

Tutorial für Einsteiger (von SittingDuck)

Table Of Contents

- [1 Ziel des Spiels](#)
- [2 Grundlagen](#)
- [3 Bauen](#)
- [4 Stadtentwicklung](#)
- [5 Wirtschaft und Warentransport](#)
- [6 Verkehrsplanung](#)
- [7 Bahnen](#)
- [8 Quellen](#)

Ich habe dieses Tutorial geschrieben, da das Spiel leider in dieser Hinsicht sehr gespart hat. Es gibt kein Einführungstutorial(spiel), niemand erzählt einem Anfänger, was er tun soll und man startet ziemlich ziellos. Das hat das Spiel im Grunde nicht verdient, denn es ist für jeden Hobbystrategen, Zugverschieber und Planungsfetischisten ein echtes Leckerli. Und daran haperte es seit "Transport Gigant" doch ein wenig. Vielleicht gibt es ja auch in diesem Forum den einen oder anderen, der gerne Züge palnt, Fahrpläne bastelt und aus einem Dorf eine Großstadt macht. Falls ihr mehr über das Spiel und die Gründe für das Tutorial wissen wollt, lest mal hier nach: [Bahngigant Test auf Gamestar.de](#)

1 Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist der Aufbau eines funktionierenden Personen- und Warentransportsystems (bevorzugt Bahnen aller Art) für eine Stadt, um damit die Entwicklung dieser Stadt vom 500-Seelen-Dorf bis hin zur Großstadt voranzutreiben. Darin liegt auch der Unterschied zu anderen Verkehrssimulationen wie beispielsweise „Cities in Motion“, die ein ausgeklügeltes Transportsystem bieten, deren Städte sich jedoch durch dieses System nicht beeinflussen lassen. Daher ist dieses Spiel für all jene interessant, die gerne Verkehrssimulationen spielen, denen aber auch die Freiheit bei der Entwicklung der Karten wichtig ist und die gerne direkt sehen, zu was ihre Aktionen führen.

2 Grundlagen

Die Basis zur Stadtentwicklung bilden die sogenannten „Waren“. Dabei handelt es sich um Container, die in Fabriken hergestellt oder über Containerhäfen und Straßen zu anderen Städten erworben werden können. Diese Waren werden zum Bau fast aller Elemente einer Stadt, von Bahnhöfen / Terminals, Fabriken, und Warenlagern mal abgesehen, zum Bau benötigt. Die verschiedenen Gebäude findet man über das „Bauen“ Menü und dort sind nicht nur die Basiskosten und der Stromverbrauch, sondern auch die Anzahl der benötigten Waren aufgelistet. Um ein Gebäude bauen zu können, müssen sich Waren in der Nähe in Warenlagern befinden. Einige Fabriken lagern auch Container ein, diese sind aber nicht zum Bauen freigegeben, sondern müssen immer erst einmal abtransportiert werden.

3 Bauen

Beim Bauen sollte man auch die Kosten für den benötigten Boden und ggf. den Abriss von Gebäuden im Auge behalten, da sich diese je nach Positionierung beträchtlich unterscheiden können. Die Kosten werden jeweils in einem zugehörigen „Baufenster“ angezeigt. Die Bodenpreise ändern sich sehr stark im Laufe des Spiels, je nachdem, wie sich die Umgebung entwickelt. Am Anfang zahlt man für das für den Bau einer Fabrik benötigte Land in ländlicher Umgebung wenige Hunderttausend, später dann, wenn die Gegend zur Großstadt geworden ist, sind es viele Millionen. Das ist auch der Grund, warum viele erfahrene Spieler den Schienenverkehr und die [Warenlager](#) (das geht!) unter die Erde verlegen und so wertvolles Bauland nicht durch wenig Gewinn erzeugende Schienen blockieren.

Außerdem habe ich festgestellt, dass die Bodenpreise mit der Konjunktur schwanken. Es lohnt sich also, darauf zu warten, dass die Konjunktur (Sichtbar über "Markt" => "Konjunktur Graph" anklicken) ordentlich in die Knie geht, bevor man baut.

