

DER **INDUSTRIE GIGANT**



Handbuch



Copyright © 1997 by JoWooD Productions Software GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Software, Grafik, Musik, Text, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Kein Teil der Software und des Handbuchs darf in irgend-einer Form reproduziert, aufgeführt, gesendet oder in eine andere Sprache übersetzt werden ohne die ausdrückliche und schriftliche Erlaubnis der JoWooD Productions Software Gesellschaft m.b.H.

Die meisten Hard- und Softwarebezeichnungen in diesem Handbuch sind eingetragene Warenzeichen und müssen als solche behandelt werden.

Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewußtseinstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewußtseinstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden.

Falls Sie oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen.

Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, *schalten Sie das Gerät SOFORT ab* und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

DER INDUSTRIE **GIGANT**

Projektleitung

John Wood

Spieldesign, Grafik

Johann Schilcher

Hauptprogrammierer

Dieter Bernauer

Programmierer

Peter Aigner, Dietmar Wippel

3D-Grafik

Johann Reitinger, John Wood

Zusätzliche Grafik

Rudy Klom, Sabine Schmidt

Musik & Effekte

J.O.E

Handbuch

John Wood

Marketing & Vertrieb

Andreas Tobler

Leiter Qualitätssicherung

Johann Reitinger

Qualitätssicherung

Werner Findl, Klaus Loidl, Obersteiner Hannes, Roland Promberger,
Jürgen Reisenbichler, Andreas Reitinger, Rudolf Schwaiger, Edi Stückler,
Alexander Tragner, Martin Weinacht, Stephan Weinacht

Dank an:

Joel Fleischman, Maggie O'Connell, Chris Stevens,
Holding Vancour, Shelley Vancour, Maurice Minniefield

Inhaltsverzeichnis

Tastenkürzel	7
Installation	8
Installationsart	8
Prozessortyp	8
Direct-X-Treiber	8
Bildschirmauflösung	9
Programme im Hintergrund	9
Einführung	10
Spielziel	10
Karrieren	10
Missionen	11
Szenarien	11
Transport	11
Rohstoffe	11
Produktion	12
Verkauf	12
Spiel starten	13
Spiel laden	13
Spielstand sichern	14
Neues Spiel	14
Schwierigkeitsgrad bestimmen	15
Spielername und -farbe	15
Gegner auswählen	16
Der Hauptbildschirm	16
Gebäude kaufen	19
Gebäude aufstellen	20
Terminals aufstellen	20
Fabriken aufstellen	21
Verkaufsgebäude aufstellen	21
Stadtgebäude aufstellen	22
Rohstoffe kaufen	23
Produktion	24
Produktion einstellen	24
Rohstoffzulieferung	25
Produktion umstellen	25

Verkauf	26
Bedarf	26
Kundenstock	26
Produkte zuliefern	27
Verkaufspreis regulieren	27
Werbung	28
Verkaufskontrolle	28
Verkehrswege	29
Tunnels	30
Brücken	30
Neuer Bahnsteig	30
Fahrzeuge kaufen	31
Transport	32
Fahrplan	32
Beladungsplan	33
Fahrplan ändern	35
Infomodus	35
Einzugsbereiche kontrollieren	35
Info über Kaufhäuser	36
Info über Fahrzeuge	36
Abreissen	37
Land heben oder senken	37
Statistiken	38
Statistik	38
Vorstand	38
Gegnerinfo	38
Gegner aufkaufen	38
Spielziel	39
Jahresbilanz	39
Kredit	39
Zoomen	40
Übersichtskarte	40
Suchen	41
Standorte merken	41
Spielfeldausschnitt verschieben	41
Spielfeld rotieren	42
Grafikdetails	42

Meldungen nachlesen	42
Umbenennen	43
Optionen	43
Autosave	43
Hilfe zu Produkten	43
Spiel beenden	44
Die Städte	44
Stadtwachstum	44
Wachstum beeinflussen	45
Karrieren	45
Missionen	46
Szenarien	46
Editor	47
Editor starten	47
Landschaft generieren	47
Städte gründen	48
Städte wachsen lassen	48
Städte abreissen	49
Probleme	50

Tastenkürzel

Beenden	Q
Spiel laden	L
Spiel speichern	S
Optionen	O
Gebäude aufstellen	G
Neues Gebäude kaufen	N
Wege bauen	W
Heben und Senken	H
Abreissen	R
Auswahl	A
Info	I
Suche Terminal	F
Bilanz	B
Seitenmenü links/rechts	M
Pause	P
1:1-Ansicht	1
1:2-Ansicht	2
1:4-Ansicht	3
1:16-Übersicht	4
Giternetz ein/aus	5
Bäume ein/aus	6
Stadtgebäude ein/aus	7
Stadtnamen ein/aus	8
Gebäudenamen ein/aus	9
Produktionssymbole ein/aus	O
Gegend 1 speichern	Umschalt (Shift) + F1
Gegend 2 speichern	Umschalt (Shift) + F2
...	
Gegend 10 speichern	Umschalt (Shift) + F10
Gegend 1 suchen	F1
Gegend 2 suchen	F2
...	
Gegend 3 suchen	F10

Installation

Starten Sie Windows 95. Legen Sie die Der IndustrieGigant-CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. Starten Sie SETUP.EXE von der CD. Folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms.

Installationsart

Sie können wählen zwischen einer Minimal-Installation, Normal-Installation und Voll-Installation.

Die Minimal-Installation benötigt nur sehr wenig Festplattsenspeicher. Allerdings wird während des Spiels sehr häufig auf die CD zugegriffen. Dies kann sich störend auf den Spielfluss und vor allem auf das Abspielen der Audio-Tracks auswirken (häufige Unterbrechungen).

Die Normal-Installation ist ein guter Kompromiß zwischen Festplattsenspeicherbedarf und Spielfluss. Es wird nur selten auf die CD zugegriffen.

Am besten spielbar ist selbstverständlich die Voll-Installation. Hier werden die Audio-Tracks fast nie unterbrochen, und Zugriffe auf die CD sind nur selten nötig.

Prozessortyp

Sie können bei der Installation angeben, welchen Prozessor Sie besitzen. Wissen Sie das nicht, so wird eine sichere Version installiert. Bei Problemen mit dem Spiel, versuchen Sie eine neue Installation, und wählen Sie den Prozessortyp »Weiß ich nicht«.

Direct-X-Treiber

Wir empfehlen generell die Neuinstallation der Direct-X-Treiber. Nur wenn Sie sicher sind, daß Direct-X korrekt und in der neuesten Version (zur Zeit 3.0) auf Ihrem System installiert ist, sollten Sie diese Option abwählen.

Bildschirmauflösung

Der IndustrieGigant passt sich automatisch der Bildschirmauflösung an.

Es werden folgende Auflösungen unterstützt:

640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768

Achtung:

Da manche Grafiktreiber bei mehr als 256 Farben ziemlich langsam werden, empfehlen wir eine Farbtiefe von 256 Farben.

Das Spiel paßt sich automatisch Ihrer Bildschirmauflösung an. Bei langsamen Rechnern kann es bei hoher Auflösung (beispielsweise 1024 x 768) angebracht sein, eine niedrigere Auflösung einzustellen.

Programme im Hintergrund

Bevor Sie Der IndustrieGigant starten, sollten Sie ALLE Programme beenden.

Manche Bildschirmschoner können kurzfristige Probleme beim Bildaufbau verursachen. Sollten Unregelmäßigkeiten nach dem Aktivieren eines Bildschirmschoners auftreten, empfehlen wir, diesen zu deaktivieren, bevor Sie das Spiel starten.

Einführung

Spielziel

Sie beginnen das Spiel als hoffnungsvoller Nachwuchsmanager eines Weltkonzerns. Maximal hundert Jahre bzw. bis Ende 2060 haben Sie Zeit, um durch geschicktes Management die Vorstandsmitglieder davon zu überzeugen, daß es nur einen richtigen Vorstandsvorsitzenden geben kann - nämlich Sie.

Dieses Ziel erreichen Sie, wenn mindestens 75 von 100 Vorstandsmitgliedern für stimmen. Erreichen Sie dieses Ziel vor Ende des Jahres 2060, können Sie bis Ende 2060 weiterspielen bzw. bis alle 100 Vorstandsmitglieder ihre Stimme für Sie abgeben.

Karrieren

Alternativ können Sie sich auch für eine von drei Karrieren entscheiden. Das Ziel heißt in diesem Fall ebenfalls Vorstandsvorsitzender zu werden.

Sie erhalten Aufträge, die Sie innerhalb einer bestimmten Zeit erledigen müssen. Diese Aufträge haben den Vorteil, daß sie zeitlich begrenzt sind, und im Normalfall nie länger als zwei bis drei Stunden dauern.

Für jeden Karrierelevel erhalten Sie eine bestimmte Anzahl von Vorstandsstimmen für die erfolgreiche Bewältigung. Je höher und schwerer der Level, desto mehr Stimmen bekommen Sie. Eine Karriere besteht aus zehn Level. Sie müssen aber nicht jeden Level auch schaffen, um zu gewinnen.

Das Reizvolle an den Karrieren ist, daß Sie bei den verschiedenen Aufträgen nicht immer von Null beginnen. Im späteren Verlauf einer Karriere werden Sie durchaus auch mit Krisenmanagement beschäftigt sein.

Missionen

Missionen ähneln den Karriereleveln. Es gibt allerdings bei Missionen kein langfristiges Spielziel. Haben Sie eine Mission geschafft, ist das Spiel beendet. Ein großer Teil der Missionen wird Sie mit Krisenmanagement beschäftigen. Für eine Mission müssen Sie mit zwei bis drei Stunden Spieldauer rechnen.

