Changelog

Inhaltsverzeichnis

- 1 Build 7753
- 2 Build 6181
- 3 Build 5798
- 4 Build 5751
- 5 Build 5746
- 6 Build 5541
- 7 Build 5442
- 8 Build 5399
- 9 Build 5112
- 10 Build 5080
- 11 Build 5068
- 12 Build 4820
- 13 Build 4688
- 14 Build 4625
- 15 Build 4619
- 16 Build 4587
- 17 Build 4519
- 18 Build 4414
- 19 Build 4391 (Mac)
- 20 Build 4377 (Mac)
- 21 Build 4363
- 22 Build 4334
- 23 Build 4246
- 24 Build 4234
- 25 Build 4221
- 26 Build 4215

1 Build 7753

25.02.2016

- **Behoben**: Absturz durch Texturkomprimierung bei manchen Intel Grafikchips.
- **Behoben**: Fehler der das Abreißen von Haltestellen unter Bäumen verhindert hat
- **Verbessert**: Verbesserte Behandlung von Stadtwachstum bei alten Spielständen sowie eingeführte Modbarkeit.

2 Build 6181

03.09.2015

- **Neu**: Hosenträgerweichen
- **Neu**: Benutzerinterface "blinken / Fokus"

- **Neu**: Direktes Erstellen einer neuen Linie vom Linienauswahlfenster
- **Neu**: Fahrzeug Gütertyp kann im Spiel gewählt und geändert werden
- **Neu**: Endlosanimation für beliebige Objekte
- **Neu**: Einstellung (Hauptmenü), ob Fahrzeugfenster beim Kauf sofort geöffnet werden soll
- **Neu**: Maximale Industrieproduktion modbar "maxIndustryProduction" in `base_config.lua`
- **Neu**: Stadtwachstum modbar "townGrowthFactor" in `base_config.lua`
- **Neu**: Initiale Stadtgröße modbar "townSizeFactor" in `base_config.lua`
- **Neu**: Warnung, dass Straße nicht über Gleise gebaut werden kann
- **Neu**: Neues "Items" Format für Ladelevel von Fahrzeugen (für modding, siehe rungenwagen_1890.mdl)
- **Neu**: Fenstertitelknöpfe einfacher klickbar (größerer Klickbereich)
- **Neu**: "benld" Flag für Material AlphaTest
- **Verbessert**: Fahrzeugnavigation (sofortiges wenden, zum Depot schicken und Linie setzen)
- **Verbessert**: Positionierung der Fenster (Überlappen wird verhindert)
- **Verbessert**: Werkzeug für Terrainmodifizierung hat nun einen sichtbaren Wirkungsbereich
- **Verbessert**: Elektrisierung und Aufwertung auf Hochgeschwindigkeitsgleise zeigt nun Status in grün und rot und ignoriert auf dem Gleis befindliche Fahrzeuge
- **Verbessert**: Benutzerinterface im Depot
- **Verbessert**: Positionierung von Knöpfen (verhindere "springen" von Knöpfen)
- **Verbessert**: Paralleler Bau von Gleisen erzeugt weniger Kollisionen
- **Verbessert**: Brückenbau
- **Verbessert**: Linienwegfindung (erlaubt leere Stationen)
- **Verbessert**: Fehlende Modelldateien werden in der stdout.txt ausgegeben
- **Verbessert**: Nachricht für neu Verfügbare Fahrzeuge erzeugt nunmehr nur eine Nachricht für alle neuen Fahrzeuge
- **Behoben**: Geisterfahrzeuge
- **Behoben**: Gleisbaufehler (Verbinden am Ende von Weichen)
- **Behoben**: Gleisbaufehler (Steigung zu groß)
- **Behoben**: verschiedene weitere Gleisbaufehler
- **Behoben**: Fehler beim Bau von langen Tunneln / Brücken
- **Behoben**: Absturz wenn Mods zu schmale Transportwege definierten
- **Behoben**: Straßentextur: Gehwege reflektiere nun statt transparent zu sein und mit Alphatest
- **Behoben**: Straßenbahnantrieb falsch (dampftram.mdl)
- **Behoben**: Fahrzeug speichert Endjahr für MUs
- **Behoben**: Fahrzeugliste zeigte gedrehte Fahrzeuge in MU falsch

