



## Vergleichstabelle: Unterschiede von EEP 17 zu EEP 18

		EEP17	EEP18
Allgemein	<b>NEU:</b> Erstellung einer Modell-Stückliste einer Anlage direkt aus EEP heraus.	x	v
	<b>NEU:</b> Ein aktualisierter Modell-Grundbestand, der mit über 1100 Modellen aufgestockt wurde.	x	v
	<b>NEU:</b> Erhöhte Float-Präzision der Blockfunktion (mehr Nachkommastellen bei der Berechnung).	x	v
	<b>NEU:</b> Neue Blockfunktionen.	x	v
	<b>NEU:</b> Erweiterte Anzeige von Informationen zu Weichen und Signalen in 3D.	x	v
	<b>NEU:</b> Anzeige der Speicherquelle von 3D-Modellen.	x	v
	<b>NEU:</b> Weitere Möglichkeit, Blöcke im 2D-Editor zu speichern.	x	v
	<b>NEU:</b> Intelligente Weichenverwaltung.	x	v
	<b>NEU:</b> Neue Möglichkeit zum Entfernen oder Drehen von Rollmaterial im 2D-Modus.	x	v
	<b>NEU:</b> Einfügen von Text-Tags zur Benennung einer Achsengruppe.	x	v
	<b>NEU:</b> Änderung der Signal-ID ist auch im 3D-Fenster möglich.	x	v
	<b>NEU:</b> Speicherung der Tag-Texte mit den *.rss-Dateien für Rollmaterial.	x	v
	<b>NEU:</b> Berücksichtigung von Spline anderer Editoren beim Erstellen von Routen.	x	v
	Anzahl betriebsfähiger Anlagen	7	3
Anlagenbau	<b>NEU:</b> Seitlicher Versatz von animierten Figuren für natürlich aussehende Szenen.	x	v
	<b>NEU:</b> Acht exklusive Bahnpersonalfiguren als Landschaftselemente (4 x DB AG und 4 x SNCF)	x	v
	<b>NEU:</b> Verbesserung der Parallelvervielfältigung der Kurventypen "Clothoide" und "Cubic".	x	v
	<b>NEU:</b> Neue Umgebungssounds für EEP (Tag- und Nachtgeräusche).	x	v
	<b>NEU:</b> Möglichkeit den Gizmo im 3D-Editiermodus zu aktivieren.	x	v
	<b>NEU:</b> Erweitern der Option „Einspurige Straßen“ beim Kopieren von Blöcken.	x	v
	<b>NEU:</b> Die Funktion „Gelände an Gleichhöhe anpassen“ ist auch für Blöcke in 3D möglich.	x	v
	<b>NEU:</b> Bearbeitung virtueller Verbindungen bei Splines auch bei belegten Splines (z.B. Signale) möglich.	x	v
	<b>NEU:</b> Einfügen eines Dialogs für Gleise in Gleisobjekte ermöglicht es, einzelne Gleise direkt anzusprechen und zu ändern.	x	v
	<b>NEU:</b> Optische Anzeige von unsichtbaren Fahrwegen mit farbiger Unterscheidung der Stile.	x	v
	<b>NEU:</b> Tausch von Gleisstilen wurde vereinfacht.	x	v
	<b>NEU:</b> Verbesserte Darstellung von gesperrten Gleisverbindungen.	x	v

