Spieloptionen in Locomotion

Inhaltsverzeichnis

- 1 Anzeigeoptionen
  - 1.1 Bildschirmauflösung
  - 1.2 Landschaftsweichzeichner
  - 1.3 Landschaftsdarstellung mit Gitterlinien
  - 1.4 Maximalentfernung für Fahrzeuge
  - 1.5 Maximalentfernung für Bahnhofsnamen
  - 1.6 Bauobjekt-Markierer
- 2 Sound-Optionen
  - 2.1 Sound-Treiber
  - 2.2 Soundqualität
  - 2.3 Erzwungenes Software-Buffer-Mixing
- 3 Musik-Optionen
  - 3.1 Aktueller Musiktitel
  - 3.2 Wiedergabesteuerung
  - 3.3 Lautstärke
  - 3.4 Stil-Optionen
    - 3.4.1 Nur Musik für aktuelle Epoche spielen
    - 3.4.2 Musik immer abspielen
    - 3.4.3 3Individuelle Musikauswahl apsielen
- 4 Regionale Optionen
  - 4.1 Entfernung und Geschwindigkeit
  - 4.2 Höhen
  - 4.3 Aktuelle Währung
  - 4.4 Bevorzugte Währung
  - 4.5 Bei Spielstart immer Bevorzugte Währung einsetzen
  - 4.6 Immer Bevorzugte Währung einsetzen
- 5 Steuerungs-Optionen
  - 5.1 Ansicht durch Bewegung des Zeigers am Bildschirmrand scrollen
  - 5.2 Individuelle Tasteneinstellungen
- 6 Weitere Optionen

Die Spieloptionen in Locomotion werden über das Diskettensymbol in der Menüleiste unter dem Punkt "Optionen" geöffnet.

1 Anzeigeoptionen

1.1 Bildschirmauflösung

Die Bildschirmauflösung ist hier je nach Grafikkarte wählbar. Standardmäßig liegt sie eine Stufe unter der Auflösung, die für Windows gewählt wurde.

1.2 Landschaftsweichzeichner

Wenn diese Option aktiviert ist, werden die Landschaften des Spiels weichgezeichnet dargestellt. Das ist etwa beim Übergang von Bodenarten oder Bergen zu sehen. Standardmäßig ist diese Option aktiviert.

1.3 Landschaftsdarstellung mit Gitterlinien

Wenn
diese Option aktiviert wird, wird die Landschaft mit Gitterlinien
dargestellt. Diese sind beim Bau von Straßen oder Schienen so oder so zu
sehen, Der Standard ist: aktiviert.

1.4 Maximalentfernung für Fahrzeuge

Damit
wird die Mindestanzeigegröße der Fahrzeuge beim Rein- und Rauszoomen im
Spiel festlegt. Als Standardeinstellung ist eine Viertel-Anzeige
voreingestellt.

1.5 Maximalentfernung für Bahnhofsnamen

Wie Maximalentfernung für Fahrzeuge. Standard ist die Viertelanzeige.

1.6 Bauobjekt-Markierer

Beim
Bau z. B. einer Straße oder Schiene wird das Teilstück, dass als
nächstes gebaut würde, je nach Einstellung weiß oder transparent
markiert. Standardmäßig ist dies weiß.

2 Sound-Optionen

2.1 Sound-Treiber

Hier wird der zu nutzende Soundtreiber gewählt.

2.2 Soundqualität

Die Soundqualität kann hier in drei Stufen eingestellt werden.

2.3 Erzwungenes Software-Buffer-Mixing

Wenn
es Probleme bei der Soundwiedergabe gibt, kann diese Option aktiviert
werden. In der Regel funktioniert es dann. Im Handbuch heißt es dazu:

Einige Kombinationen von Computersystemen und Soundkarten führen bei Chris Sawyer’s Locomotion möglicherweise zu Kompatibilitätsproblemen. Wenn im Spiel beim Sound knackende Geräusche auftreten oder der Spielfluss sich beim Einsetzen von Sound verzögert, wählen Sie diese Option, um die Einstellung zu ändern und das Problem zu lösen. Wenn keine Sound-Probleme auftreten, muss die Einstellung nicht eingestellt werden.

3 Musik-Optionen

3.1 Aktueller Musiktitel

Der im Moment gespielte Titel kann eingesehen und ausgewählt werden.

3.2 Wiedergabesteuerung

Es gibt drei Schaltflächen "Stopp", "Play" und "Nächsten Musiktitel".

3.3 Lautstärke

Ohne Worte.

3.4 Stil-Optionen

3.4.1 Nur Musik für aktuelle Epoche spielen

Es werden nur Titel gespielt, die für das aktuelle Jahrzehnt passen.

3.4.2 Musik immer abspielen

Auch eine Musik, die nicht zur aktuellen Epoche passt, wird gespielt. Es gibt dann etwa "Everlasting High-Rise" auch um 1900.

3.4.3 3Individuelle Musikauswahl apsielen

Eine Mischung aus allem. Man wählt seine Lieblingstitel selbst, diese werden dann wie bei Musik immer abspielen gehandhabt.

4 Regionale Optionen

4.1 Entfernung und Geschwindigkeit

Hier wird das Maßsystem gewählt. Es gibt das britische (Miles) und das metrische System (Kilometer).

4.2 Höhen

Man kann hier entscheiden zwischen einer Höhenangabe in Realwerten (z.B. 15 Meter) oder Einheiten (z.B.+3). Eine Höhen-Einheit sind 5 Meter.

4.3 Aktuelle Währung

Die Währung, die verwendet wird.

4.4 Bevorzugte Währung

Diese Einstellung wirkt sich auf die folgenden zwei aus.

4.5 Bei Spielstart immer Bevorzugte Währung einsetzen

Bei Auswahl dieser Option wird bei jedem Spielstart die Bevorzugte Währung eingesetzt. Wenn ein Savegame geladen wird, wofür eine andere Währung als die Bevorzugte Währung ausgewiesen ist, wird immer die jeweils ausgewiesene Währung eingesetzt.

4.6 Immer Bevorzugte Währung einsetzen

Auch bei Savegames, die die Bevorzugte Währung nicht nutzen, wird die Bevorzugte Währung angezeigt.

5 Steuerungs-Optionen

5.1 Ansicht durch Bewegung des Zeigers am Bildschirmrand scrollen

Wenn die Option aktiviert ist, kann man den Mauszeiger etwa an den rechten Bildschirmrand bewegen, damit sich das Bild in diese Richung scrollt. Standardmäßig ist diese Option aktiviert.

5.2 Individuelle Tasteneinstellungen

Hiermit können die Tastaturkürzel geändert werden.

6 Weitere Optionen

Ins neue Wiki übertragen von Lochris