Changelog - Transport Fever

Inhaltsverzeichnis

- 1 Build 19002 (nur Windows)
- 2 Build 19000 (nur Windows)
- 3 Build 18381 - THANK YOU
    - 3.1 Build 18341 - BETA
    - 3.2 Build 18255 - BETA
    - 3.3 Build 18126 - BETA
    - 3.4 Build 18094 - BETA
- 4 Build 15501 (nur Windows)
- 5 Build 15434
- 6 Build 15313
- 7 Build 14485
- 8 Build 14085
- 9 Build 13505
- 10 Build 13482 (nur Windows, Linux)
- 11 Build 12763
- 12 Build 12737
- 13 Build 12238 (nur Mac)
- 14 Build 12232 (nur Windows, Linux)
- 15 Build 12070
- 16 Build 12049
    - 16.1 Build 12039 - BETA
- 17 Build 11908
- 18 Build 11807 - RELEASE
- 19 Build 10408

1 Build 19002 (nur Windows)

20.04.2023

- Stellt **Kompatibilität mit AMD-Grafikkarten und neueren AMD-Treibern (ab Mai 2022)** wieder her

2 Build 19000 (nur Windows)

20.10.2021

- Behoben: OpenGL Problem mit neuem NVIDIA GPU Treiber 496.13

3 Build 18381 - THANK YOU

18.12.2018

- Rückwärtsfahrfunktion für Züge hinzugefügt
- Rückwärtsfahrlichter für Züge hinzugefügt
- Fahrerwechsel beim Rückwärtsfahren von Zügen hinzugefügt
- Modding-Funktion hinzugefügt, um Missionsskripte an freie Spiele anzuhängen

- Niederländische Übersetzung hinzugefügt
- Einrastverhalten der Werkzeuge für den Gleisbau verbessert
- Präzision der Neigung bei den Gleisbauwerkzeugen verbessert (Shift verwenden)
- Höhensteuerung der Bauwerkzeuge verbessert (PgUp und PgDown verwenden)
- Bau von Signalen verbessert: Einbahn-Signalparameter hinzugefügt
- Darstellung unterirdischer Linien im Linienmanager verbessert
- Fahrzeugersetzung verbessert: Fahrgäste oder Fracht verbleiben im Zug
- Fahrzeugersetzung verbessert: bessere Heuristik für Farbvorschläge
- Bauwerkzeuge verbessert: Shift-Taste hinzugefügt, um das Schließen des Menüs zu verhindern
- Hauptmenü verbessert: Mod-Liste und Menüparameter werden sofort gespeichert
- Kamerawerkzeug verbessert: Tastenkürzel und separate Einstellung im Hauptmenü zum Aktivieren hinzugefügt
- Verkehrssimulation verbessert: besseres Verhalten von Autos an Kreuzungen mit kurzen angrenzenden Straßen
- Debug-Modus verbessert: Nicht dem Spieler gehörende Industrien können jetzt abgerissen werden (Shift)
- Modding verbessert: Funktion zum Bauen kostenloser Straßen oder Gleise hinzugefügt
- Modding verbessert: Fahrzeug-Metadaten zur Definition von Kameraposition(en) hinzugefügt
- Modding verbessert: Datei- und Namensfilter für die Funktion `getEntities()` hinzugefügt
- Modding verbessert: Funktion `getTerrainPos()` hinzugefügt, um die Terrainposition der Maus zu ermitteln
- Modding verbessert: bessere Gruppierung von Frachtgegenständen im Industriefenster
- Modding verbessert: Optionen für die Geometriequalität zur Basiskonfiguration hinzugefügt
- Französische, deutsche, spanische, russische, tschechische, polnische, italienische und ukrainische Übersetzungen verbessert
- Flackern von Straßenbahngleisen an Straßenkreuzungen behoben und Darstellung verbessert
- Fehler behoben, durch den Züge bei niedrigen Bildraten auf eine sehr niedrige oder null Geschwindigkeit sprangen
- Fehler behoben, durch den Städte Gebäude auf Brücken bauten
- Fehler beim Bau von Zugsignalen links/rechts in Tunneln behoben
- Fehler behoben, durch den kein Linienweg zu einem Wegpunkt gefunden wurde (beim Verbinden zweier nahe beieinander liegender Bahnhöfe)
- Kollision beim parallelen Gleisbau neben einem Frachtterminal behoben
- Fehler behoben, durch den Tunnelwände beim unterirdischen Bau einer Bushaltestelle schwarz wurden
- Flackernde Baumtexturen auf bestimmten Nvidia-Grafikkarten der Serien 2xx, 3xx und 4xx behoben
- Fehler behoben, durch den bei Lastwagen keine Radanimation angezeigt wurde
- Fehlerhafte Anzeige des Fahrzeugbesitzers im Personenfenster behoben
- Seltenen Absturz beim Abriss von Straßen mit Bushaltestellen behoben
- Fehler behoben, durch den ein Spielerbetrieb beim Aufsteigen einer Stufe Geld kostete
- Absturz beim Laden behoben, wenn Sitze eines Fahrzeugs entfernt wurden, während sie noch benutzt wurden
- Seltenen Fehler behoben, durch den die Haltestellenliste einer Linie nicht bearbeitet werden konnte
- Ungeeignete Ziehrichtung beim Straßenbau behoben
- Fehler behoben, durch den Personen nicht vertikal liefen
- Kampagnenfehler behoben: Kredittasten sind in Kampagnenmissionen nicht mehr aktiviert
- Kampagnenfehler behoben: Zugriff auf Linien und Fahrzeuge der KI über Pop-ups ist nicht mehr möglich