3 Build 5798

29.05.2015

- **Behoben**: Absturz beim Erstellen einer neuen Linie
- **Behoben**: Absturz beim Bau von Straßen
- **Behoben**: Absturz am Ende des Monats
- **Behoben**: Absturz beim Löschen einer Haltestellen, wenn ein Fahrzeug
- **Behoben**: Absturz, wenn der Texturcache fehlerhaft ist
- **Behoben**: Bug, der das Laden von Spielständen verhinderte

- **Neu**: Parameter zur Kontrolle der Vegetation (siehe “/config/base_config.lua”)
- **Neu**: Doppelklick zum Kauf von Fahrzeugen
- **Verbessert**: Französische Straßennamen

4 Build 5751

22.05.2015

- **Behoben**: Absturz, falls Texturen von Mods fehlen

5 Build 5746

22.05.2015 - Diskussionsthema

- **Neu**: Linienfarbe frei wählbar
- **Neu**: Neuer Speicher-Dialog
- **Neu**: Doppelklick für Speichern und Laden sowie in der Modliste
- **Neu**: Meldung für "Autospeichern in Arbeit"
- **Neu**: Die Zahl von Städten und Industrien kann verändert werden: `config/base_config.lua`
- **Behoben**: Fehler, der das Laden bestimmter Spielstände verhindert hat
- **Behoben**: Absturz beim Straßenbau
- **Behoben**: Zufälliger Absturz bei Stadtentwicklung
- **Behoben**: Absturz, falls Industrie nicht mit Straßennetz verbunden war
- **Behoben**: Absturz, falls alle Gebäude einer Stadt entfernt wurden
- **Behoben**: Fehler in der Simulation, bei der Fahrgäste an falschen Orten auf Fahrzeug gewartet haben
- **Behoben**: Fehler beim Reflektieren von Wasser
- **Behoben**: Fehler in der Stadtverbindung
- **Behoben**: Fehler , der das Spiel jeden Tag/jeden Monat eingefroren hat
- **Verbessert**: Allgemeine Performance verbessert
- **Verbessert**: Performance am Monatsende verbessert (weniger und kürzere Wartezeiten zum Monatsende)
- **Verbessert**: Performance direkt nach dem Laden ("First-View")
- **Verbessert**: Rendern und Aktualisierung der grafischen Benutzeroberfläche
- **Verbessert**: Sortieren der Listen (Fahrzeuge, Städte, Haltestellen, etc)
- **Verbessert**: Straßen- und Schienen-bau
- **Verbessert**: Ladegeschwindigkeit
- **Verbessert**: Speichergeschwindigkeit
- **Verbessert**: Sortierung der Städte (betreffend der Übersetzung)
- **Verbessert**: kleinere Spielstände
- **Verbessert**: Reihenfolge der Spielstände beim Laden verändert
- **Verbessert**: Lebensdauer erreicht Meldung nun standardmäßig ohne Bild (nur Text), kann in Optionen geändert werden
- **Verbessert**: Fahrzeugersatz Knopf in Linienverwaltung führt nun direkt zum Reiter "Fahrzeugersatz"
- **Verbessert**: LUA Fehlermeldungen
- **Verbessert**: Fehlermeldungen für fehlende Dateien
- **Verbessert**: Hauptmenü und Modliste (Größe)
- **Verbessert**: Russische Übersetzung

