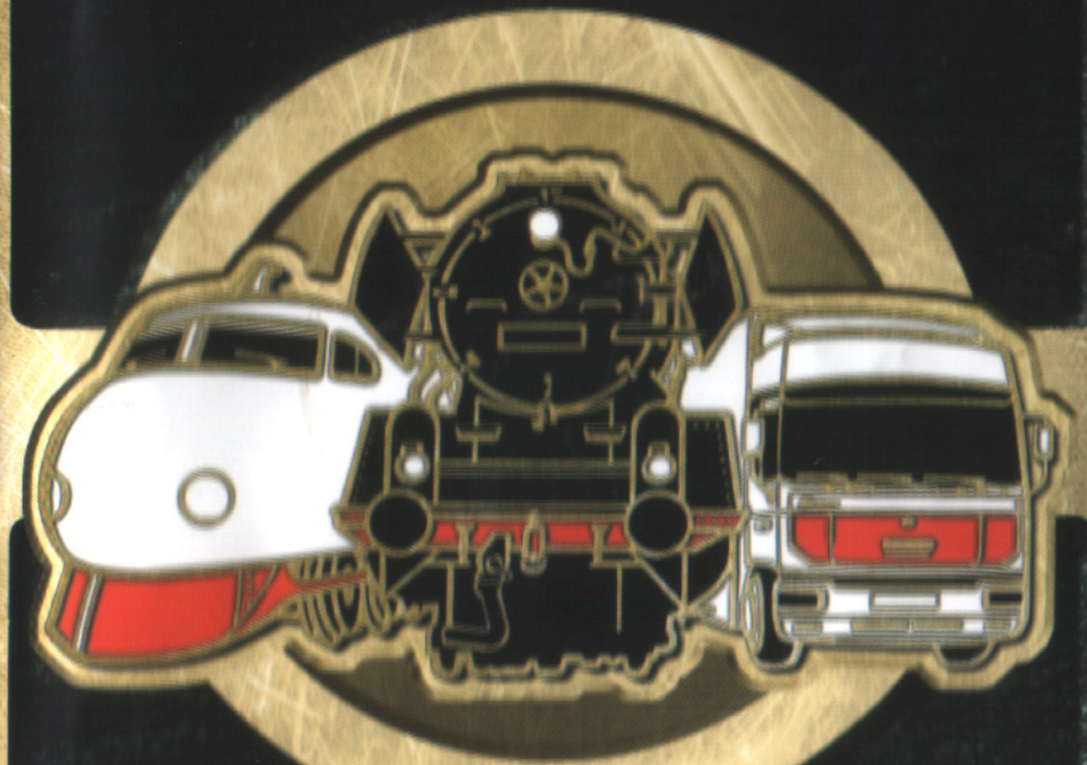
SCHIENE & STRASSE

DER 3D-TRANSPORT-MANAGER



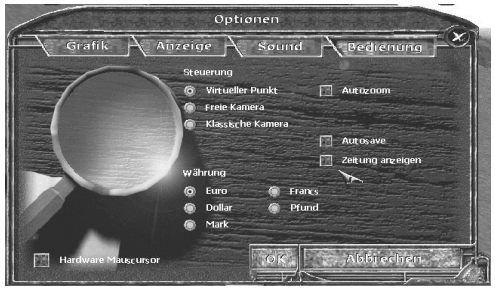
1820 – 2020

HANDBUCH

Lästige Einblendungen verhindern:

- Finanzen: Im Spiel-Menü auf "$" klicken. Im Finanzen-Fenster links Häkchen weg vor "Autom. Zum Jahresende anzeigen".

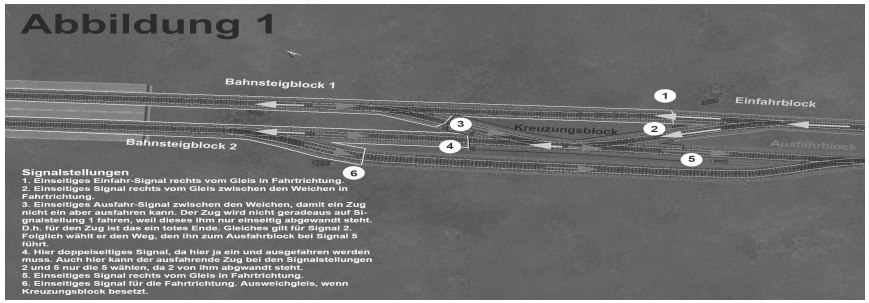




- Zeitung: Menü/Optionen/Bedienung, ganz rechts 3. Häkchen von oben weg. Funktioniert nicht bei Version 1.0 + Demo!

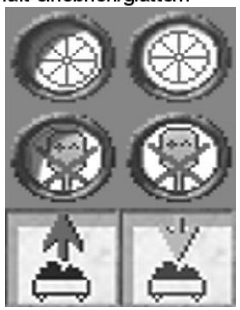
Signal-Fehler:

Grundsätzlich muss man bei Gleisabschnitten immer in Blöcken denken. Das Spiel berechnet ob ein vorausliegender Block frei ist oder eben nicht. Die Signale teilen also das Streckennetz in Blöcke.
Wenn ein Gleis in beide Richtungen passierbar sein soll, dann muss es auch ein beidseitiges Signal geben. Ein Zug, der auf ein ihm abgewandtes Signal trifft, begreift den davor liegenden Block als nicht existent, also genauso als wäre es eine Sackgasse und wird dort nicht einfahren.
Normal kehrt also kein Zug an einem ihm abgewandten Signal um, sondern ignoriert das entsprechende Gleis. Falls doch nicht, so liegt das meist an einem Signal-Fehler im Fahrplan des betreffenden Zuges! An irgendeinem Bahnhof kann der Zug einen Bahnsteig nicht erreichen oder verlassen. Weil ein einseitiges Signal falsch aufgestellt wurde!
In diesem Fall sollten also alle Ein- und Ausfahrtsgleise an allen Bahnhöfen kontrolliert werden, die der Zug abfahren muss! Hat man das falsch aufgestellte Signal gefunden und korrigiert, sollte der Zug wieder normal fahren. Und nicht mehr an einem ihm abgewandten Signal umkehren.



Wichtigste Änderungen mit Patch 1.1:

- Bauen: Das Heben und Senken von Land wurde vereinfacht. Ein Druck auf die Taste b wechselt in den Land heben/senken Modus. Mit den Tasten 1,2,3...0 kann man den Radius einstellen, in dem das Land gesenkt/ angehoben werden soll. Wenn man in diesem Modus auf ein Landschaftsfeld klickt und die Maustaste gedrückt hält, kann man das Land durch Bewegen der Maus nach oben bzw. unten anheben bzw. absenken.
Mit Shift+b werden die Landschaftsübergänge neu errechnet. Mit V Landschaft einebnen/glätten.
Mit Strg+g Landschaftsnetz anzeigen.



- Fahrbetrieb
Züge anhalten lassen. Mit neuen Rad Button.
Auch Autos können auf freier Strecke anhalten...
Züge können Signale ignorieren. Mit neuen Signal Button.
Das führt nicht zu Zugunglücken, die Züge durchdringen einender einfach auf dem Weg zu ihrem nächsten Ziel.
Züge zeigen ihr nächstes Ziel und ihre aktuelle Tätigkeit an.
Mit neuen Lade- und Endladesymbolen.

- Misc
Eine große Übersichtskarte ist aufrufbar. Mit Taste M.
Die Zeitung ist abschaltbar. Im Optionsmenü findet ihr die dazugehörige Checkbox.
Autosave-Funktion. Im Optionsmenü findet ihr die dazugehörige Checkbox. 6x pro Stunde wird gespeichert...

Inhaltsübersicht

Bevor Sie anfangen zu spielen: Hier eine kurze Spielübersicht!

Entweder sind Sie ein Anfänger oder schon ein richtiger Spielprofi, auf jeden Fall erwarten wir, dass Sie sofort anfangen möchten zu spielen ohne groß ein Handbuch zu lesen. Das sollten Sie auch können. Allerdings müssen Sie folgende Hinweise beachten:

1. Installieren Sie das Spiel.
2. Lesen Sie die Informationen in der „Read me"-Datei.
3. Starten Sie das Spiel
4. Beginnen Sie mit dem Tutorial
   ➨ Und viel Spaß!

- Installation und „Read me" ist ein Extrakapitel – Sie können es jederzeit benutzen, wenn es notwendig ist.

- Aber wir gehen davon aus, dass die Informationen auf dem Bildschirm Ihnen eine große Hilfe sind, das Spiel auch ohne Nachlesen zu verstehen.

- Beim Spielstart wählen Sie DirectX wenn Sie Zweifel haben. Profis werden sicherlich GL graphics öffnen.

- Wählen Sie das Tutorial an und spielen Sie wenigstens die Einführungen (Tutorial 1-3).

- Wenn Sie das komplette Tutorial durchgespielt haben, empfehlen wir mit der Kampagne zu beginnen. Wenn Sie allerdings mit Wirtschaftsabläufen vertraut sind, können Sie vielleicht sogleich versuchen mit einer selbst erzeugten Karte zu spielen.

Wichtig: Im Tutorial gibt es etliche Online-Hinweise, aber bevor Sie spekulieren, nutzen Sie dann doch lieber dieses Handbuch.

Die Geschichte – eine Einführung 3
Alles über das Spiel 3

Installation des Spiels – Spielstart 5

Spielablauf 6
Betrieb 14
Wirtschaft 24
Generierte Karten 12
Kampagne 9
Szenarien 10

Options-Menü 18

Tastatur 27

Technischer Support 28

Credits 30

DIE GESCHICHTE – EINE EINFÜHRUNG

Sie schlüpfen in die Rolle eines Transport-Magnaten. Sie betreiben also ein Transportunternehmen und müssen ständig neu investieren, bauen und Ihre Tarnsportwege und Fahrzeuge in Betrieb nehmen. Vor allem erzielen Sie Erträge durch den Transport von Gütern und Personen. Aber, das Bauen eines Netzwerks von Schienen und Straßen bedarf einer gewissen Logistik, um optimal Kosten und Nutzen in Relation zu setzen. Auch müssen die Fahrpläne der einzelnen Fahrzeuge gut aufeinander abgestimmt sein, sonst kann man sein Unternehmen nicht erfolgreich managen. Es gibt viel zu tun!

Historischer Hintergrund

Seit Beginn des Eisenbahnbaus war früh deutlich, dass sich mit dem Ausbau eines verzweigten Schienennetzes auch wirtschaftliche Chancen sprunghaft steigern ließen. Vor allem die Vereinigten Staaten von Amerika haben ihre Größe und Stärke auch dem Erfolg ihrer Eisenbahnunternehmen zu verdanken. Zu Beginn des Eisenbahnbaus gab es natürlich noch keinen Wettkampf mehrer Unternehmen beim Massentransport von Gütern und Passagieren. Gedanken wie Geschwindigkeit und Kapazität oder auch Wetterbedingungen spielten erst später eine Rolle.

Die Anfänge des Eisenbahntransports – Hauptelemente

Wenn man an die Anfänge der Eisenbahn denkt, fällt einem sofort der Name Georg Louise Stephenson ein. Er war verantwortlich für den Bau der „Active", die schließlich bekannt wurde unter ihrem endgültigen Namen: „Locomotion", zu deutsch Lokomotive. Damit wurde weltweit der erste Passagiertransport durchgeführt!

Die Entwicklung des neuen Fahrzeugtyps „Eisenbahn" stand von Anfang an unter dem Stern konkurrierender Ideen, sei es auf Seiten der Erfinder oder auch der Ingenieure. Gerade die Entscheidung für Stephensons „Rocket" für die Strecke zwischen Manchester und Liverpool hat ungeheure Ideenvielfalt freigesetzt, zumal der Entscheidung eine Ausschreibung, die „Rainhill Trials" genannt wurde, vorausging.

