Ausgabe Februar 2013 Kostenloses pdf Heft 0

A-Train Journal

Simulation • Eisenbahn- und Entwicklungsmanagement

Editorial

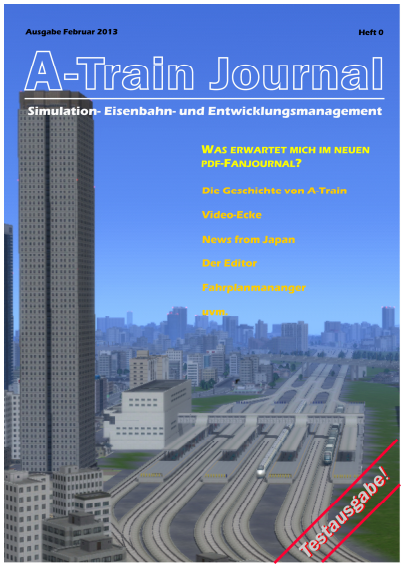
Liebe User von A-Train und solche die es noch werden wollen!

Ein neues, in der Freizeit erstelltes, virtuelles Fan-Magazin steht in den Startlöchern. Neutral und ohne Sponsoren, soll es die Fangemeinde und auch Neulinge dazu bewegen, auch von dem „Virus“ A-Train mehr angesteckt zu werden. Obwohl das Spiel eine etwas ungewöhnliche „Handhabung“ in vielen Bereichen gegenüber herkömmlichen „Mitbewerbern“ aufweist, gibt es gerade hier einige Besonderheiten, die es wohl wert sind, verbreitet zu werden. Ein weiterer Grund für das Thema ist wohl der Umstand, dass es das Spiel bereits in der 9 "Auflage" gibt. Die erste Version wurde bereits im Jahr 1986 in DOS auf den Markt gebracht. Davor gab es schon eine Open Source Variante namens Free Train; doch dazu in einer der nächsten Ausgaben mehr.

Es mag den ein oder anderen vielleicht etwas seltsam anmuten, dass gerade in der heutigen Zeit, die nur so von Websites wimmelt, jemand es der Mühe wert findet, ein Magazin zu publizieren. Die Ursache darin liegt zum Teil in meiner Vergangenheit, aber auch im Verhältnis zwischen einer Website und einem Magazin. Ich bin der Meinung, dass gerade ein Online-Magazin viele Vorteile gegenüber einer „Virtuellen Plattform“ aufweist. Zum einen kann man, falls es nötig ist, die Anzahl der Bilder beliebig erweitern, ohne Rücksicht auf Kapazitäten. Wenn man sich einen neuen Thread mit mehr als 10 Bildern vorstellt (was meistens ohnehin auf 5 Bilder limitiert wird) dann wirkt das auf mich ziemlich „überladen“. Hier gibt es schon mal die erste Einschränkung. Des weiteren ist für viel Text so ein Thread nicht wirklich schick. Diese eignen sich für kürzere Texte mit ein oder zwei Bildern. Zum anderen bietet ein pdf Magazin den Vorteil, ein schnelles Printmedium anzufertigen, welches man ohne zusätzliche Geräte unterwegs lesen kann. Möglichkeiten der praktischen Nutzung gibt es daher mehrere. Websites bieten natürlich den Vorteil, aktuell und vor allem rasch, Nachrichten in Umlauf zu bringen. Ich hoffe, dass durch ein gutes Zusammenspiel beider Medien, die User noch mehr von A-Train profitieren.
Heimat und Geburtsstunde des neuen Journals ist die WiSim Community Plattform (vormals Locomotion Fanpage). Ja, auch ich habe und spiele noch mit Begeisterung Locomotion. Es war damals meine erste Website im Internet die ich besuchte. Umso erfreulicher ist nun der Erneuerungswandel im letzten Jahr. Hervorzuheben ist auch die „Sauberkeit“ der Page und die regelmäßige Kontrolle durch verschiedene Administratoren und Moderatoren. Das ich auf dieser Plattform auch einen Platz zum kostenlosen Uploaden habe ist sozusagen der Zuckerguss auf dem Napfkuchen. Falls jemand an dieser Stelle der Meinung ist, ich übertreibe jetzt; es gibt auch andere Websites.....

