

TRAILROAD TYCOON II

Benutzerhandbuch



© 1998 Gathering of Developers. Alle Rechte vorbehalten. Die Software und das dazugehörige Handbuch für dieses Produkt sind urheberrechtlich geschützt. Sie dürfen nicht vervielfältigt, in einem Zugangssystem gespeichert, im Internet oder dem World Wide Web veröffentlicht, oder auf irgendeine Weise abgeschrieben werden (elektronisch, mechanisch, Fotokopie, Aufnahme, oder sonstige) ohne vorherige schriftliche Genehmigung des Herausgebers. Die Software und das entsprechende Handbuch sind auf Sie lizenziert gemäß den Bedingungen der beschränkten Softwaregarantie und des Lizenzvertrags die in der Software und dem geschriebenen Begleitmaterialien enthalten ist.

Railroad Tycoon II, das Railroad Tycoon II Logo, PopTop Software und das PopTop Logo sind Warenzeichen von PopTop Software, Inc. Gathering of Developers und godgames sind Warenzeichen von Gathering of Developers, Inc.

Microsoft, Windows 95, Windows 98 und Windows NT und DirectX sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Alle anderen Markennamen, Produktnamen, und in diesem Buch erwähnten Charaktere sind Handelsnamen, Dienstleistungsmarken, Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Firmen. Alle anderen Warenzeichen sind Eigentum der entsprechenden Unternehmen.

Das Benutzerhandbuch wurde hergestellt von After Hour Productions.

INHALT

KAPITEL 1: VOR INBETRIEBNAHME	1
Über dieses Handbuch	2
Über Railroad Tycoon II	3
Unterschiede zwischen Railroad Tycoon und Railroad Tycoon II	4
Installation von Railroad Tycoon II	5
Start von Railroad Tycoon II	6
KAPITEL 2: TUTORIAL	7
Über diese Einführung	8
Setup eines Spiels	8
Bekanntschaft mit der Hauptschnittstelle	10
Gründung eines Unternehmens	12
Das Verlegen der ersten Schiene	13
Der Bau von Bahnstationen	14
Kauf eines Zuges	15
Die Welt der Hochfinanz	18
Kontrolle über Ihr Bahnimperium	22
KAPITEL 3: DAS HAUPTMENÜ	23
Navigationshilfe	24
Optionen im Hauptmenü	24
Single Player	25
Neue Kampagne	25
Kampagne laden	25
Neues Szenario	26
Szenario laden	28
Multiplayer	28
High Scores	28
Credits	28
Beenden	28

KAPITEL 4: DIE HAUPTSCHNITTSTELLE	29
Navigationshilfe	30
Die vier Sektion der Hauptschnittstelle.....	31
Navigation auf der Karte	32
Ansicht von Gebäuden und Gebiet	32
Übersichtskarte.....	32
Die wichtigsten Buttons	33
Neue Strecke Bauen	33
Neuen Bahnhof Bauen.....	34
Objekte Abreißen.....	35
Kartenübersicht	35
Einen Neuen Zug kaufen.....	35
Börse	36
Kontrollfeld	36
Dateioptionen	38
Die List Box	38
Bargeldanzeige	40
Datum	40
KAPITEL 5: BAHNHÖFE	41
Die Wirtschaft.....	42
Die Rolle der Bahnhöfe	44
Ladungsaufnahme und Lieferung	44
Wartungsarbeiten an den Zügen.....	44
Der Bahnhofdetailbildschirm.....	45
Strukturelle Verbesserungen	45
Ladung Angebot/Nachfrage	45
KAPITEL 6: ZÜGE	47
Lokomotiven.....	48
Ladung	48

So setzen Sie Ihre Züge in Bewegung	49
Das Fenster Neuen Zug kaufen	50
Zugdetailbildschirm	51
Instrumentenpanele	51
List Box Route/Zusammenstellung	52
Zug/Stations-Info	53
Routenplanung/Waggonliste	54
Mehr über die Routenplanung	54
KAPITEL 7: SPIELER UND FIRMEN	55
Spielerdetails	56
Unternehmensdetails	57
KAPITEL 8: DIE BÖRSE	61
Grundkurs Aktien	62
Der Börsen Bildschirm	62
Persönlich	63
Gesellschaft	64
KAPITEL 9: MULTIPLAYER	65
Ihre Multiplayeroptionen	66
Ein Spiel verbinden	66
TCP/IP	67
IPX	68
Modem	68
Seriell	69
Setup eines Multiplayerspiels	70
Das Spiel beginnen	70
KAPITEL 10: GEBRAUCH DES KARTENEDITORS .	71
Erstellen einer neuen Karte	72
Laden einer Karte	73

Editor Grundzüge	74
Das Navigieren in der Karte	74
Werkzeuge des Karteneditors	74
Kartenooptionen	78
ANHANG	81
Die Dampfroß-Barone	82
Die Dampfrosser	91
Die Industrien	93
Technischer Support und Fehlerbehebung	101
Credits	102



IN DIESEM KAPITEL:

- ÜBER DIESES HANDBUCH
- ÜBER RAILROAD TYCOON II
- UNTERSCHIEDE ZWISCHEN RAILROAD TYCOON UND RAILROAD TYCOON II
- INSTALLATION VON RAILROAD TYCOON II
- START VON RAILROAD TYCOON II

Vor Inbetriebnahme



ÜBER DIESES HANDBUCH

Es ist unter Computerspielefirmen wohlbekannt, daß die meisten Spieler das Handbuch nicht lesen--solange nicht ein Problem sein häßliches Haupt erhebt. In diese Fall will der durchschnittliche Spieler so wenig Zeit wie möglich mit dem Handbuch (oder dem Technischen Support) verbringen, um sich dann schnell wieder dem Spiel widmen zu können. Dieses Handbuch ist genau hierfür entworfen worden--es ist schnell handzuhaben und bietet auch eine leichtzugängliche Spielreferenz. Das Handbuch ist in zehn Kapitel unterteilt und so aufgebaut, daß Sie sich schnell in Railroad Tycoon II zurecht finden werden:

- **Kapitel 1: Vor Inbetriebnahme**--beinhaltet Spielinformationen, Änderungen im Vergleich zum Original Railroad Tycoon, und Installationsanweisungen für Railroad Tycoon II.
- **Kapitel 2: Die Einführung**--bietet Ihnen eine schnelle Einstiegsmöglichkeit in Railroad Tycoon II. Gehen Sie zu diesem Kapitel, um das Spiel mal "probezufahren".
- **Kapitel 3: Das Hauptmenü**--bietet detaillierte Informationen über die Hauptmenüs des Spiels und all seine Untermenüs.
- **Kapitel 4: Die Hauptschnittstelle**--erklärt alle verfügbaren Funktionen der Hauptschnittstelle des Spiels. Hier werden Sie sich die meiste Zeit aufhalten. Markieren Sie sich deshalb diese Stelle, um sie in Zukunft leichter wiederzufinden.
- **Kapitel 5: Stationen**--bietet einen Überblick über die Planung und Positionierung von Stationen, um einen bestmöglichen Profit zu erwirtschaften.
- **Kapitel 6: Züge**--erklärt, wie man Züge kauft und danach Zielort und Beladung festlegt.
- **Kapitel 7: Spieler und Firmen**--beinhaltet detaillierte Informationen über das Finanzmanagement Ihres Unternehmens sowie Ihres persönlichen Vermögens.
- **Kapitel 8: Der Aktienmarkt**--bietet alles, was Sie über den Markt wissen müssen, um Ihre Konkurrenz an den Bettelstab zu bringen.
- **Kapitel 9: Multiplayer Railroad Tycoon II**--beinhaltet alle Informationen für das Setup und das Spielen eines Multiplayer-Spiels.
- **Kapitel 10: Gebrauch des Karteneditors**--erklärt die Grundzüge für die Erstellung Ihrer eigenen Karten mit dem eingebauten Karteneditor von Railroad Tycoon II.
- Der **Anhang** beinhaltet wichtige Informationen, die über die Grundzüge des Spiels hinausgehen, was nichts anderes bedeutet, als daß es sonst nirgends hineingepaßt hat.

Darüberhinaus wird Railroad Tycoon II mit einer Readme Datei auf CD ausgeliefert sowie einem kurzen (nicht zusammenhängenden) In-game Tutorial, daß einige Inhalte des Handbuchs wiederholt--für die 90 Prozent der Menschen, die das Handbuch nicht lesen.

1630: BEAUMONT

ENTWIRFT UND BAUT

WAGGONSTRABEN FÜR

ENGLISCHE

KOHLEMINEN. ER

BENÜTZT DAZU SCHWERE

PLANKEN, AUF DENEN

KARREN UND WAGGONS

VON PFERDEN GEZOGEN

WERDEN.

1753: DIE ERSTE

DAMPFMASCHINE

KOMMT IN DEN

KOLONIEN ENGLANDS

AN.

1755: IN AMERIKA

WIRD DIE ERSTE

DAMPFMASCHINE

INSTALLIERT, UM WASSER

AUS EINER MINE ZU

PUMPEN.



ÜBER RAILROAD TYCOON II

Seit der Erfindung des Rads ist der Mensch besessen davon, schnellere und effizientere Wege zu finden, Menschen und Güter zu entfernten Zielorten zu transportieren. Die alten Römer benutzten Furchen oder Rillen in ihren Straßen, um Fluß und Geschwindigkeit des Verkehrs zu erhöhen. Im 17. Jahrhundert verlegten Minenarbeiter Holzplanken, auf denen sie ihre Pferdekarren entlangführten, um ihnen die Arbeit zu erleichtern und den Abbau von Kohle und anderen Rohmaterialien zu beschleunigen. Es haben jedoch wenige Dinge die Welt so dramatisch und schnell verändert wie die Einführung des Dampfantriebs im 18. Jahrhundert und die Erfindung der Dampflokomotive im Jahre 1804.