Szenarien

Sie können aus vielen vorgefertigten Spiellandschaften wählen. Jede dieser Spielwelten hat Ihre eigenen Besonderheiten und damit ihren eigenen Reiz.

Szenarien haben das gleiche Spielziel und dauern gleich lange wie ein selbstgeneriertes Hundert-Jahre-Spiel.

Transport

Einen großen Teil Ihrer Zeit werden Sie mit Transportmanagement verbringen. Eine effiziente Transportlogistik ist notwendig, um entsprechende Gewinne zu erzielen.

Jede Art von Gütern muß mit Transportmitteln bewegt werden. Um also beispielsweise Stahl von einem Stahlwerk zu Ihrer Fabrik zu bringen, muß dafür ein Transportmittel eingesetzt werden. Es nützt gar nichts, wenn Sie eine Fabrik direkt neben einen Rohstofferzeuger hinstellen. Der Austausch von Gütern geschieht ausschließlich über geeignete Transportmittel und deren Terminals.

Rohstoffe

Zur Produktion von Gütern benötigen Sie Rohstoffe. Diese kaufen Sie in Stahl-, Chemie-, Säge- und Bergwerken.

Um Rohstoffe von einem Erzeuger abzuholen, brauchen Sie nur einen Terminal so plazieren, daß der Rohstofflieferant im Einzugsbereich dieses Terminals ist. Sobald nun ein Fahrzeug im

Terminal hält, wird es automatisch beladen. Allerdings nur, wenn dies auch im Fahrplan des Fahrzeugs so festgelegt ist.

Produktion

Sie haben die Wahl zwischen verschiedensten Fabrikationsanlagen. Jede dieser Anlagen stellt eine bestimmte Produktreihe her, beispielsweise Spielwaren. Welches Produkt eine Fabrik produzieren soll, müssen Sie bestimmen.

Eine Fabrik kann nur produzieren, wenn genügend Rohstoffe angeliefert werden. Um einen Rohstoff anzuliefern, errichten Sie einen Terminal so in der Nähe der Fabrik, daß diese im Einzugsbereich des Terminals liegt (das kann auch nur ein Feld des Grundrisses sein). Kommt nun ein Fahrzeug mit Rohstoffen an, wird es diese Rohstoffe an die Fabrik liefern. Allerdings nur, wenn die Fabrik diese Rohstoffe auch für die Produktion benötigt, und dies auch im Fahrplan des Fahrzeugs eingestellt ist. Dasselbe gilt auch für den Abtransport von fertigen Produkten aus der Fabrik.

Verkauf

Um nun endlich Geld zu verdienen, sollten Sie Ihre Produkte auch unters Volk bringen. Dazu errichten Sie in Städten zu den Produkten passende Kaufhäuser. Beispielsweise sollten Sie Spielwaren auch in einem Spielwarenladen verkaufen. Je mehr Häuser - und damit auch Einwohner - im Einzugsbereich des Kaufhauses liegen, desto mehr Produkte können Sie innerhalb eines Monats verkaufen.

Um Produkte an Kaufhäuser zu liefern, errichten Sie einen Terminal so in der Nähe des Kaufhauses, daß dieses im Einzugsbereich des Terminals liegt.

Kaufhäuser, deren Einzugsbereiche sich überschneiden (und das können auch Kaufhäuser des Gegners sein), machen sich Konkurrenz, indem Sie die Bewohner im gemeinsamen Einzugsbereich unter sich aufteilen. Dies gilt aber nur für Kaufhäuser des

gleichen Typs. Ein Autohaus wird einem Spielwarenladen keine Konkurrenz sein. Das beim Kauf eines teuren Autos möglicherweise kein Geld mehr für neues Spielzeug bleibt, das ist eine andere Sache.

Spiel starten

Um das Spiel zu starten, klicken Sie unter Windows 95 auf den **Start**-Knopf. Wählen Sie **Programme**, **JoWooD** und **Der IndustrieGigant**. Sollten Sie bei der Installation andere Pfade oder Namen angegeben haben, gehen Sie bitte dementsprechend vor.

Sie befinden sich nun im Startbildschirm. Von hier aus können Sie ein neues Spiel beginnen, eine neue Karriere anfangen, eine Einzellemission laden, Szenarien laden, einen Spielsstand laden, die Bestenliste einsehen, den Editor starten und das Spiel beenden. Klicken Sie dazu auf die entsprechenden Knöpfe.



Haben Sie bereits einmal **Der IndustrieGigant** gespielt, so können Sie mit **Weiterspielen** genau an der Stelle, wo Sie zuletzt aufgehört haben, wieder in das Spiel einsteigen. Theoretisch müssten Sie also keine Spielstände speichern.

Spiel laden

Im Startbildschirm klicken Sie auf **Spiel laden**, um einen Spielstand zu laden. Während eines Spiels klicken Sie auf das **Disketten**-Symbol, und wählen Sie **Spiel laden**.



Klicken Sie im Datei-Fenster auf den gewünschten Spielstand, und bestätigen Sie mit **Okay**.

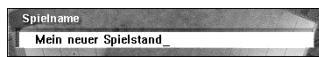
Spielstand sichern



Klicken Sie auf das **Disketten**-Symbol und wählen Sie **Spiel speichern**.

Im Datei-Fenster können Sie nun einen von 10 möglichen Speicherplätzen für den Spielstand wählen. Klicken Sie dafür auf einen gewünschten Speicherplatz. Er wird nun mit einem weißen Balken unterlegt.

Unter **Spielname** können Sie einen aussagekräftigen Namen für den Spielstand eingeben. Buchstaben löschen Sie einfach mit der **Backspace**-Taste.



Klicken Sie auf **Okay** um den Spielstand zu speichern, oder auf **Abbrechen** um den Spielstand doch nicht zu speichern.

Haben Sie einen Speicherplatz gewählt, der bereits einen Spielstand beinhaltet, so wird dieser alte Spielstand nach Abfrage mit dem neuen Spielstand überschrieben, sobald Sie auf Okay klicken.

Neues Spiel



Um ein neues Hundert-Jahr-Spiel zu beginnen, klicken Sie im Startbildschirm auf **Neues Spiel**. Sie können auch während eines laufenden Spiels ein neues Spiel generieren. Klicken Sie dazu auf das **Beenden**-Symbol und wählen Sie **Neues Spiel**.

Schwierigkeitsgrad bestimmen

Sie haben die Möglichkeit eine Landschaft ganz nach Ihrem Geschmack zu wählen.

Klicken Sie bei den jeweiligen Optionen auf eine Kugel, die Ihrem Wunsch entspricht. Diese Art der Anzeige funktioniert wie eine Pegelaussteuerung - je höher, desto schwieriger.

Bestimmen Sie nun in welcher Landschaft Sie spielen wollen. Weiters wie groß die Landfläche sein soll, wieviele Städte Sie haben wollen, wie weit die Rohstofflieferanten im Durchschnitt von den Städten entfernt sein sollen, wie gebirgig Sie die Landschaft gerne hätten, und wieviel Waldanteil Ihnen am besten erscheint.

Stellen Sie noch ein, mit wieviel Kapital Sie beginnen wollen, und welche Stadtnamen Ihnen am meisten zusagen.

Generell gilt in diesem Bildschirm, daß der Schwierigkeitsgrad nach oben hin ansteigt.

Klicken Sie auf **Okay**, wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind. Die Spielwelt wird nun generiert, dies kann - je nach Einstellung - einige Zeit in Anspruch nehmen.



Spielername und -farbe

Ist die Spielwelt fertig generiert, können Sie noch Ihren Namen eingeben und Ihre gewünschte Spielerfarbe bestimmen.

Um die Spielerfarbe zu wählen, klicken Sie auf die entsprechende Kugel oder das Fahrzeug.

Gegner auswählen

Falls Sie gegen Computergegner spielen wollen, können Sie nun Ihre Wunschgegner festlegen.

Um einen Gegner zu aktivieren, klicken Sie auf das entsprechende Portrait. Aktivierte Gegner werden farbig dargestellt, mit einem Farbrahmen der ihrer Spielerfarbe entspricht. Um einen Gegner wieder abzuwählen, klicken Sie einfach nochmal auf das Portrait.

Sie können bis zu drei Gegner einstellen. Wollen Sie keinen Gegner, wählen Sie auch keinen an, und klicken Sie auf **Okay**.

Die Spielstärke der Gegner nimmt von oben nach unten hin ab.

Die Gegner konkurrieren nicht direkt mit Ihnen um den Posten des Vorstandsvorsitzenden. Die Konkurrenz werden Sie aber sehr wohl bei den Kaufhäusern und bei den Rohstoffen spüren.

Der Hauptbildschirm

Der Hauptbildschirm ist unterteilt in ein Seitenmenü und den Spielfeldausschnitt.



Den sichtbaren Spielfeldausschnitt können Sie verschieben, indem Sie mit dem Mauszeiger an den Rand fahren. Wenn sich der Mauszeiger in einen dicken Pfeil verwandelt, verschiebt sich der Spielfeldausschnitt automatisch.

Die Geschwindigkeit des Scrollens können Sie in drei Stufen unter **Optionen** ändern.

Im oberen Bereich des Seitenmenüs sehen Sie das aktuelle Spiel-datum. Darunter sehen Sie, wie hoch Ihr Barvermögen momen-tan ist.

April 1960
300.000,-

Darunter finden sich eine Anzahl von Knöpfen, deren Funktion später noch genau erklärt wird. Hier nur eine Schnellübersicht.