Fracht- und Passagiertransport gehörten Gewöhnlicherweise einem Unternehmen, das ganz bestimmten Gesetzmäßigkeiten folgen musste. Die Züge fuhren von Bahnhof zu Bahnhof, be- und entluden Güter und Passagiere. Dabei folgten die Züge festgelegten Fahrplänen. Allerdings mussten zunächst die Schienennetze gebaut werden. Dazu bedurfte es einerseits hoher Investitionen andererseits aber auch genauer Planung, um die Gleise optimal zu verlegen. Nicht jedes Gelände ist gleichgut zu erschließen. Die Eisenbahnen müssen später dann den Schienensträngen folgen. Ein Halt macht nur an bestimmten Orten während des Streckenverlaufs Sinn, etc.

Die Anfänge des LKW-Transports – Hauptelemente

Der Transport über Straßen ist die älteste Form von Transportmöglichkeiten überhaupt, besonders wenn man unbefestigte Straßen mit hinzurechnet. Eine Straße wurde dann zur Straße, wenn die Strecke zwischen zwei Orten von Reisenden immer wieder benutzt wurde. Straßen waren immer, mit nur wenigen Ausnahmen, Allgemeingut. Straßen und ihre Benutzung zu optimieren war schon seit dem Römischen Imperium eine öffentliche Aufgabe. Und bis heute gilt, dass Straßen von der öffentlichen Hand und mit Steuergeldern gebaut und erhalten werden und zwar weltweit.

Die Erfindung des Verbrennungsmotors durch Otto und Diesel am Anfang des 20sten Jahrhunderts definierte den Transport über Straßen neu. Motorkraft löste die Pferdekutschen ab, die bis dahin die beste Transportmöglichkeit auf Straßen bedeuteten. Ein vergleichsweise kleiner Benzintank erlaubte das Fahren auf langen Strecken für etliche Stunden auch weit Entfernt von irgendwelchen Tankstellen oder auch Werkstätten. Dabei war der Aufwand für den Unterhalt der Vehikel äußerst gering.

Nachdem sich diese Fahrzeuge, die Autos genannt wurden und Personen beförderten, durchgesetzt hatten, war es nur eine Frage der Zeit, bis auch Güter mit diesen neuen Vehikeln transportiert wurden. Der LKW war geboren und erlaubte eine schnelle und flexible Beförderung jeglicher Güter.

LKWs sind mannigfaltig einzusetzen, sie sind relativ preiswert im Erwerb, im Unterhalt und im Betrieb. Sie erlauben ihrem Besitzer vielfältigen Nutzen. LKWs können öffentliche Straßen nutzen. Sie können einer Einzelperson oder einer Gesellschaft gehören. Sie können vor allem auf Fahrtstrecken eingesetzt werden, um fast überall, da wo Bedarf besteht, Güter wie Personen ein- und auszuladen. Ihren Mangel an Fassungsvermögen im Vergleich zu Eisenbahnen gleichen sie allerdings durch ihre hochgradige Flexibilität aus.

Seit LKWs auf Straßen fahren gibt es kein konkurrenzfähiges Transportmittel, das mittelgroße Güter schnell, günstig und preiswert transportiert.

SPIELINSTALLATION – START

1. Schalten Sie Ihren Computer ein und starten Sie Microsoft Windows © (Windows 95 oder besser)
2. Legen Sie die CD in das erste CD-ROM Laufwerk ein.
3. Folgen Sie den Anweisungen, die Sie auf dem Bildschirm lesen.

Wenn Ihr Computer die Installation nicht automatisch unterstützt, führen Sie bitte die folgenden Anweisungen aus.

1. Benutzen Sie „Explorer" oder ein anderes Programm um „setup.exe" in dem Root-Directory des CD-ROM Laufwerks zu finden, das die Spiel-CD enthält.
2. Starten Sie „setup.exe" mit einem Doppelklick auf das Icon.
3. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Hinweis: Wir empfehlen die Vollinstallation des Spiels!

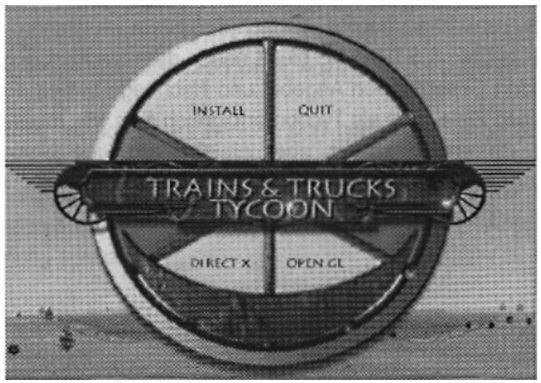
Starten Sie das Spiel

- Legen Sie ganz einfach die CD-ROM in das Laufwerk und wählen Sie „play", wenn Sie ein selbststartendes System haben.

- Wenn Sie kein selbststartendes System haben, müssen Sie nach dem Einlegen der CD-ROM auf das „SCHIENE & STRASSE"-Icon doppelklicken. Sie finden dieses Icon entweder direkt auf dem Bildschirm oder im Start-Menü.

- Wählen Sie Ihren Grafikkarten-Treiber, entweder „DirectX" oder „open GL". Beide unterstützen das Spiel vollständig. Die Leistung wird sich je nach der Marke Ihrer Grafikkarte und Ihres Treibers unterscheiden. Wenn Sie sich nicht sicher sind, empfehlen wir „DirectX". Allerdings ist die Leistung mit neueren „openGL"-Karten und deren unterstützenden Treibern besser!

- Klicken Sie auf den Spielstart-Button!



SPIELABLAUF UND MENÜS

Fangen Sie am besten mit dem Tutorial an. Das Tutorial gibt Ihnen eine vollständige Einführung ins Spiel. Sie lernen schnell und sehr kompakt alle notwendigen Details, die Sie für das Spiel benötigen, damit der Spaß schnell beginnen kann. Im folgenden Text werden vor allem spezielle Details des Spielablaufs und wie Sie sie am besten benutzten erklärt.

Im Spiel bauen Sie ein Transportunternehmen auf, das Sie anschließend auch gewinnbringend betreiben müssen. Der Ablauf spielt in einer realen 3D-Welt. Die Welt ist schon vorhanden, Sie müssen sie nicht erst erschaffen! Die Welt wird sich während des Spiels verändern. Zumeist sind diese Änderungen Herausforderungen für den Spieler, auf die er zu reagieren hat. Auch werden Sie erleben, dass Städte wachsen und neue Gebäude oder Straßen Wirklichkeit werden.

Es ist nun Ihre, also die Aufgabe des Spielers, ein Netzwerk von Schienen und Straßen zu bauen. Die Ausführung dieses Vorhabens haben wir für Sie so einfach wie möglich gestaltet. Sie müssen entweder „Schiene“ <Abb. Schiene> oder „Straße“ < Abb. Straße> auswählen und dann den Schienenstrang bzw. die Straßenführung in die Landschaft setzen, gerade dahin, wo Sie sie benötigen. Das Bauen in diesem Spiel ist vollständig in 3D-Technik möglich. Jede Position und jeder Winkel irgendeines Objektes ist möglich. Brücken mit Kurvenführung und Tunnel mit langen Geraden, Brückenbau über schon vorhandene Brücken, usw. Es gibt keine Baueinschränkungen. Kurz: Sie können dieses Spiel nutzen um eine voll funktionierende Modelleisenbahn zu erstellen, die ganz und gar Ihren Vorstellungen und Wünschen entspricht.

Aber Sie haben natürlich noch mehr Möglichkeiten als das Bauen von Schienennetzen: SCHIENE & STRASSE ist auch eine Wirtschaftssimulation. Sie sind ein Tycoon. Sie besitzten ein gewisses Startkapital, mit dem Sie Ihr Unternehmen aufbauen können. Aber sobald Sie einmal investiert haben, hängt Ihre zukünftige Entwicklung von Ihren eigenen Entscheidungen ab. Es ist ratsam etwas nützliches für Ihre kleine 3D-Welt zu tun.

Nützlich bedeutet hier, dass Ihr Schienennetz Industrieanlagen, Gebäude und Städte bzw. deren Marktplätze miteinander verbindet. Denn dann wird Ihr Netz zum Transport von Gütern und Personen genutzt, das wiederum erwirtschaftet Geld.

Spieler, die ein noch realitätsgetreueres Wirtschaftssystem wünschen als dieses, werden ebenfalls befriedigt. SCHIENE & STRASSE bietet neben dem Standard-Regeln auch noch eine Profi-Version, die auf den Gesetzen von Angebot und Nachfrage basiert: Passagiere und Güter haben ihre vorgegebenen Ziele. Wer als Tycoon erfolgreich sein will, muss diese transportieren. Deshalb ist es Ziel ein engmaschiges aber gleichzeitig auch weitreichendes Netz an Verbindungen zu knüpfen. Das wird allemal profitabler sein als etliche kurze aber unzusammenhängend aufgebaute Strecken.

Wenn Sie lieber losspielen wollen ohne ständig Ihren Kontostand zu überprüfen, verzweifeln Sie nicht, auch das ist möglich, denn SCHIENE & STRASSE ist eine sehr lebendige Welt. Fast alles, was Sie interessiert, können Sie in diesem Spiel in der 3D-Szenerie sichtbar machen. Passagiere und Güter warten an den Bahnhöfen um transportiert zu werden. Die Auslastung von Industrien erkennen Sie an der Dichte des Rauchausstoßes und der Geschwindigkeit der Förderbänder. Schauen Sie sich um in Ihrer 3D-Welt, entweder aus der Vogelperspektive oder gehen Sie mit der Kamera ganz nah an das Geschehen überall heran. Spazieren Sie als Fußgänger durch die Städte. Beobachten Sie den Straßenverkehr. Immer wenn Sie das Gefühl haben, dass etwas langsam verläuft, ändern Sie es, machen Sie es schneller, denn: Zeit ist Geld!

Sie können Ihren Spielstand jederzeit sichern um sich beispielsweise auch mal Ihre 3D-Welt anzuschauen. Schauen Sie die Szenerien bei Nacht oder während eines Regenschauers an. Betrachten Sie Ihre Dampfmaschinen mit den sich bewegenden Kurbelstangen und dem ausgestoßenen, grauen Dampf. Alle Fahrzeuge beschleunigen oder verlangsamen ihre Geschwindigkeit, je nachdem, durch welches Gelände sie fahren oder wenn sie sich einer Weiche nähern oder eine gerade Strecke vor sich haben. Wenn Sie sich nahe genug heranbegeben, können Sie die verschiedenen Maschinengeräusche beim Anfahren, Beschleunigen oder Abbremsen hören. Und so ganz nebenbei werden Sie bemerken, dass Ihr Umfeld, dass die Natur lebt. Wellen spülen an die Küste, Vögel zwitschern in den Bäumen. Seien Sie nicht überrascht, wenn Sie Menschen oder Tieren begegnen, in der Luft, zu Land oder auch auf dem Wasser!

Zu Beginn eines Spiels gibt Ihnen der Computer immer etwas Zeit um sich zu orientieren. Die Computergegner tauchen mit etwas Verzögerung auf. Sie haben unterschiedliche Charaktere, die von Spiel zu Spiel variieren und Sie immer aufs Neue herausfordern. Beachten Sie dabei, nicht alle verhalten sich wie ein Gentleman, denn SCHIENE & STRASSE ist und bleibt eine Welt voller Konkurrenz.

SCHIENE & STRASSE erhebt historischen Anspruch. Es beginnt 1820 und reicht bis ins dritte Jahrtausend. Während des Spiels im Normal-Modus dauert ein Jahr etwa 6-7 Minuten. Aber es gibt auch Funktionen für Zeitraffer oder Zeitlupe. – Die Fahrzeuge im Spiel sind historischen Originalen nachgebaut und wir haben versucht sie alle technisch wie optisch möglichst originalgetreu nachzubauen. Jeder, der sich in der Eisenbahngeschichte auskennt, wird beeindruckt sein!

Der Schwierigkeitsgrad des Spiels richtet sich nach Ihren Wünschen. Von leicht über mittel bis schwierig sind verschiedene Spielstufen möglich. Auch ein Sandkasten-Modus wird angeboten, in dem der Spieler ganz frei all das ausführen kann, wozu er in der Lage ist.