Zunächst ersetzte die Dampflokomotive das Pferd bei Transportarbeiten und erhielt den Namen "Dampfroß". Die Dampflokomotive sowie die Schienen, auf denen sie fuhr, revolutionierten das

Transportwesen und inspirierten visionäre Unternehmer und Generationen von Songwritern. Praktisch über

Nacht wurde es möglich, Fracht über große

Entfernungen zu transportieren, und die Bahnindustrie wurde schnell zu einem

Goldesel für Landbesitzer und die

Eisenbahnbarone gleichermaßen. Zum

ersten Mal wurden Fernreisen zur

Realität, und neue Industrien, Folklore

und Legenden wurden kreiert, um den

Ansprüchen und Träumen einer

mobileren Bevölkerung gerecht zu werden.

Railroad Tycoon II bringt Sie

zurück in diese bedeutende Periode der

Menschheitsgeschichte. Sie schlüpfen in

die Rolle des Vorsitzenden Ihrer eigenen

Bahngesellschaft, und es ist Ihre Aufgabe,

besser, schneller und geschickter als Ihre

Konkurrenten zu sein. Ein guter Geschäftssinn

ist ein Muß, ebenso wie der Mut, ein eigenes

Eisenbahnimperium aufzubauen und zu führen.

Während Ihr "Grünschnabel"-Unternehmen wächst,

haben Sie die Chance, Städte ans Schienennetz

anzuschließen und sie mit den Gütern zu versorgen, die sie

benötigen. Sie werden auch vor die unterschiedlichsten Aufgaben gestellt

werden, deren Bewältigung von Ihrer Fähigkeit abhängt, schneller als die

Konkurrenz zu denken, Feinde zu Verbündeten zu machen, und, vielleicht am

wichtigsten, die Aktionäre bei Laune zu halten. Die Börse ist ein weiterer Bereich,

in dem Sie Ihr Glück versuchen und Ihre Rivalen in die Knie zwingen können. Sie

können sogar Manager einstellen--jeder mit einzigartigen Vorzügen, die zu Ihrem

Erfolg beitragen--, die Sie bei Ihren täglichen Unternehmungen unterstützen. Es

gibt viele Wege zum Erfolg zu kommen, wie es auch viele Wege gibt, das Spiel zu

spielen, und kein Szenario des Spiels wird zweimal gleich ablaufen. Das

Spielerlebnis wird jedesmal ein neues sein. Wenn Sie einmal die Rolle als

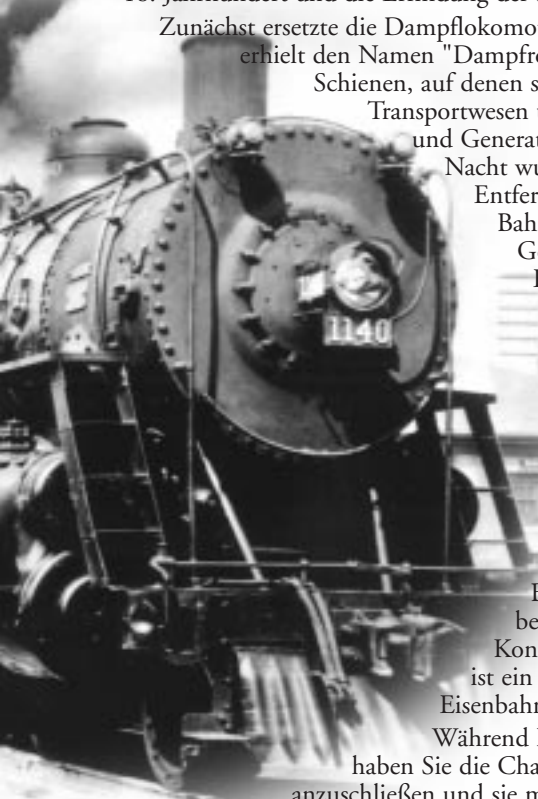
Vorstandsvorsitzender gemeistert haben, sind Sie soweit, andere Spieler im

Multiplayer-Modus herauszufordern, oder sogar eigene Karten zu entwerfen und

die Geschichte neu zu schreiben, mittels des umfangreichen Karteneditors, der in

diesem detaillierten, süchtigmachendem und hochgradig unterhaltendem Spiel

enthalten ist.



1758: PER GESETZ

WIRD DIE MIDDLETON

BAHNGESELLSCHAFT IN

LEEDS GEGRÜNDET.

MIDDLETON BEHAUPTET,

DIE ÄLTESTE

BAHNGESELLSCHAFT DER

WELT ZU SEIN.

1769: DER FRANZOSE

NICHOLAS CUGNOT

BAUT EINEN

DAMPFWAGEN.

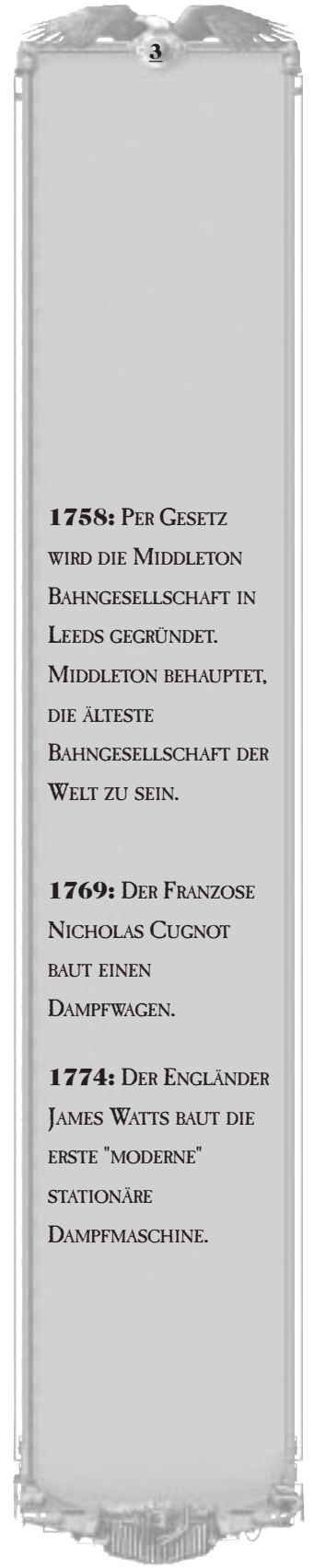
1774: DER ENGLÄNDER

JAMES WATTS BAUT DIE

ERSTE "MODERNE"

STATIONÄRE

DAMPFMASCHINE.



UNTERSCHIEDE ZWISCHEN RAILROAD TYCOON UND RAILROAD TYCOON II

Railroad Tycoon II ist die Fortsetzung der preisgekrönten Simulation Railroad Tycoon. Obwohl es viele verbesserte Features von früher enthält, gibt es bei den beiden Spielen einige grundlegende Unterschiede. Railroad Tycoon II bietet:

- **Bessere Grafik**--Mit seiner grafischen Auflösung von 1024 x 768 ist Railroad Tycoon II optisch deutlich beeindruckender als sein Vorgänger.
- **Full-Motion Video**--Als Erweiterung der Spieloptionen, sind an verschiedenen Stellen Full-Motion Videoclips integriert.
- **Mehr Loks- und Ladungstypen**--Mit über sechzig einsetzbaren Lokomotiven und 34 Ladungstypen sind Sie bei der Errichtung Ihres Imperiums nahezu uneingeschränkt.
- **Ein stärkeres Finanzmarktsystem**--Das Wirtschaftsmodell von Railroad Tycoon II ist so nahe an der Realität wie nur irgend möglich. Dies ermöglicht es Ihnen, die Aktien Ihres Konkurrenten negativ zu beeinflussen, z.B. mittels Leerverkauf und anderen räuberischen Taktiken.
- **Tiefere Industrienetze**--Es gibt mehr Ladungstypen, wodurch komplexere wirtschaftliche Beziehungen zwischen den Zielorten möglich werden.
- **Territorien**--Ihre rechtliche Stellung in gewissen Gebieten wird von den guten Beziehungen Ihrer Gesellschaft in diesen Gebieten abhängen. Seien Sie also gut zu Ihren Nachbarn!
- **Mehr Zeitperioden**--Das Spiel reicht von 1804 bis 2020+. So können Sie das frühe Stadium der Dampflokomotiven ebenso miterleben wie das Aufkommen der Dieselloks und die moderne Ära der E-Loks.
- **Nahezu doppelt so viele Vorstandsvorsitzende**--Spielen Sie als einer von 40 Vorsitzenden, von Otto von Bismarck bis William Wheelwright.
- **Manager**--Wählen Sie aus 40 Managern mit ihren eigenen individuellen Vorzügen.
- **Kampagnen**--18 Szenarien umfasst die Kampagne, angefangen mit einfachen Szenarios über anspruchsvollere bis hin zu schwierigen Szenarios, wenn Sie bereit dazu sind.
- **Mehr Konfigurationsoptionen**--Stellen Sie das Spiel genau nach Ihren Wünschen ein, wählen und spielen Sie sogar Karten außerhalb des Kampagnenmodus.
- **Planspielmodus**--Spielen Sie mit deaktiviertem Wirtschaftsmodell, unbegrenzter Zeit und unendlichen Ressourcen. Dieser Modus ist besonders dafür geeignet, das Basisstreckendesign sowie Industriebeziehungen zu erlernen.
- **Multiplayer-Modi**--Treten Sie mittels Local Area Networks (LAN) oder über Internet gegen andere menschliche Spieler an.
- **Musik in CD-Qualität**--Das Sound System wurde verbessert. So spielt stets die passende Musik, wenn Sie um die industrielle Vorherrschaft über Ihre Rivalen kämpfen.
- **3-D Kartenumgebung**--Sehen Sie natürliche Merkmale der Umgebung, einschließlich Bäume, Hügel und Flüsse und drehen Sie die Karte in alle Richtungen, um ihren Besitz besser einsehen zu können.
- **Vollständiger Karten- und Eventeditor**--Erstellen (oder importieren) Sie individuelle Karten, und stellen Sie alle Details ein bis hin zur Anzahl der Computergegner und dem zeitlichen Rahmen der Events.