Beenden

Spiel beenden, Neues Spiel starten, Neue Mission starten, Neu-es Szenario auswählen

Datei

Spiel laden, Spiel speichern

Optionen

Musik und Sound-FX ein/aus, Animationen ein/aus, und weitere Optionen

Details

Hier können sie Gitternetz, Bäume, Stadtgebäude, Stadtverkehr, Namensschilder und die Produktionssymbole ein- oder ausschal-ten.

Produkthilfe

Informationen zu Herstellung und Verkauf aller Produkte

Rotieren

Rotieren des Spielfeldes



Statistiken

Diverse Statistiken, Vorstandsstimmen, Infos über die Gegner, Missionsziel nachlesen (nur bei Karrieren und Missionen)



Bilanz

Aufrufen der Jahresbilanz



News

Nachlesen der letzten Meldungen über neue Produkte, Fahrzeuge, Gebäude, Gegneraktivitäten und Wirtschaftsmeldungen



Infomodus

Klicken Sie auf diesen Button und Sie befinden sich im Infomodus. Klicken Sie nun auf Gebäude oder Fahrzeuge, und Sie erhalten zweckdienliche Informationen.



Zoomen

Spielfeldvergrößerung wählen, Übersichtskarte aufrufen, Terminals suchen und anspringen.



Gebäude

Neue Gebäude kaufen und aufstellen



Verkehrswege

Verkehrswege errichten, Terminals erweitern



Abreißen

Gebäude oder Verkehrswege abreißen, Land heben und senken



Auswahl

Klicken Sie auf diesen Knopf und Sie befinden sich im Auswahl-Modus. Klicken Sie auf Kaufhäuser oder Fabriken, um Verkauf und Produktion einzustellen bzw. zu kontrollieren. Klicken Sie auf ein Fahrzeug, um den Fahrplan zu ändern, oder um das Fahrzeug zu verschrotten bzw. auszutauschen. Klicken Sie auf einen Terminal, um in diesem Terminal ein neues Fahrzeug zu kaufen.

Gebäude kaufen

Klicken Sie auf **Gebäude**, um ein neues Gebäude zu kaufen. Ist dies Ihr erstes Gebäude im Spiel, gelangen Sie automatisch in den Gebäude kaufen-Bildschirm. Haben Sie bereits ein Gebäude gekauft, so bleibt diese Wahl aktiv, bis Sie auf den **Neues Gebäude**-Knopf klicken.

Sie können ein Gebäude ohne weiteres mehrmals hintereinander aufstellen, ohne jedesmal wieder den Gebäude kaufen-Bildschirm aufzurufen. Welches Gebäude gerade ausgewählt ist, steht unter dem **Neues Gebäude**-Knopf.

Im Gebäude kaufen-Bildschirm wählen Sie die Gebäudekategorie und dann das gewünschte Gebäude aus. Klicken Sie dazu auf die entsprechenden Namen. Links sehen Sie, wie das gewählte Gebäude auf dem Spielfeld aussehen wird.

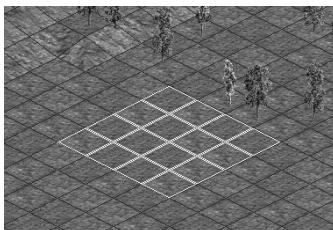
Das Info-Feld informiert Sie über Kaufpreis und benötigte Grundfläche für das Gebäude.



Gebäude in roter Schrift können Sie zwar anwählen, aber nicht kaufen, weil der Kaufpreis Ihr Kapital übersteigen würde. Haben Sie ein zu teures Gebäude ausgewählt, können Sie nur mit **Abbrechen** zum Spiel zurückkehren.

Der Kaufpreis für das Gebäude wird erst von Ihrem Konto abgebucht, wenn Sie das Gebäude aufgestellt haben.

Gebäude aufstellen

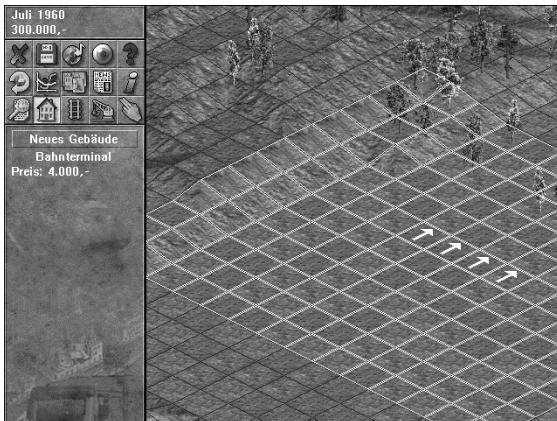


Ist der **Gebäude**-Knopf aktiviert, können Sie das ausgewählte Gebäude aufstellen. Die benötigte Grundfläche wird durch ein weißes Raster dargestellt. Verfärbt sich das Raster rot, dann kann das Gebäude an dieser Stelle nicht aufgestellt werden.

Terminals aufstellen



Bei Terminals ist es wichtig die Ausrichtung zu bestimmen. Bei Lkw-Terminals wird die Ausfahrtrichtung, bei Bahnterminals der erste Bahnsteig durch Pfeile im Raster markiert.



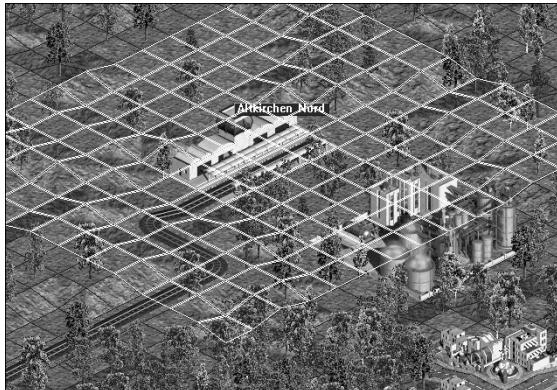
Die Ausrichtung ändern Sie mit den Pfeiltasten direkt oder schrittweise mit der Leertaste.

Bahnterminals kaufen Sie immer mit einem Bahnsteig. Sie können diese Terminals erweitern, indem Sie auf **Verkehrswege** klicken, **Neuer Bahnsteig** wählen und auf den entsprechenden Terminal klicken.

Terminals müssen zueinander einen Minimalabstand haben, dieser ist bei Lkw-Terminals größer als bei Bahnterminals.

Terminals benötigen - wie alle Gebäude - eine völlig ebene Fläche in der Größe ihrer Grundfläche. Falls nötig, muß das Gelände vor dem Aufstellen entsprechend vorbereitet werden.

Der Einzugsbereich von Terminals wird durch ein gelbes Raster dargestellt. Fahrzeuge können in einem Terminal nur Gebäude mit Gütern beliefern oder Güter aufnehmen, wenn sich die entsprechenden Gebäude mit mindestens einem Feld ihrer Grundfläche im Einzugsbereich des Terminals befinden. Ein neuer Bahnsteig erweitert auch den Einzugsbereich von Bahnterminals.



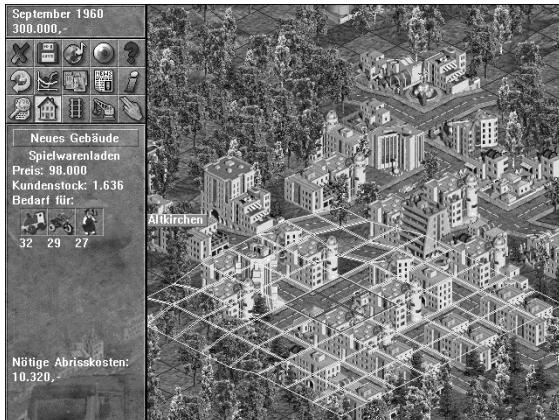
Fabriken aufstellen

 Fabriken können direkt nebeneinander aufgestellt werden. Zu Brücken müssen Sie einen Mindestabstand von einem Feld einhalten.

Achten Sie bereits beim Aufstellen von Fabriken darauf, daß Fahrzeuge ihre Produkte auf alle Gebäude, die dieses Produkt benötigen und im Einzugsbereich des Terminals sind, gerecht aufteilen.

Verkaufsgebäude aufstellen

 Beim Aufstellen von Verkaufsgebäuden müssen Sie besondere Sorgfalt walten lassen, denn hier geht es direkt um Ihre Verdienstmöglichkeiten. Nehmen Sie sich dafür ruhig etwas Zeit.



Auch Verkaufsgebäude haben einen Einzugsbereich. Dieser wird durch ein gelbes Raster dargestellt. Je mehr Stadthäuser - und je größer diese Häuser sind - im Einzugsbereich sind, desto besser ist der Standort. Denn mehr Kunden bedeutet mehr Absatz. Wie groß der erreichte Kundenstock an einem bestimmten Standort ist ersehen Sie im Seitenmenü. Ebendort

sehen Sie auch für alle Produkte, die in diesem Verkaufsgebäude verkauft werden können, wieviele Transporteinheiten davon das Kaufhaus in einem Monat momentan benötigt.

Zum Kundenstock werden nur Gebäude jener Stadt gerechnet, in der das Kaufhaus steht.

Kaufhäuser benötigen ebenes Gelände und müssen neben einem Stadthaus oder einer Stadtstraße stehen. Sie dürfen nicht an Gebäude oder Straßen von verschiedenen Städten angrenzen.

Meistens werden Sie einige Stadthäuser oder Straßen beim Aufstellen abreißen müssen. Wieviel dies insgesamt kosten würde, das sehen Sie ebenfalls im Seitenmenü.