6 Build 5541

25.03.2015

- **Neu**: Entwickler Mod: keine Hauptverbindungen
- **Neu**: Entwickler Mod: keine Kosten
- **Neu**: Entwickler Mod: kein Ablaufdatum für Fahrzeuge
- **Neu**: Auswahlfeld für Städtenamen (z.B. amerikanische Städte für das USA DLC)
- **Neu**: Debug-Modus (über die Einstellungsdatei zu aktivieren, Alt Gr + L: Pfade anzeigen, Alt Gr + G: GUI ausblenden)
- **Neu**: Mehr Gebäude im späteren Spielverlauf
- **Neu**: Hinweis, dass bei der Benutzung von Mods keine Errungenschaften freigeschaltet werden können
- **Behoben**: Laden von Mods, die spezielle Zeichen enthalten (z.B. deutsche Umlaute)
- **Behoben**: Fehler mit schwarzem Gelände, der bei manchen AMD-Grafikkarten aufgetreten ist
- **Behoben**: Sehr hoher Speicherverbrauch beim Abreißen von Stationen
- **Behoben**: Ein Fehler des Straßenbau-Tools (Gleisbau-Tools?), der sehr selten beim Bauen eines Bahnübergangs auftrat
- **Behoben**: Sehr seltener Absturz, wenn einem Fahrzeuge eine Linie zugewiesen wurde
- **Behoben**: Ein Fehler in der Pfadfindung der Autos, durch den manche Autos zum Wenden in Nachbarstädte gefahren sind
- **Behoben**: Anzeige der Prozentzahlen im Detailfenster von Fahrzeugen, wenn sie keine Unterhaltskosten haben
- **Verbessert**: Moddingmöglichkeiten: Hauptverbindungen
- **Verbessert**: Moddingmöglichkeiten: Environment Map
- **Verbessert**: Moddingmöglichkeiten: Abrißkosten
- **Verbessert**: Leistung: Bau-Tools
- **Verbessert**: Leistung: Rendering des GUI
- **Verbessert**: Russische Übersetzung

- USA DLC:
  - **Neu**: Amerikanische Environment Map
  - **Neu**: mehr amerikanische Gebäude im späteren Spielverlauf
  - **Neu**: LOD-Modell für verschiedene Fahrzeuge
  - **Behoben**: Ladestandsanzeige für den großen Rungenwagen

7 Build 5442

03.03.2015

- **Neu**: Konfigurierbare Einheiten für Geschwindigkeit, Leistung, Gewicht, Zugkraft (z.B. km/h oder mp/h)
- **Neu**: Support für veraltete Mods (existierende Mods ohne info.lua)
- **Behoben**: Hauptmenü Modliste (jetzt Scrollbar)
- **Behoben**: Modanzeige im Spiel Laden-Menü (angezeigte Liste der Mods war nicht korrekt)

- USA DLC:
  - **Behoben**: Verfügbarkeit der Mikado Lokomotive

- **Behoben**: Fehler der europäische Gebäude erscheinen lies obwohl nur amerikanische ausgewählt wurden
- **Behoben**: Amerikanische Bäume (manche europäischen Bäume wurden immer noch an Straßen oder in Parks benutzt)
- **Behoben**: Peterbilt LKW Name (war vorher American truck)
- **Behoben**: Hauptmenü Hintergundbild (zeige nur amerikanische Bilder wenn ein USA Spiel gestartet wird)
- **Verbessert**: Sky box (Sonne war nicht an der korrekten Stelle und Artefakte tauchten auf)
- **Verbessert**: USA Gebäude (Deutsche Werbung entfernt)

8 Build 5399

27.02.2015

- **Neu**: Mod-System hinzugefügt (In-game Mod Unterstützung):
  - Mods können jetzt beim Spielstart aktiviert werden
  - Spielstände merken sich aktivierte Mods
  - Mods können aus Spielständen entfernt oder ihnen hinzugefügt werden
  - Unterstützung für Mod Lokalisation
  - Mods können in den erweiterten Einstellungen selektiert werden (Mods can create content lists to be selected in the new game advanced settings)
  - Errungenschaften können nicht mehr erreicht werden wenn Mods aktiviert sind
  - Script Mod Unterstützung:
    - Spielressourcen wie Fahrzeuge, Brücken, Gebäude usw. können zur Laufzeit modifiziert werden
    - Spielkonfigurationen wie Kosten, Frachttypen, Gelände können zur Laufzeit modifiziert werden
- **Neu**: Erweiterte Einstellungen im Hauptmenü (Mod und Inhalte Auswahl)
- **Neu**: Füllstandsanzeige für LKWs
- **Neu**: Credits im Hauptmenü auswählbar
- **Neu**: Zeilenumbruch für Texte
- **Verbessert**: Neues Spiel-Dialog (merkt sich die zuletzt gewählten EInstellungen)
- **Verbessert**: Spiel Laden-Dialog (zeigt Spielstand Informationen)
- **Verbessert**: Alle Übersetzungen
- **Verbessert**: LOD (Level of detail) handling von Straßen