1776: ENGLISCHE

SCHIENEN BESTEHEN AUS
SCHMIEDEEISEN,
VERLEGT AUF
HOLZTRAVERSEN.

1784: MURDOCH, EIN

MITARBEITER VON
WATTS, BAUT EIN
DAMPFMASCHINENMODE
LL, DAS 6 BIS 8 M/H
LÄUFT .

1789: DER ENGLÄNDER

WILLIAM JESSUP
ENTWIRFT DEN ERSTEN
WAGGON MIT
ANGEFLANSCHTEN
RÄDERN.

INSTALLATION VON RAILROAD TYCOON II

Damit Railroad Tycoon II funktioniert, muß Ihr Computer folgenden Mindestanforderungen entsprechen:

- Sie müssen entweder Windows 95/98 oder Windows NT 4.0 oder besser installiert haben.
- Ihr Computer sollte ein Pentium 133MHz oder besser sein.
- Es müssen mindestens 16MB RAM installiert sein.
- Sie sollten ein 4x (oder besser) CD-ROM-Laufwerk haben.
- Ihre Grafikkarte und Ihr Monitor sollten ein Auflösung von 1024 x 768 in 16- oder 8-bit Farbtiefe unterstützen.
- Sie sollten MS DirectX 5.0 oder besser installiert haben. Ist dies nicht der Fall, können Sie dies während des Railroad Tycoon II Installationsvorgangs nachholen.
- Sie sollten 130 MB freien Festplattenspeicher haben.

Installation von Railroad Tycoon II auf Ihrem Computer

- 1 Schalten Sie Ihren Computer ein und starten Sie Microsoft Windows 95 oder besser, oder Microsoft Windows NT 4.0 oder besser.
- 2 Nehmen Sie die **Railroad Tycoon II CD** aus ihrer Hülle und legen Sie sie in ihr CD-ROM Laufwerk.
- 3 Wenn AutoPlay aktiviert ist, erscheint ein Menü sobald die Lade des Laufwerks geschlossen wurde. Wählen Sie **Installieren**, und befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

oder

Wenn AutoPlay nicht aktiviert ist, muß das Programm manuell installiert werden: Doppelklicken Sie hierzu auf das **Arbeitsplatz** Icon auf Ihrem Desktop, doppelklicken Sie auf das Icon für Ihr CD-ROM Laufwerk, und führen Sie einen Doppelklick auf dem **Setup.exe** Icon aus. Klicken Sie auf **Installieren** sobald der Setup-Bildschirm erscheint und befolgen Sie die Bildschirmanweisungen.

Wenn während der Installation Probleme auftauchen, gehen Sie bitte zum Abschnitt Fehlerbehebung der Datei **Readme.txt** auf der Railroad Tycoon II CD.

Deinstallation von Railroad Tycoon II

- 1 Schalten Sie Ihren Computer ein und starten Sie Microsoft Windows 95 oder besser, oder Microsoft Windows NT 4.0 oder besser.
- 2 Legen Sie die **Railroad Tycoon II CD** in ihr CD-ROM Laufwerk.
- 3 Klicken Sie auf Start in der Taskleiste, wählen Sie **Einstellungen**, dann **Systemsteuerung**. Doppelklicken Sie auf **Programme hinzufügen/entfernen**, wählen Sie Railroad Tycoon II und klicken Sie dann auf **Hinzufügen/Entfernen**, um das Programm zu deinstallieren.



1800: OLIVER EVANS,
EIN AMERIKANER, BAUT
DIE ERSTE ERFOLGREICHE,
NICHT-KONDENSIERENDE,
STATIONÄRE
HOCHDRUCKDAMPFMASC
HINE.

1804: OLIVER EVANS
BAUT DAS ERSTE
DAMPFGETRIEBENE BOOT
(GEWICHT: CA.2,000
PFUND).

STARTEN VON RAILROAD TYCOON II

Wenn Sie Railroad Tycoon II installiert haben, gibt es drei verschiedene Wege ein Spiel zu beginnen.

- Klicken Sie auf Start in der Taskleiste, wählen Sie Programme, und dann Railroad Tycoon II, um das Programm zu starten;

oder

- Wenn AutoPlay aktiviert ist, klicken Sie auf Play in dem Railroad Tycoon II Menü, das erscheint, nachdem die CD in das Laufwerk eingelegt wurde;

oder

- Öffnen Sie den Windows Explorer und gehen Sie in das Verzeichnis, in dem Sie Railroad Tycoon II installiert haben. Im Hauptverzeichnis des Ordners in dem sich das Spiel befindet, doppelklicken Sie auf das Rt2.exe Icon, um das Programm zu starten.

Lehnen Sie sich zurück und genießen Sie die Anfangsfilmsequenz. Sobald der Qualm sich verzogen hat, sehen Sie das Hauptmenü von Railroad Tycoon II. Wenn Sie zu den Ungeduldigen gehören, die es nicht abwarten können, die Gründerjahre des Zugverkehrs nachzuleben und selbst zu gestalten, können Sie im Spiel umherklicken, um Ihre Ungeduld zu stillen. Wenn Sie eine Hilfestellung benötigen, wie genau Sie Ihre Züge pünktlich fahren lassen und Profit erwirtschaften, gehen Sie bitte zu Kapitel 2: Einführung. Es gibt Ihnen einen allgemeinen Überblick über die Basiselemente von Railroad Tycoon II. Für eine umfassende Übersicht jedes Menüs, jedes Gegenstands und jeder Funktion innerhalb des Spiels gehen Sie bitte zu Kapitel 3: Das Hauptmenü und Kapitel 4: Die Hauptschnittstelle.



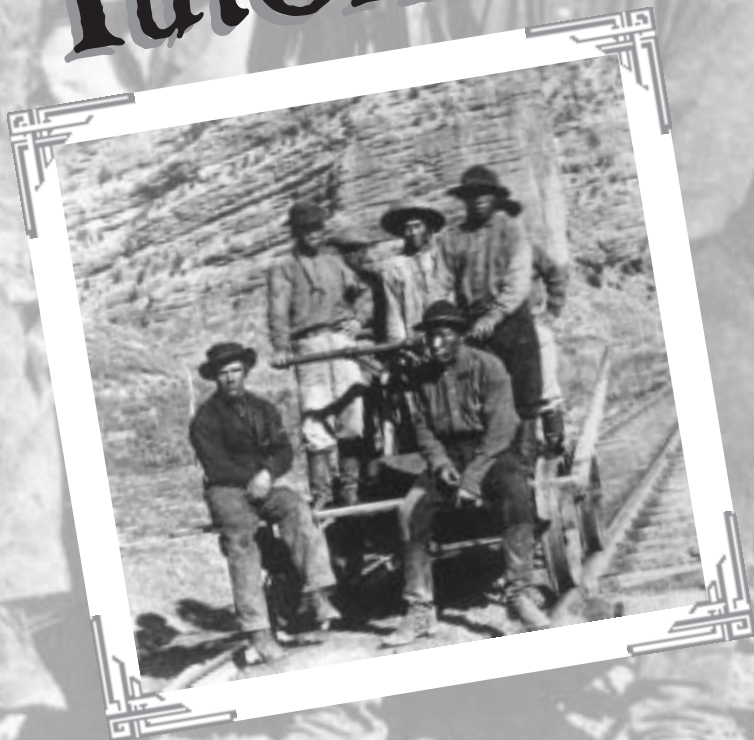
1804: MATTHEW MURRAY AUS LEEDS, ENGLAND, ERFINDET EINE DAMPFLOKOMOTIVE, DIE AUF HOLZSCHIENEN FÄHRT. HIERBEI HANDELT ES SICH WAHRSCHEINLICH UM DEN ERSTEN TRIEBWAGEN, DEN VON RICHARD TREVITHICK GESEHEN HAT, BEVOR ER SEINE LOKOMOTIVE BAUTE.

IN DIESEM KAPITEL:

2

- ÜBER DIESE EINFÜHRUNG
- SETUP EINES SPIELS
- BEKANNTSCHAFT MIT DER HAUPTSCHNITTSTELLE
- GRÜNDUNG EINES UNTERNEHMENS
- DAS VERLEGEN DER ERSTEN SCHIENE
- DER BAU VON BAHNSTATIONEN
- KAUF EINES ZUGES
- DIE WELT DER HOCHFINANZ
- KONTROLLE ÜBER IHR BAHNIMPERIUM

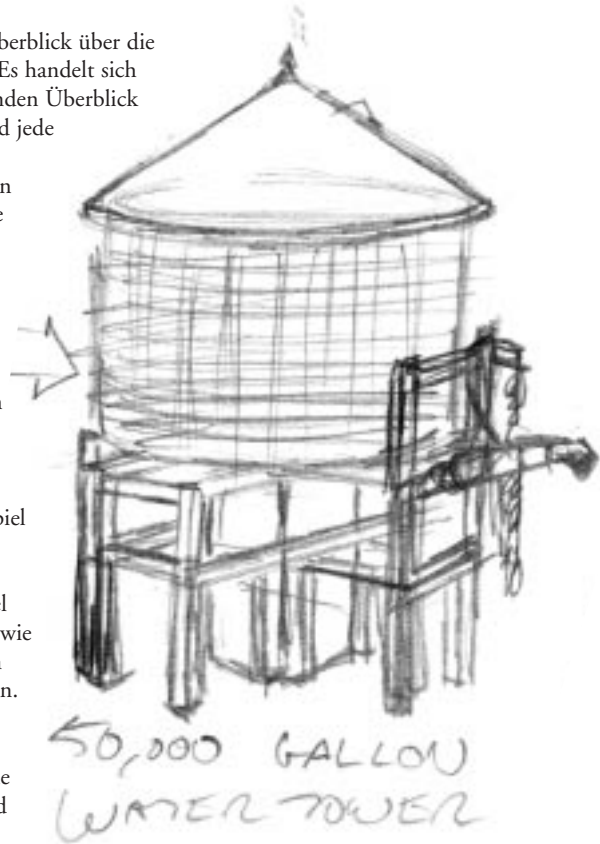
Tutorial



ÜBER DIESE EINFÜHRUNG

Dieser Abschnitt bietet einen kurzen Überblick über die Basiselemente von Railroad Tycoon II. Es handelt sich hierbei nicht um einen zusammenfassenden Überblick über jedes Menü, jeden Gegenstand und jede Funktion innerhalb des Spiels. Diese Einführung sollte jedoch einen schnellen Einstieg ermöglichen--vorausgesetzt, Sie gehören zu den zehn Prozent der Bevölkerung, die tatsächlich ein Handbuch lesen.