Beachten Sie bereits beim Aufstellen, daß sich Kaufhäuser des gleichen Typs alle Bewohner von Häusern, die im Einzugsbereich beider Kaufhäuser sind, aufteilen.

Stadtgebäude aufstellen



Sie können einer Stadt verschiedene Freizeiteinrichtungen schenken. Dies selbstverständlich nicht - oder doch? - aus reiner Großzügigkeit, sondern aus purer Berechnung (siehe auch Seite 45). Freizeiteinrichtungen erhöhen die Attraktivität einer Stadt, und

bewirken damit, daß die Stadt schneller wachsen wird. Diese Stadtgebäude müssen neben einem Stadthaus oder einer Stadtstraße stehen. Außerdem dürfen Sie nicht an Gebäude von verschiedenen Städten angrenzen.

Schenkungen können nicht mehr rückgängig gemacht werden. Daher können Sie diese Art von Gebäuden auch nicht mehr abreißen.

Rohstoffe kaufen

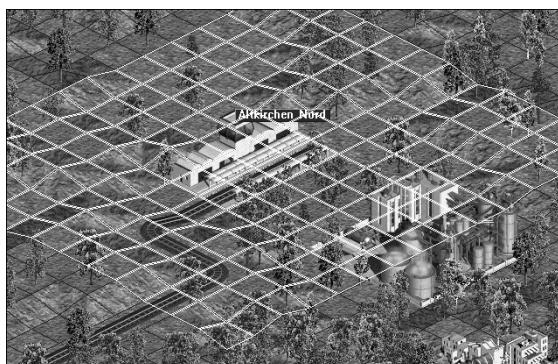
Zur Produktion von Gütern benötigen Sie Rohstoffe. Diese Rohstoffe erhalten Sie bei Chemiewerken (Plastik), Stahlwerken (Stahl, Kupfer, Aluminium), Sägewerken (Holz) und Bergwerken (Gold, Silber, Brillanten).

Welche Rohstoffe und wieviele Sie für ein bestimmtes Produkt benötigen, entnehmen Sie der Produkthilfe.

Zum Einkauf von Rohstoffen benötigen Sie geeignete Transportmittel. Errichten Sie einen Terminal so in der Nähe eines Rohstofflieferanten, daß dieser mit mindestens einem Feld im Einzugsbereich des Terminals ist.

Wie Sie den Transport von Gütern steuern, lesen Sie nach auf Seite 32.

Jeder Rohstofflieferant hat einen bestimmten monatlichen Ausstoß an Rohstoffen. Wie hoch dieser Ausstoß ist und welche Preise Sie für eine Transporteinheit zu bezahlen haben, das erfahren Sie, wenn Sie in den **Auswahl**-Modus gehen, und auf den Rohstofflieferanten klicken.



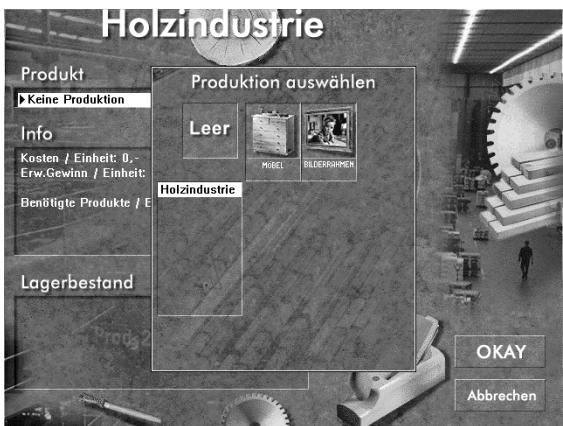
Produktion

Um zu Geld zu kommen, müssen Sie zuerst Güter produzieren, die Sie dann in den entsprechenden Kaufhäusern möglichst gewinnbringend verkaufen. Zur Produktion benötigen Sie Fabriken. Es gibt verschiedene Fabriken, die jeweils eine bestimmte Produktgruppe herstellen können. So produzieren beispielsweise Spielwarenfabriken Spielwaren - irgendwie logisch.

Produktion einstellen

- Eine neue Fabrik produziert nichts, bis sie von Ihnen weitere Anweisungen erhält. Klicken Sie auf den **Auswahl**-Knopf, und klicken Sie dann auf die Fabrik. Es öffnet sich der Fabrikbildschirm.

Klicken Sie in das Namensfeld unter **Produkte**. Im Produktauswahl-Fenster können Sie nun das gewünschte Produkt auswählen. Klicken Sie dazu auf das entsprechende Symbol.



Der Name des Produkte wird nun im Namensfeld angezeigt. Rechts davon sehen Sie ein Symbolbild für das Produkt.

Unter **Info** erhalten Sie weitere Informationen bezüglich Produktionskosten, voraussichtlichem Gewinn bei Verkauf, und über die benötigten Rohstoffe. Diese Informationen beziehen sich immer auf eine Transporteinheit.

Eine Transporteinheit oder auch Verkaufseinheit ist das Fassungsvermögen eines Lkws oder Waggons.

Unter **Lager** sehen Sie, wieviele fertige Produkte oder Rohstoffe momentan auf Lager sind. Die Fabrik ist optimal in ein Transportsystem eingebunden, wenn das Lager meistens leer ist.

Sobald ein Transportfahrzeug Rohstoffe anliefert, wird die Fabrik versuchen, aus diesen Rohstoffen das eingestellte Produkt zu fertigen. Die Fertigung geschieht sofort. Das heißt: Ein Fahrzeug kann Rohstoffe anliefern, und gleich die aus diesen Rohstoffen gefertigten Produkte wieder mitnehmen.

Rohstoffzulieferung

Um eine Fabrik mit Rohstoffen beliefern zu können, müssen Sie einen Terminal so in der Nähe der Fabrik plazieren, daß diese mit mindestens einem Feld im Einzugsbereich des Terminals liegt.

Beachten Sie, daß Gebäude untereinander niemals Rohstoffe oder Endprodukte austauschen. Auch nicht, wenn sie direkt nebeneinander liegen!

Fabriken nehmen nur solche Rohstoffe an, die sie für die Produktion benötigen. Produzieren Sie also beispielsweise Plastikautos, so wird diese Fabrik nur Plastik als Rohstoff annehmen - und gegebenenfalls auch auf Lager legen -, da Plastikautos nur Plastik als Rohstoff benötigen. Sie können also Fabriken nur sehr eingeschränkt als Zwischenlager verwenden. Dafür gibt es die Lagerhallen.

Produktion umstellen

Sie können selbstverständlich jederzeit auf ein anderes Produkt umstellen. Dies wird des öfteren auch nötig sein. Beispielsweise wenn neue und gewinnbringendere Produkte auf den Markt kommen. Oder ein bestimmter Rohstoff ausgeht, oder wenn es eine Konkurrenzsituation erfordert. Dazu gehen Sie wie oben beschrieben vor.

Verkauf

Sie müssen Kaufhäuser aufstellen, um Ihre Produkte verkaufen zu können.



Produkte einer bestimmte Produktgruppe können nur in einem dafür geeigneten Kaufhaus verkauft werden. Beispielsweise Spielwaren in einem Spielwarenladen. Welche Produkte in welchem Kaufhaus verkauft werden können, sehen Sie in der Produkthilfe.

Sobald ein Kaufhaus Waren geliefert bekommt, wird es diese augenblicklich verkaufen. Allerdings nur solange, bis der monatliche Bedarf gedeckt ist.

Bedarf

Für unterschiedliche Produkte gibt es auch eine unterschiedlich hohe Nachfrage. Das heißt, daß Sie bei gleichem Kundenstock mehr Plastikautos (hoher Bedarf) als Computer (geringerer Bedarf) im Monat verkaufen können.

Der monatliche Bedarf hängt also ab vom Produkt und von der Höhe des Kundenstocks. Den aktuellen Bedarf für ein Produkt und den Kundenstock sehen Sie beim Gebäude aufstellen im Seitenmenü. Oder auch im **Info**-Modus, wenn Sie das Kaufhaus anklicken.

Kundenstock

Der Kundenstock ist die Anzahl der Einwohner im Einzugsbereich eines Kaufhauses. Bei Überschneidungen des Einzugsbereichs von Kaufhäusern gleichen Typs - egal, ob gegnerisches

oder eigenes Kaufhaus -, werden die Kunden unter den Kaufhäusern aufgeteilt.

Häuser im Einzugsbereich, die zu Nachbarstädten gehören, werden nicht zum Kundenstock dazu gerechnet.

Produkte zuliefern

Um ein Kaufhaus mit Produkten beliefern zu können, müssen Sie einen Terminal so in der Nähe des Kaufhauses plazieren, daß dieses mit mindestens einem Feld im Einzugsbereich des Terminals liegt.

Liegen mehrere Kaufhäuser im Einzugsbereich desselben Terminals, so werden zugelieferte Produkte unter den Kaufhäusern des gleichen Typs aufgeteilt.

Achten Sie darauf, nur so viele Produkte pro Monat zu liefern, wie das Kaufhaus im Monat braucht.

Verkaufspreis regulieren

Um den Verkaufspreis für ein Produkt in einem Kaufhaus zu ändern, klicken Sie auf den **Auswahl**-Knopf und dann auf das Kaufhaus.

Im Kaufhaus-Bildschirm wählen Sie das gewünschte Produkt aus, dessen Preis Sie manipulieren oder auch nur kontrollieren möchten. Klicken Sie dafür in das Namensfeld unter **Produkt**, und wählen Sie im Produkt auswählen-Fenster das Produkt aus.

Sie können nun den Verkaufspreis ändern, indem



Sie die **Plus**- oder **Minus**-Knöpfe neben dem Verkaufspreis-Feld anklicken.