- USA DLC:
  - Release Version, enthält:
    - Amerikanische Fahrzeuge (über 50)
    - Amerikanisches Gelände
    - Amerikanische Bäume
    - Amerikanische Gebäude (Wild-west style)
    - Amerikanische Straßen (alte Wild-west Sandstraßen)
    - Amerikanische Skybox
    - Amerikanische Hauptmenü Hintergbrundbilder

9 Build 5112

04.02.2015

- **Verbessert**: Performance beim Abreißen von Straßenkreuzungen
- **Verbessert**: Geschwindkeit beim Laden von Spielen
- **Verbessert**: Allgemeine Performance
- **Behoben / Verbessert**: Spielhänger am Monatsende
- **Behoben**: Fehler bei dem Personen ihre Autos am Zielgebäude "verloren" haben
- **Behoben**: Hauptstraßenfehler der zum Absturz geführt hat
- **Behoben**: Gelände Fehler, mit dem das Gelände "unendlich" hoch werden konnte

10 Build 5080

31. Januar

- **Behoben**: Weiterer Hauptstraßenverbindungsfehler
- **Behoben** :Absturz am Monatsende

11 Build 5068

30. Januar

- **Neu**: Türen öffnen nur an Bahnsteigsseite
- **Neu**: Spanische Übersetzung
- **Neu**: Koreanische Übersetzung
- **Neu**: Einstellung des Intervalls für automatischen Speichern zum Hauptmenü hinzugefügt
- **Neu**: Höchstgeschwindigkeit für Straßen in Beschreibungstext im Straßenmenü eingefügt
- **Verbessert**: Allgemeine Performanceverbesserung (Wegfindung wird nun in separatem Thread berechnet)
- **Verbessert**: Performance am Ende des Monats (z. B. wenn Städte neue Straßen bauen)
- **Verbessert**: Kameraführung (bewegt sich nicht mehr in den Boden)
- **Verbessert**: Soundeffekte (mehrere parallele Quellen möglich)
- **Verbessert**: Fahrzeugbeschreibung (automatischer Zeilenumbruch)
- **Verbessert**: Straßennamen
- **Verbessert**: norwegische Übersetzung
- **Verbessert**: TFV Wagenkonfiguration angepasst
- **Verbessert**: Sicherheit im Lua-Skript verbessert (undefined os.remove etc.)
- **Behoben**: Hauptstraßenverbindungsfehler (Straßen konnten auch mit Umleitung nicht abgerissen werden)
- **Behoben**: Doppler-Effekt behoben (war fehlerhaft wenn Kamera bewegt wurde)
- **Behoben**: Absturz beim Schienenbau, der selten beim Weichenbau auftrat
- **Behoben**: Absturz, der selten auftrat wenn Städte neu Straßen bauten

12 Build 4820

17.12.2014

- **Neu**: Funktion zum automatischen Ersetzen von Fahrzeugen
- **Neu**: Animationen fürs Öffnen und Schließen der Depottüren
- **Neu**: Steam Guides im Hauptmenü und Willkommensfenster hinzugefügt
- **Neu**: Erweiterte Verkehrssimulation (Die aktuelle Geschwindigkeit auf der Straße und Staus werden in die Berechnung mit einbezogen)
- **Neu**: Stadt KI, die den Spieler davon abhält wichtige Straßenverbindung abzureißen
- **Verbessert**: Beladungsgeschwindigkeit der Fahrzeuge (hängt jetzt von der Anzahl der Türen ab)
- **Verbessert**: Konstruktions-Tools (Hindernisse die eine Kollison verursachen werden hervorgehoben)
- **Verbessert**: Nutzbarkeit des Gleisbau-Tools
- **Verbessert**: Nutzbarkeit des Straßenbau-Tools
- **Verbessert**: Überprüfung der Model-Dateien (Namen der Animationen und Events werden nun überprüft)
- **Verbessert**: Metadata für den Soundeffekt beim Auswählen einer Industrie (Effekte werden nun in der Model-Datei gespeichert)
- **Verbessert**: Balancing der Fahrzeuge (Preis und Unterhaltkosten des TFV reduziert)
- **Verbessert**: Konsistenz von Personen und Autos beim modifizieren von Straßen
- **Verbessert**: Bus- und Tramstation (mehr Platz für Passagiere)