Beispiel *Bürogebäude 1*

```
[table='Konjunktur,Grundstückspreis']
[*]-10[*]11 Mio.
[*]-20[*]9 Mio.
[*]-30[*]7.9 Mio.
[*]-40[*]6.8 Mio.
[*]-50[*]5.7 Mio. [/table]
```

Man sollte seine [Warenlager](#) in ausreichender Zahl über die Stadt verteilen, da auch die Einwohner zum Bauen ihrer Häuser und Geschäfte die Container aus den Warenlagern benötigen (und bezahlen!). Da insbesondere die Hochhäuser mehrere Hundert Container zum Bau benötigen, sollte man die Größe der [Warenlager](#) ein wenig an die Stadtplanung anpassen. Neben Bahnhöfen empfehlen sich generell große, wenn nicht sogar mehrere [Warenlager](#). Außerdem müssen sich die [Warenlager](#) auf derselben Ebene befinden wie der [Bahnhof](#), über den sie bedient werden sollen.

Beim Bauen von Straßen und Schienen erscheinen die Kosten erst, wenn die gewählte Strecke durch einen Linksklick festgelegt wurde, ein Rechtsklick entfernt den zuletzt gebauten Abschnitt. Durch Testbauten konnte folgendes festgestellt werden (ca.):

- Kosten für Hochbau (+20) gegenüber ebenerdiger Streckenführung: Verdoppelte Baukosten, 1/4 der Grundstückskosten.

- Kosten für untertunnelte (-20) im Vergleich zu ebenerdiger Streckenführung: Versiebenfachen der Baukosten, 1/2 der Grundstückskosten.

Außerdem zählen alle Rampen bei den Bodenkosten wie ebenerdiger Bau. Es lohnt sich in Bezug auf die Bodenpreise also nicht, eine zu kreuzende Straße kurz zu untertunneln und dann auf der Oberfläche weiter zu bauen.

Um mit einer Bahnstrecke eine Straße zu kreuzen, gibt es 3 Möglichkeiten. Zum einen kann man den betroffenen Straßenabschnitt entfernen, die Bahnstrecke bauen (maximal viergleisig bei absoluter Parallelität der [Gleise](#)) und die Straße wieder hinzufügen (mit zugehörigen Schranken) oder man kann Tunnel bauen oder auf Hochbahnschienen ausweichen. Für alle Varianten gibt es gute Gründe. Bei einer ebenen Strecke können Weichen eingebaut werden, bei einer Steigung ist so etwas nicht möglich. Außerdem braucht eine Steigung sehr viel Platz, so dass die Streckenführung dadurch an Flexibilität verliert. Dafür kann man Hochbahnen auch durch Wohngebiete führen, ohne Abrisskosten bezahlen zu müssen und die Grundstückskosten sind deutlich niedriger. Das gleiche gilt für Tunnel, wobei man in diesen Fällen kein wertvolles Bauland durch [Gleise](#) und Co. blockiert.

Beim Bau von Bahnhöfen sollte man sich vorher überlegen, was aus der Bahnhofsumgebung einmal werden soll. Plant man eine große Stadt drumherum, sollte man das nicht nur bei der Bahnhofslänge, sondern auch bei der Anzahl der Bahnsteige oder dem drumherum gelassenen Platz berücksichtigen. Bahnhöfe können prinzipiell jederzeit durch Überlagern mit einer größeren Variante umgebaut werden. Das kann aber teuer werden, wenn die Umgebung zugebaut und die Grundstückspreise hoch sind. Außerdem muss man berücksichtigen, dass sich neben den Bahnhöfen befindliche Weichen den Ausbau einschränken können. Da empfiehlt es sich, etwas Platz für eine spätere Verlängerung zu lassen, wenn man das plant. Es sollte auch geklärt sein, was für Züge den [Bahnhof](#) nutzen sollen, denn an Rangierbahnhöfen können keine Personen aussteigen.

Der Bahngigant selbst baut ebenfalls Straßen, so bald sich eine Gegend zu entwickeln beginnt. Die baut er allerdings recht ungezielt, so dass der Straßenverlauf einem späteren Warentransport nicht unbedingt förderlich ist. Je nach Bodenpreis kann sich da das Anlegen eines effektiven Straßensystems neben einem neu gebauten [Bahnhof](#) lohnen, da später allein für den Boden einer normalen Straße zweistellige Millionenbeträge fällig werden.