3.1 Build 18341 - BETA

14.12.2018

Änderungen

3.2 Build 18255 - BETA

07.12.2018

Änderungen

3.3 Build 18126 - BETA

30.11.2018

Änderungen

3.4 Build 18094 - BETA

30.11.2018

Änderungen

4 Build 15501 (nur Windows)

18.05.2018

- Fehler behoben, bei dem das Windows-10-April-Update zusammen mit dem Steam-Overlay zu sehr langen Einfrierungen der Mauseingabe führte, während das Spiel weiterlief

5 Build 15434

14.05.2018

- Verhalten von Linien verbessert, wenn eine Bushaltestelle abgerissen und neu gebaut wird
- Liniendarstellung verbessert: Straßenwenden werden angezeigt
- Renderleistung bei Szenen mit sehr vielen Bäumen verbessert
- Videografikspeichernutzung in bestimmten Situationen verbessert/reduziert
- Kompatibilitätsprobleme mit veralteten AMD-Treibern behoben
- Fehler behoben, durch den Städte Straßen über Eisenbahngleise bauten
- Absturz in den Missionen EU04 und US05 behoben
- Zufällige Abstürze beim Bau von Straßen/Gleisen behoben
- Fehler behoben, durch den Fahrzeuge und andere Tabellen direkt nach dem Start eines neuen Spiels nicht sortierbar waren
- Drehgestellkonfiguration der Klasse 1042 und der PRR GG1 behoben
- Abstürze im Zusammenhang mit nicht vom Spieler gebauten Industrien mit Bahnhöfen behoben (Modding)
- Abstürze im Zusammenhang mit Stadtgebäuden mit Lagerbeständen behoben (Modding)

6 Build 15313

03.05.2018

- Simulationsleistung verbessert
- Renderleistung verbessert
- Leistung der Kamerabewegung verbessert
- Leistung der Werkzeuge und Statistiken verbessert
- Ruckeln beim Monatswechsel verbessert
- Ladezeit und tägliches Einfrieren bei sehr großen Savegames verbessert
- Linienfenster verbessert: bessere Meldungen zu Linienproblemen und Informationsfenster hinzugefügt
- Linienverhalten verbessert: Terminalzuweisungen sind immer gesperrt; Schaltfläche zur automatischen Fehlerbehebung hinzugefügt