Sie müssen diese Einführung nicht auswendig lernen, um das Spiel spielen zu können. Wenn Sie zu den Menschen gehören, die sofort in das Geschehen eintauchen wollen, können Sie auch während des Spiels Informationen aus dem kurzen Tutorial abrufen und im Spiel umherklicken, um Ihre Ungeduld zu befriedigen. Wenn Sie jedoch einige Minuten erübrigen, können Sie sich viel Zeit ersparen, indem wir Ihnen zeigen, wie man es anstellt, daß die Züge pünktlich fahren und wie Sie Profite erwirtschaften. Für eine umfassende Übersicht jedes Menüs, jedes Gegenstandes und jeder Funktion innerhalb des Spiels, gehen Sie bitte zu Kapitel 3, Das Hauptmenü und Kapitel 4, Die Hauptschnittstelle.



1804: RICHARD TREVITHICK AUS CORNWALL BAUT EINE ENORM STRAKE DAMPFLOKOMOTIVE FÜR DIE WELSH PENYDARRAN BAHNGESELLSCHAFT.

1808: TREVITHICK BAUT EINE KREISBAHN IN LONDONS TORRINGTON SQUARE. DER DAMPFWAGEN CATCH ME WHO CAN WIEGT ZEHN TONNEN UND LÄUFT 15 M/H.

SETUP EINES SPIELS

Nach Start des Spiels befinden Sie sich auf dem Hauptmenübildschirm. Hierbei handelt es sich um Ihren Startpunkt für den Beginn neuer Spiele, das Laden von gespeicherten Spielen, den Beginn von Multiplayer Partien, usw. Diese Einführung basiert auf einem gespeicherten Single-Player Szenario. Los geht's...

RAILROAD TYCOON II BEINHÄLTET AUCH TUTORIALTEXTE IM SPIEL SELBST, FÜR DIEJENIGEN, DIE SICH WEIGERN, EIN HANDBUCH ZU ÖFFNEN. BEI DIESEM TEXT HANDELT ES SICH UM EINE WENIGER DETAILLIERTER VERSION DIESES KAPITELS. DA SIE IHRE BEREITSCHAFT DEMONSTRIERT HABEN, INDEM SIE DAS HANDBUCH BIS HIERHER GELESEN HABEN, KÖNNEN SIE DEN TEXT IM SPIEL AUSSCHALTEN, WENN SIE WOLLEN.



- 1 Im Hauptmenü wählen Sie Single Player, dann Szenario laden. Eine Panelle erscheint auf der rechten Seite und erlaubt es Ihnen, das Spiel auszuwählen, daß Sie laden möchten.



- 2 Markieren Sie Tutorial und klicken Sie dann auf OK.



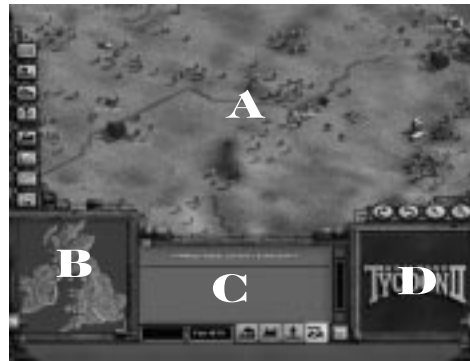
1812: DIE ERSTE KOMMERZIELL ERFOLGREICHE DAMPFLOKOMOTIVE, DIE DEN BLENKINSOP ZAHNSTANGENANTRIEB VERWENDET, NIMMT IHREN BETRIEB BEI DER MIDDLETON BAHNGESELLSCHAFT AUF. DIES WAR DER ERSTE PROFITBRINGENDE, NICHT MEHR REIN EXPERIMENTELLE ANWENDUNG DER DAMPFTRAKTION.

1812: DER AMERIKANISCHE COLONEL JOHN STEVENS VERÖFFENTLICHT EINE BROSCHÜRE MIT DEM INHALT: "DOKUMENTE ZUM BEWEIS DER ÜBERLEGENEN VORTEILE VON BAHNGESELLSCHAFTEN UND DAMPFWAGEN IM VERGLEICH ZUR KANALNAVIGATION." EBENSO BEMERKTE ER, "ICH SEHE KEINE HINDERNISSE, DAß SICH EIN DAMPFWAGEN MIT EINER GESCHWINDIGKEIT VON ÜBER 100 MEILEN PRO STUNDE FORTBEWEGT."

BEKANNTSCHAFT MIT DER HAUPTSCHNITTSTELLE

Wenn Sie das Spiel beginnen, werden Sie durch ein Popup-Menü begrüßt, daß Ihnen das Ziel dieses Spiels erklärt. Lesen Sie diese Anweisungen sorgfältig durch. Zur Erinnerung, Ihr Ziel ist es, bis zum Jahre 1900 ein Nettovermögen von \$10 Million Dollar anzuhäufen. Das bedeutet, daß Sie bis zum Jahre 1900 Bargeld und Aktienkapital mit einem Wert von mindestens \$10 Millionen Dollar haben müssen. Haben Sie bis dahin \$25 oder \$50 Millionen erreicht, haben Sie einen umso größeren Sieg errungen. Klicken Sie auf die OK Taste, um das Fenster zu schließen.

Drücken Sie als nächstes zweimal die **PAUSE** Taste. Sie sehen, daß das Spiel zwischen dem Pause-Modus und der Spielgeschwindigkeit 3 hin- und herschaltet. Fürs erste belassen Sie das Spiel im Pause-Modus, damit Sie sich umsehen können und Ihre Zugstrecke ohne Zeitdruck errichten können. Wenn alles eingestellt ist, können Sie das Spiel wiederaufnehmen indem Sie abermals die Pausetaste drücken oder die **PLUS (+)** und **MINUS (-)** Tasten drücken.



Die Hauptschnittstelle ist in vier Abschnitte unterteilt:

- **HAUPTFENSTER (A)**—Hier findet das tatsächliche Spiel statt. Stellen Sie es sich als Fenster zur Welt vor. Die vier ovalen Icons in der rechten, unteren Ecke des Fensters ermöglichen es Ihnen, den Blickwinkel durch Drehung, bzw. heran- und wegzoomen zu verändern.
- **ÜBERSICHTSKARTE (B)**—In der linken, unteren Ecke befindet sich eine Übersicht, die es Ihnen ermöglicht, sich auf der Karte zu bewegen, ohne zu scrollen.
- **ZENTRALE STEUERELEMENTE (C)**—Die rechteckige Box rechts von der Übersichtskarte ist die List Box--das Nervenzentrum Ihres Imperiums. Benützen Sie die vier Buttons, um eine Übersicht über Stationen, Züge, Spieler und Firmen zu erhalten. In diesem Bereich sehen Sie auch das Barvermögen Ihres Unternehmens und links von den Buttons das gegenwärtige Datum.
- **NACHRICHTENFENSTER (D)**—Der Bereich in der rechten, unteren Ecke ist das Nachrichtenfenster. Hier erhalten Sie während des Spiels verschiedene Mitteilungen und Nachrichten. Hier können Sie diese Nachrichten auch abrufen.

DIE KARTENÜBERSICHT

Wenn das Spiel pausiert ist, sollten Sie sich zuallererst einmal umschaun. Das Icon **KARTENÜBERSICHT** ermöglicht es Ihnen, Rohstoffe auf der Karte zu sehen—sehr wichtig für die Planung Ihrer ersten Route.



- 1 Klicken Sie auf das Icon **KARTENÜBERSICHT**—das vierte Icon unten links auf dem Bildschirm, mit der Abbildung der Weltkugel. In der **LIST BOX**, sehen Sie die grafische Darstellung aller Rohstoffe (Ladungen), die im Spiel verfügbar sind.
- 2 Führen Sie den Mauszeiger über einen beliebigen Rohstoff, er wird dann auf der Karte hervorgehoben. Das Klicken auf einen Rohstoff schaltet dessen Ansicht ein und aus. Sie können mehrere Rohstoffe einzeln auswählen, oder alle Rohstoffe der Karte anzeigen lassen, indem Sie den Button **ALLE** betätigen. Das Rohstoffangebot wird weiß angezeigt; die Nachfrage in Gelb.
- 3 Bewegen Sie den Mauszeiger zum Bildschirmrand, um die Karte in die gewünschte Richtung zu scrollen. Wenn Sie schnell zu einem bestimmten Bereich der Karte springen wollen, klicken Sie einfach auf den entsprechenden Ort in der Kartenübersicht.
- 4 Experimentieren Sie mit der Übersicht. Ihr Ziel ist es, Gebiete zu finden, an denen es Rohstoffkonzentrationen und Industrien gibt, welche voneinander abhängen (Angebot und Nachfrage). Rohstofforte sind beliebig verteilt und ändern sich bei jedem neuen Spiel. Um zur Standardansicht zurückzugelangen, klicken Sie auf Abbruch unten in der **LIST BOX**.