Zu guter Letzt gestattet mir noch ein wenig Werbung in eigener Sache. Derzeit erstelle ich das Journal alleine, aus Freude an der Sache. Ich werde mich natürlich bemühen, dies weiterhin in unregelmäßigen Abständen zu tun. Jedoch lebt ein Magazin auch von Ideen und Beiträgen der Leser. Daher mein Aufruf an Euch, wenn Ihr Lust und Zeit habt, dann meldet mir doch eure Ideen bzw. Beiträge per Mail auf www.wisim-community.net (User: Olly). Ein direkter E-Mail Kontakt ist derzeit nicht geplant (Spam, etc.). Ausklingen möchte ich dieses Editorial mit einem Bild, so wie das Journal ursprünglich gedacht war. Für ein pdf-Magazin war es mir dann doch zu „Protzig“
Im Sinne von A-Train wünsche ich noch einen störungsfreien Fahrplan und kommt gut durch den restlichen Winter.

Euer Olly



Ursprünglicher Entwurf

Was wird mich im Journal erwarten?

„Es ist nicht immer leicht, alle Erwartungen zu erfüllen“. Diese bekannte Aussage kann sowohl für das Leben als auch für ein neues Medium gelten. In unserem Fall ist die Aufgabenstellung besonders schwierig, wenn ich mir die Aussage von Sebastian (Administrator bei wisim-community) ansehe:“…das Vorhaben klingt Interessant und ich finde dies wäre Hilfreich für diejenigen, die regelrecht erschlagen wurden von der Einstellungsvielfalt im Spiel“. Denn auf der anderen Seite stehen die aktiven User, welche schon mehr „Fachwissen“ gesammelt haben und ebenfalls mit interessanten und neuen Informationen versorgt werden wollen. Daher ist für mich klar, dass es eine Mischung aus Berichten sein muss, die sowohl dem Anfänger wie auch dem Fortgeschrittenen die Welt von A-Train noch näher bringt. Somit habe ich folgende Themen für die nächste Ausgabe (April/Mai 2013) vorgesehen:

Die Geschichte von A-Train

Den Anfang der Berichterstattung möchte ich mit dem Spiel „Free Train“ machen. Darauf aufbauend soll sich dann eine Reihe in mehreren Teilen mit den verschiedenen Versionen des Spieles beschäftigen. Hierzu bitte ich jedoch um Eure Mithilfe. Wer vielleicht noch alte Verpackungen, oder Handbücher früherer Versionen hat, bitte mich zu kontaktieren.



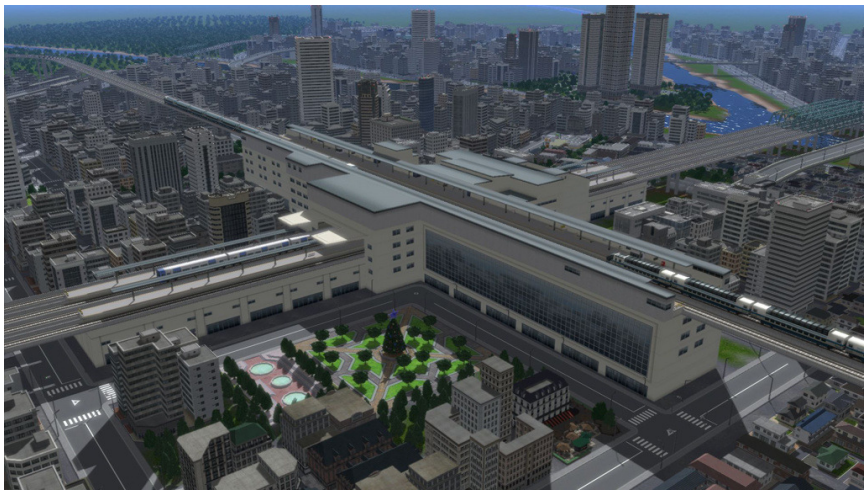
Screenshot aus der neuen Map „Shanghai“. Erhältlich im neuen Addon Megaports von UIG.