Noch ein letztes Wort zum Sound. Es handelt sich hierbei um einen 3D Surround Sound mit vielfältigen Effekten. Wenn Ihr Computer mehrere Lautsprecher besitzt, sollten Sie sie während des Spielens um sich herum aufstellen. Die Geräuschkulisse wird Sie dann noch tiefer ins Spiel hineinziehen. Sie finden auch eine Menge passender Musik und ein Abspielgerät, das Ihnen die Musik je nach Stimmung aussucht.

Okay, Sie bestehen darauf nicht das Tutorial zu spielen, dann lesen Sie wenigstens die Erklärungen zum

Hauptmenü
Das Hauptmenü ist Ihr Zugang zum Spiel, klicken Sie auf:



„Spiel speichern" - Um einen Spielstand zu speichern, müssen Sie ihn vorher auf Ihrer Festplatte gesichert haben.

„Neues Spiel" - Um ein Spiel zu starten. Normalerweise ist dies immer die erste Handlung.

„Tutorial" - Um in das Spiel eingeführt zu werden. Hier beginnt schon der Spaß beim Lernen der einzelnen Spielfunktionen.

„Optionen" - Um unterschiedliche spielrelevante Aspekte einzustellen.

„Beenden" - Um das Spiel zu verlassen und das Intro anzuschauen.

Tutorial
Das Tutorial ist fester Bestandteil des Spiels. Wir empfehlen es wirklich von Nr. 1 bis zum Ende hin durchzuspielen. Damit Sie beim Lernen der einzelnen Spielelemente auch Spaß haben, haben wir zwei kleinere Szenarien in das Tutorial eingebaut, so dass Sie auch schon während dieser Einstiegsphase spielerisch herausgefordert werden.



„Bedienung" – Hier lernen Sie, wie Sie die Bewegungen im Spiel kontrollieren.

„Schienenbau" - Hier lernen Sie, wie Sie den Schienenbau planen, bauen und ausführen.

„Fahrpläne" – Hier lernen Sie, wie Sie Fahrzeuge kaufen und für sich fahren lassen.

„Nürnberg – Fürth" – Hier müssen Sie Ihre erste Verbindung für einen Personenzug erstellen.

„LKWs" – Hier erlernen Sie den Straßenbau und wie man LKWs optimal einsetzt.

„Economy Cycle" – Hier lernen Sie, wie Sie im Wirtschaftssystem des Spiels überleben und schließlich auch noch profitabel arbeiten.

Neues Spiel
Das Menü „Neues Spiel" beinhaltet die Hauptpunkte des Spiels



„Kampagne" - Hier spielen Sie die Karriere eines Transport Magnaten durch.
„Szenarien" - Einzelne Szenarien können gespielt werden.
„Geo-Szenarien" - Hier spielen Sie auf echten, geographischen Karten.
„Generierte Karten" - Hier können Sie bestimmte Parameter auswählen, mit denen dann unzählige Zufallskarten erstellt werden. Jede dieser Karten ermöglicht dann das Spielen in einem neuen und einzigartigem Gebiet.

KAMPAGNEN-MENÜ



Hier spielen Sie die Karriere eines Transport Magnaten durch.
Sie fangen natürlich mit Zügen aus der frühen Eisenbahngeschichte an. Dabei können Sie in verschiedene Charakterrollen schlüpfen. Nur wenn es Ihnen gelingt die Aufgabe zu meistern, können Sie sich einer neuen Herausforderung stellen. Und wenn Sie schließlich alle Szenarien durchgespielt und gewonnen haben, dürfen Sie sich Tycoon nennen.

Die Manns – eine Legende im Transportwesen
Die Manns sind das, was man eine Dynastie im Transportwesen nennt. Sie sind bürgerlichen Ursprungs, orientieren sich deshalb mehr an Handel und Technologie als an aristokratischem Gehabe, was nicht heißt, dass sie ohne Vermögen sind. Die glücklichen Fügungen dieser Familie paaren sich mit deren Flexibilität, ein breitangelegtes Imperium im Handel und Beförderung in fast allen Ländern der Welt aufgebaut zu haben. Zu unterschiedlichen Zeiten in der Historie und zumeist mit innovativen Technologien sind die verschiedenen Familienmitglieder dieses Clans jeweils zu einem Transport Magnaten ihrer Zeit aufgestiegen.

Es gab in dieser Familie immer einige junge Aspiranten, die in den Fußspuren ihrer Vorfahren wandeln wollten. Sie, der Spieler, sind einer dieser dynamischen Jungunternehmer.

Aber bevor Sie in der Mann-Hierarchie aufsteigen, müssen Sie sich bewähren. Wie jeder erfolgreiche Mann müssen auch Sie beweisen, dass Sie ebenfalls die Leistungen Ihrer Familienväter erbringen. Wenn Sie das Familienunternehmen ins dritte Jahrtausend führen wollen, erwartet man von Ihnen den gleichen Erfolg wie der Ihrer Vorgänger. Schlagen Sie die Brücke aus der erfolgreichen Vergangenheit in eine ebenso oder vielleicht sogar noch erfolgreicheren Zukunft. Sie müssen schon sehr konzentriert und gerissen spielen, denn nur wenn Sie vom Jahr 1829 bis ins Jahr 2010 erfolgreich das Transportunternehmen managen, werden Sie Level 7 erreichen. In diesem Stadium mit der chinesischen Glückszahl ist es Ihnen dann vergönnt selbst zu den wirklich großen Manns aufzusteigen.

Stephenson's Rockets
Personenbeförderung um 1822

Das Ruhrgebiet
Schwertransport um 1890

Mobilius Mann
Nahverkehr um 1920

Die Markthallen
Versorgung einer Großstadt um 1935

Wiederaufbau Europas
Europa nach dem 2. Weltkrieg

Modernisierungen
Modernisierungstendenzen Mitte der 80er Jahre

Jenseits aller Einschränkungen
Die letzte Bewährung 2010

SZENARIEN-MENÜ

Im Szenarien-Menü konfrontieren wir Sie mit verschiedenen Herausforderungen im Transportwesen.

- Mit einem Klick auf eines der Bilder triffen Sie Ihre Wahl, mit einem Doppelklick auf das Bild starten Sie.
- Auf dem Bildschirm erscheint das Ziel für dieses Szenario. Lesen Sie es!
- Jetzt brauchen Sie nur noch „OK" anzuklicken und schon beginnt der Spaß.



Das „@"-Szenario – sind Sie etwa online?

Wir haben uns ein ganz besonderes Überraschungs-Szenario ausgedacht, das wir „online" oder „@"-Szenario nennen. Dieses Szenario kann jederzeit aktualisiert werden, wenn Sie in der Lage sind die Website zum Spiel „www.schieneundstrasse.de" aufzurufen. Im Internet präsentieren wir Ihnen modifizierte und neue Herausforderungen, die heruntergeladen werden können. Sie brauchen nur im „online directory" gespeichert zu werden und schon kann man losspielen. Diese Angebote sind selbstverständlich kostenfrei.

Gleichzeitig freuen wir uns, wenn Sie der weltweiten Online-Familie Ihre selbstgenerierten Karten (und ihre Lösungswege) zur Verfügung stellen. Da haben dann alle etwas davon. Selbstverständlich gilt auch, dass, wenn Sie neue Ideen zu diesem Spiel haben, Sie sie uns online mitteilen können. Wenn uns Ihre Idee gefällt, versehen wir sie mit Ihrem Namen, stellen sie auf unserer Seite zur Verfügung, so dass die weltweite Spielergemeinde Ihren Spielspaß teilen kann.

Geo-Szenarien

Hier können Sie auf echten, geographischen Karten spielen, um Karriere als Transport Magnat wie im wirklichen Leben zu machen.



- Wählen Sie eines der Länder mit einem Klick.
- Auf dem Bildschirm erscheint das Ziel dieses Szenarios, das müssen Sie lesen!
- Schnell noch „OK" klicken und schon beginnt der Spaß!

Bei den Geo-Szenarien hat jedes Land seine eigene Herausforderung. Wir haben fünf sehr verschiedene Regionen rund um den Globus ausgesucht. Jedes Land wird durch eine realistische Karte präsentiert. Das Datenmaterial wurde durch aktuelle Sattelitenbilder generiert und auch die Industriestandorte entsprechen den realen Gegebenheiten. Es ist Ihnen also möglich die Wirtschaftsabläufe dieser Region real nachzuspielen. Natürlich können Sie Ihr erfolgreich abgeschlossenes Spiel auch speichern, Ihre Entscheidungen analysieren und das Szenario erneut durchspielen um bessere Lösungswege zu finden. – Wenn Sie mit Ihrem Lösungsweg zufrieden sind, können Sie ihn, wenn Sie wollen, online stellen und ihn uns und dem Rest der Welt bekannt machen.

Generierte Karten-Menü
Hier können Sie bestimmte Parameter auswählen, mit denen dann unzählige Zufallskarten erstellt werden. Jede dieser Karten ermöglicht dann das Spielen in einem neuen und einzigartigem Gebiet.



- Mit Hilfe der Regler bestimmen Sie die einzelnen Parameter wie Berge, Wasser, Wälder, Städte und Industrien.
- Sie können auch einfach eine Zufallskarte durch Auswählen einer beliebigen Nummer wählen. Mit einem „OK"-Klick beginnt sofort Ihr Spielspaß.

Nach Ihrem Wunsch haben Sie die Möglichkeit wirklich unzählig verschiedene Transport-Szenarien zu erstellen. Die Erstellung der Karten ist rein zufällig aber sie folgt auch geographischen Prinzipien. So werden auch Städte und Industrien nach bestimmten Vorgaben in die Landschaft gesetzt, so dass das erstellte Szenario auch spielbar ist. Jedesmal werden Sie mit neuen Ländereien und anderen Herausforderungen konfrontiert.

Wie wählt man denn am besten die Parameter aus? Wenn Sie einen Regler verschieben ändert sich das Landschaftsbild. Schauen Sie sich an, wie sich die Landschaft verändert und entscheiden Sie selbst, was Ihnen gefällt bzw. was Sie herausfordert! – Wenn Sie vielleicht Wasser überhaupt nicht mögen, benutzen Sie den Schieberegler um eine Landschaft mit weniger Wasser zu erstellen. Aber Sie sollten auch einige allgemeine Kenntnisse bedenken. So ist das Bauen von Schienen oder Straßen in Bergregionen natürlich wesentlich teurer und verlangt von Ihnen größere Weitsicht bei der Planung Ihrer Trassen. Aber probieren Sie einfach einmal aus, was Ihnen gefällt!

Im Regelfall gibt es auf jeder Karte wenigstens zwei Städte. Die meisten Spieler sind damit gut zufrieden. Wenn Sie aber mehr Städte in Ihrer Landschaft haben möchten, bedenken Sie, dass der Überblick schnell verloren gehen kann. Die Ansprüche an Ihre Management-Fähigkeiten steigen sprunghaft.

Die Industrien können Sie leicht erreichbar platzieren, so dass deren Anschluss an die Städte Ihren Spielspaß befriedigt. Anfänger sollten sich an diese Vorgabe halten. Die Ansiedlung und Einbindung von mehr Industrien verlangt von Ihnen einen größeren Überblick und vom Computer größere Rechenleistung. Viele Industrieanlagen in der Nähe der Städte machen den Nahverkehr leicht. Das fordert Ihre Tycoon-Fähigkeiten eher wenig, auch sind die Kosten zur Erstellung eines Wegenetzes gering. Nichtsdestotrotz, wenn Sie die Herausforderung steigern wollen, tun Sie es einfach!

Menüs während des Spiels
Auswahl der Gesellschaft



Das Auswahlmenü für die Gesellschaft erlaubt es Ihnen eine eigene Gesellschaft ganz nach Ihrem Geschmack und nach Ihren Vorlieben zu schaffen. Sie können Ihrer Gesellschaft einen Namen geben, sie mit einer Farbe versehen, ein Firmenlogo schaffen und den Managertyp bestimmen. Schließlich können Sie auch noch den Firmensitz festlegen, indem Sie einfach auf die Karte an einen geeigneten Ort klicken. Allerdings kann der Firmensitz nur an einem freien Platz hingestellt werden.