- **Behoben**: Fehler durch den Bahngleise nicht entfernt werden konnten
- **Behoben**: verschiedene Fehler des Gleisbau-Tools
- **Behoben**: verschiedene Fehler des Straßenbau-Tools
- **Behoben**: Auswahl von wartenden Passagieren an Stationen
- **Behoben**: Freischaltung von Errungenschaften (werden nur freigeschaltet, wenn die User-ID im Savegame mit der des aktuellen Benutzers übereinstimmt)
- **Behoben**: verschiedene kleine Fehler

13 Build 4688

27.11.2014

- **Neu**: Realistische Bahnübergänge (Autos und Personen halten am Signal/Schranke an)
- **Neu**: Rungenwagen für den Holztransport
- **Neu**: Polnische Übersetzung
- **Neu**: Tschechische Übersetzung
- **Neu**: Idle Animationen für Signale (von Moddern zu Verwenden)
- **Neu**: Eigenständige Lade-Animationen für Fahrzeuge.
- **Behoben**: Abstürze / Freezes auf Intel HD 4200 / 4400 / 4600 Grafikkarten
- **Behoben**: Ein Fehler, durch den manche Texturen auf Intel HD Grafikkarten falsch gerendert wurden
- **Behoben**: Ein Absturz, der bei der Verwendung bestimmter Frachtstation-Mods aufgetreten ist
- **Behoben**: Ein Fehler, durch den Straßenlaternen und Bäume auf Bahnübergängen vorhanden waren
- **Behoben**: Sichtbarkeitsdistanz der Leitplanken auf großen modernen Landstraßen
- **Behoben**: Ein Fehler, durch den Züge nach dem Verlassen des Depots am ersten Bahnhof der Linie nicht gehalten haben
- **Behoben**: Fehler beim Gleis-Bulldozer
- **Verbessert**: Rendering der Eisenbahnbrücken
- **Verbessert**: Sortierung der Depotliste im Linienmanager (jetzt nach Namen sortiert)
- **Verbessert**: Depotnamen
- **Verbessert**: Russische Übersetzung

14 Build 4625

12.11.2014

- **Behoben**: Absturz, wenn eine Linie einem Fahrzeug zugewiesen wurde

15 Build 4619

12.11.2014

- **Neu**: Wegpunkte
- **Neu**: Bus MAN SL 192
- **Verbessert**: Verkehrssimulation (weniger Staus)
- **Verbessert**: Modding-Unterstützung für eigene Signale und Wegpunkte
- OpenGL Erweiterung GL_ARB_timer_query entfernt

16 Build 4587

31.10.2014

- **Behoben**: Rendering der Lichter der Zug Signale (wenn anti-aliasing deaktiviert ist)
- **Behoben**: Rendering der Busspuren (wenn anti-aliasing deaktiviert ist)
- **Behoben**: Absturz des Musikplayers
- **Behoben**: Absturz, wenn eine Industrie nicht in der Lage war ein Fracht-Item an seinen Bestimmungsort zu liefern (weil eine Straße kurz vorher entfernt wurde)
- **Behoben**: Fixed line manager multi delete click bug (?)
- **Behoben**: Absturz, wenn Busstationen oder Bahnhöfe entfernt wurden
- **Behoben**: Problem beim Freischalten von 100% der Errungenschaften (spezielle Errungenschaft entfernt, so dass alle Spieler 100% erreichen können)
- **Behoben**: Zufälliger Absturz auf Mac OS X 10.10 Yosemite
- **Behoben**: Absturz beim Rendern des Auswahl-Highlightings auf AMD Radeon 3xxx/4xxx Grafikkarten
- **Behoben**: Fehler mit Intel Grafikkarten, durch den der Himmel schwarz gerendert wurde
- **Behoben**: Die Szene wurde auf Intel Grafikkarten komplett mit Nebel gerendert
- **Behoben**: Einige zufällige Abstürze auf Intel Grafikkarten mit alten Treibern
- **Verbessert**: Robustheit der Lua-Scripte (wichtig fürs Modding, Script-Dateien werden jetzt verifiziert)
- **Verbessert**: Handling von Syntaxfehlern in Lua-Scripten (wichtig fürs Modding, Nachrichtenfenster werden angezeigt)
- **Verbessert**: Handling von semantischen Fehlern in Lua-Scripten (wichtig fürs Modding, Nachrichtenfenster werden angezeigt)
- **Verbessert**: Handling von Mod-Fehlern zur Laufzeit (wichtig fürs Modding, Nachrichtenfenster werden angezeigt)
- **Verbessert**: Performance des Renderns des Auswahl-Highlightings auf Mac OS X
- **Verbessert**: Skybox Texturen
- **Neu**: LOD-Modelle für die Baukräne
- **Neu**: LOD-Modelle für Fahrzeuge (MAN 19.304, 40 Tonner, Mercedes-Benz O 6600, Aboag, Volvo 5000, Saurer Tüscher)
- **Neu**: 4K Auflösung in den Grafikeinstellungen im Hauptmenü
- **Neu**: Italienische Übersetzung