Videoecke

Unter dieser Überschrift verstecken sich die Filme von tomdito, die zunächst einmal chronologisch geordnet werden und auch einige Kommentare bekommen. Tomdito hat ja Pionierarbeit in Bezug auf A-Train 9 geleistet (und das mit einer Japanischen Version!!). Falls er neue Filme macht, dann erfährt Ihr das auch hier. Eigene Videos sind derzeit nur einmal angedacht.

News from Japan

Ausnahmsweise habe ich mir hier einen englischsprachigen Titel ausgesucht. In dieser Rubrik sollen Neuentwicklungen aber auch Produkte besprochen werden, welche es bei uns nicht gibt. Die Fangemeinde dort drüben ist natürlich um einiges größer, daher ist der Spielraum für Produkte, die das Spiel betreffen, auch viel größer.



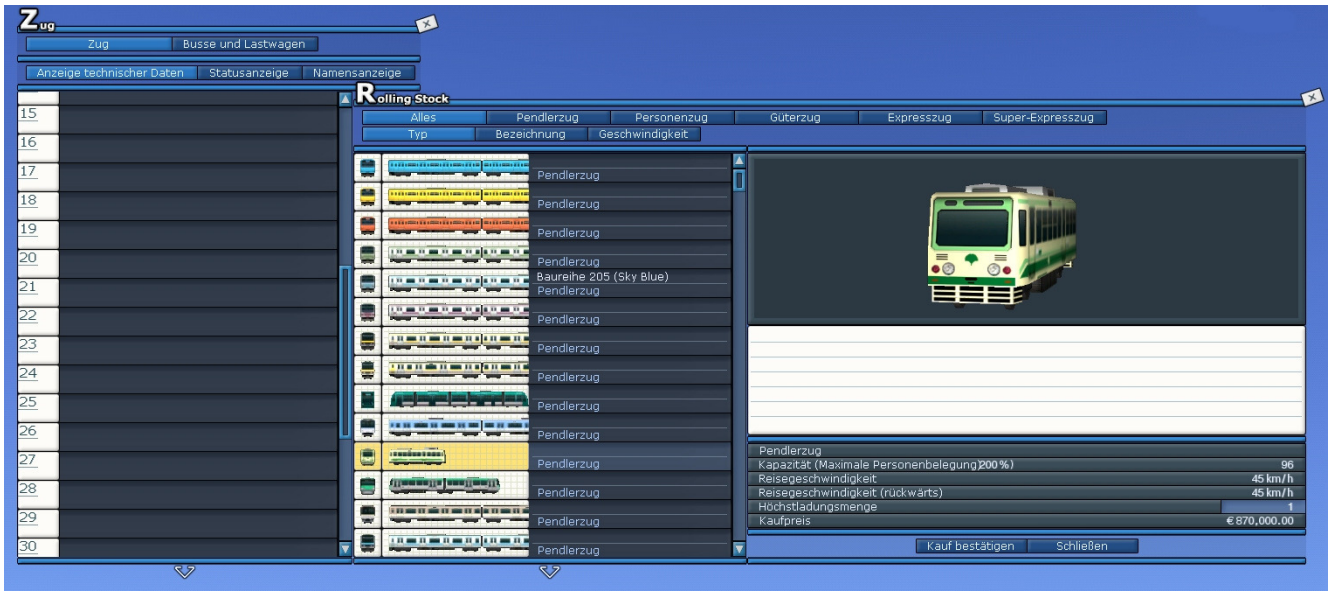
Ein echter „Leckerbissen“ der neue Kreuzungsbahnhof in der Professional Edition (derzeit nur in Japan erhältlich!).