4 Stadtentwicklung

Damit aus einem Kuhdorf eine florierende Stadt wird, ist einiges zu beachten. Ein wichtiger Punkt ist der Strom. Über den Report-Button kann man sich anzeigen lassen, wie es gerade um die Stromversorgung der Stadt bestellt fällt. Fällt sie unter 100 Prozent, dann hat kaum jemand Lust, in die Stadt zu ziehen. Da man zum Bau eines neuen Kraftwerkes nicht nur Geld, sondern auch Waren benötigt, kann man die [Kraftwerke](#) nur in

der Nähe von Warenlagern bauen, was im Zweifelsfall durch Boden- und Abrisskosten teuer werden kann. Man sollte daher entweder seine Finanzreserven entsprechend planen, oder ein kleines [Warenlager](#) so positionieren, dass man in der Nähe [Kraftwerke](#) bauen kann.

Um eine Stadt zu entwickeln, reicht es nicht aus, nur Waren zur Verfügung zu stellen, man muss auch Bewohner anlocken. Dabei müssen Zusammenhänge zwischen den Gebäuden berücksichtigt werden, die zur Stadtentwicklung beitragen.

Die im folgenden gemachten Aussagen beziehen sich auf Erfahrungswerte von tomdotio und seiner „Let's explain“-Reihe bei YouTube.

Der Bau von Geschäften beeinflusst die Stadtentwicklung generell positiv, so dass es sich lohnen kann, in einem neu zu Entwickelnden Bereich ein kleine Geschäft anzusiedeln, auch wenn es erst einmal keinen Gewinn einfährt. Der Firmensitz hat nur einen geringen Einfluss auf die Stadtentwicklung, fördert aber in der Umgebung liegende eschäfte und Büros. Öffentliche Einrichtungen wie Schulen und Co. fördern die gesamte Stadtentwicklung, bringen dem Erbauer jedoch nichts ein.

Hotels, Büros und Geschäfte beeinflussen sich gegenseitig positiv. Das trifft insbesondere auf die Büros zu. Der Bau eines Geschäftes oder Hotels kann also die Einnahmen der in der Umgebung liegenden Bürogebäude verbessern und umgekehrt. Alle drei Gruppen werden von den Kultureinrichtungen positiv beeinflusst, umgekehrt ist das weniger ausgeprägt. Das gleiche trifft zu für die Baudenkmäler.

Die Sporteinrichtungen beeinflussen sowohl die umliegenden Geschäfte, als auch die Hotels und die Erholungseinrichtungen. Die wiederum werden auch von den Baudenkmälern beeinflusst.

Wohnhäuser, Hochhäuser und Industriebetriebe haben selbst kaum Einfluss auf die Stadtentwicklung, nehmen aber um so mehr ein, je besser die drumherum liegende Stadt entwickelt ist. Das betrifft sowohl die direkten Einnahmen, als auch den Wert der Immobilie (Baukosten, Boden).

Außerdem lohnt es sich, die Umgebung neu gebauter Bahnhöfe unterschiedlich auszurichten, also ein [Bahnhof](#) mit Wohnhäusern, einer mit Büros.

Beispiel:

1. [Bahnhof](#) --> Wohnung

2. [Bahnhof](#) --> Büro

3. Bahnhhof --> Wohnung / Sport / Kultur / Einkaufen

4. [Bahnhof](#) --> [Industrie](#)

5. [Bahnhof](#) --> Wohnung

6. [Bahnhof](#) --> Tourismus / Sport / Kultur / Einkauf / ...

Das hat dann den Effekt, den Personenverkehr anzukurbeln, da die Einwohner regelmäßig die Bahn nutzen müssen, um von der Wohnung zur Arbeit, von dort zur Freizeiteinrichtung usw. zu gelangen.