Hinweis: Das Gebäude Ihres Firmensitzes wird sich während des Spiels verändern. Im Regelfall starten Sie mit einer eingefallenen Bruchbude. Den Fortschritt Ihres Erfolges können Sie dann jederzeit auch an Ihrem Firmensitz ablesen. Je mehr Erfolge Sie aufzuweisen haben, desto repräsentativer wird das Hauptquartier Ihrer Firma.

Spieleinstellungen



Immer wenn es darum geht Spieleinstellungen vorzunehmen erscheint dieses Menü. Suchen Sie eine große Herausforderung oder eher eine leichte Aufgabe? Möchten Sie ein leichtes Spiel oder vielleicht eher eine knifflige Variante? In diesem Menü können Sie es selber entscheiden.

PC-Gegner
Entscheiden Sie sich, mit wem Sie in Wettstreit treten wollen. Vier Charakter sind vordefiniert, vier weitere werden per Zufall bestimmt, so dass Ihnen maximal acht zur Verfügung stehen. Das ist genug, selbst für die besten Spieler!

Schwierigkeitsgrad
Hier können Sie wählen ob Sie sich einer eher einfacheren oder einer schwierigeren Aufgabe stellen. Wie im richtigen Leben sind manche Wege flach und eben andere führen steil bergauf.

Modellbau-Modus
In diesem Spielmodus fühlen sich die Modellbauer wohl. Es gibt keine Gegenspieler, es gibt kein Wirtschaftssystem und es gibt keine Finanzengpässe, die Sie ärgern. Alles geschieht zur Freude des Erschaffens von funktionierenden Transportwegen.

Betriebs-Menü

Mit dem Betriebs-Menü steuern Sie die spielwichtgen Entscheidungen
Dieses Menü ist in vier Teile eingeteilt: links, zentral, zentral-rechts und rechts

- Wenn Sie den ganzen Bildschirm sehen wollen, drücken Sie die Leertaste und das Menü verschwindet.
- Wenn Sie das Menü suchen, weil es im Hintergrund verschwunden ist, drücken Sie auch in diesem Fall die Leertaste und das Menü erscheint wieder auf dem Schirm.
- Wenn Sie das Menü lieber am oberen Bildschirmrand haben möchten, drücken Sie „Strg u".
- Um das Menü wieder zum unteren Bildschirmrand zu holen, müssen Sie erneut „Strg u" drücken.



Bevor wir aber jetzt irgendwelche Baufunktionen erklären, muss folgender generelle Hinweis gegeben werden:




Erinnern Sie sich stets daran, dass Sie zuerst Ihre Vorhaben **planen**. Auf dem Bildschirm wird angezeigt, wie die Realisierung aussehen wird. Erst wenn Sie auf **„Ausführen"** klicken, wird Ihre Planung auch vollendet.



Vorhaben in der Planung erscheinen grün oder rot auf dem Bildschirm, während Sie die Maus bewegen. Wenn das Bauvorhaben rot bleibt, wird es nicht realisiert werden können. Sie müssen mit der Maus eine machbare Baustudie (in grün) suchen. Wenn Sie Ihr Planungsvorhaben in die Landschaft platzieren, erscheinen diese Vorhaben zunächst grau auf dem Bildschirm. Erst wenn Sie das Bauvorhaben auch ausführen, wird es auch tatsächlich gebaut. Auf dem Menü-Bildschirm gibt es noch eine orangefarbene Anzeige, die angibt, was Ihre Bauvorhaben kosten werden. Sobald Sie ein Bauvorhaben ausgeführt haben, reduziert sich die orangefarbene Kostenanzeige auf „0" und gleichzeitig hat sich Ihre Kapitalmenge, grüne Anzeige, um den Kostenbetrag reduziert.

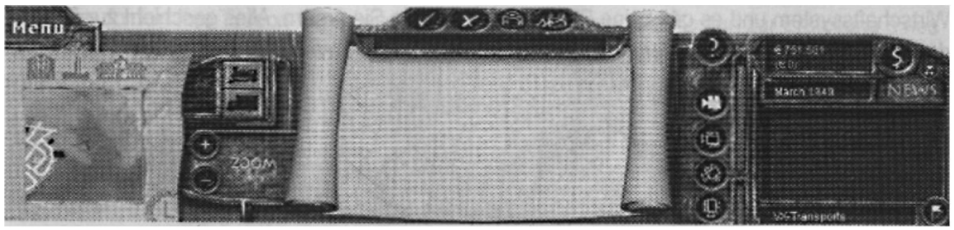


Während Sie Bauvorhaben planen und schließlich auch durchführen, müssen Sie immer alles was Sie markieren möchten, z.B. Anfang und Ende einer Wegstrecke, direkt anklicken.



Markierte Bauvorhaben können jederzeit mit der Abrissbirne wieder rückgängig gemacht werden.

Wie schon angemerkt, ist das Betriebs-Menü in vier Bereiche eingeteilt, die nachfolgend im Detail erklärt werden.



Bau-Bereich

Der Bau-Bereich ist der wichtigste Teil im Betriebs-Menü. Mit dessen Hilfe werden die Bauvorhaben geplant und ausgeführt. Jede neue Handlung wird durch Klicken ausgeführt..

Zuerst wird links ausgewählt, ob man das Schienennetz (Eisenbahn) oder das Straßennetz (LKW) ausbauen möchte. Sie klicken auf das entsprechende Fahrzeug und dementsprechend werden Ihnen verschiedene Bauvorhaben angeboten:

Für das Schienennetz:

- **Gleis**
- **Doppelgleis**
- **Bahnhof**
- **Weiche**
- **Bahnhofsgebäude**
- **Signal**
- **Signal entfernen**
- **Eisenbahn-Depot**
- **Brücke, Typ a**
- **Brücke, Typ b**
- **Einebnen der Landschaft (wohin Sie klicken)**
- **Blick auf Ihre fahrenden Züge**
- **Blick auf Ihre gültigen Fahrpläne**

Hinweis: Sie müssen immer zuerst ein Eisenbahn-Depot bauen. Denn nur hier können Sie Eisenbahnen kaufen. Achten Sie darauf, dass Sie nicht das Eisenbahn-Depot (Kauf von Eisenbahnen) mit einem Bahnhof (Verladestation) und einem Bahnhofsgebäude verwechseln.

Hinweis: Das Bauen von Weichen ist auch sehr einfach. Sie müssen lediglich auf den schon gebauten Schienenstrang klicken, von wo aus die Weiche abzweigen soll. Bewegen Sie den Courser mit der Maus dahin, wo die Abzweigung enden soll. Mit einem Klicken platzieren Sie Ihr Bauvorhaben.

Noch einmal: Sie befinden sich dabei stets im Planungsstadium. Erst durch Drücken auf „Ausführen" wird das Bauvorhaben auch realisiert.

Für das Straßennetz:

- **Straße**
- **Kreuzung**
- **Einmündung**
- **Verladebereich**
- **Stoppschild**
- **Stoppschild entfernen**
- **Fahrzeug-Depot**
- **Brücke, Typ a**
- **Brücke, Typ b**
- **Einebnen der Landschaft (wohin Sie klicken)**
- **Blick auf Ihre fahrenden LKWs und Busse**
- **Blick auf Ihre gültigen LKWs- bzw. Bus-Fahrpläne**

Info-Bereich
Hier finden Sie den Fragezeichen- und die Kamera-Buttons.

Wenn Sie das Fragezeichen anklicken, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Fragezeichen. Mit diesem Fragezeichen können Sie jetzt in der Landschaft alles anklicken, zu dem Sie weitere Informationen benötigen, die Sie dann auch prompt erhalten.

Mit den verschiedenen Kameraeinstellungen können Sie Ihren Blick auf das Spielgeschehen ständig ändern.

Oben befindet sich die Fahrzeug-Kamera: Wenn Sie auf diesen Button drücken und anschließend auf ein beliebiges Fahrzeug, dann fahren Sie in diesem Fahrzeug mit. Sie können sich so aus der Fahrerperspektive die Gegend anschauen oder auch Ihre Streckenführung erkunden. Mit einem weiteren Klick auf diesen Button springen Sie vom Fahrzeug und befinden sich mitten in der Landschaft. So kann man die Gegend erkunden.

Mit den anderen drei Kameras kann man festgelegte Perspektiven aufrufen. Wenn man vielleicht in der Szenerie die Orientierung verloren hat oder wenn man sofort eine bestimmte Blickrichtung erreichen möchte, dann klickt man eine dieser Kamera-Buttons. Der erste Button bringt Sie in die Fußgänger-Perspektive, der zweite in die Vogelperspektive und der dritte Button schaltet die Draufsicht ein. Wir glauben, dass das schon alles erklärt. Am besten ist es einmal die verschiedenen Kamera-Perspektiven durch Anklicken auszuprobieren.

Die Minikarte
Die Minikarte befindet sich links neben dem Betriebs-Menü. Die Minikarte weiß alles - und kann alles erklären

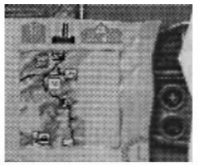
- Wenn Sie den Firmen-Button anklicken wird Ihnen angezeigt, wo Sie und die anderen Firmen sich befinden. Wenn Sie den „L"egenden-Button drücken wird angezeigt wer welche Farbe hat.
- Wenn Sie den Firmen-Button drücken wird Ihnen anngezeigt wo sich die Industrien befinden.

Wenn Sie den "L"egenden-Button drücken wird Ihnen erklärt, welche Industrie mit welcher verbunden werden muss.

- Wenn Sie den Stations-Button drücken wird angezeigt wo sich die Stationen befinden, wenn Sie dann den "L"egenden-Button drücken wird Ihnen gezeigt, wer wer ist.
- Wenn Sie den "L"egenden-Button drücken ohne dass etwas angewählt ist so erhalten Sie eine kurze Information über die Landschaftstypen und ihre Farbe auf der Karte.


UNTERNEHMEN


STATIONEN


INDUSTRIEN

Speicher-Menü
Im Speicher-Menü tragen Sie einen Namen für das Spiel ein, das Sie speichern möchten. Das Dialogfeld zeigt an, welche Spielstände Sie schon gespeichert haben. So sind Sie immer in der Lage zu vergleichen und ein neues Spiel zu wählen.

- „OK" speichert den Spielstand unter dem von Ihnen gegebenen Namen.
- „Abbrechen" bringt Sie zurück!



Musikbox-Menü
Die Musikbox zeigt Ihnen an, welche Musik Sie für das Spiel ausgewählt haben. Damit steht Ihnen eine kleine Hifi-Audio-Anlage zur Verfügung. Wenn Sie den Button zur Menüerweiterung drücken, haben Sie sogar noch die Möglichkeit aus einer Liste mehrere Lieder auszuwählen. Diese werden dann in einer zufälligen Reihenfolge abgespielt.





OPTIONS-MENÜ

Das Spiel besitzt einige Optionen um verschiedene Einstellungen einmal auszuprobieren. Zu allermeist wird es so sein, dass Sie gar keine Einstellungen vornehmen müssen. Es kann aber eine Ausnahme geben und zwar beim Tuning der Bildschirmauflösung. Das Spiel funktioniert in 640x480, was Ihre Wahl sein muss bei älteren Grafikkarten. Normalerweise empfeheln wir für einen Standard-PC die 1024x786 Auflösung. Am besten aber ist es, wenn Sie selber das Optimum zwischen Bildschirmgröße und Spielgeschwindigkeit herausfinden.

Betriebsfahrzeuge - Depots - Fahrpläne
Kein Transport-Magnat kann eine erfolgreiche Kariere starten ohne die Grundkenntnisse des Transportbusiness zu beherrschen. Das Geheimnis des Erfolges ist das richtige Management folgender Aspekte:

- Bauen Sie Fahrzeug-Depots für Eisenbahnen und LKWs, wo Sie sie benötigen.
- Kaufen Sie in diesen Depots die für die anstehenden Aufgaben geeigneten Fahrzeuge.
- Recyceln Sie Fahrzeuge, wenn sie veraltet sind oder nicht mehr wirtschaftlich arbeiten.
- Bestimmen Sie die Fahrzeiten für die einzelnen Fahrzeuge.
- Lassen Sie die Fahrzeuge für sich arbeiten, schicken Sie sie auf die Reise!
- Halten Sie den Ablauf Ihres Unternehmens ständig im Blick. Was zu Beginn problemfrei funktionierte, kann plötzlich zu Schwierigkeiten führen. Treffen Sie dann Entscheidungen, die den Ablauf Ihres Unternehmens wieder optimieren.