Neue und bestehende Karten

Hier sollen bereits bestehende Karten, aber auch neue Maps besprochen werden. Dabei wird es um Ausgestaltung, Gliederung, Infrastruktur, Spielbarkeit etc. gehen. Eine Bewertung im Sinne einer Rezension ist jedoch nicht geplant. Darüber möge sich der Spieler selbst ein Bild machen.

Der Editor

Für alle Baumeister und Infrastruktur-Architekten wird dieser Punkt sicherlich ein wichtiger sein. Hierbei werden wir uns mit den vielen Möglichkeiten, der etwas ungewöhnlichen Handhabung, aber auch mit den Perspektiven, die uns das Programm bietet, Schritt für Schritt befassen.



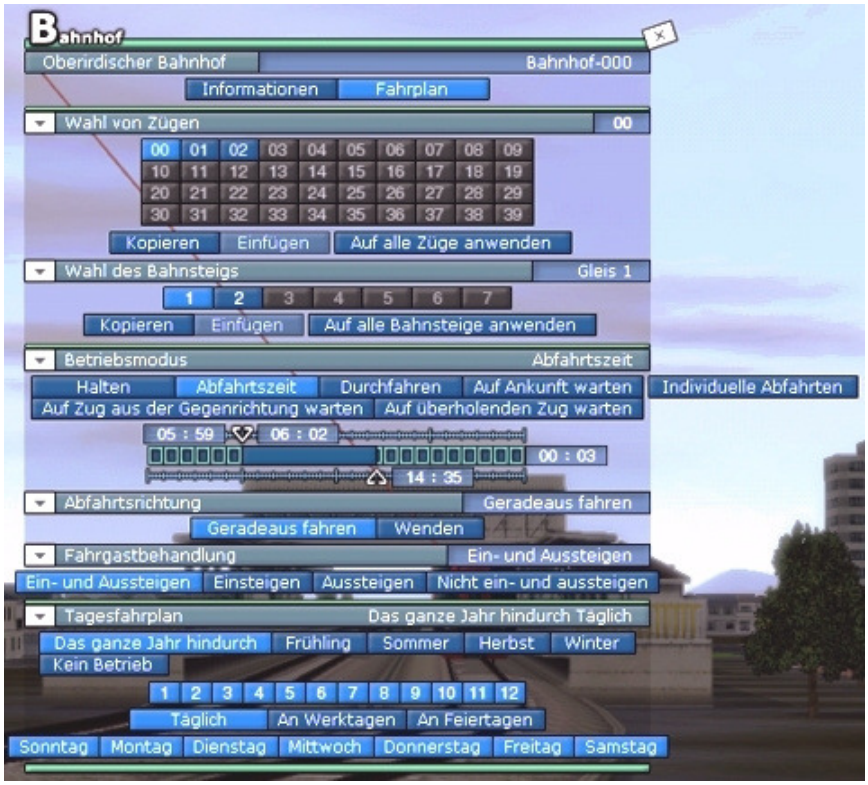
Bei der Übersetzung ins deutsche sind leider viele wichtige Informationen „verloren" gegangen. Daher ist es jetzt nötig, die fehlenden Daten in Tabellen und Listen zusammenzuführen und diese in nächster Zeit schrittweise zu publizieren.