Fahrerlebnis	NEU: Realistischere nichtlineare Bremsmodi für automatisch gesteuerte Fahrzeuge und Zugverbände.	x	v
	NEU: Neue Funktionen für das Be- und Entladen (InnoFreight-Rollmaterial und Verladeinfrastruktur).	x	v
	NEU: Mehrfache Routenzuweisung in Kontaktpunkten.	x	v
	NEU: Eindeutige Kennzeichnung für aktive Routen im Dialogfenster der Routenwahl.	x	v
Kamera/Video	NEU: Deutlich feinfühlere Kamerasteuerung mit Maus und Cursor.	x	v
	NEU: Künstlerische Kameraeffekte für Videos und Präsentationen Ihrer Anlagen, z.B.: Sepia, Ölfarbe, Skizze, alter Film.	x	v
	NEU: Optimierung der Auslastung der Grafikkarte bei der Darstellung im 3D-Fenster.	x	v
	NEU: Ausleuchtung von Immobilien und Landschaftsobjekten mit einer imaginären Lichtquelle, deren Strahlungsrichtung für jedes Objekt bestimmt werden kann.	x	v
	NEU: Kameragebundene Verortung von Geräuschen oberhalb und unterhalb der Anlage.	x	v
Darstellung	NEU: Zusätzliches Fenster zur Festlegung von Objekteigenschaften (Rauch/Schatten/SASO) in 3D.	x	v
	NEU: SSAO-Intensität lässt sich zukünftig über Schieberegler ändern.	x	v
	NEU: Neue Möglichkeit Signale im 3D Modus auszublenden.	x	v
	NEU: Neue Eigenschaften-Icons für einzelne Layer im 2D Modus.	x	v
	NEU: Kinematisch animierte Modelle können dem Landschaftsrelief der Anlage folgen.	x	v
	NEU: Animation von Immobilien und Landschaftsobjekte über eine neue Systemachse.	x	v
	NEU: Ansteuerung der Animation von Immobilien und Landschaftsobjekten über Kontaktpunkte.	x	v
	NEU: Mehr Realismus durch erhöhten Zufallsfaktor bei Windeffekten.	x	v
	NEU: Zeitpunkt für das Ein- und Ausschalten der Beleuchtung an den Sonnenaufgang und -untergang angepasst.	x	v
	NEU: Erweiterte Anpassungsmöglichkeiten der zusätzlichen Lichtquelle für Immobilienobjekte oder Landschaftselemente (Farbeinstellungen).	x	v
	NEU: Bei Text-Texturen kann die Schriftgröße höher skaliert werden, als es bisher möglich war.	x	v
NEU: Anpassung der Laubfall-Funktion hinsichtlich der gewählten Jahreszeit.	x	v	
LUA- Scriptsprache:	NEU: EEPGoodsGetAxis()	x	v
	NEU: EEPGoodsSetAxis()	x	v
	NEU: EEPGoodsGetAxisByNumber()	x	v
	NEU: EEPGoodsSetAxisByNumber()	x	v
	NEU: EEPGoodsSetTagText()	x	v
	NEU: EEPGoodsGetTagText()	x	v
	NEU: EEPGoodsGetTextureText()	x	v
	NEU: EEPStructureGetAxisByNumber()	x	v
	NEU: EEPStructureSetAxisByNumber()	x	v
	NEU: EEPStructureSetTagText()	x	v
	NEU: EEPStructureGetTextureText()	x	v
	NEU: EEPRollingstockGetAxisByNumber()	x	v
	NEU: EEPRollingstockSetAxisByNumber()	x	v
	NEU: EEPRollingstockChangeOrientation()	x	v
	NEU: EEPRollingstockSetTagText()	x	v
	NEU: EEPOnTrainStoppedOnSignal()	x	v
	NEU: EEPGetTrainCouplingFront()	x	v
	NEU: EEPGetTrainCouplingRear()	x	v
	NEU: EEPGetTrainLight()	x	v
	NEU: EEPSetSeason()	x	v
NEU: EEPGetSeason()	x	v	

NEU: EEPGetAnlName()	x	v
NEU: EEPTrainChangeOrientation()	x	v
NEU: EEPRailTrackGetTextureText()	x	v
NEU: EEPRoadTrackGetTextureText()	x	v
NEU: EEPTramTrackGetTextureText()	x	v
NEU: EEPAuxiliaryTrackGetTextureText()	x	v
NEU: EEPGetPerspectiveCamera()	x	v
NEU: EEPGetFramesPerSecond()	x	v
NEU: EEPGetCurrentFrame()	x	v
NEU: EEPGetCurrentRenderFrame()	x	v
NEU: EEPGetTimeLapse()	x	v
NEU: EEPSetColourFilter()	x	v
NEU: EEPSetZoneWindIntensity()	x	v
NEU: EEPSetZoneRainIntensity()	x	v
NEU: EEPSetZoneSnowIntensity()	x	v
NEU: EEPSetZoneHailIntensity()	x	v
NEU: EEPSetZoneFogIntensity()	x	v
NEU: EEPSetZoneClouds()	x	v
NEU: EEPSetZoneDarkClouds()	x	v
NEU: EEPSetZonePos()	x	v
NEU: EEPGetZoneWindIntensity()	x	v
NEU: EEPGetZoneRainIntensity()	x	v
NEU: EEPGetZoneSnowIntensity()	x	v
NEU: EEPGetZoneHailIntensity()	x	v
NEU: EEPGetZoneFogIntensity()	x	v
NEU: EEPGetZoneClouds()	x	v
NEU: EEPGetZoneDarkClouds()	x	v
NEU: EEPGetZonePos()	x	v
NEU: EEPSignalSetTagText()	x	v
NEU: EEPSignalGetTagText()	x	v
NEU: EEPSignalSetStopDistance()	x	v
NEU: EEPSignalGetStopDistance()	x	v
NEU: EEPGetSignalFunctions()	x	v
NEU: EEPGetSignalFunction()	x	v
NEU: EEPGetSignalItemName()	x	v
NEU: EEPSignalGetTextureText()	x	v