1813: DER ENGLÄNDER WILLIAM HEDLEY BAUT UND PATENTIERT EINE ENORM STARKE LOKOMOTIVE, DIE IN DER LAGE IST 10 KOHLEWAGGONS MIT EINER GESCHWINDIGKEIT VON FÜNF MEILEN IN DER STUNDE FORTZUBEWEGEN-DIES ENTSPRICHT DER KRAFT VON ZEHN PFERDEN.

1814: DER ENGLÄNDER GEORGE STEPHENSON BAUT BLUCHER, SEINEN ERSTEN TRIEBWAGEN. DER TRIEBWAGEN ZIEHT 30 TONNEN MIT EINER GESCHWINDIGKEIT VON 4 MEILEN IN DER STUNDE, IST JEDOCH NICHT EFFIZIENT.

GRÜNDUNG EINES UNTERNEHMENS

Bevor Sie mit dem Verlegen der Schienen beginnen können, um Ihre Rohstoffvorkommen miteinander zu verbinden, müssen Sie zuerst eine Gesellschaft besitzen.



1815: DER ZWEITE
TRIEBWAGEN VON
STEPHENSON HAT SECHS
RÄDER UND EINEN
HEIZROHRKESSEL.

1821: DER ENGLÄNDER
JULIUS GRIFFITHS
PATENTIERTE EINE
PASSAGIERSTRABENLOKOM
OTIVE.

- 1 Klicken Sie auf den Button **GESELLSCHAFT** in der LIST BOX (der Button ganz rechts). Doppelklicken Sie auf **NEUE GESELLSCHAFT GRÜNDEN**. Wenn Sie eine neue Firma gründen, entscheiden Sie, wieviel von Ihrem eigenen Geld Sie in die Firma investieren, sowie wieviel Geld Sie von Anlegern annehmen. Allgemein gilt, daß Sie wenig Geld von Anlegern investieren sollten, wenn Sie planen, die Firma vollständig zu übernehmen, andererseits sollten Sie vielleicht doch mehr annehmen, um genügend "Spielgeld" zu haben.
- 2 Für diese Einführung schieben Sie die Regler **SPIELERINVESTITION** und **FREMDINVESTITION** vollständig nach rechts. So erhalten Sie die erstaunliche Gesamtsumme von \$1,650,000 in bar.
- 3 Tippen Sie einen Firmennamen ein in der Box **FIRMENNAME**, oder benutzen Sie den vorgegebenen Namen. Sobald Sie in der Box **FIRMENNAME** sind, drücken Sie **ESC**, wenn Sie die Box verlassen möchten, ohne Änderungen vorzunehmen, oder **ENTER** wenn Sie den eingetippten Namen behalten möchten.
- 4 Wählen Sie ein **FIRMENLOGO** aus, indem Sie die Pfeiltasten "oben" und "unten" betätigen, oder benutzen Sie das vorgegebene Logo. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Auswahl zu bestätigen und Ihre Gesellschaft zu gründen.
- 5 Zurück auf dem Hauptbildschirm sehen Sie Firmenlogo und -namen, Ihr Barvermögen und Ihre Profite (die sich zu diesem Zeitpunkt auf 0\$ belaufen) in der LIST BOX.



DAS VERLEGEN DER ERSTEN SCHIENE

Jetzt, da Sie eine Firma gegründet haben, ist es an der Zeit zum Geschäftlichen überzugehen. Zu allererst müssen Sie eine geeignete Route finden. Die Stadt Slough bildet das Ideale Zentrum Ihres Imperiums. Slough befindet sich südlich auf der Karte und westlich von London.

- 1 Im Pausenmodus klicken Sie auf das Icon **STRECKE BAUEN**--das Icon oben, links auf der Hauptschnittstelle, das wie eine Schiene aussieht--um mit dem Schienenverlegen zu beginnen. Ihr Mauscursor verwandelt sich in ein Schienenicon.
- 2 Die LIST BOX bietet Ihnen zwei Streckenoptionen, , EINGLEISIG oder DOPPELGLEISIG. Wählen Sie fürs erste **EINGLEISIG**. Die dritte Option ist der Brückentyp, und wird durch das Klicken auf eines der beiden Icons auf der rechten Seite der LIST BOX ausgewählt. Wählen Sie **HOLZBRÜCKE** (das oberste Bild).



- 3 Um die Schienen zu verlegen, setzen Sie den Cursor zwischen die Schafzucht und die Rinderzucht östlich von Slough, klicken dann auf die Maustaste und halten diese gedrückt. Solange Sie die Maustaste gedrückt halten, können Sie den Cursor auf dem Bildschirm umherbewegen, zusammen mit Ihrem Schienenstrang. Ziehen Sie den Cursor Richtung Oxford (weiter westlich), dem nächsten Ort. Sie werden feststellen, daß es weiße, grüne, und gelbe Zahlen entlang der Strecke gibt. Die weißen Zahlen sind die Kosten für jedes Schienenstück. Die grünen und gelben Zahlen stellen die Steigung jedes Streckenabschnitts dar. Gelbe Zahlen bedeuten einen steilen Streckenabschnitt (Rot bedeutet sehr steil). Ihre Züge werden dort langsamer werden. Sie wollen keine steile Strecke, deshalb drücken Sie die Taste **ESC** bevor Sie die Maustaste loslassen, um das vorgeschlagene Streckenstück zu löschen. Nun ziehen Sie kleinere Streckenstücke heran, fügen Sie durch loslassen der linken Maustaste an ihren Enden zusammen, und führen Ihre Strecke um den Hügel herum.
- 4 Wenn Sie finden, daß Ihre Streckenroute gut aussieht, klicken Sie erneut auf den Schienen-Button (oben links), um den Streckenbaumodus wieder zu verlassen.

1824: DIE KONSTRUKTION DER ERSTEN LOKOMOTIVFABRIK BEGINNT IN NEW CASTLE, ENGLAND.

1824: DER ENGLÄNDER DAVID GORDON PATENTIERTE EINE DAMPFGETRIEBENE MASCHINE MIT BEINEN, DIE DIE BEINBEWEGUNGEN EINES PFERDES NACHAHMT. NICHT ERFOLGREICH.

DER BAU VON BAHNSTATIONEN

Das Verlegen der Schienen war nur der Anfang. Als nächstes müssen Sie Bahnstationen errichten, um Ihre Züge mit Rohstoffen zu versorgen.

1825: STEPHENSON
BAUT DIE ACHT TONNEN
LOCOMOTION NO. 1 FÜR
DIE STOCKTON &
DARLINGTON
BAHNGESELLSCHAFT.
DER TRIEBWAGEN IST IN
DER LAGE, 90 TONNEN
KOHLE MIT EINER
GESCHWINDIGKEIT VON
15 M/H FORTZUBEWEGEN.
STEPHENSON PLANTE
ALLE DETAILS DER
STRECKE, UND ENTWIRFT
SOGAR DIE BRÜCKEN,
MASCHINERIE,
TRIEBWAGEN,
DREHTELLER, SCHALTER
UND ÜBERGÄNGE.
EBENSO IST ER FÜR DIE
KONSTRUKTION
VERANTWORTLICH. (DIE
PASSAGIERWÄGEN DIESER
ZEIT WURDEN ALLE
DURCH PFERDE
ANGETRIEBEN.)



- 1 Klicken Sie den Button NEUEN BAHNHOF BAUEN (Oben links, zweite von oben).
- 2 Es gibt Stationen in drei Größen, KLEIN, MITTEL, und GROß. Sie können diese beliebig auf Ihrer Strecke setzen. Der Unterschied zwischen den einzelnen Bahnstationen ist das Einzugsgebiet, aus dem Sie Rohstoffe beziehen können. Dieses Einzugsgebiet im Umkreis der Bahnstation ist auf der Karte hervorgehoben dargestellt.. Um sich ein Beispiel anzusehen, klicken Sie auf **MITTLEREN BAHNHOF**, bewegen dann den Cursor, der nun wie eine mittlere Station aussieht, zu einem Streckenpunkt südlich von Slough. Sie werden feststellen, daß sich die Station automatisch auf Ihre Strecke ausrichtet.



- 3 Sobald die Station errichtet ist, sind die Rohstoffe im hervorgehobenen Einzugsgebiet an Ihrer Station erhältlich. MITTLERE und GROßE Stationen haben größere Einzugsgebiete. Achten Sie darauf, daß der Kreis den Rohstoff einschließt, auf den Sie Zugriff haben möchten. In diesem Falle sollten sich alle Häuser, die Schaf- und die Rinderzucht innerhalb des Kreises befinden. Wenn die Station die richtigen Rohstoffe umschließt und an der richtigen Strecke liegt, wird sie grün. Betätigen Sie jetzt die linke Maustaste und Ihre Station wird gebaut.

- 4 Wenn Sie eine Station setzen, sehen Sie ein 3D-Modell davon. Hierbei handelt es sich um die STATIONSDETAILANSICHT. Klicken Sie in dieser Übersicht auf den Button **KAUFEN**, um zu sehen, welche Verbesserungen Sie Ihrer Station hinzufügen können. Kaufen Sie einen Wasserturm, einen Sandturm und einen Lokomotivschuppen, um die Leistung der Züge zu erhöhen und die Wartungsarbeiten zu erleichtern. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf den Button **ZURÜCK** unten rechts.
- 5 Wiederholen Sie diesen Vorgang bei Oxford. Sie werden jedoch höchstwahrscheinlich die drei baulichen Verbesserungen nicht benötigen, da Ihre Züge ausreichend Wasser, Sand und Öl transportieren können bis Sie nach Slough zurückkehren. Sobald die beiden Stationen verbunden sind, sind Sie fast soweit, die ersten Güter zu transportieren.