- Linienmanager verbessert: Suchfeld hinzugefügt
- Allgemeine Kollisionsbehandlung verbessert: nur noch gegen neue Objekte geprüft
- Schärfe der Terrain-Texturen verbessert
- Benachrichtigung über automatisches Speichern verbessert: jetzt auch im Cockpit-Modus sichtbar
- Bauwerkzeug verbessert: Bauen unterhalb des Wasserspiegels ermöglicht
- Bedienbarkeit verbessert: Strg+C in Textfeldern
- Fehlermeldungen bei der Fahrzeugersetzung verbessert, wenn neue Fahrzeuge inkompatibel sind
- Verschiedene Ressourcen verbessert: Modelle, LOD-Distanzen, Kollisionskörper usw.
- Modding verbessert: Tunneltypen können jetzt Start- und Endjahre festlegen
- Modding verbessert: Meldung angezeigt, wenn `.blob`-Dateien von Meshes fehlen
- Modding verbessert: Kollisionskörper-Funktionalität für Konstruktionen hinzugefügt
- Modding verbessert: Kategorien für Straßen-, Gleis- und andere Menüs hinzugefügt
- Gelegentliche mehrsekündige Einfrierungen behoben
- Sehr lange Wartezeit beim Zurückkehren zum Menü/Desktop behoben
- Fehler behoben, durch den auf der „Spiel laden“-Seite die falschen Mods als fehlend angezeigt wurden
- Fehler mit der Musiklautstärke beim Spielstart behoben
- Fehler bei Soundeffekten und Sprachausgabe behoben
- Unterbrechungen und Flackern bei der Liniendarstellung behoben
- Straßenaufrüstung behoben: Einige Straßen wurden auf falsche Typen aufgerüstet
- Flugzeugrotation behoben: Drehung erfolgt jetzt um das hintere Rad
- Reihenfolge bei der Darstellung von Partikelsystemen behoben
- Mausauswahl in Texteingabefeldern behoben
- Fehler bei der Ausrichtung von Stadtgebäude-Assets behoben
- Fehler behoben, durch den Stadtgebäude auf Straßen gebaut wurden
- Fehler behoben, durch den das Spielfenster auf dem falschen Monitor erschien
- Fehler mit verschwindenden Frachtgegenständen behoben
- Fehler behoben, durch den die Fahreranimation von Fahrzeugen nicht funktionierte
- Fehler behoben, durch den die Schaltfläche „Alle Mods deaktivieren“ auf der „Spiel laden“-Seite die Startschaltfläche nicht wieder aktivierte
- Absturz behoben, wenn ein Fahrzeug Frachtarten besitzt, die im Spiel nicht verwendet werden
- Absturz behoben, wenn eine vom Spieler gebaute Industrie mit Bahnhöfen aufgerüstet wird
- Seltenen Absturz beim Initialisieren eines neuen Spiels behoben
- Seltene Abstürze beim Laden eines Spiels behoben
- Verschiedene Kampagnenfehler in den Missionen EU2, EU4, EU6, EU7 und US4 behoben

7 Build 14485

12.02.2018

- Hängen/Einfrieren nach 99 % Ladefortschritt auf einigen Mac-Modellen mit Nvidia-Grafik behoben
- Sehr niedrige FPS beim Bau von Straßen/Gleisen auf einigen Mac-Modellen behoben
- Zufällige Abstürze im Kampagnenmodus beim Spielen auf Portugiesisch oder Ukrainisch behoben
- Absturz beim Laden von DDS-Würfelkartentexturen behoben (Modding)

8 Build 14085

02.11.2017

- Funktion zur Skalierung der Benutzeroberfläche hinzugefügt
- Voll funktionsfähige Bildlaufleisten hinzugefügt
- Komplett überarbeitete Dialoge zur Mod-Auswahl hinzugefügt
- Warnung hinzugefügt, wenn Züge gegenseitig blockiert sind
- Spalte für Durchsatzrate zur Linientabelle hinzugefügt