Der wichtigste Punkt bei der gesamten Stadtentwicklung ist jedoch:

„Macht langsam. Lasst euch richtig Zeit“. Es bringt nichts, die ganze Gegend mit unbenutzten Bahnhöfen, Minus erzeugenden Gebäuden und überfüllten Lagern zu bepflastern. Das kostet ein Vermögen und bringt gerade am Anfang nicht viel. Dann lieber mit Muße, genug Geld in der Hinterhand und ein paar kleinen Geschäften in neu erschlossenen Gebieten (auch wenn sie erst einmal Minus machen) die Entwicklung anregen. Gebiete, in denen Interesse am Ausbau besteht, kann man daran erkennen, dass sich da erstmal Felder ansiedeln.

Interessant ist auch die Art der Ansiedlung von Gebäuden. Sind irgendwo bereits Geschäfte und Bürogebäude, baut auch der Computer eher passende Geschäfte dazu. Befindet sich stattdessen ein Tempel neben dem [Bahnhof](#) und womöglich noch ein Hotel, kommt es vermehrt zur Ansiedlung von Wellnesshotels und ähnlichem. So kann man die Ausrichtung eines Gebietes recht gut steuern, wenn man das nötige Kleingeld für ein paar Gebäude passenden Kategorie (4-5) hat und mit den erwirtschafteten Defiziten leben kann.

5 Wirtschaft und Warentransport

Wie schon vorher erwähnt, ist der Transport von Container / Waren das A und O dieses Spiels. Nichtsdestotrotz sollte das mit Bedacht geschehen, da man mit unnützem Transport von Waren eine Menge Geld verlieren kann.

Aber bevor man überhaupt etwas transportieren kann, muss man erst einmal was bauen, nämlich LKW-Laderampen / Bahnhöfe und [Warenlager](#), da Waren nur über die [Warenlager](#) verkauft werden können. Die LKW-Laderampen finden sich ebenso wie die Bushaltestellen unter dem Menüpunkt „Bahnhöfe“. Die [Warenlager](#) sind mit unter den [Materialfabriken](#) im „Bauen“-Menü zu finden. Sie können durch den Verkauf der Waren an Bauwillige einen beträchtlichen Umsatz generieren, aber auch zu hohen Kosten führen, wenn sie gut gefüllt in Gegenden stehen, in denen niemand investieren möchte.

Geld lässt sich auch in gewissem Umfang durch den Warentransport an sich verdienen, wobei man darauf achten muss, dass die Transportstrecke nicht zu lang ist. Generell fallen für jeden gefahrenen Meter Kosten an, unabhängig vom Füllstand des Fahrzeugs.

LKWs und Güterzüge müssen die Waren kaufen, die sie transportieren, und verkaufen sie wieder an die [Warenlager](#) („Linke Tasche, rechte Tasche“-Prinzip), für einen leicht höheren Preis. Ist die Transportstrecke zu lang, kann der kleine Gewinn nicht nur aufgefressen werden, sondern er kann ins Minus rutschen. Waren, die transportiert werden, ohne dass sie wegen überfüllter Lager abgeladen werden können, verursachen heftige Kosten.

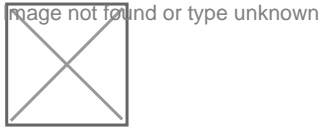
In Fällen, in denen ein neuer Stadtteil entwickelt werden soll, es aber nur langsam voran geht, empfiehlt es sich, den Warentransport mit LKWs durchzuführen, da die im Lager befindliche Warenmenge so besser an die Abnahmeraten der Umgebung angepasst werden kann und die [Betriebskosten](#) der LKW relativ niedrig sind.

Eine solide, wenn auch am Anfang nicht üppige Einnahmequelle ist der Personentransport. Aber auch hier sollte man beachten, dass die Personen nicht zu allen Tageszeiten überall hin transportiert werden wollen. Laut tomdotio wollen beispielsweise Pendler ab dem frühen Morgen und auch gegen Abend bevorzugt in Büroviertel transportiert werden. Bei kleineren Städten lohnt es sich auch nicht unbedingt, nachts mit Personenzügen unterwegs zu sein, da sie nur Kosten verursachen und den tagsüber erwirtschafteten Gewinn auffressen.