Im Info-Feld sehen Sie sofort die Auswirkungen auf den monatlichen Bedarf und den Gewinn pro Einheit. Ein höherer Verkaufspreis ergibt einen niedrigeren Bedarf, und umgekehrt.

Ein höherer Verkaufspreis kann sinnvoll sein, wenn der monatliche Bedarf ohnehin Ihre Lieferkapazitäten übersteigt. Ein niedrigerer Verkaufspreis ergibt Sinn in Konkultanzsituionen und ähnlichem.

Werbung

Um den Bedarf zu erhöhen, können Sie Werbung machen. Die Werbung gilt für alle Produkte eines Kaufhauses.

Legen Sie fest, wieviel Sie für Werbung ausgeben möchten. Die Auswirkungen auf den Bedarf sehen Sie sofort im Info-Feld. Die Werbungskosten werden automatisch monatlich von Ihrem Konto abgebucht.

Werbung ist teuer. Überlegen Sie daher gut, ob sich die Werbungskosten auch rentieren.

Verkaufskontrolle



Klicken Sie im Kaufhaus-Bildschirm auf **Statistik**, um Informationen über Gewinn und Verkaufszahlen zu erhalten.

Wählen Sie das gewünschte Produkt aus, und legen Sie fest, ob Sie die Gewinnkurven sehen möchten, oder einen Vergleich zwischen Bedarf und gelieferten Einheiten.

Klicken Sie auf **Preise**, um wieder zur Preiskontrolle zurückzugelangen.

Mit einem Klick auf **Okay** bestätigen Sie die getätigten Einstellungen. Klicken Sie auf **Abbrechen**, um die alten Einstellungen zu behalten.

Verkehrswege

Dem Ausbau Ihres Verkehrsnetzes werden Sie wohl oder übel einige Zeit widmen müssen. Allerdings haben wir uns bemüht, Ihnen das so bequem wie nur möglich zu machen.

Klicken Sie auf den **Verkehrswege**-Knopf, und wählen Sie die gewünschte Wegart aus. Klicken Sie im Spielfeld auf den Anfangspunkt Ihres Verkehrsweges und ziehen Sie den Verkehrs- weg bei gedrücktem linken Mausknopf einfach über die Landschaft.

Der Computer versucht einen möglichst kurzen Weg für Sie zu finden. Allerdings kümmert er sich nicht um Steigungen. Der kürzeste Weg muß daher nicht immer der beste Weg sein. Denn viele Fahrzeuge sind auf Steigungen sehr langsam, und werden dummerweise im Gefälle nicht schneller.

Entspricht der Weg Ihren Vorstellungen, lassen Sie den Mausknopf los, und schon ist der Weg gebaut - und Ihr Konto wieder etwas ärmer. Wieviel Sie ein Wegprojekt kosten wird, das sehen Sie im Seitenmenü.

Finden Sie überhaupt keinen Weg oder wollen Sie die Aktion abbrechen, so plazieren Sie den Mauscursor über dem Anfangs-



feld und lassen die Maustaste los. Es wird kein Weg gebaut. Sie sehen damit auch gleich, daß ein Verkehrsweg mindestens zwei Felder lang sein muß.

Tunnels



Um einen Tunnel zu bauen, wählen Sie die gewünschte Wegart und klicken Sie auf **Tunnel**. Plazieren Sie den Cursor auf die Stelle, wo eines der Tunnelportale hinkommen soll. Ist an dieser Stelle ein Tunnelbau möglich, so wird der mögliche Verlauf des Tunnels durch ein weißes Raster markiert. Wieviel der Tunnel kosten würde, sehen Sie Seitenmenü.

Tunnelportale müssen immer auf einem »flachen« Hangteil errichtet werden. Eckhänge sind für Tunnels ungeeignet. Tunnels dürfen sich weiters nicht auf derselben Ebene kreuzen.

Brücken



Brücken brauchen Sie um Wasser oder auch gegnerische Schienen zu überbrücken. Wählen Sie die gewünschte Wegart aus, und klicken Sie auf **Brücken**.

Plazieren Sie den Cursor auf dem Anfangsfeld und ziehen Sie bei gedrückter Maustaste die Brücke wie einen Verkehrsweg über die Landschaft.

Der maximale Höhenunterschied unter einer Brücke darf nicht größer als ein Feld sein. Brücken sind in der Länge auf zehn Felder beschränkt. Längere Brücken müssen Sie aus mehreren kürzeren Brücken zusammenstöpseln. Brücken müssen zu Gebäuden einen Mindestabstand von einem Feld einhalten.

Neuer Bahnsteig

Um einen Bahnterminal zu erweitern, wählen Sie **Neuer Bahnsteig**. Klicken Sie auf den Terminal, und er wird - falls möglich - um einen Bahnsteig erweitert.

Sie können innerhalb eines Terminals ohne weiteres verschiedene Schienenarten verlegen. Es ist also durchaus möglich auf Bahnsteig 1 normale Gleise, auf Bahnsteig 2 Monorails und auf Bahnsteig 3 Supraleiter zu verlegen.



Ist die Erweiterung nicht möglich, kann das an mangelnden Finanzmitteln, an ungeeignetem Gelände oder einem möglichen Unterschreiten des Mindestabstands zu einem anderen Terminal durch die Erweiterung liegen.

Fahrzeuge kaufen

Um ein Fahrzeug zu kaufen, klicken Sie auf den **Auswahl**-Knopf.



Nun klicken Sie auf einen Terminal, in diesem wird Ihr neues Fahrzeug dann erscheinen. Bei Bahnterminals müssen Sie auf die gewünschte Spur klicken.

Im Fahrzeug kaufen-Bildschirm erscheinen automatisch nur jene Fahrzeuge, die dem Wegtyp des Terminals entsprechen. Im Info-Feld sehen Sie den Kaufpreis, die Betriebskosten und die technischen Daten des ausgewählten Fahrzeugs.

Bei manchen Missionen spielen gerade die Betriebskosten der Fahrzeuge eine wesentliche Rolle.

Achten Sie bereits beim Kauf darauf.



Nach dem Kauf gelangen Sie automatisch in den Fahrplan. Denn Sie wollen das neue Fahrzeug ja sicher nicht nur im Terminal herumstehen lassen.

Befindet sich bereits ein Fahrzeug im Terminal - bei Bahnterminals auf der gleichen Spur - so müssen Sie mit dem

Fahrzeugkauf warten bis der Terminal bzw. der Bahnsteig wieder frei ist.

Transport

Um Rohstoffe oder Endprodukte zu transportieren, müssen Sie LKWs oder Züge einsetzen. Gebäude tauschen niemals untereinander irgendwelche Produkte aus - auch nicht, wenn sie direkt nebeneinanderliegen.

Der Austausch von Gütern zwischen Fahrzeugen und Gebäuden wird ausschließlich in Terminals abgewickelt. Dazu müssen die Gebäude mit mindestens einem Feld im Einzugsbereich des Terminals stehen.

Die Zuteilung bzw. Abholung von den Gebäuden geschieht automatisch nach dem Beladeplan des betreffenden Fahrzeugs. Es ist nicht möglich, ein Produkt in einem Terminal aufzuladen, und das Produkt gleich wieder einem anderen Gebäude zu liefern, ohne daß sich das Fahrzeug bewegt hat.

Um so banale Dinge wie Signale, brauchen Sie sich nicht zu kümmern. Alle Fahrzeuge haben eine intelligente Steuerung eingebaut, die Zusammenstöße generell verhindert. Sie können davon ausgehen, daß jede Weiche und jeder Terminal als automatisches Signal funktioniert.

Fahrplan



Sie müssen den Fahrzeugen mitteilen, welche Zielpunkte sie anfahren sollen. Dies geschieht im Fahrplan.

Wenn Sie ein neues Fahrzeug gekauft haben, ist automatisch der Terminal, in dem Sie das Fahrzeug gekauft haben, als erster Zielpunkt markiert.

Um einen neuen Zielpunkt einzugeben - oder einen bestehenden zu ändern - klicken Sie in das Namensfeld des betreffenden Zielpunktes. Dieses wird nun markiert. Im Routenfenster links wählen Sie jetzt den gewünschten Zielpunkt aus.

Sie können nur Zielpunkte auswählen, die als grüne oder rote Kästchen dargestellt werden. Plazieren Sie den Mauszeiger über einem solchen Kästchen, erscheint der Name des Zielpunkts. Klicken Sie auf das Kästchen, wird der Zielpunkt in den Fahrplan eingetragen.



Grüne Kästchen symbolisieren erreichbare Zielpunkte, die im Fahrplan noch nicht vorkommen. Rote Kästchen symbolisieren erreichbare Zielpunkte, die im Fahrplan bereits vorkommen. Die Nummer im Kästchen entspricht der Nummer im Fahrplan.

Sie können einen Zielpunkt durchaus öfters anfahren, allerdings nicht unmittelbar hintereinander. Wird ein Zielpunkt im Fahrplan mehrmals verwendet, so erscheint im roten Kästchen nur die höchste Nummer.

Gelbe Kästchen symbolisieren nicht erreichbare Zielpunkte. Weiße Linien sind Strecken, die das aktuelle Fahrzeug befahren kann. Graue Linien stellen nicht befahrbare Strecken oder Stadtstraßen dar.

Es werden generell nur Strecken und Zielpunkte angezeigt, die dem Fahrzeugtyp entsprechen.

Um einen Zielpunkt aus dem Fahrplan zu löschen, klicken Sie im Routenfenster auf **Zielpunkt löschen**. Damit wird für diesen Zielpunkt aber auch der Beladeplan gelöscht.