- Option hinzugefügt, bestimmte Industrien auf Zufallskarten nicht entstehen zu lassen (Modding)
- Design des Einstellungsmenüs verbessert
- Automatisches Speichern verbessert: Speichern alle X Minuten
- Fahrzeuglogik verbessert: Fahrzeuge reagieren immer, wenn sich der Linienweg ändert
- Fahrzeuglogik verbessert: fehlerhaftes Rückwärtsfahren von Zügen behoben
- Sichtbarkeit von Oberleitungen und Hochgeschwindigkeits-Ebene verbessert
- Bulldozer verbessert: Bushaltestellen auf Straßen können nun auch über das HUD-Symbol abgerissen werden
- Warnmeldung verbessert, wenn Bahnhöfe nicht richtig verbunden sind
- Stadtstatistiken bei sehr großen Zeiträumen verbessert
- Finanzfenster verbessert: maximaler Kredit wird jetzt angezeigt und Schaltflächen werden deaktiviert
- Stadtwachstum verbessert: große Städte sind stärker von der Frachtversorgung abhängig (nur neue Spiele)
- Frachtverarbeitung von Städten verbessert: Unterstützung für Frachtproduktion hinzugefügt (Modding)
- Fehler behoben, durch den Depots mit darin befindlichen Fahrzeugen nicht aufgerüstet werden konnten
- Fehler behoben, durch den Frachtgegenstände in „Schleifen“ unterwegs waren
- Falsche Ankündigung bei Industrieaufrüstungen behoben
- Fehler behoben, durch den Fahrzeuge wartende Fracht bei „Vollladen (beliebig)“ ignorierten
- Fehler behoben, durch den Busse/Lkw bei Verwendung von Wegpunkten nicht dem offiziellen Linienweg folgten
- Seltenen Fehler behoben, durch den Industrien nach einer Aufrüstung ihren Bahnhofs-Einzugsbereich verloren
- Seltene Abstürze beim Bau oder Abriss von Straßen behoben
- Seltenen Absturz bei der Initialisierung eines neuen Spiels behoben
- Fehler behoben, durch den die Eingabetaste in Bestätigungsdialogen nicht funktionierte
- Haltestellennummern im Fahrzeug- und Bahnhofsfenster behoben
- Geometrische „Löcher“ in Straßen/Gleisen behoben
- Fehlerhafte Terrainausrichtung („Strahlen“) beim Bau von Straßen/Gleisen behoben
- Fehlende Fehlermeldung behoben, wenn Konstruktionsdateien nicht gefunden werden
- Positionierung der Lichter bei der Klasse 9000 behoben
- Fehlerhafte Industriewarnung bei Verwendung einer nicht standardmäßigen Datums-Geschwindigkeit behoben
- Artefakte bei Rauchtexturen behoben
- Terrainausrichtung des Kanals in Mission US03 behoben
- Fehler behoben, durch den Fahrzeug-Farbmasken bei Mods nicht funktionierten (Modding)
- Fehler behoben, durch den die Ladeanzeige bei mehreren Abteilen nicht funktionierte (Modding)
- Mehrere Probleme bei der Frachtproduktion von Städten behoben (Modding)
- Bulldozerkosten bei aktiviertem Kostenfrei-Mod behoben (Modding)

9 Build 13505

28.07.2017

- Absturz statt Fehlermeldung in einigen Fällen bei fehlenden Ressourcen behoben
- Seltenen Absturz beim Bau einer Bushaltestelle behoben
- Seltene zufällige Abstürze während des Bauens behoben
- Terrainausrichtung von Stadtgebäuden behoben
- Probleme mit der Terrainausrichtung beim Aufrüsten von Konstruktionen behoben
- Probleme mit der Terrainausrichtung bei Tunneln behoben
- Animationsprobleme beim Steam-Lkw behoben