Ein Spiel spielen

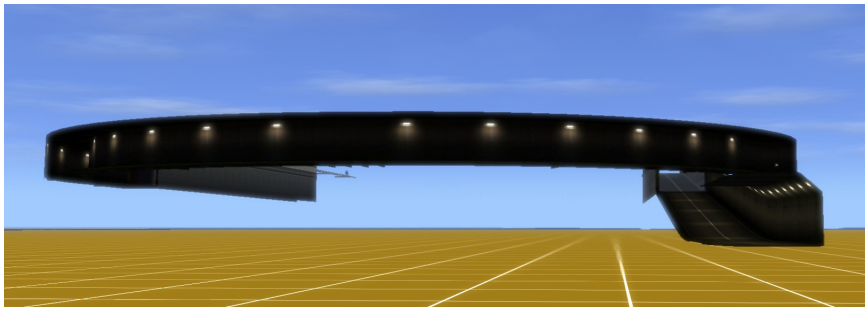
Unter diesem Titel verbirgt sich die Welt von A-Train (oder wäre besser *Let´s play A-Train*??), genauer gesagt die Zusammenhänge der einzelnen Elemente, die Menüleisten, die Steuerung sowie natürlich viele Tipps & Tricks für Neueinsteiger. Nichts ist frustrierender als wenn das Geld am 1. Mai schon futsch ist (mir passiert) und es dann vielleicht bedeutet „Game Over"! Im speziellen sind sicherlich folgende Punkte von Interesse:

- Kategorien der Schwierigkeitsgrade
- Bahnhofstypen und Gleisbelegungen
- Zugauswahl (bei 200 verliert man gerne die Übersicht)
- Der Zusammenhang mit Fabriken und Material
- Einen Zugfahrplan erstellen (auf den ersten Blick fast undurchschaubar, aber mit ein wenig Übung und der richtigen Anleitung fast kein Problem!)

Zum Ausschmücken kann man dann noch News aus der Fangemeinde oder z.B. gemeinsame Projekte (so was gibt es bereits) vorstellen. Soweit die ersten Informationen. Feedback, Anregungen, etc. bitte im Thread *A-Train Journal* posten.



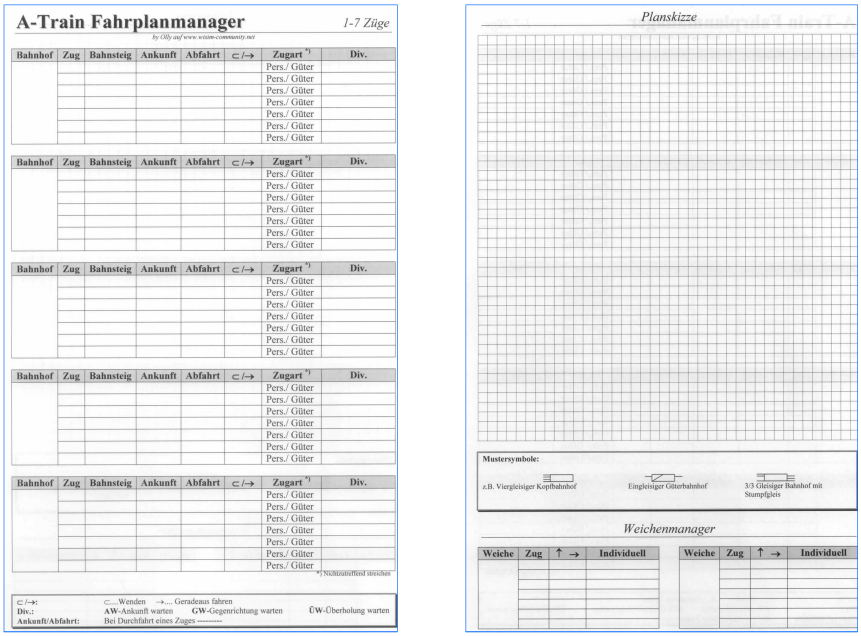
Das für Anfänger sehr verwirrende Bahnhofsmenü. Es soll in den nächsten Ausgaben schrittweise erklärt werden.



Im Editor kreuzende Ebenen (oben Bahn, darunter Strasse).