Eisenbahn-Depot-Menü (Kaufen)
Hier können Sie neue Eisenbahnen kaufen, an sie Wagons anhängen oder auch ausrangierte Lokomotiven recyceln.

Wählen Sie einen Zug – Scrollen Sie im unteren Fenster hoch und runter bis Sie eine passende Eisenbahn finden. Klicken Sie auf diese Eisenbahn und überprüfen Sie die Informationen.

Kaufen Sie einen Zug/Wagon – Entweder doppelklicken Sie auf den Zug/Wagon oder Sie drücken auf „Kaufen" während Sie dieses Fahrzeug angewählt haben.

Fügen Sie einen Zug/Wagon hinzu – Wählen Sie erneut im unteren Fenster ein Fahrzeug aus und doppelklicken oder „Kaufen" Sie!

Recyceln Sie einen Zug im Mülleimer – Wählen Sie im oberen Fenster einen Zug oder einen Teil eines Zuges aus und befördern Sie ihn mit „drag and drop" in den Mülleimer am rechten oberen Bildschirmrand.

Klicken Sie auf das Fragezeichen um die Fahrzeiten für den ausgewählten Zug festzusetzen.

Klicken Sie hierauf, wenn Sie den Fahrplan eines Zuges ändern möchten.

Klicken Sie auf die Flagge um den Zug zu starten. Hinweis: Wenn ein Zug keinen Fahrplan besitzt, verlässt er das Depot zum nächsten Bahnhof und kehrt umgehend wieder zurück.

Per „drag and drop" können Sie einen Zug/Wagon hier im Mülleimer recyceln. Dafür bekommen Sie etwas Geld zurück!

Der Zug kann nicht starten. Der Ausgang ist blockiert. Mit dem Errichten von Signalen können Sie blockierte Wege wieder öffnen.

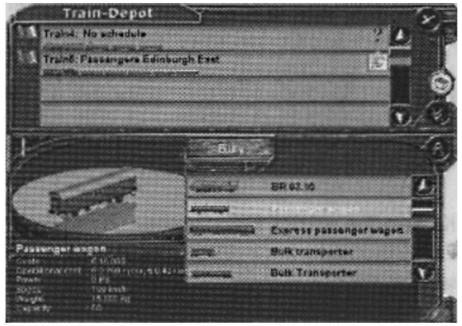
Fahrplan-Menü (Fahren)
Hier setzen Sie die Routenpläne für Ihre Fahrzeuge fest, damit sie zwischen zwei Orten zwecks Transport hin- und herpendeln. Hier bestimmen Sie auch zu welchen Konditionen Ihre Fahrzeuge fahren. Mal werden Sie die Preise etwas niedriger, mal etwas höher festsetzen, denn Sie stehen ja in Konkurrenz zu anderen.

Wählen Sie einen Bahnhof – Zuerst klicken Sie auf das Bahnhof-Symbol. Dann sehen Sie auf der Karte all Ihre Bahnhöfe markiert. Klicken Sie auf einen ersten Bahnhof um den Startpunkt festzulegen. Der Name dieser Station erscheint in der Liste unterhalb der Karte. Mit nur einem Bahnhof als Startpunkt ist der Fahrplan noch nicht komplett, er ist noch rot. Wählen Sie jetzt einen zweiten Bahnhof als Zielort aus. Der Name dieser Station erscheint jetzt ebenfalls in der Liste unterhalb der Karte und der Fahrplan wird grün.

Wenn nun aber der zweite Bahnhof über die Verkehrswege nicht erreicht werden kann, bleibt der Fahrplan rot. Jetzt müssen Sie überprüfen, ob Sie Ihr Schienenetz wirklich lückenlos konstruiert haben. Überprüfen Sie auch, ob Sie Ihr Eisenbahn-Depot an das Schienennetz angeschlossen haben.

Wählen Sie weitere Bahnhöfe, die angefahren werden sollen. Bedenken Sie dabei, dass die Reihenfolge der anzufahrenden Bahnhöfe wichtig ist. Die Fahrtstrecke beginnt immer bei der obersten Station auf dem Fahrplan. Die weiteren Stationen werden in vorgegebenen Reihenfolge von oben nach unten angefahren.

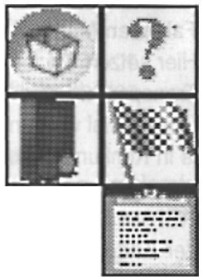
Hinweis: Wenn der Fahrplan nicht in grün erscheint, kann kein Fahrzeug die vorgegebene Strecke abfahren. Irgendwo steckt ein Fehler in der Streckenplanung. Suchen Sie ihn und verbessern Sie ihn!



Hinweis: Fehlt eine Station? Dann müssen Sie eine unter Benutzung des Betriebs-Menüs bauen. Für Eisenbahnen gibt es nur Bahnhöfe. Für LKWs gibt es Be- und Entladepunkte sowie Ladestationen. Busse halten nur an den Be- und Entladepunkten.

Be- und Entladepunkte sind preiswert. Wenn Sie viele von ihnen eingerichtet haben, achten Sie darauf, dass die Fahrzeuge sie in der richtigen Reihenfolge anfahren.

Hinweis: Falsche Fahrtrichtung? Der Fahrplan wird in der von Ihnen vorgegeben Reihenfolge abgefahren. Seien Sie nicht überrascht, wenn das Fahrzeug in eine für Sie überraschende Richtung fährt. Überprüfen Sie die von Ihnen gesetzte Fahrtroute. Dort werden Sie den Fehler finden.





Hinweis: Ein Depot kann nicht verlassen bzw. erreicht werden! Ein Fahrzeug kann nur dann ein Depot verlassen, wenn die Strecke nirgendwo blockiert ist. Zwei Züge auf derselben Strecke würden ineinander fahren! Damit das nicht passiert, müssen Sie Signale oder Doppelgleise bauen. Auf stark befahrenen Strecken empfehlen wir Doppelgleise. Signale sind zwar preiswert aber überlegen Sie genau, wohin Sie sie platzieren und was passiert, wenn sie die Zugfahrten kontrollieren.

Hinweis: Ein Zug fährt nicht auf das gewünschte Gleis! Ein Zug kann nur ein anderes Gleis befahren, wenn die verbindende Weiche korrekt gebaut wurde. Gehen Sie ganz nah heran und schauen Sie sich die Bauarbeit quasi vor Ort an um zu sehen, wo der Fehler liegt. Machen Sie es sich zur Gewohnheit immer gleich zwei Weichen zu bauen, eine die links, die andere die rechts abzweigt.

Hinweis. Verkehrsstau! Wenn beispielsweise zwanzig LKWs hintereinander fahren, ist ein Stau vorprogrammiert, wie im wirklichen Straßenverkehr auch. Versuchen Sie dann parallele Straßenführungen zu bauen. Schicken Sie die LKWs in entgegengesetzte Richtungen. Ersetzen Sie die LKWs durch neuere mit besserer Auslastungsmöglichkeit. Ansonsten können Sie nicht viel machen, außer vielleicht auf grüne Ampeln warten.

Hinweis: Stau beim Schienenverkehr! Wenn mehrere Züge ein schmales Schienennetz befahren, kann es zu Komplikationen kommen. Wenn ein Zug überraschend auf der Strecke stehen bleibt, gibt es kein Geheimrezept um die Situation zu klären. Sie müssen dann die Streckenführung inspizieren und nachschauen wo ein Fehler liegt. Wahrscheinlich fehlen an manchen kritischen Punkten einige Signale. Manchmal ist die Streckenlogistik aber auch so kompliziert, dass nur noch der Bau von neuen Schienensträngen oder Streckenführungen mit Doppelgleisen hilft.

<Transport-Preise> Sie können Ihre Fahrpreise erhöhen oder auch erniedrigen indem Sie durch Klicken neue Preise festsetzen. Sie erhöhen natürlich die Preise, wenn Sie eine Monopolstellung besitzen. Ist die Konkurrenz groß, sollten Sie die Preise herunterschrauben. Im Regelfall lassen Sie den Preisbereich auf dem normalen Level.
<Abbrechen> Klicken Sie den „Abbrechen"-Button vorne vor jeder Station, wenn Sie diesen Haltepunkt aus der Fahrtroute streichen möchten.
<Bahnhof> Klicken Sie den Bahnhof-Button um zu sehen, welche Bahnhöfe angefahren werden können.
<Industrie> Dieser Zug hat einen Fahrplan, Klicken Sie hier um ihn zu ändern!
<Wettbewerb> Klicken Sie auf „Wettbewerb" um das Transport-Netzwerk von Ihnen und Ihren Konkurrenten anzuschauen.
<Legende> Klicken Sie auf „Legende" um weitere Informationen zu erhalten.
<+> Hiermit vergrößern Sie die Karte (zoom in)
<-> Hiermit verkleinern Sie die Karte (zoom out)

Gebäude-Details
Mit einem (Doppel)klick auf ein beliebiges Gebäude oder Objekt erhalten Sie Informationen über deren aktuellen Status.

Was Sie über Ihre Industrien wissen müssen:
- Was produziert Ihre Industrie („Produktion")
- Welche Materialien sind vorhanden („Eingang")
- Woher kommen die Rohstoffe („Woher")
- Wohin werden die Fertigprodukte ausgeliefert („Wohin")

Wie Sie in der Abbildung erkennen können, gibt es für Ihre Analyse etliche Detail-Informationen.

Hinweis: Sie können sich die Namen direkt in der 3D-Karte anzeigen lassen, wenn Sie die „s"-Taste (gemeint ist das kleine „s") drücken. Drücken Sie die „s"-Taste zweimal, verschwinden die Namen wieder.

Was Sie über Ihre Gebäude und Objekte wissen müssen:
- Wie groß ist die Bevölkerungsdichte
- Ist es günstiger eine Buslinie oder ..... zu installieren

Fahrzeug-Details
Wenn Sie eine Ihrer Eisenbahnen in Betriebszustand bemerken und Sie nicht genau wissen, was ihr Auftrag ist, müssen Sie das tun, was Sie in Zweifelsfällen immer tun sollten: Klicken Sie auf die Bahn!
Dasselbe gilt für LKWs: Klicken Sie auf sie, wenn Sie Informationen benötigen!

Das Fenster, das sich dann öffnet, gibt Ihnen etliche Informationen über das, was dieses Fahrzeug schon geleistet hat und jetzt gerade in diesem Augenblick leistet. Sie können sogar einige neue Befehle erteilen um das Fahrzeug neu zu programmieren.

Ereignisse, die während des Spiels auftauchen:
Nachrichten



Während des Spielablaufs ändern sich die Herausforderungen und die Spielmöglichkeiten. Zeitungsausschnitte berichten dann darüber, was so in der Welt geschieht. Sie informieren über Ihre Erfolge oder aber auch darüber, was Ihre Konkurrenten zu Wege bringen. Lesen Sie die Meldungen, denn manchmal enthalten sie wertvolle Informationen.

Nachrichten-Ticker



Der Nachrichten-Ticker informiert Sie über die Finanz-Märkte. Er gibt Auskunft, um welche Industrien es gut und um welche es schlecht bestellt ist. Er gibt an, wenn die Geschäftsaussichten profitabel erscheinen. Wenn Sie nicht unter Zeitdruck sind, sollten Sie auch im Nachrichtenfenster unten rechts nachschauen. Wenn eine interessante Information ein zweites Mal gelesen werden soll, brauchen Sie nur mit einem Doppelklick in das Nachrichtenfenster klicken.