Generell lohnt sich der Aufbau eines Kreisverkehrs, in dem man ggf. auch noch für die verschiedenen Verkehrsarten (Güter / Personen) eigene [Gleise](#) verlegen kann.

Ein wichtiger Punkt gerade bei fortgeschritteneren Spielen ist das Immobilienmanagement. Gebäude wie Geschäfte, Wohnungen, Hochhäuser, Freizeiteinrichtungen und Büros generieren einen Gewinn, der um so höher ausfällt, je besser die Umgebung entwickelt ist und in die Millionen gehen kann. Ist die Umgebung schlecht entwickelt, verursachen diese Gebäude zum Teil erhebliche Kosten. Es kann sich in Grenzen

trotzdem lohnen, ein paar kleinere Geschäfte oder Wohnhäuser frühzeitig zu bauen, da der Kostensprung bei den Grundstückspreisen zum Zeitpunkt der Rentabilität im Zweifelsfall höher ausfällt als die vorher eingefahrenen Verluste.



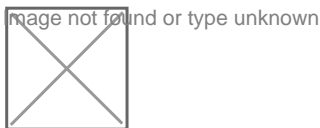
Durch An- und Verkauf von Immobilien lässt sich ebenfalls Geld verdienen, aber dafür muss man die Gebäude schon zu Zeiten sehr niedriger Grundstückspreise gekauft und sehr lang gewartet haben.

Generell gilt, je näher am Kartenrand ein Gebäude steht, desto schlechter ist der Umsatz (nicht [Industrie](#) oder Energie). Im späteren Spielverlauf wirft der Schienenverkehr ca. 1/10 des Gewinns der Immobilien ab.

Geld lässt sich auch mit Containerhäfen verdienen, über die Waren an Containerschiffe verkauft werden können. Dabei werden die Waren aus in der Nähe befindlichen Lagern und Fabriklagerplätzen entnommen. Stehen allerdings keine Waren zum Verkauf zur Verfügung, werden automatisch Waren angekauft, was sehr teuer werden kann.

6 Verkehrsplanung

Die gesamten vorhandenen Fahrzeuge werden über das Zugmenü verwaltet. Unter der Statusanzeige lassen sich Gewinn und Verlust der Fahrzeuge ablesen. Klickt man ein Fahrzeug an, so kann man es über die Schaltflächen umdrehen, entfernen und wieder platzieren. Will man einen [Fahrplan](#) kopieren, wählt man zuerst das zu kopierende Fahrzeug, dann klickt man auf „Kopieren“, wählt das Fahrzeug, auf das der Plan kopiert werden soll, klickt „Einfügen“ und „Kopieren aufheben“.



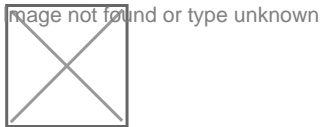
Will man ein neues Fahrzeug erwerben, klickt man auf eine leere Zeile und danach auf die Schaltfläche „Kaufen“. Nach dem Kauf und der Platzierung kann man entweder den Fahrplanassistenten verwenden, um die Route festzulegen oder man klickt auf „Formatieren“ und geht dann die Strecke von einer [Haltestelle](#) / [Bahnhof](#) ausgehend Kreuzung / Weiche für Kreuzung / Weiche durch. Wählt man den Fahrplanassistenten, so wird man während der Fahrt an allen wichtigen Punkten nach den gewünschten Einstellungen gefragt.

7 Bahnen

Um detaillierte **Fahrplaneinstellungen** machen zu können, ist es notwendig, dies über das Optionen-Menü im Unterpunkt „Diagramme“ freizuschalten (alles ankreuzen!). Danach öffnet sich nach dem Anklicken eines Bahnhofs eine detaillierte Fahrplanübersicht (siehe unten).

Auf dieser Übersicht lässt sich ein Zug wählen und für diesen Zug der Bahnsteig festlegen. Besonders wichtig ist jedoch die Wahl des Betriebsmodus, die Abfahrtsrichtung und ggf. die Fahrgastbehandlung.