Downloads

Aus aktuellem Anlass möchte ich heute schon den ersten Download vorstellen. Es handelt sich um ein pdf-Formular was beim Abstimmen der Fahrplangestaltung helfen soll. Angeboten wird es in zwei Versionen. Eine mit 5 Bahnhöfen und bis zu 7 Züge pro Bahnhof, und eine mit 8 Bahnhöfen und bis zu 4 Zügen pro Bahnhof. Auf Seite 1 wird neben dem Bahnhof, die Zugnummer, der Bahnsteig, die An- und Abfahrt, die Fahrtrichtung, eine der beiden Zugarten (Personen/Güter) und diverse Anmerkungen eingetragen. Eine kleine Legende am Fuß der Seite erleichtert das Ausfüllen. Die Seite 2 ist bei beiden Formularen gleich. Hier ist Platz für eine einfache Skizze der Bahnhöfe sowie der Streckenführung. Am Ende habe ich noch zwei kleine Tabellen, den sogenannten „Weichen-Manager“, eingebaut. Dort wäre die Weichennummer, die Zugnummer, die Stellung der Weiche und ggf. die Individuelle Zeiteinstellung einzutragen.



Seite 1 und Seite 2 des Fahrplanmanager auf pdf.

Die beiden Formulare befinden sich derzeit in der Testphase und werden vermutlich noch einige Anpassungen bekommen. Geplant ist eine extra Spalte, wo man auch eintragen kann, welchen Bahnhof der Zug als nächstes anfahren soll. Auch wäre es wohl ganz nützlich die Fahrzeit zwischen den einzelnen Stationen zu wissen. Doch für den Anfang hat das Dokument mir schon ganz gute Dienste geleistet! Schaut halt öfters mal vorbei, ob es schon eine Überarbeitete Version gibt.

In eigener Sache

Der in dieser Ausgabe vorgestellte Fahrplanmananger ist als einstweilige Ergänzung gedacht. Mir persönlich schwebt nämlich vor, ein einfaches Windows-Programm, wo man Zugdaten eingibt und das Programm errechnet einem dann die besten Abfahrtszeiten, Zugkreuzungen, Weichenstellungen etc. In einer zweiten Stufe könnte man das Programm, zu einem selbstständigen "PC-Simulator", ausbauen. Leider verfüge ich über keine Programmierkenntnisse. Daher wende ich mich an dieser Stelle an Euch, falls jemand die Idee gut findet und auch Programmieren kann, bitte ich um eine Mail an meine Adresse (User:Olly auf wisim.community)

Impressum:

A-Train Journal ist eine kostenloses Fanmagazin für alle Liebhaber des Computerspiels A-Train. Es steht in keinem Zusammenhang mit irgendwelchen Unternehmen!! Die Erscheinungsweise ist unregelmäßig. Für den Inhalt sowie das Copyright verantwortlich ist Oliver, als Mitglied auf www.wisim-community.com als Olly registriert. Nachrichten bitte per Mail an mein Postfach (Registrierung erforderlich). Das Magazin wird nur auf der oben erwähnten Plattform als Download angeboten und darf ohne meine Zustimmung, nicht wo anders angeboten werden!. Im übrigen gilt natürlich das Copyright von UIG Entertainment in Bezug auf A-Train (Der Bahngigant) sowie Contentpatch und Addon´s (deutsche Version)! Für die Japanische Version gilt das Copyright von Artdink.
Der Inhalte des Journals wird sorgfältig geprüft. Eine Garantie für die Vollständigkeit, Richtigkeit und letzte Aktualität kann jedoch nicht übernommen werden. Alle Beiträge drücken die Ansichten der jeweiligen Autoren aus und können nicht für den Inhalt jedes Beitrags verantwortlich gemacht werden. Haftungsansprüche, die durch die Nutzung meines pdf-Angebotes verursacht werden, sind ausgeschlossen, sofern nicht vorsätzlich oder grob fahrlässig gehandelt wird. Im übrigen übernehme ich keine Verantwortung für Schäden, die durch hier veröffentlichte Berichte, Vorschläge etc. gegebenenfalls entstehen können. Die Verwendung und Nutzung aller angebotenen Informationen geschieht auf eigene Gefahr. Dies ist ein privates elektronisches Medium und verfolgt keinen kommerziellen Zweck.