Finanzen
Jahresabschlussbericht



Am Ende eines jeden Geschäftsjahres erhalten Sie Informationen über Ihre finanziellen Entwicklungen und Entscheidungen. Aber nicht nur Ihre, sondern auch die der Mitbewerber werden veröffentlicht. Das Menü zeigt die Jahresbilanz, was Sie erreicht haben und wo Sie säumig geblieben sind. Sie können auch die vorherigen Jahre anwählen oder sich die Bilanzen der anderen Spieler anschauen. Mit Hilfe der Checkbox können Sie Ihren Jahresbericht vorselektieren. Um ihn jederzeit sichtbar zu haben, klicken Sie das „S"-Zeichen im Strg-Zustand. Warnhinweis: Vernachlässigen Sie Ihre Finanzen keinesfalls für einen längeren Zeitraum, denn dann kann es passieren, dass Ihr Unternehmen Konkurs anmelden muss und Sie das Spiel verlieren! Wollen Sie das?

Finanzdetails als Grafik



Wenn Sie den Pfeil-Button „>>" anklicken, erscheinen noch detailliertere Informationen über alle Ihre Eisenbahnen und LKWs, schön getrennt nach Jahren. Deshalb müssen Sie zunächst einmal Jahreszahl und Unternehmensname auswählen. Hier sollten Sie sich informieren, wenn Sie ein Zahlenfreak sind. Diese Info wird Ihnen sicherlich helfen. Aber wenn Sie sich lieber einen Überblick mittels Grafiken verschaffen möchten, können Sie im Grafikbereich Ihre Entwicklungskurve anschauen. Ein weiterer Klick auf den Pfeil-Button „>>" wird dieses Dialogfenster wieder minimieren.

Bankdarlehen

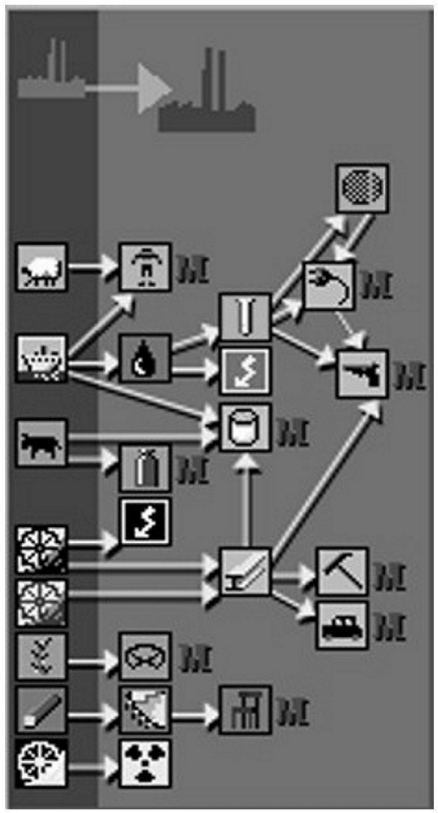


Wenn Ihnen das Geld ausgeht, können Sie nichts mehr erwerben. Das gilt in diesem Spiel wie im wirklichen Leben! Wenn Sie jedoch in die Zukunft investieren möchten, z.B. durch den Kauf eines neuen Zuges, wird Ihnen die Bank ein Darlehen bewilligen. Diese Bankdarlehen sind natürlich nicht kostenfrei. Sie werden auch nur gewährt, wenn Sie noch andere Güter besitzen und die neue Investition Sinn ergibt. Die Bankdarlehen werden auch nicht jedem Unternehmen gewährt. Nur wenn das Vermögen des Unternehmens höher ist als die Summe aller Darlehen, wird die Bank einem Darlehensantrag zustimmen. Die Höhe eines Darlehens richtet sich nach der Summe der Investition. Die Rückzahlung erfolgt sofort, wenn das nötige Bargeld erwirtschaftet wurde.

Das Wirtschaftssystem

Während das Design des Wirtschaftssystems eigentlich gut verständlich ist, ist das Spielen damit, d.h. das Betreiben des Systems, doch schon etwas aufwändiger. Insgesamt können und müssen 26 Industrien, Industriestandorte mit einem Transport-Netzwerk verbunden werden.

- **Kohlebergwerk**
- **Eisenerzbergwerk**
- **Tierfarm**
- **Hafen**
- **Holzfäller-Lager**
- **Getreidefarm**
- **Uranbergwerk**
- **Schafzucht**
- **Stahlwerk**
- **Altes Sägewerk**
- **Atomkraftwerk**
- **Brotfabrik**
- **Ölraffinerie**
- **Textilfabrik**
- **Molkerei**
- **Werkzeugfabrik**
- **Konservenfabrik**
- **Autofabrik**
- **Kohlekraftwerk**
- **Ölkraftwerk**
- **Möbelfabrik**
- **Chemiefabrik**
- **Halbleiter**
- **Waffenfabrik**
- **Elektroindustrie**
- **Marktplatz**



Hinweis: Sie müssen dieses Schaubild mit sämtlichen Industrie-Symbolen nicht auswendig lernen.

1. Dieses Schaubild kann auch als Mini-Karte aufgerufen werden. Sie klicken einfach auf „Industrie-Mini-Karte“ und mit Klick auf „L“ kommen Sie zur Legende.
2. Sie können aber auch einfach dieses Schaubild aus dem Handbuch aufschlagen und neben Ihren Bildschirm legen, so haben Sie auch jederzeit Zugriff auf die einzelnen Informationen.

Ganz wichtig: Das Spiel lebt!

Das Spiel simuliert Lebensabläufe, das heißt, dass das Fortschreiten einzelner Abläufe etc. weiterläuft, auch wenn Sie sich nicht darum kümmern. Das Wirtschaftssystem arbeitet ständig im Hintergrund. Die Industrien im Spiel sind jede für sich an Standorten platziert, die immer auch mit einem Transportsystem verbunden sind, so dass diese auf individuelle Art und Weise produzieren und ausliefern können. Dieses System ist allerdings langsam und wirft wenig Gewinn ab. Das System funktioniert so, dass jeder für sich arbeitet, aber es gibt keine Vernetzungen. Das funktioniert, vor allem bei kurzen Entfernungen und geringem Gütertransport. Es funktioniert aber keineswegs optimal! Dieses System ruft quasi nach Verbesserung. Sie als Industrie-Erneuerer sind gefordert. Sie wollen Tycoon werden und Sie müssen das Beförderungssystem revolutionieren. Sie sollten ein Netzwerk aufbauen, auf dem man große Distanzen überwinden und dabei eine Menge an Gütern oder eine Fülle an Personen transportieren kann. Behalten Sie diese Herausforderung im Hinterkopf, denken Sie bei all Ihren Analysen nicht kurzfristig, haben Sie ständig die Vision eines allumfassenden Netzwerkes vor Augen.

Einige Beispiele verdeutlichen mögliche Spielsituationen und -abläufe:

Einfaches Wirtschaftsmodell – Der klassische Fall

Das Spiel bietet ein einfaches Wirtschaftsmodell an, dass Sie im Options-Menü anwählen können. Hierbei werden Sie schon ausgezeichnet, wenn Sie beliebige Güter von irgendeinem Ort zu einem anderen transportieren. Das ist das klassische Einsteigerspielchen, das allerdings schnell langweilig wird. Man wundert sich alsbald, warum beispielsweise nur Kohle quer durchs Land verfrachtet wird und alle anderen Güter liegen bleiben. Der Einsteiger findet hier Spaß wegen der wenigen Regeln, aber bald verlangt jeder nach neuen Aufgaben!

Rohstoffe – verarbeitende Industrie – Marktplätze: Transportlogistik!

Hier wird schon mehr abverlangt, deshalb sollte man als Neuling erst einmal auf dem untersten Level starten. Rohstoffe müssen zu den Industriestandorten transportiert werden. Die Industrien wachsen in ihrer Größe. Vergessen Sie nicht, dass auch das Transportsystem stimmen muss, damit am Ende eine gute Effizienz dabei herauskommt. Und schließlich muss der Endverbraucher über die Marktplätze in den Städten an die Güterverteilung angeschlossen werden, sonst laufen die Dinge schief!

Industrien und ihre Güter in Abhängigkeit vom Transportnetzwerk
Gerade am Anfang befinden sich die Industrien in Abhängigkeit von den vielen individuellen Transportangeboten. Sie können existieren aber in Zukunft können Sie sie von Ihnen abhängig machen, durch Ausbau eines globalen Transportnetzes.
Die Industrieanlagen benötigen eine ständige Verbesserung was den An- und Abtransport betrifft. Sie sind bereit neue Bahnhöfe für sich zu akzeptieren, auch wenn sie nicht in unmittelbarer Nähe des Standortes gebaut werden oder auch wenn andere Industrien ebenfalls diesen Bahnhof mitbenutzen. Sie als Unternehmer werden sich allerdings glücklich schätzen, wenn zwei oder gar noch mehr Industrien Ihren Bahnhof benutzen.

Die Industrien vertrauen aber nicht auf Anhieb neuen Verbindungswegen. Zunächst fahren sie einen Probelauf, indem sie nur geringe Verladungen in Auftrag geben. Bei Erfolg ist es denkbar, dass sie alle Beförderungen über das neue Verkehrsnetz abwickeln.

Industrien, die nicht voll unterstützt werden, arbeiten unter ihren Möglichkeiten. Es macht Sinn immer mal wieder die Industriedaten zu kontrollieren. Ein Beispiel: Was fehlt denn noch zur Produktion von Stahl in einem Stahlwerk, vielleicht mehr Kohle oder mehr Eisen?

Industrien, die nicht optimal an das Verkehrsnetz angeschlossen sind, werden in ihrer Wirtschaftlichkeit zurückfallen. Ein Beispiel: Wie kann Stahl produziert werden, wenn die Anbindung an einen Kohlezulieferer fehlt? Macht es Sinn Stahl in Mengen zu produzieren, wenn kein Abnehmer, wie z.B. eine Werkzeugfabrik, vorhanden ist?

Manche Industrien wirtschaften besser als andere. Wenn Sie sie alle mit den gewünschten Rohstoffen versorgen und auch den Abtransport der erzeugten Güter regeln, gibt es einige Industrien, die einen hohen Status erreichen und einige wenige steigen sogar zu Industriegiganten auf. Dieses Wachstum können Sie mit Ihrer Versorgung steuern. Aber es gibt auch Grenzen.

Spezielle Hinweise
Die Industrien produzieren natürlich nicht, wenn nicht sämtliche Rohstoffe zugeliefert werden und sie liefern natürlich nicht aus, wenn nicht genügend Nachfrage da ist. Wenn einmal die Transportwege funktionieren, muss man sie nicht ständig beobachten. Sie arbeiten für Ihr Unternehmen. Wenn allerdings ein Konkurrent günstigere Verbindungen schafft, kann es sein, dass Industrien abwandern und ein anderes Beförderungsunternehmen nutzen. Also schauen Sie beizeiten nach, wie und ob alles in Ihrem Sinne läuft! Wenn eine Zug-/LKW-Station außerhalb einer Stadt liegt, kann es sein, dass die Güter noch näher an die Stadt herantransportiert werden müssen. Wenn es notwendig ist, muss nach dem Güterverkehr per Schiene auch noch der Transport per Straße organisiert werden, denn seien Sie sicher, der Marktplatz wird Ihre herbeigeschafften Güter schon abnehmen. Mit Personen verhält es sich genauso. Sie gehen nicht gerne zu abgelegenen Bahnhöfen. Deshalb sollten Sie einen Bustransfer einrichten um Leute aus den Städten zu den außerhalb liegenden Bahnhöfen zu bringen. Beizeiten sollten Sie sich beeilen, denn manche Güter sind leicht verderblich und manche Personen warten nicht unendlich auf ihre Beförderung. Aber generell gilt, dass Sie gut funktionierende Transportsysteme nicht ändern sollten, es sei denn, Sie sehen eine noch bessere Lösung. Dann aber tun Sie es!