Als Betriebsmodi stehen unter anderem „Halten“, „Abfahrtszeit“, „Durchfahren“ und „Individuelle Abfahrten“ zur Verfügung. „Durchfahren“ lässt den Zug ohne halt durchfahren, während man nach Auswahl von „Halten“ auf der darunter liegenden Leiste die Standardwartezeit einstellen kann. In diesem Fall trifft der Zug ein, wartet die vorgeschriebene Zeit und fährt weiter. Entscheidet man sich für den Punkt „Abfahrtszeit“ (siehe Bild), so kann man über den linken, oberen Schieberegler die erste Abfahrtszeit und über den linken oberen Schieberegler ein Intervall bis zur nächsten Abfahrt einstellen (beispielsweise 2 Stunden), so dass der Zug alle 2 Stunden startet, sofern er sich in diesem [Bahnhof](#) befindet. Über den unteren Schieberegler lässt sich die Zeit einstellen, bis zu der der Zug überhaupt fahren soll (im Beispiel bis 24 Uhr).

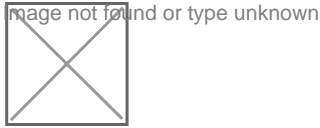


Eine besondere Möglichkeit für ausgetüftelte Fahrpläne bietet die Einstellung „Individuelle Abfahrten“. In diesem Fall kann man per Schieberegler auf der dann darunter dargestellten Zeitleiste beliebig viele Abfahrtszeiten wählen und durch „Eintragen“ festschreiben, bzw. durch „Ausblenden“ wieder entfernen. Damit ergibt sich die Möglichkeit, Fahrpläne sehr genau aufeinander abzustimmen. Man muss aber darauf achten, dass insbesondere Güterzüge ein wenig Zeit zum Be- und Entladen benötigen.

Als nächstes muss die Abfahrtsrichtung festgelegt werden. Als Standard ist „Geradeaus fahren“ gewählt, was sich nicht mit dem Pendelbetrieb von Personenzügen zwischen zwei Bahnhöfen verträgt. „Fahrgastbehandlung“ und „Tagesfahrplan“ sind selbsterklärend.

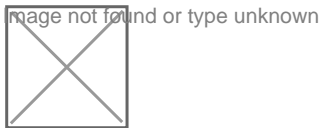
Die Einstellung von Weichen ist sehr einfach, da man dort in den meisten Fällen nur den Zug auswählen und die Weichen auf „Geradeaus fahren“ oder „Abzweigen“ stellen muss. Will man mit demselben Zug zweimal auswählen mit unterschiedlichen Einstellungen über die Weiche, so empfiehlt sich die Verwendung der Zeiteinstellung. Über die Schieberegler lässt sich damit die Zeit einstellen, in der abgezweigt werden soll. So kann beispielsweise ein

von einer Fabrik kommender Güterzug zwei über unterschiedliche Weicheneinstellungen zu erreichende Bahnhöfe anfahren. Gerade am Anfang kann sich das lohnen, da ein einzelnes Lager zu schnell vollläuft.



== [Busse und LKWs](#) ==

Die Einstellungen für die Bushaltestellen und Laderampen sind ähnlich zu denen der Bahnhöfe und auch die Einstellung eines Fahrplanes verläuft ähnlich. Statt der Weichen sind es hier die Straßenkreuzungen, an denen die Fahrtrichtung festgelegt werden kann.



Um die Fahrtrichtung festzulegen, muss direkt vor die Kreuzung geklickt werden, was zur Anzeige der aktuell eingestellten Fahrtrichtung führt (blaue Pfeile). Die Einstellungen „Links abbiegen“, „Rechts abbiegen“ und „Geradeaus fahren“ können dann entweder generell für alle Fahrzeuge vorgenommen werden, oder es kann wiederum ein einzelnes Fahrzeug festgelegt werden.

So, ich hoffe, es findet der eine oder andere verirrte / verwirrte Bahn-Gigant Anfänger hierher und gewinnen über diese Tutorial deutlich mehr Freude am Spiel und haben einen besseren Start in ihre Zeit als Industriegigant.

8 Quellen

Tutorial von SittingDuck auf Bahngigant.de