MIT DEN TASTEN UNTEN AUF DER **ZENTRALEN LIST BOX** GELANGEN SIE AUF DIE DETAILBILDSCHIRME FÜR ZÜGE, SPIELER UND FIRMEN, INDEM SIE EINEN DOPPELKLICK DARAUFG AUSFÜHREN. DURCH ANKLICKEN DER PFEILE BEWEGEN SIE SICH VON STATION ZU STATION, VON ZUG ZU ZUG, VON SPIELER ZU SPIELER, VON GESELLSCHAFT ZU GESELLSCHAFT. DIESE ÜBERSICHTEN SIND SEHR NÜTZLICH FÜR EIN SCHNELLES UND EFFIZIENTES FIRMENMANAGEMENT.

KAUF EINES ZUGES

Sobald Sie eine Strecke verlegt und die Bahnstationen errichtet haben, müssen Sie eine Lokomotive kaufen, um die Dinge ins Rollen zu bringen. Sobald dies erledigt ist, ist der nächste Schritt, Zielort und Ladung festzulegen, auch Zusammenstellung genannt, und zwar für alle Ihre Bahnstationen.

AUSWAHL EINER LOKOMOTIVE

Je nach Zeitperiode und geografischer Lage stehen im Spielverlauf verschiedene Lokomotiven zur Verfügung. Zu Beginn dieser Einführung sind drei verschiedene Lokomotiven erhältlich.

- 1 Wählen Sie das Icon **NEUEN ZUG KAUFEN** (es zeigt einen Zug) aus den Icons, die sich links im Hauptfenster befinden.

1825: COLONEL JOHN STEVENS BAUT EINE KLEINE LOKOMOTIVE, DIE ER AUF EINER RUNDEN STRECKE VOR SEINEM HAUS EINSETZT --NUN HUDSON TERRACE--IN HOBOKEN.

1826: DIE ERSTEN EISENBAHNEN IN DEN STAATEN NEU ENGLANDS SOLLEN IN QUINCY, MASS. VERLEGT WORDEN SEIN; SIE WAREN DREI MEILEN LANG UND WURDEN VON PFERDEN ANGETRIEBEN.

1827: DIE BALTIMORE UND OHIO BAHNGESELLSCHAFT FUHR VON BALTIMORE ZUM OHIO RIVER IN VIRGINIA. ES WAR DER ERSTE ZUG IN AMERIKA RICHTUNG WESTEN. WINDKRAFT (WAGEN MIT SEGELN) WURDEN AUSPROBIERT, GEFOLGT VON PFERDEANTRIEB. DAS PFERD BEFAND SICH DABEI IN EINER TRETMÜHLE, DIE DIE WAGENRÄDER ANTRIEB!

- Als nächstes wählen Sie die 4-4-0 Eight-Wheeler aus der linken Liste. Sie haben doch eine ebene Strecke gebaut, oder? Sie werden feststellen, daß die Leistungsdaten jeder Lokomotive rechts angezeigt werden. Klicken Sie auf **KAUFEN** um die Transaktion auszuführen.



ZIELORT- UND WAGGONAUSWAHL

Jetzt, da Sie die Lokomotive gekauft haben, müssen Sie sich entscheiden, welche Fracht Sie zwischen den beiden Zielorten transportieren möchten. Auf dem Routenplanungsbildschirm können Sie Zielorte und Waggons auswählen und herausfinden, wieviel Angebot und Nachfrage bei jeder Station besteht.

- Nachdem Sie eine Lokomotive gekauft haben, sehen Sie als nächstes den ZUGDETAIL-BILDSCHIRM. Hier sehen Sie den neuen Zug, dessen beide Zielorte schon festgelegt sind. Die Karte rechts zeigt Ihnen alle verfügbaren Zielorte--wenn Sie mehr als zwei hätten, würden Sie die gewünschten Zielorte auswählen, diese würden dann in der Liste links erscheinen.



- Führen Sie eine Doppelklick auf Slough in der LIST BOX links aus und die rechte Seite des Bildschirms schaltet von der Planungskarte auf die Panele WAGGONLISTE. Ganz oben auf dieser Panele sehen Sie zwei Passagierwaggons--die Grundeinstellung. Ein Klick auf einen Wagen entfernt ihn aus der Waggonliste. Wenn Sie auf einen Waggon aus der unteren Liste klicken, wird dieser der Zusammenstellung beigefügt.



- Unten auf dem Bildschirm sehen Sie eine Liste von Angebot und Nachfrage der einzelnen Stationen. Angebot erscheint auf der linken, Nachfrage auf der rechten Seite.
- Die an dieser Station verfügbaren Waggons befinden sich im oberen Abschnitt der WAGGONLISTE. Wählen Sie einen Waggon für Wolltransport und einen Passagierwaggon. Überprüfen Sie die Nachfrage an den anderen Stationen und stellen Sie sicher, daß Sie Güter transportieren, nach denen Nachfrage herrscht (das tun Sie hier sowieso, aber es ist eine gute Übung). Wenn Sie mit Ihren Einstellungen fertig sind, klicken Sie OK zur Bestätigung, und führen dann einen Doppelklick auf die Station Oxford aus und wählen einen Passagier- und einen Güterwaggon aus. Die gelieferte Wolle wird zu hochwertigen Gütern weiterverarbeitet, die dann weiter zu den hart arbeitenden Menschen in Slough transportiert werden.
- Hier müssen Sie noch eine weitere Entscheidung fällen. Betrachten Sie die beiden Bahnstationen in der Liste links. Das Signal zeigt grünes Licht. Wenn Sie darauf klicken, ändert sich die Farbe. Dieses Signal bestimmt das Verhalten des Zuges an der jeweiligen Station. Sie haben folgende Möglichkeiten:
 - GRÜN**—Nicht auf Ladung warten, weiterfahren mit der gerade an der Station verfügbaren Ware.
 - GELB**—Warten, bis mindestens die Hälfte der Güterwaggons gefüllt sind, bevor weitergefahren wird.
 - ROT**—Warten, bis Güterwaggons vollständig gefüllt sind, bevor weitergefahren wird.

Setzen Sie fürs erste das Signal in Slough auf gelb und das Signal in Oxford auf grün. Wenn Sie alle Änderungen vorgenommen haben, drücken Sie den Button **ZURÜCK**, um zur Hauptschnittstelle zurückzugelangen.

Das war's--jetzt kann es losgehen! Setzen Sie die Spielegeschwindigkeit auf "3", indem Sie die Plusstaste dreimal betätigen--wenn Sie mit dem Spiel besser vertraut sind, können Sie die Geschwindigkeit erhöhen, "3" oder "4" sind aber zunächst die besten Geschwindigkeiten.

**1828: DELAWARE &
HUDSON CANAL CO.**
BAUTE EINEN ZUG VON
DEN MINEN DER
GESELLSCHAFT BIS ZUM
KANAL IN HONESDALE.
AUCH DIESER ZUG
WURDE VON PFERDEN
GEZOGEN.

1829: DIE ERSTE IN AMERIKA GENUTZTE DAMPFLOKOMOTIVE WAR DIE IN ENGLAND GEBAUTE STOURBRIDGE LION, UND WURDE VON DELAWARE & HUDSON EINGESETZT. SIE WAR ZU SCHWER FÜR DIE STRECKE (DOPPELT SO SCHWER, WIE VON DEN ERBAUERN VERSPROCHEN), UND WURDE NEBEN DEN SCHIENEN POSITIONIERT, ALS STATIONÄRER KESSEL.

Nun einige Tips, wie man einige Dinge der Hauptschnittstelle im Auge behält, jetzt, da Sie Ihre Karriere bei der Bahn gestartet haben:

- **Einstellen der Zugkategorien**--In der Zugliste der LIST BOX klicken Sie auf das Icon links von jedem Zug um Ihn auf EXPRESS, NORMAL, LANGSAM, oder ANHALTEN einzustellen. Diese Einstellungen bestimmen, wie der Zug reagiert, wenn er einem anderen auf der Strecke begegnet. Hier können Sie auch den Status eines jeden Zugs jederzeit verändern.
- **Management der Zusammenstellung**—Ein Rechtsklick auf die Zugzusammenstellung in der LIST BOX zeigt Ihnen den gegenwärtigen Zielort, die Geschwindigkeit, Frachtwert und das Gewicht an. Wenn Sie mehr Züge bauen, können Sie mehr Details einsehen, indem Sie den Button DETAILS ANZEIGEN verwenden, der sich in der rechten unteren Ecke der LIST BOX befindet.
- **Benutzen Sie die LIST BOX und die DETAILBILDSCHIRME, um alles im Auge zu behalten**--Die LIST BOX und die DETAILBILDSCHIRME (Zugang durch Doppelklick auf der LIST BOX) sind sehr wichtige Schnittstellen. Benutzen Sie in jeder Ansicht die vier Buttons--BAHNHÖFE, ZÜGE, SPIELER, und GESELLSCHAFTEN--sowie den DETAILS ANZEIGEN Button, um Statistiken einzusehen. Stellen Sie sich das ganze als Hierarchie vor--die LIST BOX zeigt Ihnen allgemeine Informationen, während die DETAILBILDSCHIRME weitergehende Informationen liefern.
- **Durchsuchen Sie die Karte nach Möglichkeiten**—Sobald Sie eine gewinnbringende Route eingerichtet haben, suchen Sie die Karte ab, um weitere Möglichkeiten aufzutun. Es gibt eine Vielzahl von Wegen, wie Sie Ihre Bahngesellschaft zum Erfolg führen können. In unserem Fall hier jedoch sollten Sie nach Wegen suchen, Ihre Produktion und Ihre Einkünfte zu verbessern. Keinesfalls sollten Sie das Geld von Investoren leichtfertig verschwenden. Schaffen Sie eine Verbindung nach London, um Rinder zur Fleischfabrik zu transportieren (falls Sie kein Vegetarier sind). Die Weizenfarm südlich von Slough kann die Produktionsrate Ihrer Woll- und Rinderfarmen um fast 50% erhöhen!
- **Kaufen Sie lukrative Industriebetriebe**—Sie können gewinnbringende Industriebetriebe entlang Ihrer Strecken kaufen, oder sogar entlang der Strecken Ihrer Konkurrenten. Klicken Sie auf einen Rohstoff, um die Profitabilitätsrate einzusehen.