TASTATURBELEGUNG

Das Spiel kann vollständig mit der Maus bedient werden, aber einige Spieler bevorzugen auch die Tastaturbefehle:

Strg + b	langsames Spielen (bit by bit)
Strg + f	Schnelles Spielen (fast)
Strg + g	Landschaftsnetz anzeigen (grid)
Strg + l	Schnelles Laden (load)
Strg + m	Detailtiefe erhöhen
Strg + n	Detailtiefe verringern
Strg + q	Landschaftsrendering einstellen
Strg + r	Bildwiederholrate anzeigen
Strg + s	Schnelles Sichern (save)
Strg + u	Benutzermenü nach oben oder unten verschieben (userinterface)
a	Autozoom an/aus (autozoom)
b	Straßen- oder Schienenbogen spannen (bend)
B	Straße oder Schiene blockieren (block)
c	Fahrzeugkamera aus/an (camera)
C	Springen mit Kamera
f	Nebel an/aus (fog)
g	Abkürzung
G	Abkürzung
l	Blockaden auf Schienen-/Straßennetz anzeigen
n	Menü öffnen
o	Options-Fenster öffnen
s	Namensanzeige an/aus
v	Landschaft einebnen an/aus
Pfeiltasten	Kamerabewegung: links, rechts, oben, unten; (Strg-Pfeiltasten: schneller)
Bild auf	Hochschauen
Bild ab	Runterschauen
Pos1	Kameraposition hochfahren; (Strg-Pos1: schneller)
Ende	Kameraposition herunterfahren; (Strg-Ende: schneller)
Pause	Spiel anhalten an/aus
+	Hineinzoomen (2D-Karte vergrößern)
-	Herauszoomen (2D-Karte verkleinern)
~	Landschaftsszenerie verdunkeln
Umschalt + ~	Es wird alsbald anfangen zu regnen
Esc	Aktuelle Aktion wird beendet/offenes Fenster bzw. Dialogbox wird geschlossen
Leertaste	Benutzermenü an/aus

EINSTELLUNGEN

Einstellungen werden hauptsächlich im Options-Menü vorgenommen. Eine brauchbare Bildschirmauflösung ist der wichtigste Faktor. Wir empfehlen 1024x768. Mit alten Voodoo 1 Grafikkarten (nicht empfehlenswert) müssen Sie es mit 640x480 versuchen. Wählen Sie eine brauchbare Kombination aus Textur- und Grafikdetails. Partikeleffekte wie Dampf und Rauch, etc. können ausgeschaltet werden, wenn es notwendig ist. Allerdings wird mit den Partikeln auch das Display mit der Bargeldanzeige ausgeschaltet. Lichter können ebenfalls ausgeschaltet werden, aber der Gewinn ist gering und wer will schon ständig im Dunklen fahren. Das (Spiel)wetter beeinflusst die Einstellungen nur unter bestimmten Bedingungen. Wenn Sie jedoch bei Regen heftige Veränderungen während der Spieldurchführung erleben, ist es sicher, dass Ihre Grafikkarte den Regen nicht mag. Dann können Sie den Regen ja ausschalten. Sie sollten das auch tun, wenn Sie schlechtes Wetter depressiv macht. Wenn Sie eine Menge verschiedener Musiktitel geladen haben, kann es bei manchen PCs zu kurzen Unterbrechungen während der Ladezeiten kommen. Wenn Sie das ärgert, bleiben Sie bei ein oder zwei Titeln.

PACKUNGSINHALT

In Ihrer Schachtel befindet sich natürlich die CD-ROM, und ein Handbuch.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Computer: Das Spiel benötigt einen Pentium III oder AMD mit 400 MHz CPU, wir empfehlen einen Pentium III oder AMD mit mindestens 600 MHz. Speicher: 64 MB DRAM Speicher wird benötigt, 128 MB oder größer wird empfohlen. Grafikkarte: 3D-Grafikkarte mit wenigstens 16 MB und DirectX Unterstützung ist notwendig. Hinweis: 3D-Karten mit 4MB VRAM funktionieren mit geringerer Brillanz. Einige Grafikkarten funktionieren noch besser mit einer openGL Unterstützung. Sound: Eine DirectX kompatible Soundkarte ist notwendig. Das Spiel unterstützt 3D-Sound und der Gebrauch von 3D-Soundkarten und Lautsprechern wird wirklich empfohlen wenn man den Surround-Soundeffekt genießen will. Betriebssystem: Das Spiel wurde getestet unter Microsoft Windows 95, 98, ME, 2000 mit DirectX, das auf der CD-ROM mitgeliefert wird.

Hinweis: Wenn sich herausstellt, dass der Grafikkarten-Treiber unter Windows XP mit einzelnen Grafikkarten Probleme macht, installieren Sie dann bitte den neuesten Microsoft Treiber.

TECHNISCHER KUNDENDIENST

Bei allen technischen Fragen (Installation,etc.) hilft Ihnen gerne unser technisches Support-Team. Es steht Ihnen von Mo-Fr von 9:00 - 19:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung

01805 - 554938 (0,24 DM / Minute)

Natürlich sollten Sie sich bei Ihrem Anruf möglichst in der Nähe Ihres Computers aufhalten.

Sie können uns auch eine Email schicken, besuchen Sie unsere Internetseite

www.ubisoft.de

Bitte überprüfen Sie die Sektion Support / frequently asked questions (FAQ). Die Antwort, nach der Sie suchen, ist dort vielleicht schon enthalten.

Sollten Sie nicht fündig werden, benutzen Sie bitte unser Support-Formular.

Tipps und Tricks
Sie kommen an einer bestimmten Stelle einfach nicht weiter? Unsere Tipps und Tricks-Spiele-Hotline steht Ihnen täglich von 8:00 - 24:00 Uhr unter folgender Nummer zur Verfügung

0190 - 88241210 (3,63 DM / Minute)

Bevor Sie sich an den Technischen Kundendienst wenden:

Stellen Sie sicher , dass Ihr Computer die minimalen Systemanforderungen erfüllt.

Halten Sie bitte folgende Angaben bereit:
Kompletter Name des Produkts.
Falls vorhanden, genaue Fehlermeldung und eine kurze Beschreibung des Problems.
Prozessorgeschwindigkeit und –hersteller.
Größe des Arbeitsspeichers.
Hersteller/Typ/Firmware des CD-ROM – oder DVD-Laufwerks.
Hersteller/Typ der Soundkarte .
Hersteller/Typ der Grafik– und 3D Beschleunigerkarte.
Betriebssystem.

Bitte schicken Sie nie unaufgefordert Produkte und/oder Programme ein. Nehmen Sie bitte immer erst Kontakt mit uns auf um die Verfahrensweise abzustimmen.

Vielen Dank für Ihr Verständnis.

CREDITS

PROJECT-MANAGEMENT
Peter J. Dobrovka
Reinhold H. Uebbing

PROGRAMMING
Trains
Peter Dobrovka

Trucks
Michael Ikemann

Graphic & Sound engine
Michael Ikemann

DirectX Interface
Christian Drenkard

OpenGL Interface
Michael Ikemann

Landscape generator
Christian Drenkard

AI Opponents
Michael Ikemann

Economy System
Christian Drenkard

Memory Management
Christian Drenkard

Installation
Maik Jurkait

Tools
Holger Heinrich
Michael Ikemann

2D GRAPHICS
Design
Lead: Michael Menzel

Dialog Design
Erol Demir
Peter Dobrovka
Michael Ikemann
Anne Pasel
Michael Menzel
Ina Schwerdtner

Textures
Erol Demir
Bilgin Gueltekin
Frank Klafzinski
Michael Menzel
Zoran Novak
Anne Pasel
Ina Schwerdtner

3D GRAPHICS
Trains & Trucks
Frank Klafzinski
Zoran Novak
Frank Schneider
Volker Stumpf

Animals, Deco.&Light
Michael Menzel
Zoran Novak
Nicholas Uebbing

Buildings
Michael Ikemann
Michael Menzel
Frank Klafzinski
Volker Stumpf
Frank Schneider

Supervision
Peter Dobrovka

SOUND & MUSIC
Sounds & Songs
Christian Kirsch

Supervision
Michael Ikemann

GAMEPLAY
Campaign
Frank Klafzinski
Zoran Novak
Reinhold Uebbing

Geo-Scenarios
Holger Heinrich
Frank Klafzinski
Zoran Novak

Scenarios
Michael Menzel
Reinhold Uebbing

Tutorial
Michael Ikemann
Michael Menzel
Reinhold Uebbing

Supervision
Reinhold Uebbing

Internal testing
Testers
Christian Drenkard
Thorben Golly
Holger Heinrich
Michael Ikemann
Maik Jurkait
Christian Kirsch
Frank Klafzinski
Sascha Kr‰mer
Markus Langewiesche
Michael Menzel
Zoran Novak
Anne Pasel
Frank Schneider
Ina Schwerdtner
Horst Siriski
Carsten Rothmund
Reinhold Uebbing
Nicholas Uebbing
... with thanks to the many short timers

Supervision
Michael Menzel

MANUAL
Peter Neugebauer
Ursula Uebbing
Reinhold Uebbing

We would like to thank several people for support:
Phillip Zabel & Mario Graul

Mario Wolf - ELSA

Karen Wilder - nVIDIA
Matthias Wloka - nVIDIA

Modellbahn B¨rgers - Weissensteinstr. Oberhausen

Modellbaustudio am Kaiserberg - M¸lheimerstr. Duisburg

UBI SOFT ENTERTAINMENT
Marketing team
Brand Manager EMEA:
Vincent Munoz

Brand Manager France:
Emmanuelle Jeser

Brand Manager United Kingdom:
Doug Mc Conkey

Brand Manager Germany:
Ronald Kaulbach

Brand Manager Spain:
Antonio Rabanera

Brand Manager Italia:
Giulia Pasquariello

Brand Manager Netherlands
Marcel Keij

Brand Manager Nordic Countries:
Soren Lass

Brand Manager Australia:
Michael Gale

Brand Manager Belgium:
Evelyn Devooght

Press relation team
PR Manager France :
Sophie D'Almeras,
Emmanuel Carré.
Delphine Platten

PR Manager United Kingdom : Manab Roy
PR Manager Germany:
Mathias Oertwig

PR Manager Spain:
Natalia Garcia Leaniz

PR Manager Italy:
Andrea Cordara

PR Manager Netherlands:
Marcel Keij

PR Manager Nordic Countries:
Lene Hovej, Mathias Rydel

PR Manager Australia:
Vera Shah, Michael Gale

PR Manager Belgium:
Evelyn Devooght

Special thanks (in no particular order):
Julien Galou, Creative Advertising & Printing, the International Export team, the International Sales team, the International Technical support team and the International Manufacturing team as a whole.

NOTIZEN

SCHIENE & STRASSE

DER 3D TRANSPORT MANAGER

WIRTSCHAFTLICHKEIT

Alle Industrien produzieren mehr wenn für Transportwege zu Abnehmer-Industrien gesorgt wird.

Eine Industrie verrät via Doppel-Klick welche Waren produziert und wohin sie geliefert werden sollen.

Jede Ware die befördert werden soll, braucht den entsprechenden Waggon (oder Laster). Sonst entstehen Leerfahrten.

Kurze Züge sind nicht Effektiv. Ein Minimum von 4 Waggons (eines Waggon-Typs) sollte gewährleistet sein.

BAU-TIPS

Schienen Signale zu setzen ist nur dann erforderlich wenn mehrere Züge eine Schiene benutzen. Durch mehrmaliges Klicken bestimmen Sie ob das Signal in beide Richtungen oder nur aus einer Richtung von den Zügen beachtet wird.

"Kurven-Radius Button":
Umschalter zwischen engen und weiten Kurvenradien. Viele Strecken könnten Sie durch die Nutzung eines anderen Kurvenradius erheblich weniger kosten.



Je gerader eine Strecke gebaut ist desto schneller können Züge darauf fahren (steigert deren Effizienz).

In Städten bietet es sich an Verlade-Schilder zu setzen. (Klick auf die Industrie oder Marktplatz)



FAHRZEUG-DEPOTS

Alle Fahrzeuge werden in TRAINS & TRUCKS TYCOON in Fahrzeug-Depots erstellt. Also brauchen Sie zu jeder Strecke eine Verbindung zu einem Depot.



TASTEN

Tunnel und Brücken werden je nach Gegend automatisch gebaut.
Mit gedrückter "Shift-Taste" und der linken Maustaste können Sie die Höhe oder Tiefe Ihrer Strecke selbst bestimmen.

Mit gedrückter "STRG-Taste" können Sie sich schneller über die Landschaft von TRAINS & TRUCKS TYCOON bewegen.