17 Build 4519

17.10.14

- **Verbessert**: Navigations-Performance (Das Spiel läuft flüssiger beim Bewegen der Kamera)
- **Verbessert**: Rendering Performance (Das Spiel läuft insgesamt flüssiger)
- **Verbessert**: Simulations-Performance (Das SPiel friert seltener ein / weniger Lags durch die Simulations)

- **Verbessert**: Linien-Manager-Performance (Das Spiel läuft jetzt trotz geöffnetem Linienmanager flüssig)
- **Verbessert**: Streckenbau-Performance (Einfrieren nach dem Bau einer Strecke entfernt)
- **Verbessert**: Optimierte Nebel und entfernte Ebenen
- **Verbessert**: Kapazität der großen LKW-Ladestation
- **Verbessert**: UI Datumsformat
- **Verbessert**: Mauszeiger
- **Neu**: Signalanimationen (Alte Signale animiert, neue Signale zeigen Rot und Grün)
- **Neu**: Fortschrittsbalken beim Laden von Spielständen
- **Neu**: Verschiedene Detailstufen für viele Fahrzeuge
- **Neu**: Unterstützung für Windows XP 64bit
- **Behoben**: Fixed land use layer z-fighting
- **Behoben**: Gebäudedetails beim hereinzoomen (Detaillierte Fassaden werden jetzt durchgehend angezeigt)
- **Behoben**: Seltener Crash, bei dem Fracht nicht ihren Zielort finden kann
- **Behoben**: Musikplayer (Aktueller Songtitel/Position wird jetzt im Spielstand gespeichert)
- **Behoben**: Pausen-Status (Speichert jetzt Pause im Spielstand)
- **Behoben**: Schienenbau-Tool Bug (in einigen Fällen konnten keinen parallelen Gleise gebaut werden)
- **Behoben**: Beladezeit für Fahrzeuge (Zeit wurde manchmal falsch berechnet)
- **Behoben**: Bug bei dem Frachtladungen an Stationen verschwunden sind
- **Behoben**: Bahnhofs-Bug (Pfade der ankommenden Passagiere war nicht korrekt)
- **Korrigiert**: Letztes Bahnhofs Plattform-Model

18 Build 4414

05.10.2014

- **Neu**: Hochgeschwindigkeitsgleis-Upgrade Tool
- **Neu**: Holländische Übersetzung
- **Verbessert**: Savegame-Robustheit
- **Verbessert**: Crash-Dump-Robustheit
- **Verbessert**: Beschreibung jetzt unter den Daten im Fahrzeugshop
- **Verbessert**: Bahnhofsbautool (Bahnhof ersetzen funktioniert jetzt besser)

19 Build 4391 (Mac)

03.10.2014

- **Behoben**: Beschädigte Savegames mit OS X 10.7 und 10.8 (10.9 war nicht betroffen)