10 Build 13482 (nur Windows, Linux)

26.07.2017

- Funktion zur expliziten Auswahl von Terminals/Gleisen hinzugefügt
- Wegpunktfunktion für Straßen hinzugefügt
- Funktion für mehrere Frachtabteile pro Fahrzeug hinzugefügt (Schiffe)
- Neue Ladeoption für Linienhaltestellen hinzugefügt: „Nur entladen“
- Bestätigungsdialog beim Abriss großer Strukturen hinzugefügt
- Terrain-Ausschneidefunktion hinzugefügt (richtige Tunnel)
- Funktion zur Einfärbung von Fahrzeugsymbolen hinzugefügt (Symbole zeigen die tatsächliche Fahrzeugfarbe)
- Warnung hinzugefügt, wenn kein Weg gefunden werden kann, der alle Haltestellen einer Linie verbindet
- Eigenschaft für Böschungsneigung zu Straßen-/Gleistypen hinzugefügt
- Eigenschaft für Wartungskosten zu Gleis-/Brücken-/Tunneltypen hinzugefügt
- `lightScale`-Eigenschaft zu leuchtenden Materialien hinzugefügt (zur Verwendung mit normalen DDS-/TGA-Texturen)
- Korrektes Anwendungssymbol hinzugefügt
- Konsistenz von Personen/Fracht verbessert: nichts verschwindet mehr bei der Aufrüstung eines Bahnhofs
- Konsistenz von Personen/Fracht verbessert: nichts verschwindet mehr bei Änderungen an Straßen
- Konsistenz von Personen/Fracht verbessert: Personen/Fahrzeuge gehen nach Hause, wenn kein Weg mehr existiert
- Kollisionsbehandlung bei der Terrainausrichtung verbessert: weniger Kollisionen bei der Aufrüstung von Bahnhöfen
- Kollisionsbehandlung bei der Terrainausrichtung verbessert: weniger Kollisionen bei Straßenänderungen
- Straßen-/Gleisbaumenu verbessert (einschließlich Zauberstab für Gleise)
- Übersichtstab im Bahnhofsfenster verbessert
- Tunneleingänge und Innengeometrie verbessert
- Konsistenz von Ressourcen verbessert (neue Inhalte wie Straßentypen können zu bestehenden Spielen hinzugefügt werden)
- Konsistenz von Ressourcen verbessert (Legacy-Spiele müssen vorher erneut gespeichert werden!)
- Reihenfolge der Industrien auf kleinen Karten verbessert
- Fahrzeugshop verbessert
- Texteingabefelder verbessert: Textauswahl
- Benutzeroberfläche verbessert: Schieberegler an verschiedenen Stellen hinzugefügt
- Signal-/Wegpunktfenster verbessert
- Fahrzeug-/Linienfärbung verbessert: Neue Fahrzeuge übernehmen die Farbe bereits vorhandener Fahrzeuge einer Linie
- Anordnung der Konstruktionsparameter verbessert: automatischer Zeilenumbruch, wenn die Breite nicht ausreicht
- Fehlerbehandlung verbessert, wenn Modell-/Gruppendateien ungültige Ereignisse enthalten
- Tastaturnavigation in Listen verbessert: Buchstaben (A, B, C …) springen direkt zum entsprechenden Eintrag
- Modding-Unterstützung verbessert: Terrain- und Stadtparameter in der Basiskonfiguration
- Bedienbarkeit verbessert: Namensvorschlag im Savegame-Dialog
- Mod-Auswahldialog verbessert
- Fahrzeuglogik behoben: Nicht-Zug-Frachtfahrzeuge werden immer zum ersten Halt geschickt
- Gleisunterbrechung bei einer doppelten Kreuzungsweiche behoben
- Fehler behoben, durch den eine Aufgabe nach Erhalt einer Medaille in Mission EU02 nicht abgeschlossen werden konnte
- Rauch des gesunkenen Schiffs in Mission EU03 behoben
- Details in Mission EU05 behoben

- Fehler behoben, durch den Frachtladeanzeigen bei Straßenbahnen, Schiffen und Flugzeugen nicht funktionierten
- Überschreiben eines Savegames ohne Bestätigung in seltenen Fällen behoben
- Transparentes Tunnelprofil bei parallelen Gleisen behoben
- Absturz beim Aufrüsten einer Straße ohne Autospuren behoben
- Absturz beim Abriss von Konstruktionen ohne Modelle behoben (z. B. reine Straßen)
- Absturz beim Bau einer Bushaltestelle auf einer Straße ohne Autospuren behoben
- Absturz bei bestimmten Unicode-Zeichen behoben
- Absturz am Monatsende behoben, wenn Städte sehr dicht beieinander liegen
- Fahrzeug-/Linienfärbung beim automatischen Ersetzen eines Fahrzeugs behoben
- Überquerung einer Holzbrücke behoben
- Mehrere Kollisionskörper von Bahnhöfen behoben
- Konstruktionen des Typs „asset“ können nun abgerissen werden
- Einfrieren beim Verfolgen einer Person, die über eine ungültige Kante läuft, behoben
- Falsche Terrainausrichtung nach dem Abriss von Straßen oder Gleisen behoben
- Verzerrte Bodentexturen bei Konstruktionen behoben (nicht geschlossene Linien)
- Fehler behoben, durch den Türöffnungs-/Türschließgeräusche bei Schiffen und Flugzeugen nicht abgespielt wurden