Beladungsplan

Sind alle Zielpunkte festgelegt, sollten Sie dem Fahrzeug auch noch mitteilen, was es bei den Zielpunkten denn machen soll.

Die Felder unter den Zielpunkt-Namensfeldern stellen die Ladeeinheiten (Waggons bzw. LKW-Ladefläche) dar. Klicken Sie in ein solches Feld, und es wird mit einem Pfeil markiert. Daraufhin erschien links an Stelle des Routenfensters ein Produktauswahlfenster.



Wählen Sie in diesem eine Produktgruppe an, und klicken Sie auf ein entsprechendes Produkt-symbol. Nun werden alle Ladeeinheiten rechts von der markierten Einheit mit diesem Produkt gefüllt. Das heißt, das Fahrzeug soll in diesem Zielpunkt entsprechend viele Einheiten des Produkts einladen.

Sie können in einem Zielpunkt durchaus auch verschiedene Produkte einladen (ausgenommen LKWs, die haben nur Platz für ein Produkt). Markieren Sie dazu einfach ein anderes Feld, und verfahren Sie wie oben beschrieben.

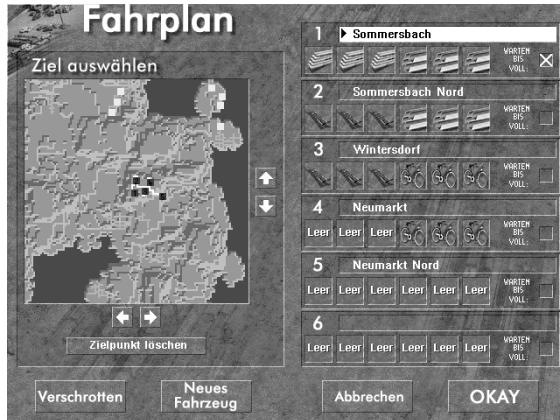
Soll ein Fahrzeug bei einem Zielpunkt abladen, so markieren Sie die entsprechende Ladeeinheit mit Leer oder laden ein anderes Produkt ein.

Damit ein Fahrzeug nicht leer in der Gegend herumfährt, haben Sie die Möglichkeit, für jeden Zielpunkt Warten bis voll einzustellen. Das Fahrzeug wird nun solange in diesem Terminal warten, bis die eingestellten Ladeeinheiten auch wirklich mit den erforderlichen Produkten gefüllt sind.

Beispiel:

In unserem Beispiel lädt ein Zug beim Zielpunkt Sommersbach 3 Einheiten Holz und 3 Einheiten Stahl ein. Im nächsten Ziel-

punkt wird das Holz ausgeladen, und dafür die daraus produzierten Ski eingeladen. Im Zielpunkt Wintersdorf wird Stahl ausgeladen, und dafür die daraus produzierten Fahrräder eingeladen. Die Ski bleiben im Zug. Beim nächsten Zielpunkt werden die Ski ausgeladen, die Fahrräder bleiben noch im Zug. Die Fahrräder werden erst beim letzten Zielpunkt ausgeladen. Daraufhin kehrt der Zug wieder zum ersten Zielpunkt zurück.



Fahrplan ändern

Um den Fahrplan oder Beladeplan eines Fahrzeugs zu ändern, klicken Sie auf den **Auswahl**-Knopf. Klicken Sie nun auf das betreffende Fahrzeug, um den Fahrplan aufzurufen.

Infomodus

Damit Sie eine gute Kontrollmöglichkeit für Ihre Fahrzeuge, Fabriken und Kaufhäuser haben, gibt es den Info-Modus. Klicken Sie auf den **Info**-Knopf, und dann auf das Objekt, über das Sie Informationen haben möchten. Im Seitenmenü sehen Sie nun Informationen über das betreffende Objekt.

Einzugsbereiche kontrollieren

Der **Info**-Modus zeigt Ihnen jederzeit die Einzugsbereiche von Terminals oder Kaufhäusern. Klicken Sie dazu im **Info**-Modus einfach das entsprechende Objekt an.

Info über Kaufhäuser

Klicken Sie im **Info**-Modus ein Kaufhaus an, dann erhalten Sie im Seitenmenü Auskunft über den aktuellen Kundenstock, den Gesamtgewinn dieses Kaufhauses, und vor allem über den Bedarf und die aktuelle Liefermenge einzelner Produkte.



Unter den Produkt-symbolen im Seitenmenü stehen jeweils zwei Zah-len. Die weiße obere Zahl ist der monatliche Bedarf für das Produkt, die untere grüne bzw. rote Zahl ist die aktuelle Menge, die in diesem Monat bereits an-geliefert wurde. Eine rote Zahl bedeutet - logischer-weise - daß die Liefer-menge den Bedarf bereits überschritten hat.

Info über Fahrzeuge



Klicken Sie im **Info**-Modus ein Fahrzeug an, so erhalten Sie im Seitenmenü wichtige Informationen über das Fahrzeug. Wich-tig sind vor allem die aktuellen Fahrtkosten für eine komplette Route. Also vom ersten Zielpunkt bis wieder retour. Das hilft Ihnen bei der Beurteilung Ihrer Gewinnmargen. Die Fahrtkosten werden nämlich bei allen anderen Gewinnvoraussagen nicht be-rücksichtigt, da sie von Fahrt zu Fahrt variieren können (Umwel-te, etc.).

Außerdem sehen Sie die aktuelle Beladung. Ein volles Kästchen neben dem Produktsymbol bedeutet volle Ladung, ein leeres Kästchen weist folgerichtig auf ein Problem bei der Fahr- oder Beladungsplanung hin. Die Produktsymbole entsprechen den Einstellungen im Beladungsplan für diesen Streckenabschnitt.

Abreissen

Sie werden nicht umhin können, des öfteren Gebäude oder Verkehrswege abreissen zu müssen. Klicken Sie dafür auf den **Abreissen**-Knopf und wählen Sie **Abreissen**. Plazieren Sie den Cursor über dem abzureißenden Objekt, und achten Sie im Seitenmenü auf die bevorstehenden Abrißkosten.

Große Stadthäuser können sehr empfindlich Ihre Geldbörse belasten, wenn Sie diese abreißen wollen.



Klicken Sie auf das Objekt, und es verschwindet von der Landschaft. Störende Krater entstehen dabei nur auf Ihrem Konto.

Gegnerische Objekte oder Verkehrswege können Sie aus verständlichen Gründen leider nicht abreißen.

Land heben oder senken

Um ebene Flächen für Gebäude oder Verkehrswege zu schaffen, werden Sie immer wieder einmal das Gelände umformen müssen. Klicken Sie auf den **Abreissen**-Knopf, und wählen Sie **Heben und Senken**.

Sie können nicht ganze Felder heben oder senken, sondern immer nur eine Ecke eines Feldes. Klicken Sie mit der **linken Maustaste**, um die Spitze **zu heben**, oder mit der **rechten Maustaste**, um die Spitze **zu senken**.



Im Seitenmenü sehen Sie die Kosten für Heben oder Senken. Riskieren Sie von Zeit zu Zeit einen Blick auf diese Kosten, denn es kann ziemlich ins Geld gehen, wenn Sie einen ganzen Berg abtragen wollen, oder gar einen See trockenlegen.

Wären von der Landmanipulation Gebäude oder Verkehrswege betroffen, so kann die Aktion nicht ausgeführt werden. Auch dies sehen Sie im Seitenmenü. Außerdem wird eines der betroffenen Felder rot umrahmt.

Es ist generell billiger Brücken über Wasser zu bauen, als Landwege neu zu erschaffen.

Statistiken



Klicken Sie auf den **Statistik**-Knopf und Sie können verschiedene Statistiken und Informationen einholen.

Statistik

Wählen Sie **Statistik**, um den Statistik-Bildschirm aufzurufen. Hier erhalten Sie Informationen über Ihre Gewinnkurven, Firmenwert, Punkte und vieles mehr. Wählen Sie dazu einfach die gewünschte Information aus.

Spielen Sie gegen Computergegner, so sehen Sie einen direkten Vergleich mit Ihren Kontrahenten.

Unter **Zeitraum** können Sie wählen, ob die Kurven die Entwicklung der letzten zwölf Jahre oder der letzten zwölf Monate zeigen sollen.

Vorstand



Wählen Sie **Vorstand**, um zu kontrollieren, wieviele Vorstandsmitglieder bereits für Sie stimmen. Es müssen mindestens 75 Vorstandsmitglieder für Sie stimmen, damit Sie das Spielziel erreichen.

Gegnerinfo



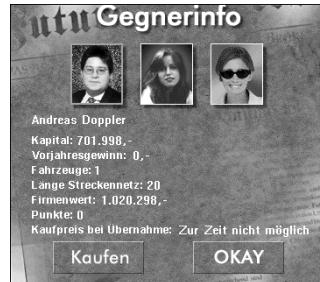
Hier erhalten Sie Infos über Ihre Gegner. Um Infos über einen bestimmten Gegner zu sehen, klicken Sie auf das jeweilige Gegnerporträt.

Gegner aufkaufen

Wenn Sie genug Geld zur Verfügung haben, können Sie auch Gegner aufkaufen. Für dieses ganz besondere Vergnügen klicken Sie auf den **Statistik**-Knopf, und wählen **Gegnerinfo**.

Vorausgesetzt, Ihr Kapital ist hoch genug, und der Gegner ist auch bereit zu verkaufen, klicken Sie auf **Kaufen**.

Und schon haben Sie einen Gegner weniger, aber wahrscheinlich viel zu tun beim Umbau der neuen Produktionsketten.