DIE WELT DER HOCHFINANZ

Bislang konzentrierte sich dieses Handbuch auf die Gründung Ihrer Bahngesellschaft. Jetzt ist es an der Zeit, einen Blick auf die anderen Aspekte von Railroad Tycoon II zu werfen--Firmenmanagement und Börse.

FIRMENMANAGEMENT

Das Management Ihrer Unternehmungen beinhaltet nicht nur die Arbeit an neuen Stationen, Zügen, Routen und Zusammenstellungen. Wissen Sie noch, wie Sie Ihre Gesellschaft



gegründet haben und dabei die Wahl hatten zwischen Fremdinvestition und Eigenkapital? Nun, diese Investoren haben Erwartungen an Ihr Unternehmen und machen Sie verantwortlich dafür, wie gut oder schlecht der Laden läuft. Um zu sehen, auf was die Investoren achten, arbeiten wir im **FIRMENDETAILBILDSCHIRM**.

- 1 Um auf den **FIRMENDETAILBILDSCHIRM** zu gelangen, klicken Sie auf den Button **GESELLSCHAFT** unten auf der **LIST BOX**, und doppelklicken dann auf Ihre Gesellschaft.



- 2 Der **FIRMENDETAILBILDSCHIRM** zeigt Ihr Hauptbuch –Klicken Sie auf die verschiedenen Tabs und sehen Sie sich die angebotenen Informationen an, um einen Überblick zu erhalten.



1829: PETER COOPER
 AUS NEW YORK BAUTE
 INNERHALB VON 6
 WOCHEN DIE TOM
 THUMB, EINE 1,4 PS
 LOKOMOTIVE MIT
 VERTIKALEM KESSEL, FÜR
 DIE BALTIMORE & OHIO
 BAHNGESELLSCHAFT. SIE
 BEFÖRDERTE IM AUGUST
 1830 36 PASSAGIERE MIT
 EINER GESCHWINDIGKEIT
 VON 18 M/H, HATTE
 VENTILATOR ALS
 BELÜFTUNG, NUTZTE
 KANONENLÄUFE ALS
 KESSELRÖHREN UND
 WOG WENIGER ALS EINE
 TONNE.

- 3 Klicken Sie auf den Button **FINANZEN**. Sie können Anleihen begeben, um Kapital zu bekommen. Im Moment sollten Sie aber schuldenfrei bleiben und noch einige **AKTIEN AUSGEBEN**. Der gegenwärtige Preis Ihrer Aktie findet sich auf der linken Seite. Klicken Sie auf Aktien ausgeben, und ein Fenster mit den Transaktionsdetails erscheint. Klicken Sie in diesem Fenster auf OK wenn alles in Ordnung ist. Beachten Sie die Änderung Ihres gegenwärtigen **AKTIENPREISES**.
- 4 Wankelmütig? **AKTIEN ZURÜCKKAUFEN** und die Auswirkungen auf Ihren Aktienwert beobachten. Anlegern ist der **AKTIENPREIS** sehr wichtig--Sie wollen, daß er steigt. Punkt. Enttäuschen Sie sie nicht sonst fliegen Sie raus. Bedenken Sie, daß Vorsitzende ernannt werden und nicht in diese Rolle hineingeboren werden.
- 5 Experimentieren Sie mit den anderen Optionen (außer **KONKURS ANMELDEN**, es sei denn, Sie wollen sich aus dem Spiel verdrücken) und machen Sie sich mit ihren Auswirkungen vertraut.

DIE BÖRSE UND PERSÖNLICHE FINANZEN

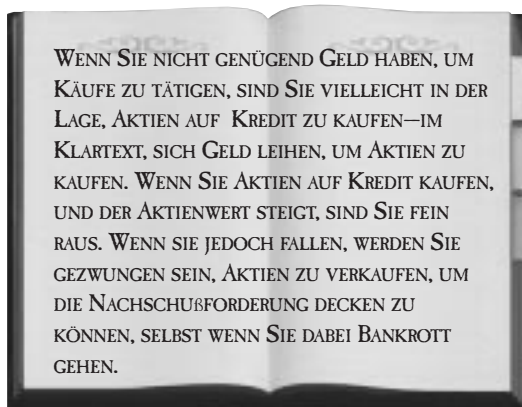
Ihr persönlicher Gewinn ist natürlich eng mit dem Erfolg Ihres Unternehmens verknüpft. Sie können aber nicht nur durch Ihre unternehmerischen Fähigkeiten zum Erfolg Ihres Unternehmens beitragen, Sie können auch persönliches Vermögen anhäufen, indem Sie clever an der Börse investieren.

- 1 In der Hauptschnittstelle klicken Sie auf das Icon Börse auf der linken Seite des Hauptfensters.



1829: JAMES WRIGHT
 AUS COLUMBIA, PA.,
 ERFAND DEN KONISCHEN
 LAUFKRANZ FÜR DIE
 RÄDER, WAS DIE
 FLANSCHABNUTZUNG
 VERHINDERTE UND DEN
 WIDERSTAND
 VERRINGERTE.

- 2 Es erscheint die Ansicht Börsendetails. Hier befinden sich zwei Buttons:
- **PERSÖNLICH**--Dieser Button ermöglicht die Ansicht Ihres gegenwärtigen Aktienportfolios, sowie die Möglichkeit, Aktien zu kaufen oder zu verkaufen.
 - **GESELLSCHAFT**--Dieser Button liefert Ihnen Informationen unter anderem über die Firmenfinanzen, einschließlich einer Liste der Hauptaktionäre und die Gewinne im Fünfjahresdurchschnitt.
- 3 Im Abschnitt **PERSÖNLICH**, haben Sie normalerweise die Option, bestimmte Aktien zu **KAUFEN** oder zu **VERKAUFEN**. Unglücklicherweise haben Sie Ihre gesamten Geldmittel bei der Firmengründung verbraucht, deswegen werden Sie die Option **KAUFEN** wohl noch nicht sehen. Nach ein bis zwei Jahren sollte Ihnen die Anhäufung Ihres Einkommens und der Dividenden Ihnen genügend Geld verschafft haben, weitere Aktien zu kaufen.



- 4 Ein Aktienverkauf erfolgt auf die gleiche Art und Weise. Wählen Sie einfach **VERKAUFEN** im Abschnitt **PERSÖNLICH**. Normalerweise können Sie nur Aktien verkaufen, die Ihnen auch selbst gehören. Wenn Sie keine Aktien zu verkaufen haben (dies trifft normalerweise auf andere Firmen zu), dann haben Sie noch eine weitere Option--**LEERVERKÄUFE**. Wenn der Aktienpreis fällt—was hier der Fall ist—verkaufen Sie gegen bar. Wenn er steigt, sind Sie gezwungen, Aktien zu kaufen, um die **NACHSCHUßFORDERUNG** zu begleichen. Wenn die Firma Aktien kauft, müssen Sie die Aktien vielleicht zu überhöhten Preisen kaufen. Seien Sie vorsichtig mit dieser Option.

1829: STEPHENSONS
ROCKET GEWANN EINEN
WETTBEWERB FÜR
LOKOMOTIVLEISTUNG
 BEI DEN **RAINHILL TRIALS**
 DER **MANCHESTER &**
LIVERPOOL
BAHNGESELLSCHAFT. DER
TRIEBWAGEN WAR IN DER
 LAGE, **30 PASSAGIERE** MIT
 EINER **GESCHWINDIGKEIT**
 VON **30M/H**
FORTZUBEWEGEN.

1830: DIE BEST FRIEND WURDE IN DER WEST POINT FOUNDERY IN NEW YORK FÜR DIE CHARLSTON & HAMBURG BAHNGESELLSCHAFT GEBAUT. ES WAR DIE ERSTE, VOLLSTÄNDIG IN AMERIKA GEBAUTE DAMPFMASCHINE DIE DEN REGELMÄßIGEN PASSAGIERBETRIEB AUFNAHM. SIE LEISTETE BIS 1831 HERVORRAGENDE ARBEIT ALS DER KESSEL WEGEN EINES FAHRLÄSSIGEN HEIZERS EXPLODIERTE UND SO DIE KARRIERE DES ZUGES BEENDETE (UND DIE DES HEIZERS).

KONTROLLE ÜBER IHR BAHNIMPERIUM

Soweit diese erste Einführung. Sie haben alle wichtigen Spielelemente gesehen und hatten die Möglichkeit, ein wenig herumzuexperimentieren. Wenn Sie schnell lernen, können Sie vielleicht schon einen anständigen Start hinlegen. Nach einer kurzen Experimentierphase sollten Sie vielleicht ein neues Spiel beginnen, um Ihr erlangtes Wissen zu erproben. Also, keine Angst. Legen Sie einfach mit der ersten Kampagne los—die ersten Szenarios sind auf den Anfänger abgestimmt und Sie lernen laufend dazu.

Als Zusammenfassung sollten Sie das folgende im Auge behalten:

- **Routen**—Finden Sie profitable Routen und beuten Sie sie aus.
- **Lokomotiven**—Warten Sie sie gut und führen Sie Upgrades aus wann immer es möglich ist.
- **Stationen**—Verbessern Sie die Bahnstationen, um Einkünfte und Routenleistung zu erhöhen.
- **Industrien**—Kaufen Sie Industriebetriebe, um die Gewinne zu erhöhen und Ihre Beteiligungen auszubauen.
- **Finanzen**—Seien Sie ein schlauer Manager und betreiben Sie ein solides, profitables Unternehmen, indem Sie Einkünfte maximieren und reinvestieren.
- **Persönliches Vermögen**—Vergrößern Sie Ihr Vermögen durch gutes Management und Meisterung des Aktienmarktes.
- **Mitbewerber**—Machen Sie sie fertig, indem Sie die o.g. Punkte beachten.