11 Build 12763

04.04.2017

- Seltenen Absturz bei der Aufrüstung einer Industrie behoben (während Kampagnenmissionen)
- Seltenen Absturz bei der Auswahl des Fahrzeug-Tabs im Linienfenster behoben
- Seltenen Absturz beim Entfernen von Haltestellen aus einer Linie behoben
- Tastatursteuerung beim Scrollen im Dialog „Fahrzeuge kaufen“ behoben
- Fehler behoben, durch den die Konstruktionsparameterliste nicht scrollbar war
- Medaille „Große Menschenmengen“ in USA-Mission 04 behoben
- Französische, spanische, italienische, russische und portugiesische Übersetzungen verbessert

12 Build 12737

30.03.2017

- Funktion „Fahrzeuge jetzt ersetzen“ im Linien- und Fahrzeugfenster hinzugefügt
- Doppelte Kreuzungsweichen hinzugefügt
- Geschwindigkeitsebene für Gleise hinzugefügt
- Straßenverkehrsebene hinzugefügt
- Option „Auf Cursor zoomen“ hinzugefügt
- Namen für Personen hinzugefügt
- Simulation des Frachtgewichts von Fahrzeugen hinzugefügt (nur für neue Spiele)
- Italienische, portugiesische und ukrainische Übersetzungen hinzugefügt
- Kartensaat (Map Seed) zu Savegame und Konsole hinzugefügt
- Kameraufnahmefunktion hinzugefügt (nur Debug-Modus)
- Schalter für den Debug-Modus zum Einstellungsmenü hinzugefügt
- Menüoption für Hardware-Cursor hinzugefügt
- Einstellung in der Basiskonfiguration hinzugefügt, um Errungenschaften mit aktivierten Mods zu erhalten
- `speedLimit`-Parameter für Spur-Listen hinzugefügt (Modding)
- Terminal-Konnektivitätstest zur Überprüfung von Konstruktionen hinzugefügt (Modding)
- Einstellung `catenaryPoleDistance` zur Konfiguration von Gleistypen hinzugefügt
- `getGameDifficulty` zur Skripting-Schnittstelle hinzugefügt (Modding)
- Logos für alle Fahrzeuge hinzugefügt (Inhalte)

- LOD-Modelle für alle Fahrzeuge hinzugefügt (Inhalte)
- Ladezeit von Savegames verbessert
- RAM-Verbrauch verbessert
- Allgemeine Leistung verbessert
- Linienfenster verbessert (Haltestellenliste, Lademodus, Fahrzeuge und Ersetzung)
- Fahrzeugfenster verbessert (zu Depots schicken und verkaufen, Details-Tab, sofort ersetzen)
- Linienmanager verbessert (Symbole, Tooltips)
- Fenster zur Linienzuweisung verbessert (neue Linie-Schaltfläche oben, nur sichtbare Linien anzeigen)
- Verkehrssimulation verbessert (Straßenfahrzeuge des Spielers haben höhere Priorität)
- Interaktion zwischen Personen und Fahrzeugen verbessert
- Musiklautstärke verbessert (niedrigere Lautstärke möglich)
- Kameraschwenks verbessert (Perspektiv-Schwenks)
- Übersetzungen verbessert (einige Texte waren nicht übersetzt)
- Flugzeugbewegungen verbessert (kleinerer Wenderadius usw.)
- Anflug/Landung von Flugzeugen und Flugsicherung verbessert
- Balance in einigen Missionen verbessert
- Frachtsortierung für Datentabellen verbessert
- Kartengenerierung verbessert, wenn `makeInitialStreets` auf „false“ gesetzt ist
- GUI-Scrollen verbessert: Pfeiltasten, Bild hoch/runter, Pos1/Ende werden unterstützt
- Lua-Fehlerbehandlung verbessert
- Stabilität auf Mac-Computern verbessert
- Zugbremsfehler behoben
- Ruckler in der späten Spielphase zur Monatsmitte behoben
- Fehler behoben, durch den ein Zug nach automatischer Fahrzeugersetzung durch einen anderen Zug fuhr
- Produktionsverhalten von Industrien mit mehreren Ausgangsprodukten behoben
- Absturz bei Straßenaufrüstung behoben (trat bei einigen Mods mit Durchgangsstraßen auf)
- Fehler behoben, durch den Errungenschaften nach Abschluss einer Mission nicht vergeben wurden
- Verzögerung behoben, wenn ein Fahrzeug zu 100 % beladen war
- Fehler bei Verzögerungen beim Laden/Entladen mehrerer Frachtarten behoben
- Sprachfehler „aircrafts“ ? „aircraft“ behoben
- Fehler behoben, durch den das Alter beim Klonen eines Fahrzeugs nicht zurückgesetzt wurde
- Fehler behoben, durch den die Credits-Schaltfläche nicht anklickbar war
- Sortierung/Filterung der Bahnhofstabelle nach Fracht behoben
- Fehler behoben, durch den Straßen Industrien bei der Kartengenerierung blockierten
- Fehler bei der Auflösung auf Mac-Computern behoben
- Steam-Overlay auf Mac-Computern behoben
- Strg-Tab auf Mac-Computern behoben
- Alt-Enter auf Mac-Computern behoben
- Ausrichtung der Bahnsteige des modernen Bahnhofs behoben (Inhalte)
- Lücken der steinernen Eisenbahnbrücke zwischen Pfeilern und Geländer behoben (Inhalte)
- Oberleitung und Spuren des modernen Bus-/Straßenbahnbahnhofs behoben (Inhalte)
- Niedrigste Detailstufe der Charaktermodelle behoben (Inhalte)
- Details der Fahrzeugmodelle von `ge_p42_dc`, `br_e94` und Nohab behoben (Inhalte)
- Türgeräusche von Zugwagen behoben (Inhalte)

