Artikel kann und wird (auch von anderen) erweitert werden, wenn es neue Erkenntnisse gibt.
Achtung! Dieser Artikel stellt meinen Wissenstand dar, es ist also durchaus möglich das dass ein oder andere "Problem" durch andere gelöst wurde und es dann doch geht, ich habe auch nicht alle 5000 Mods getestet.

Aber nun zur Sache! Welche Mods gehen denn nun und welche nicht?
Grundsätzlich sollte man mal von **Kein Mod funktioniert** ausgehen.

1. Train Fever Mods die Texturen beinhalten, die zu TF Zeiten verwendeten Materials (reflective, reflectiv_nrml) existieren nicht mehr und führen schon im Ladescreen zum ctd.
Funktioniert da ein Mod zum Mod?: Nein
Gibt es vielleicht Abhilfe? Ja es gibt ein Script mit dem man das material automatisch anpassen kann, das gleichzeitig auch die mdl/mesh an das neue System anpasst, der Mod ist dann grundsätzlich schon mal lauffähig. Dieser Vorgang muss einmalig durchgeführt werden und zwar für jeden Mod einzeln. Normalerweise macht das der Modauthor wenn er a) noch aktiv ist und b) bock dazu hat. Alle Mods wo das beides nicht zutrifft können zwar durch jeden User der sich das zutraut konvertiert werden, hochgeladen werden dürfen sie (ohne die Zustimmung des Originalauthors) nicht, da das gegen die Regeln der Webdisk verstößt **(Copyright!!)**
War das schon alles? Nein. Der Rauch ist in TPF2 sehr viel volumetrischer. Wenn es also gescheit ausschauen soll, müssen die Einträge für den Rauch alle um 50% verkleinert werden.
War das jetzt? Nein. Da es keinen materialtyp mehr gibt wo man keine mga braucht, muss/sollte man bei den Mods noch eine mga erstellen. Das muss man nicht machen aber es sieht halt kacke aus wenn die Mods dann glänzen wie ein Speckschwarte. (siehe eAnhang)
Das bis hier beschriebene trifft zumindestens auf alle Fahrzeuge zu, aber keine Garantie das auch alle Mods gehen. Der ein oder andere Modder hat sehr spezielle Techniken die unter Umständen nicht vom Script abgefangen werden können.

2. Transport Fever Mods

Hier werde ich mal ein bisschen unterteilen, aber grundsätzlich: Kein TPF Fahrzeug/ Mod mit Texturen läuft in TPF2**.** Aber auch hier kann man mit dem Script die meisten wieder zum laufen bekommen mit der selben Einschränkung wie oben Modauthor noch aktiv oder jeder für sich selbst. Die näheren Hintergründe spare ich mir an dieser Stelle da die nur für Modder interessant sein dürfte und dies hier nur der Übersicht dienen soll.
Fahrzeuge
1. Lokomotiven
(Fast) alle Lokomotiven können mit dem Script konvertiert so das sie lauffähig sind. Es funktionieren dann alle Features die die Lok schon in TPF hatte, also Wendezug, wechselnde Pantos, Lichtwechsel Alterung etc. Aber auch hier muss der Rauch angepasst werden und die Position des Fahrers.
2. Güterwagen
a) Güterwagen ohne Ladeanimation, siehe Lokomotiven
b) Güterwagen mit Ladeanimation und Standardladung, hier müssen nach der Konvertierung noch die Ladungen hinzugefügt werden. Dies geht nicht automatisch da hier Werte erforderlich sind die man aus dem alten Mod nicht auslesen kann.
c) Güterwagen mit Ladeanimation und Nutzermesh als Ladung, dies betrifft zum Beispiel Containerwagen.

Zum Zeitpunkt heute gibt es ein paar Ideen aber noch keinen funktionierenden Güterwagen
3. Personenwagen / Triebwagen
Siehe Lokomotiven , können mit dem script lauffähig konvertiert werden allerdings müssen ggf die Postionen der Personen angepasst werden.