Spielziel

Diese Option ist nur bei Karrieren und Einzelmisionen zugänglich. Sie können damit noch einmal die Ihnen gestellte Aufgabe nachlesen.

Sollten Sie die Mission oder den Level noch einmal von vorne beginnen wollen, so klicken Sie auf **Neustart**.



Jahresbilanz

Die Jahresbilanz erscheint automatisch zum Jahreswechsel, Sie können sie aber auch unterm Jahr jederzeit aufrufen, um Ihre Einnahmen und Ausgaben zu kontrollieren.

Klicken Sie auf den **Bilanz**-Knopf, und die Jahresbilanz erscheint augenblicklich.

Kredit

Im Jahresbilanz-Fenster haben Sie die Möglichkeit Kredite aufzunehmen und - nicht vergessen - auch wieder zurückzuzahlen.

Um einen Kredit aufzunehmen, klicken Sie auf **50.000,- Kredit aufnehmen**. Sie können maxi-



mal bis zu einer Million Kredit aufnehmen. Die effektiven Kreditzinsen betragen jährlich 12 Prozent.

Wir raten Ihnen dringend, Kredite so rasch wie möglich wieder zurückzuzahlen. Die laufenden Kreditkosten können Sie sehr rasch in Teufels Küche bringen.

Zoomen



Die Spielfeldansicht kann in mehreren Stufen gezoomt werden. Klicken Sie auf den **Zoom**-Knopf, und wählen Sie die gewünschte Zoomstufe. Klicken Sie nun in das Spielfeld, und bestimmen Sie damit den neuen Mittelpunkt des Spielfeldausschnittes.

Diese Funktion bietet Ihnen auch die Möglichkeit, sich sehr gezielt durch die Landschaft zu bewegen. Solange nämlich die Zoom-Funktion aktiv ist, bedeutet jedes Klicken in das Spielfeld, daß dieser Punkt der neue Mittelpunkt der Ansicht wird.

Übersichtskarte

Die **1:16-Übersicht** bietet eine Übersichtskarte, in der Sie einen sehr großen Teil des Spielfeldes sehen können (abhängig von der Bildschirmauflösung).



Gebäude und Verkehrswege werden farblich markiert zum besseren Überblick. Im Seitenmenü können Sie Gegner, Verkehrswege und verschiedene Gebäude einzeln aus- und einschalten.

Die Übersichtskarte ist auch eine gute Möglichkeit, sehr rasch zu weit entfernten Punkten in der Landschaft zu gelangen.

Wählen Sie dazu die **1:16-Übersicht**, wählen Sie nun die gewünschte Zoomstufe, und klicken Sie in der Übersichtskarte auf den Punkt, der in der neuen Zoomstufe der Mittelpunkt der Ansicht werden soll.

Suchen

Sie haben die Möglichkeit Ihre Terminals ganz gezielt anzu-springen. Klicken Sie auf den **Zoom**-Knopf und wählen Sie **Suchen**.

Markieren Sie den gewünschten Terminal und klicken Sie auf **Okay**. Dieser Terminal ist nun der neue Mittelpunkt der Spielfeldansicht. Befinden Sie sich zum Zeitpunkt des Suchens in der Übersichtskarte, wird automatisch die 1:1-Darstellung eingeschaltet.

Die Terminals erscheinen in der Liste so wie sie aufgestellt wurden. Der neueste Terminal befindet sich also immer am Ende der Liste.

Sie können nur Ihre eigenen Terminals suchen.



Standorte merken

Wichtige Standorte - beispielsweise Kaufhäuser - können einfach gespeichert werden. Dadurch können Sie den Bildausschnitt jederzeit auf Tastendruck dorthin wieder umschalten.

Halten Sie die **Umschalt**-Taste (Shift-Taste) gedrückt, und drücken Sie eine **Funktionstaste** (1-10). Damit wird dieser Standort gespeichert. Durch Drücken der Funktionstaste können Sie nun sofort zu dieser Gegend hinspringen - ohne zu scrollen.

Spielfeldausschnitt verschieben

Um den Spielfeldausschnitt in eine bestimmte Richtung zu verschieben, bewegen Sie den Mauszeiger an den Rand des Spiel-

feldes, bis er die Form eines dicken Pfeils annimmt. Der Spielfeldausschnitt wird nun automatisch in die entsprechende Richtung verschoben. Dies funktioniert auch diagonal, wenn Sie den Mauszeiger in einer Ecke plazieren. Die Geschwindigkeit können Sie in drei Stufen unter **Optionen** einstellen.

Spielfeld rotieren



Um in großen Städten einen besseren Überblick zu behalten, wird es manchmal nötig sein, das Spielfeld zu rotieren. Klicken Sie auf den **Rotieren**-Knopf und wählen Sie die gewünschte **Ansicht**.

Grafikdetails



Für manche Aktionen wird es sinnvoll sein, einige Grafikdetails abzuschalten bzw. einzuschalten. So erweist sich beispielsweise das Gitternetz beim Landformen als sehr hilfreich, während die Bäume beim Wegbauen manchmal sehr stören.

Klicken Sie auf den **Details**-Knopf und schalten Sie die gewünschten Details ein oder aus. Diese Einstellungen werden übrigens mitgespeichert.

Meldungen nachlesen



Von Zeit zu Zeit tauchen immer wieder Meldungen auf, die Sie über neue Produkte, Gegneraktivitäten oder auch über die aktuelle Wirtschaftslage informieren. In der Hektik des Geschehens kann es schon mal vorkommen, daß man diese Meldungen achtlos wegglickt, ohne sie wirklich gelesen zu haben. Doch keine Panik, die jeweils letzte Meldung der verschiedenen Kategorien können Sie nachlesen.

Klicken Sie auf den **Meldungen**-Knopf und wählen Sie die gewünschte Meldung aus.

Umbenennen

Sie können die Namen von Terminals und Städten jederzeit ändern. Besonders bei Terminals kann das für einen besseren Überblick von Vorteil sein.

Klicken Sie auf den **Info**-Knopf, und wählen Sie **Umbenennen**. Geben Sie nun den gewünschten Namen ein.

Optionen

Hier können Sie eine Reihe von Optionen festlegen. Einige dieser Optionen können den Spielfluß beeinflussen. Auf langsamen Systemen mit nur wenig Speicher wird es sinnvoll sein, die Animationen abzuschalten. Ebenso sollten Sie mit nur wenig Speicher auf den Jahreszeitenwechsel der Bäume verzichten.

Auch die Audio-Tracks und die Sound-FX können - abhängig vom System - die Performance negativ beeinflussen.

Weiters können Sie hier die Scrollgeschwindigkeit einstellen.

Autosave

Haben Sie die **Autosave**-Funktion eingeschaltet, wird mit jedem Jahreswechsel der Spielstand gespeichert. Sie können diesen Spielstand wieder laden, indem Sie **Spiel laden** wählen und den Autosave genannten Level laden.

Der Autosave-Level kann nicht überschrieben werden. Die **Autosave**-Funktion können Sie unter **Optionen** ein- bzw. ausschalten.

Hilfe zu Produkten

Die Produkthilfe gibt Ihnen Auskunft aus welchen Rohstoffen ein bestimmtes Produkt gefertigt wird, welche Fabrik zur Her-

stellung nötig ist, in welchem Kaufhaus Sie das Produkt verkaufen können, wie hoch die Produktionskosten, der zu erwartende Gewinn und der Bedarf ist.

Klicken Sie auf den **Hilfe**-Knopf und es erscheint die Produkthilfe. Wählen Sie im Produktfenster rechts das gewünschte Produkt aus, über das Sie Informationen möchten.

Die Produktliste können Sie mit den Pfeiltasten nach oben und nach unten verschieben.

Spiel beenden

Klicken Sie auf den **Beenden**-Knopf und wählen Sie **Beenden**, um aus dem laufenden Spiel auszusteigen.

Sie können aber auch gleich ein neues Spiel, eine neue Mission oder ein neues Szenario starten, ohne in den Startbildschirm gehen zu müssen.

Die Städte

Die Städte sind Ihre Absatzmärkte und es lohnt sich daher, deren Entwicklung immer wieder im Auge zu behalten.

Stadtwachstum

Alle Städte - egal, ob Dörfer oder Großstädte - haben das Bedürfnis nach Ausdehnung und Wachstum. Wie schnell eine Stadt wächst, hängt ab von ihrer Attraktivität.

Um zu erfahren, wie hoch die Attraktivität einer Stadt ist, klicken Sie auf den **Info**-Knopf und anschließend auf ein Haus oder eine Straße der Stadt. Im Seitenmenü sehen Sie nun die Attraktivität. Je höher die Zahl ist, desto attraktiver ist die Stadt - und desto schneller wird sie auch wachsen.

Förderlich für die Attraktivität einer Stadt sind flache Felder in der Umgebung, Bäume, die Meereshöhe (je niedriger, je besser),

Küstenteile und ähnliches. Wenn Sie also einen dichten Wald neben einer Stadt abholzen, tun Sie dieser nichts Gutes. Sie können aber Gegenmaßnahmen ergreifen.

Städte können nicht selbständig Land manipulieren.

Wachstum beeinflussen

Sie können das Wachstum einer Stadt direkt und indirekt beeinflussen. Indem Sie einer Stadt Freizeiteinrichtungen spendieren, erhöhen Sie die Attraktivität einer Stadt. Auch Kaufhäuser nehmen einen positiven Einfluß auf die Stadtentwicklung.

Negativen Einfluß auf das Stadtwachstum haben Fabriken. Vermeiden Sie daher, Fabriken zu nahe an Städten zu errichten.