13 Build 12238 (nur Mac)

21.12.2016

- Korrektur: Zufällig auftretender Absturz

14 Build 12232 (nur Windows, Linux)

20.12.2016

- Verbessert: Renderleistung
- Verbessert: Simulations Performance
- Verbessert: Leistung beim Bauen
- Verbessert: Stabilität auf Mac Systemen
- Verbessert: Geländewerkzeug
- Verbessert: Leistung von Fahrzeugen / Stationen / Linien / Tabellen
- Verbessert: Steam Workshop-Unterstützung (Link-Mods zur Workshop-Seite)
- Verbessert: Steam Workshop-Unterstützung (Abmeldung von erweiterten Spieleinstellungen)
- Verbessert: Fahrzeugfenster (zeigen, wenn nachrüstbar)
- Verbessert: GUI-Fensterpositionierung
- Verbessert: Fahrzeug-LODs
- Verbessert: Hauptverbindungen (entfernte Industriehauptverbindungen)
- Verbessert: GUI (Fortschrittsbalken)
- Verbessert: Bus- / Straßenbahnverhalten in Großstädten
- Verbessert: Mauszeiger / Cursor
- Verbessert: Schiffsbewegung (weniger Verlangsamungen)
- Verbessert: Frachtsimulation (reduzierte negative Auswirkungen von überladenen Stationen)
- Verbessert: Frachtsimulation (mehr Waren/Güter in bestimmten Fällen versenden)
- Verbessert: chinesische Übersetzung
- Korrektur: Holzbrücke abreissen
- Korrektur: Schiffe finden Weg nicht zum Depot, oder zum nächsten Depot
- Korrektur: Automatischer Fahrzeugaustausch (Güter werden zuerst entladen)
- Korrektur: Linienmanager "nur sichtbar" für Luft- / Wasserlinien
- Korrektur: Fehler beim Erstellen von Schienen
- Korrektur: Fehler beim Initialisieren des Spiels mit experimenteller Kartengröße
- Korrektur: Modding Fahrzeuge tauchen nicht in USA Szenario auf
- Korrektur: Hauptverbindungswarnungen werden angezeigt, auch wenn diese in der Basis-Konfiguration deaktiviert sind
- Korrektur: Fehler wurde behoben, der die Städte zu schnell wachsen ließ (gilt nur für neue Spiele)
- Korrektur: Festlegung der Hafenplatzierung beim Einrasten an eine Straße
- Korrektur: Ladung Schiffe (Rohöl / Öl / Treibstoff aus Nichttankern entfernt)
- Korrektur: Verschiedene Gebäude-LOD's