Ein zusätzlicher Hinweis aus eigener Erfahrung: (Maverick2002)
Alle HDR-Dateien müssen in Höhe und Breite durch 16 teilbar sein (z.B.: 128 x 128 oder 128 x 64). Bei anderen Werte (z.B.: 121 x 121) kommt es zum Spielabsturz ohne Fehlermeldung, wenn die Textureinstellung im Spiel nicht auf der höchsten Stufe steht. Wenn man seine Mod auf höchster Texturstufe testet, fällt der Fehler nicht auf. (Man kann aber nicht davon ausgehen, dass jeder Nutzer auf höchster Texturstufe spielt)

3. Flugzeuge
Die müssen alle mit dem Konverter an TPF2 angepasst werden, hier gibt es keine Probleme.

4. Bahnhöfe
Mit Bahnhöfen hat sich bis heute noch keiner beschäftigt, die mtl müssen mit dem Konverterscript angepasst werden. Habe das an meinem Bahnhof getestet es gibt einen CTD sobald man ihn baut. Fehlermeldung ist irgendwas mit den Straßen. Da ich davon aber wenig Ahnung habe und mir bis jetzt auch keiner was dazu sagen konnte ist die Implementierung von BHF nach TPF2 weiterhin eine offene Baustelle

5. Assets / Schönbaumods
Müssen wegen der mtl erstmal durch das konverterscript laufen.
Inzwischen habe ich einige Mods ich getestet, unter anderem das Cargo-Asset-Pack, Licaons Kleingärten und meine Texaco Tankstelle (Wegpunkt). Nach der Konvertierung liefen alle. Da es jetzt aber Gras gibt, schauen die Kleingärten etwas merkwürdig aus da jetzt überall Gras durchsprießt.

Grashöhe kann reduziert werden, siehe dazu Lexikon-Eintrag (Grashöhe ändern).

6. Signale
Es wurden schon einige Signale konvertiert so das hier wenige Wünsche offen bleiben werden.
[/size]
7. Brücken / Tunnel / Oberleitungen / Straßen / Gleise
Brücken: Exemplarisch getestet mit der Schnellfahrbrücke von Merk, absturz beim laden. "pillarlen" neuer Parameter?
Tunnel: Exemplarisch getestet mit den einfachen Tunneln von @Randomx7, laufen beide (meld dich bei mir wenn du die konvertierten Mods haben willst)

Rest TBT (to be tested)

8. Scriptmods
Habe ich nicht viele getestet daher will ich hier keine allgemeine Aussage treffen.

9. Karten
TBT

10. Was ist mit den neuen TPF Features
Zielanzeigen in den Mod zu integrieren ist rein scripttechnisch gelöst. Dazu Bedarf es einiger Zeilen in der mdl, der Aufwand ist recht überschaubar, aber die Auswahlmöglichkeiten um eine realistische ZZA besonders bei Zügen zu erstellen lassen Wünsche (an UG) offen.

Was ist dieses Konverterscript von dem ich die ganze Zeit rede?
Das ist ein Script das @EAT1963 in den letzten Wochen zusammen mit @Grimes und mir als Betatester geschrieben hat. Dieses muss einmalig und einzeln mit jedem Mod ausgeführt werden. Das Script funktioniert schon recht gut, die meisten Fahrzeuge sollten inzwischen mit dem script konvertiert werden können so das sie lauffähig sind. Eine Nacharbeit dürfte aber bei fast allen erforderlich sein um eventuelle kleine Fehler auszubügeln, neue Features einzubauen die es jetzt gibt oder bei GW die Fracht.

11. Modellviewer
Inzwischen ist der Modellviewer bei uns angekommen und er hat einige nützliche neue Funktionen. Unter anderem kann er genutzt werden um aus fbx files einen funktionsfähigen Mod zu machen. Dieses ist mir allerdings noch nicht gelungen.