Die Richtung des Wachstums können Sie beeinflussen, indem Sie Stadtstraßen durch eigene Straßen verlängern. Die Stadtväter werden diese Straßen bevorzugt für die Expansion verwenden, allerdings werden dadurch Ihre Straßenteile enteignet.

Experimentieren Sie ruhig etwas mit den Städten und Dörfern. Da die Städte nicht selbständig Land heben und senken können, ist es gerade bei Gebirgsdörfern oft sehr reizvoll, anzusehen, wie ein Dorf nach geringfügigen Landformungen plötzlich doch zu wachsen beginnt - und damit natürlich auch ein potentieller Absatzmarkt für Sie entsteht.

Karrieren

Karrieren sind eine Herausforderung der ganz besonderen Art. Auch hier heißt Ihr Spielziel Vorstandsvorsitzender zu werden. Allerdings spielen Sie nicht hundert Jahre in einem Stück, sondern erhalten jeweils zehn zeitlich begrenzte Aufgaben. Diese Aufgaben sind verschiedenster Art, es können Aufbaumissionen sein oder Missionen, in denen Sie hauptsächlich mit Krisenmanagement beschäftigt sind. Keine dieser Aufgaben sollte normalerweise länger als zwei bis drei Stunden dauern.

Eine neue Karriere können Sie nur vom **Startbildschirm** aus beginnen. Klicken Sie auf **Neue Karriere** und wählen Sie den Schwierigkeitsgrad aus. Entscheiden Sie sich noch für einen Spielernamen und Ihre Spielerfarbe. Und schon kann es losgehen.

Für jeden Karrierelevel erhalten Sie eine fixe Stimmenanzahl. Da insgesamt bei einer Karriere 93 Stimmen vergeben werden, müssen Sie nicht alle Level schaffen, um die Karriere zu gewinnen.

Missionen

Einzelmissionen sind Spezialaufgaben, die zeitlich begrenzt sind. Eine Mission dauert im Durchschnitt zwischen zwei und drei Stunden. Die meisten Missionen werden Sie mit Krisenmanagement und Umstrukturierungsaufgaben beschäftigen. Missionen haben kein längerfristiges Spielziel und werden in der Bestenliste nicht berücksichtigt.

Eine Mission können Sie vom **Startbildschirm** aus (Einzelmission) oder auch aus einem laufenden Spiel heraus (**Beenden**-Knopf anklicken und **Neue Mission** wählen) starten.

Im Missionsauswahl-Fenster wählen Sie die gewünschte Landschaft aus, indem Sie einfach auf den Landschaftsnamen oder die Kugel klicken. Wählen Sie nun eine Mission aus, und geben Sie Ihr Bestes.

Szenarien

Szenarien sind vorgefertigte Landschaften, in denen Sie ein normales Hundert-Jahr-Spiel spielen können. Es sind durchwegs ausgeklügelte Landschaften, die durch normales Generieren nicht entstehen würden. Daher haben Sie auch ihren eigenen besonderen Reiz.

Editor

Mit dem Editor können Sie Spielwelten ganz genau nach Ihren Vorstellungen basteln. Setzen Sie ganz gezielt Städte und Dörfer, verteilen Sie Rohstofflieferanten nach Ihrem Geschmack und formen Sie das Gelände, bis Ihre Traumwelt entsteht.

Editor starten

Klicken Sie im Startbildschirm auf **Editor**. Wählen Sie anschließend aus, welchen Landschaftstyp Sie für die neue Spielwelt haben wollen. Weiters können Sie einstellen, welche Stadtnamen generiert werden sollen, mit wieviel Kapital Sie starten möchten, und ob Sie eine schwankende oder stabile Wirtschaftslage wünschen.

Landschaft generieren

Zu Beginn ist Ihre neue Welt eine öde Wasserwüste. Theoretisch könnten Sie nun mittels Land heben und senken eine Landschaft formen. Praktisch ist das selbstverständlich viel zu mühsam.

Darum klicken Sie auf den **Welt generieren**-Knopf, und wählen Sie **Einstellungen**.



Sie können nun folgende Einstellungen vornehmen:

Landfläche: Wie groß soll die Landfläche sein

Landform: Soll die Landfläche eben oder gebirgig sein

Wälder: Wie dicht bewaldet soll das Land sein



Industrien: Wie weit weg von den Städten sollen die Industrien angesiedelt sein

Städte: Wie viele Städte sollen vorhanden sein

Neu generieren: Hier haben Sie die Möglichkeit, auch eventuell die Landfläche zu belassen und nur Städte, Industrien oder Wälder neu zu generieren.

Achtung: Falls keine Wälder vorhanden sind, werden auch keine Sägewerke auftauchen!



Sind Sie mit der generierten Welt nicht zufrieden, klicken Sie auf Neu generieren. Es wird nun eine neue Welt mit denselben Grundeinstellungen generiert.

Städte gründen

Sie können bis zu 64 Städte in der Welt verteilen. Klicken Sie auf den **Stadt gründen**-Knopf, und wählen Sie die gewünschte Stadtgröße aus.



Klicken Sie nun auf einen Punkt im Spielfeldausschnitt, der der ungefähre Mittelpunkt der neuen Stadt werden soll. Und schon wird eine Stadt auftauchen.

Abhängig vom Gelände kann es allerdings sein, daß die neue Stadt nicht die ausgewählte Größe erreichen kann.

Städte wachsen lassen

Klicken Sie auf den **Stadt gründen**-Knopf, und dann auf ein Gebäude oder eine Straße einer bestehenden Stadt. Diese wird nun - falls möglich - um eine Kategorie weiterwachsen. Ist eine Stadt bereits eine Großstadt, so wächst sie solange weiter, bis die natürliche Grenze des Wachstums erreicht ist.

Städte abreissen

Befinden Sie sich im **Stadt gründen**-Modus, so genügt ein Klick mit der rechten Maustaste auf ein Gebäude oder eine Straße einer Stadt, um Sie dem Erdboden gleichzumachen.

Sie können aber auch den **Abreißen**-Knopf anklicken, und **Abreissen** wählen. Klicken Sie nun auf ein Gebäude oder eine Straße einer Stadt - und sie ward nimmermehr gesehen.



Probleme

Ich habe eine Fabrik direkt neben einem Stahlwerk aufgestellt. Trotzdem erhält die Fabrik kein Stahlblech.

Rohstoffe oder Produkte werden nicht direkt zwischen Gebäuden ausgetauscht. Rohstofflieferanten, Fabriken, Kaufhäuser und Lagerhallen geben ihre Produkte nur an Fahrzeuge weiter und nehmen Produkte auch nur von Fahrzeugen an.

Ich will einen Terminal aufstellen, habe genug Geld und trotzdem geht es nicht.

Achten Sie darauf, daß der Untergrund für den Terminal flach ist. Außerdem muß ein Terminal einen Mindestabstand zum nächsten Terminal einhalten.

Ich will einen Bahnterminal erweitern, Geld ist vorhanden und der Untergrund für die neue Spur ist vollkommen flach. Dennoch ist es nicht möglich.

Wahrscheinlich würden Sie durch die neue Spur den Mindestabstand zu einem anderen Terminal unterschreiten.

Ich habe einen Bahnterminal aufgestellt und mußte feststellen, daß gar keine Gleise in der ersten Spur vorhanden sind. Wie soll denn da ein Zug fahren?

Sie müssen die Spuren der Bahnterminals selbst mit den entsprechenden Gleisen belegen. Dafür können Sie aber auch in einem Terminal verschiedenste Gleisarten mischen.

Obwohl ich keine überlangen Strecken habe, fressen die Fahrtkosten meine Gewinne auf.

Hier klappt wahrscheinlich die Transportabfolge nicht. Überprüfen Sie, ob beispielsweise Fahrzeuge, welche Endprodukte

zu den Kaufhäusern bringen sollen, öfters leer zum Kaufhaus unterwegs sind (im Info-Modus Fahrzeug anclicken). Ist dies der Fall, so stellen Sie im Fahrplan für diese Fahrzeuge »Warten bis voll:« ein.

In meinem LKW-Terminal bei einer Fabrik steht ein LKW und wartet auf Produkte, die er zum Kaufhaus bringen soll. Der LKW mit den Rohstoffen steht aber dumm vor diesem Terminal herum und fährt nicht rein.

Ein LKW-Terminal bietet nur für einen LKW Platz. In Ihrem Fall müßten Sie kurzfristig für den ersten LKW im Fahrplan »Warten bis voll:« ausschalten.

Es ist bei Fabriken oft angebracht, für die Zulieferung und die Auslieferung getrennte Terminals zu errichten.

Ich mache mit meinen Produkten immer etwas weniger Gewinn, als in der Produkthilfe angegeben ist.

Bei den Gewinnvoraussagen können zwei wesentliche Dinge nicht berücksichtigt werden. Erstens eventuelle Wirtschaftslagen, und zweitens die Transportkosten. Letztere können nämlich sehr schwanken, bedingt durch verkehrstechnische Umwege der Fahrzeuge.

Ich möchte eine Straße Stück für Stück bauen. Wenn ich aber nur ein Einzelstück bauen will, geschieht nichts.

Verkehrswegen müssen mindestens über zwei Felder gebaut werden. Einzelstücke sind nicht vorgesehen.

Ich habe zwei Fabriken im Einzugsbereich desselben Terminals. Wie kann ich erreichen, daß ein Rohstoff nur an eine bestimmte Fabrik geliefert wird.

Eigentlich nur, indem Sie für jede Fabrik einen eigenen Terminal errichten.