15 Build 12070

23.11.2016

- Korrektur: Fehler beim Laden bestimmter Spielstände
- Korrektur: Flugzeuge stecken am Flughafen in Startbahn fest
- Korrektur: Warnung für Industrien mit vollem Ausstoß

16 Build 12049

21.11.2016

- Korrektur: Fehler bei Industrie-Upgrades (wiederholt)
- Korrektur: Absturz beim Bau von Straßen
- Korrektur: Offener Wagen (USA) Fracht Beladung
- Korrektur: Flugzeug Katapult Start
- Verbessert: Schiff / Flugzeug Wenden Schaltfläche

16.1 Build 12039 - BETA

18.11.2016

- Korrektur: Wenn der Flughafen erweitert wird während ein Flugzeug abhebt
- Korrektur: Wenn eine Haltestelle oder Signal abgerissen wird
- Korrektur: Beim Zuordnen der Fahrzeugfarbe im Linienfenster
- Korrektur: Wenn beim Spielstart in der Zwischenzeit Mods entfernt wurden
- Korrektur: Beim Bau von Straßen
- Korrektur: Entwickler Crash (wiederkehrend zu bestimmtem Datum)
- Korrektur: Absturz wenn sich eine Industrie erweitert (am Ende des Monats)
- Korrektur: Absturz auf einigen Linux-Systemen mit AMD-Grafik
- Korrektur: Verzögerung nach einem Spiel Absturz
- Korrektur: Einzugsgebiet Vorschau
- Korrektur: Track LOD flackert
- Korrektur: Springende Personen an Terminals
- Korrektur: Schiff und Flugzeug Stopp-Position
- Korrektur: Schiff Teleportation Fehler
- Korrektur: Negativer Industrie Wert (wiederholt)
- Korrektur: Einrasten auf verschiedenen Straßen bei Erweiterung
- Korrektur: Industrieproduktion abhängig von Frameratefehler
- Korrektur: Sortierung im Linienmenü
- Korrektur: DLC Aktivierung (Modding)
- Korrektur: Transparenzfehler
- Korrektur: No-Cost-Mod (Konstruktionen jetzt auch kostenlos)
- Korrektur: Verschiedene Details in verschiedenen Missionen (keine weiteren Angaben)
- Verbessert: Land / Nutzung / Einzugsgebiet Rendering
- Verbessert: Geländewerkzeug (Cursorgröße / -stärke) - Größe kann jetzt mit n/m Tasten geändert werden
- Verbessert: Modding-Unterstützung: Aufruf-Modifikator beim Laden Erweiterung-Funktion für Konstruktionen
- Verbessert: Import von Höhenmappen: angepasste Breiten- / Höhenbeschränkungen
- Verbessert: Übersetzungsdetails
- Verbessert: Straßen- / Gleisbau: Schnappt gerade ein
- Verbessert: LODs für verschiedene Fahrzeuge
- Verbessert: Texturdetails
- Hinzugefügt: Dialog zur Bestätigung der Auflösungänderung hinzugefügt
- Hinzugefügt: Maximale Wartezeit für Volllast (pro Zeile, 3 min Standard)
- Hinzugefügt: Zusätzliche Warnung für Industrien mit vollem Ausstoß
- Hinzugefügt: Ära-abhängige Musik
- Hinzugefügt: Chinesisch (vereinfacht / traditionell) Übersetzung

17 Build 11908

10.11.2016

- Korrektur: Absturz auf Intel HD Graphics 520 und 530
- Korrektur: Schwarze Flecken Bug
- Korrektur: Falsche Standardsprache
- Korrektur: Absturz bei Städtewachstum
- Korrektur: Absturz in Amerika-Mission 2
- Korrektur: Eingeschränkte Maus Bug
- Korrektur: Absturz beim Erstellen von Fluglinien
- Korrektur: Absturz bei experimentellen Kartengrößen
- Korrektur: Man SL 192 führt zum Absturz auf Intel HD Graphics
- Hinzugefügt: Warnung für Intel HD Graphics

18 Build 11807 - RELEASE

08.11.2016

- Erste veröffentlichte Version

19 Build 10408

09.09.2016

- Erste Closed-Beta Version