20 Build 4377 (Mac)

01.10.2014

- **Behoben**: Einige Savegames konnten nicht geladen werden

21 Build 4363

26.09.2014

- **Verkleinerte Spielstände** (bis zu 3fache Kompression)
- **Verbessert**: Rendergeschwindigkeit für Schrift
- **Neu**: Füllzustand ist grafisch sichtbar
- **Neu**: Spielauflösung von 2880×1800 hinzugefügt

- **Neu**: Französische Übersetzung
- **Neu**: Japanische Übersetzung
- **Neu**: Chinesische Übersetzung (Vereinfachte sowie traditionelle)

22 Build 4334

18.09.2014

- **Neu**: Button zum Entfernen von Savegames
- **Neu**: Einstellung für die Mausradempfindlichkeit
- **Neu**: Hotkey für die Kamerabewegung: Kippen mit "R" und "F", zoomen mit "Y/Z" und "X"
- **Neu**: Alternative für mittlere und rechte Maustaste: "Strg+Linke Maustaste" = mittlere Maustaste, "Alt+Linke Maustaste" = rechte Maustaste
- **Verbessert**: Kompatibilität zu Mac OS X 10.7
- **Verbessert**: Änderung der Bildschirmauflösung
- **Behoben**: Absturz beim Bauen von Bahnübergängen
- **Behoben**: Ein Absturz beim Laden von Texturen
- **Behoben**: Ein Absturz, ausgelöst durch Excessdateien in Ordnern (".DS_Store", ...)
- **Behoben**: Sichtbarkeitsproblem der Auflösungsliste im Hauptmenü (war auf kleinen Bildschirmen nicht sichtbar)
- **Behoben**: Sound von modernen offenen Waggons

23 Build 4246

10.09.2014

- Zwei GLSL Shader Bugs behoben, welche bei Systemen mit sehr alten Grafikartentreibern zu Abstürzen führten
- **Korrigiert** Ein GLSL shader Bug, welcher Abstürze auf Systemen mit Intel Grafikkarten verursachte
- **Korrigiert** Ein Bug welcher ein umittelbaren Absturz verursachte, wenn das Spiel ohne aktives Sound Wiedergabegerät gestartet wurde
- **Korrigiert** Ein Absturz der durch einen fehlerhaften "Textur Kompression Cache" verursacht wurde
- **Korrigiert** Penny Pincher Achievement (wurde nicht freigeschaltet wenn die Anfangsschulden zurück gezahlt wurden)

24 Build 4234

06.09.2014

- **Korrigiert**: Ein Textur-Kompressions-Bug, der zu extrem langen Ladezeiten und Einfrieren des Spiels führen konnte, wenn eines der Bau-Tools benutzt wurde. (Hauptsächlich auf einigen Systemen mit ATI/AMD-Grafikkarten)
- **Verbessert**: Crash Dump - Feedback verbessert. (Wenn ihr das Feature nicht deaktiviert habt, werden Crash Dumps automatisch an die Entwickler gesendet. Natürlich ohne private Informationen. Diese Informationen werden helfen Fehler zu finden, die Stabilität zu verbessern und auch die Performance zu steigern.)

25 Build 4221

04.09.2014

- **Neu**: Tutorial
- **Update**: Mehr Einstellungsmöglichkeiten im Hauptmenü
- **Neu**: Bäume zur Holzindustrie hinzugefügt

- **Neu**: 2 neue Fußgänger
- **Neu**: weitere Achievements
- **Korrigiert**: Achievements
- **Korrigiert**: Schatten
- **Korrigiert**: focus line button
- **Korrigiert**: Flackernde Fahrzeuge in der Depotansicht
- **Korrigiert**: Fahrzeuggeschwindigkeiten
- **Korrigiert**: Kamera bleibt über dem Wasser
- **Verbessert**: Erstes Fahrzeug im Kauf-Menü vorausgewählt
- **Verbessert**: Stadtwachstumsgeschwindigkeit
- **Verbessert**: Linien- und Routenfindung
- **Verbessert**: Soundeffekte
- **Verbessert**: Snapping der Signale
- **Verbessert**: OpenGL Fehlermeldung
- **Verbessert**: Skybox (Himmel)
- **Korrigiert/Hinzugefügt:** verschiedene Übersetzungen

26 Build 4215

- erste öffentliche Version