"Space-Taste" = Schaltfläche wird ein-und ausgeblendet.

Im Depot-Screen lassen sich komplette Züge mit der "Shift-Taste" markieren (leichteres verschrotten).

"S-Taste" = Industrie- und Städtenamen werden anzeigt.

"Strg-F" = beschleunigt den Spielablauf.

"Strg-S" = Speichert den aktuellen Spielstand als "DEFAULT". Finden Sie dann im "Spielladen" Dialog wieder.

DOPPEL-KLICK

Fast alle Objekte in TRAINS & TRUCKS TYCOON, geben Ihnen mehr Informationen über sich, indem Sie sie einfach Doppelklicken (ausprobieren).

Doppel-Klick auf Fahrzeuge führt zum Fahrzeug-Info-Dialog.
Hier können Sie genaue Daten über Fracht, Verdienst und vieles mehr bekommen.

TRAINS & TRUCKS TYCOON

Die Züge der Wirtschaftssimulation Schiene & Straße von Ubi Soft machen jeder Modelleisenbahn Konkurrenz. Mit unseren Einsteigertaktiken setzen Sie die Schmuckstücke zum Segen Ihres Transportimperiums ein.

Planungsphase

VIRTUELLER *Punkt*

TIPP 1: Bei unserem Test hat sich die »Virtueller Punkt«-Steuerung bewährt. Nach kurzer Eingewöhnungsphase geht die Navigation damit am besten von der Hand. Verwenden Sie außerdem die Kombination aus [CTRL]- und Cursortasten, um sich schnell über die Karte zu bewegen.

PAUSEN- *Erkundung*

TIPP 2: Da Sie sich im Pausen-Modus bewegen und sämtliche Betriebe inspizieren können, sollte die Planungsphase nur bei angehaltenem Spielgeschehen erfolgen. Erst wenn Sie sich über den Streckenverlauf genau im Klaren sind, fangen Sie mit dem Bau an. Das spart Zeit – mit Abstand Ihr wertvollstes Gut.

LEGENDE *nutzen*

TIPP 3: Zu Partiebeginn ist die Legende der Warenkreisläufe Ihr wichtigstes Hilfsmittel. Gerade Einsteigern hilft sie, Lücken in den komplexen Produktionsketten zu vermeiden. Denn erst wenn alle Rohstoffe im Fertigungsbetrieb vorhanden sind, startet die Produktion.



Tipp 3: Mit der Legende behalten Sie in der Planungsphase auch bei komplexen Produktionsketten die Übersicht.

Bauphase

Kurze **BAU-ABSCHNITTE**

TIPP 4: Arbeiten Sie sich beim Gleis- und Straßenbau in kurzen Abschnitten voran. Wer einfach nur Start- und Endpunkt der Trasse festlegt, muss mit deutlich höheren Kosten rechnen, da das Programm automatisch statt der günstigsten die kürzeste Strecken-Variante wählt.

In **ZEITLUPE** *bauen*

TIPP 5: Oft bleibt vor allem in der Kampagne für das Erfüllen des Missionsziels nur wenig Zeit. Um möglichst nichts davon zu verschwenden, sollten Sie ausschließlich im Zeitlupen-Modus ([CTRL] + [B]) bauen.

BODENNÄHE *beachten*

TIPP 6: Nichts ist bei Schiene & Straße ärgerlicher als das Errichten einer überflüssigen Brücke. Clevere Architekten überprüfen deshalb grundsätzlich per Streckenabsenkung ([SHIFT]-Taste), ob nicht noch näher am Boden gebaut werden kann. Tunnel sollten Sie ebenfalls vermeiden.

DOPPELGLEIS *mit* **SIGNALEN**

TIPP 7: Für Ihre Haupt-Transportstrecke ist das Verlegen eines Doppelgleises mit Spurwechsel die effektivste Methode. Weichen mit Signalen und kurzen Auslaufzonen (vor allen bei Bahnhöfen) helfen, auch bei mehreren Zügen auf der Strecke einen Stau zu verhindern.

Enge **KURVEN**

TIPP 8: Stellen Sie im Baumenü die Kurvenradien auf eng. Das gibt Ihnen bei Gleis- und Straßenverlegen deutlich mehr Freiheit und spart zudem Platz.

Wirtschaftsphase

MÄRKTE *verbinden*

TIPP 9: An jeden Bahnhof gehört ein Verladeplatz, an jeden Marktplatz eine Haltestelle. So gehen Sie sicher, dass Ihre Endprodukte immer beim Kunden ankommen – den passenden Lastwagen vorausgesetzt.

STADT-TRANSPORT

TIPP 10: Je kürzer die Transportstrecke, desto schneller der Gewinn. Stadtinterne Warenkreisläufe mit Lastwagen sollten daher zuerst erschlossen werden. Sobald der Rubel stetig rollt, können Sie sich mit Lokomotiven den aufwändigeren Produktionsketten widmen.

LAGER- *Check*

TIPP 11: Da die Statistikabteilung von Schiene & Straße äußerst schwach auf der Brust ist, müssen Sie ständig das Funktionieren Ihres Unternehmens vor Ort überprüfen. Statten Sie zumindest den wichtigsten Produktionsstätten und Verladestationen regelmäßig einen Besuch ab. Nur so lassen sich Versorgungslücken und verlustreiche Transportrouten rechtzeitig erkennen.



Tipp 11: Regelmäßige Kontrolle der Verladeplätze hilft beim Erkennen von Versorgungsengpässen oder bei Überproduktion.

EFFEKTIVITÄT *prüfen*

TIPP 12: Nutzen Sie das Hilfsmittel der Lastwagen- und Zug-Listen. Wenn ein Transportmittel über längere Zeit negativ wirtschaftet, sollten Sie sowohl Fahrplan als auch Auslastung überprüfen und es gegebenenfalls wieder aus dem Verkehr ziehen. HK

Schienenfahrzeuge:

- Dampflokomotiven
01.Stephensons Rocket (1820-1860 / + Tender)
02.Adler (1835-1900 / + Tender)
03.Saxonia (1839-1909 / + Tender)
04.Münchner (1841-1909)
05.Iron Duke (1847-1912 / + Tender)
06.Drache (1848-1909)
07.S3/6 (1908-1930 / + Tender / swgn / in sw geä. durch GMod)
08.BR78 (1912-1935 / im Spiel auch als T18 bezeichnet / swgn / in sw geä. durch GMod)
09.DB BR39 (1922-1967 / + Tender)
10.DB BR01 (1925-1939 / + Tender)
11.DB BR44 (1926-1956 / + Tender)
12.DRG BR 03 (1939-1969 / rt / Stromlinienlok + Tender / in sw geä. durch GMod)

- Diesellokomotiven
01.DB V140 (1935-1950)
02.DB V200 (1953-1965)
03.DB BR 211 (1961-1988 / V100 / rt / Wiedereinbau) #
04.DB BR 212 (1962-1989 / V100 / in bl geä. durch GMod)
05.Union Pacific SD-40 (1962-3000 / im Spiel auch als GP30 bezeichnet)
06.DB BR 216w (1963-2004 / ws) #
07.DB BR 216 (1964-3000 / rt)
08.DR BR 232 (1970-3000 / Ludmilla) #
09.DB BR 218 (1971-3000 / gn) #
10.NS 6400 (1989-3000 / rt)

- Elektrolokomotiven
01.Sbb Be 6/8 (1920-1960 / Krokodil)
02.DB E41 (1954-1975)
03.DR E11 (1961-1989) #
04.DR E42 (1962-1989) #
05.DB BR 103 (1970-1997)
06.DB BR 151 (1973-1995)
07.DB BR 111 (1974-3000 / rt) #
08.DB BR 111w (1974-3000 / wsor) #
09.DB BR 152 (1995-3000)
10.DB BR 101 (1997-3000)
11.DB BR 185 (2000-3000) #

- Triebwagen
01.VT859 (1924-1954 / ge-rt / Wiedereinbau)
02.VT859r (1924-1954 / in rt geä. durch GMod) #
03.VT795 (1955-1978 / Schienenbus / Triebwagen + Waggon)
04.SNCF TGV (1978-3000 / or / Triebwagen V-H + 3x Waggon / in ws geä. durch GMod)
05.DB ICE 2 (1990-3000 / ws / Triebwagen V-H + 1x Waggon / + 1x Boardbistro #)

- Güterwagen
01.W-1 (8x / 1829-1964 / kurze Güterwagen / alle Typen / Autos ab 1908)
02.W-2 (8x / 1950-3000 / lange Güterwagen / alle Typen)

- Personenwagen
01.Rocket Personenwagen (1820-1900)
02.Adler Personenwagen (3x / 1835-1900 / Waggon B+C nachträglich aktiviert #&)
03.Iron Duke Personenwagen (1848-1912)
04.Personenwagen gn (1918-1972 / im Spiel auch als Regionalwaggon III bezeichnet)
05.DR Doppelstockwaggon (2x / 1986-1993 / bl) #
06.DR Doppelstock RW (1987-1993 / bl / für Wendezug) #
07.DB Doppelstockwaggon (1993-3000 / rt) #

- Schnellzugwagen
01.Schnellzugwaggon I (1908-1940 / rtbr / in dugn geä. durch GMod)
02.Schnellzugwaggon III (1930-1980 / br / in bl geä. durch GMod)
03.Speisewagen (1965-2004 / rt) #
04.Schnellzugwaggon DR (1969-1993 / gn) #
05.Staedteexpress (1976-2001 / wsge) #
06.Schnellzugwaggon IV (1970-3000 / wssw / in wsbl geä. durch GMod)

Straßenfahrzeuge:

- LKWs ohne Anhänger
01.Altmann (6x / 1901-1940 / alle Typen außer Auto Transport)
02.IHC Speed Truck (1929-1940 / nur Kisten- und Ölfass Transport)
03.0pel Blitz (1931-1945 / nur Niederbord)
04.Atkinson (6x / 1938-1975 / alle Typen (Niederbord + Autos)
05.Büssing (2x / 1950-1980 / nur Niederbord [+ Autos] und Vieh)
06.Faun (4x / 1951-1980 / nur Niederbord, Geschlossen, Rungen, Gekühlt)

- LKWs mit Anhänger
01.MAN F2000 Evo HD (1972-1990 / nur Geschlossen / im Spiel auch als NAM F2000 bezeichnet)
02.Merc Cooling Van (1979-1991 / nur Gekühlt)

- LKW Zugmaschienen für Auflieger
01.GMC Brigadier (1970-1990 / or / im Spiel auch als MCG Brigadier bezeichnet)
02.MAN Gas Turbine (1975-3000 / bl / im Spiel auch als NAM Gas Turbine bezeichnet)
03.MAN TGA XL (1985-2010 / sw / im Spiel auch als NAM TGA XL bezeichnet)
04.Steinwinter (2004-3000 / ws / flach, schnell)

- LKW-Auflieger
01.SA MAN (7x / 1970-3000, alle Typen)

- Kleintransporter
01.Merc L508 (1972-1990 / rt /nur Geschlossen)

- Busse
01.Marienfelder (1901-1929 / nachträglich aktiviert) #
02.Himmelberg (1912-1932)
03.Kaessbohrer MAN (1936-1950)
04.Ford Bus (1940-1962)
05.Setra Bus (1953-1974)
06.Merc 0 3500 (1953-1972 / Linienbus)
07.MBO 305 (1974-1995 / Stadtbus / Details geä. durch GMod)
08.Merc Bus (1900-2000 / Linienbus)
09.Neoplan Cityliner (1993-3000 / or/ Reisebus)
10.Neoplan Megaliner (1999-3000 / bl / Reisebus)

Testfahrzeuge:

01.Ford Transit MultiScan #&
02.Waggon Franz Jaeger #&
03.Gleissperre (zum Abstellen von Waggons ohne Lok) #&
04.S-Bahn (1980-3000 / Triebwagen + Waggon) #&
05.Opel Blitz retro (1931-1945 / nur Niederbord) #&

= nur in neuen Spielen im Modus "Generierte Karte"
#& = nur mit AddOn in neuen Spielen im Modus "Generierte Karte"
(Stand: SUS 1.3 / GMod 1.03)