Weitere Informationen über Themen in dieser Einführung entnehmen Sie bitte dem restlichen Handbuch (Ach, kommen Sie schon. Jetzt haben Sie schon so weit gelesen!)

EINIGE OPTIONEN, DIE SIE IN DIESER EINFÜHRUNG GESEHEN HABEN, WIE DER KAUF VON INDUSTRIEBETRIEBEN, DER KAUF VON AKTIEN AUF KREDIT UND AKTIEN-LEERVERKÄUFE SIND NUR VERFÜGBAR, WENN DAS SPIEL IM FINANZMODUS UND MIT INDUSTRIEMODELL GESPIELT WIRD. WENN SIE EINE KAMPAGNE SPIELEN, SIND DIESE OPTIONEN ERST NACH EINIGEN SPIELEN VERFÜGBAR. WIR HABEN IHNEN HIER EINEN KLEINEN VORGESCHMACK VON ALLEM GEGEBEN, OBWOHL SIE NICHT JEDE OPTION IN JEDEM SZENARIO WERDEN NUTZEN KÖNNEN.



IN DIESEM KAPITEL:

3

- NAVIGATIONSHILFE
- OPTIONEN IM HAUPTMENÜ
- Single Player
- Multiplayer
- High Scores
- Credits
- Beenden

Das Hauptmenü



NAVIGATIONSHILFE

HAUPTMENÜ

SINGLE PLAYER

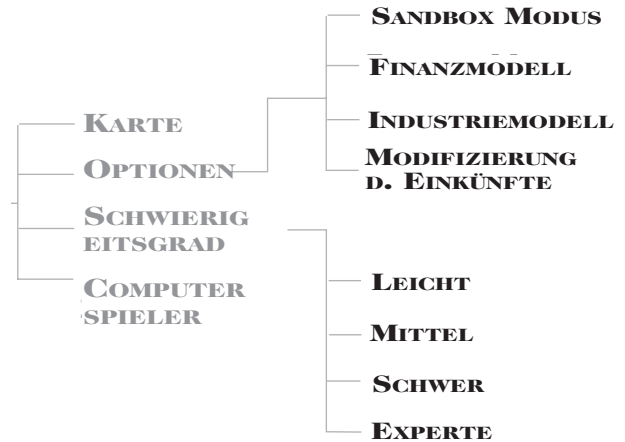
NEUE KAMPAGNE
KAMPAGNE LADEN
NEUES SZENARIO
SZENARIO LADEN

MULTIPLAYER

HIGH SCORES

CREDITS

BEENDEN



1831: DIE 3,5 TONNEN DE WITT CLINTON ZOG FÜNF PERSONENWAGEN AUF SCHIENENRÄDERN MIT EINER GESCHWINDIGKEIT VON 25 M/H AUF DER STRECKE VON MOHAWK & HUDSON ZWISCHEN ALBANY UND SCHENECTADY. DIESER TRIEBWAGEN WAR EINE LEICHTE KONSTRUKTION UND WURDE WENIGER ALS ZWEI JAHRE NACH INBETRIEBNAHME AUßER BETRIEB GENOMMEN.

1831: DIE SOUTH CAROLINA WAR DER ERSTE TRIEBWAGEN MIT ACHT RÄDERN.

OPTIONEN HAUPTMENÜ

DER HAUPTMENÜBILDSCHIRM IN RAILROAD TYCOON II BIETET IHNEN FÜNF OPTIONEN:

- **SINGLE PLAYER**--Wählen Sie diese Option, um Single-Player-Kampagnen oder -Szenarios zu starten.
- **MULTIPLAYER**--Diese Option ermöglicht es Ihnen, gegen menschliche Gegnern zu spielen. Die Multiplayer-Funktion wird detailliert in Kapitel 9, Multiplayer dargestellt.
- **EDITOR**--Der Railroad Tycoon II Karteneditor ermöglicht es dem User, Karten anzupassen oder selbst zu entwerfen. Klicken Sie hier, um den Editor zu starten. Diese Option wird in Kapitel 11, Gebrauch des Karteneditors behandelt.
- **HIGH SCORES**--Klicken Sie hier, um die High Scores zu sehen.
- **CREDITS**--Hier sehen Sie das hart schuftende Team, dem Sie dieses Spiel zu verdanken haben.
- **VERLASSEN**--Mit dieser Option kehren Sie zu Windows zurück.



SINGLE PLAYER



Um ein Single Player Spiel zu starten, klicken Sie auf SINGLE PLAYER auf dem Hauptmenübildschirm.. Es erscheint folgendes Menü mit vier Optionen, aus denen Sie wählen können: NEUE KAMPAGNE, KAMPAGNE LADEN, NEUES SZENARIO, und SZENARIO LADEN.

NEUE KAMPAGNE

Der Kampagnenmodus von Railroad Tycoon II ermöglicht es Ihnen, 18 individuelle Szenarios zu spielen. Sie sollten der Reihe nach gespielt werden, da die ersten Szenarios einfach beginnen und dann im Schwierigkeitsgrad ansteigen. Um einen neue Kampagne zu starten:

- 1 Klicken Sie auf **Neue Kampagne** im Single Player Menü.
- 2 Wählen Sie einen Schwierigkeitsgrad. Wir empfehlen **MITTLERE SCHWIERIGKEIT** wenn Sie Erfahrungen mit Strategiespielen haben, oder **LEICHT** wenn Sie noch keine haben. Vermeiden Sie **SCHWER** bis Sie nicht eine Kampagne vollständig durchgespielt haben. Hinweis: Sie können den Schwierigkeitsgrad nicht mehr verändern, nachdem Sie begonnen haben, also wählen Sie weise.
- 3 Sie beginnen mit dem ersten Szenario, "Aufbruchstimmung." Wählen Sie einen erhältlichen Bonus aus der unteren Liste. Die Boni ändern sich von Szenario zu Szenario innerhalb der Kampagne und können strategische Schlüsselemente darstellen.
- 4 Klicken Sie auf **DIESES SZENARIO SPIELEN**, um ein Spiel zu beginnen und die Kampagne zu starten. Gehen Sie zu Kapitel 4, Die Hauptschnittstelle bevor Sie das Spiel beginnen.



KAMPAGNE LADEN

Wenn Sie schon eine Kampagne begonnen und im Verlauf gespeichert haben, klicken Sie auf **Kampagne laden**, um eine Dialogbox mit einer Liste der gegenwärtig gespeicherten Kampagnen aufzurufen. Wählen Sie die Kampagne, die Sie laden wollen und klicken Sie dann auf **OK**. Das Spiel beginnt an dem Punkt, an dem Sie zuvor gespeichert haben.

1831: ROBERT STEVENS, DER SOHN VON COLONEL JOHN STEVENS, GEHT NACH ENGLAND UND VERSCHIFFT DIE (NICHT ZUSAMMENGEBAUTE) JOHN BULL FÜR DIE CAMDEN & AMBOY BAHNGESELLSCHAFT IN NEW JERSEY. DER MECHANIKER ISAAC DRIPPS, DER NOCH NIE EINE DAMPFLOKOMOTIVE GESEHEN HATTE BAUTE SIE OHNE ZUHILFENAHME EINER BAUANLEITUNG ZUSAMMEN. DRIPPS MACHTE DARAUS DIE ERSTE LOKOMOTIVE MIT EINER GLOCKE, EINEM SCHEINWERFER UND EINEM SCHIENENRÄUMER. DIE JOHN BULL BLIEB BIS ZUM JAHRE 1866 IN BETRIEB. DRIPPS WURDE LEITER DER LOKOMOTIVABTEILUNG DER PENNSYLVANIA BAHNGESELLSCHAFT IN ALTOONA.

1832: DIE BROTHER

JONATHON WAR DIE ERSTE LOKOMOTIVE DER WELT, DIE EINEN VORWAGEN MIT VIER RÄDERN HATTE. SIE WURDE ENTWORFEN VON JOHN B. JERVIS FÜR DIE MOHAWK & HUDSON BAHNGESELLSCHAFT.

NEUES SZENARIO

Wenn Sie **NEUES SZENARIO** aus dem **SINGLE PLAYER** Menü wählen, erscheint eine Dialogbox mit den folgenden Elementen: **KARTE**, **OPTIONEN**, **SCHWIERIGKEITSGRAD**, und **COMPUTERGEGNER**.

**KARTE**

Klicken Sie auf diesen Button, um eine Karte auszuwählen und die **KARTEN**-Dialogbox erscheint. Klicken Sie auf einen Kartennamen, um die Karte und ihre Beschreibung einzusehen. Wenn es die Karte erlaubt, können Sie auch das **Start DATUM** für die Karte einstellen indem Sie die Pfeile unterhalb der Karte anklicken. Sobald Sie Ihre Wahl getroffen haben, klicken Sie auf **OK** in der Karten-Dialogbox.

OPTIONEN

Sobald Sie eine Karte ausgewählt haben, klicken Sie auf die Taste **OPTIONEN**. Es wird eine weitere Dialogbox erscheinen, links vom Dialog für **NEUES SZENARIO**. Diese zwei Dialogboxen enthalten alle Optionen, die Sie einstellen müssen, bevor Sie ein Spiel beginnen. Die **OPTIONS**-Dialogbox enthält die folgenden Einstellungsmöglichkeiten:

- **SANDBOX-MODUS**--In diesem Modus bauen und betreiben Sie einfach nur Züge. Geld und Wettbewerb sind keine Faktoren--alle **FINANZ-** und **INDUSTRIE-**Einstellungen sind ausgeschaltet--so können Sie nach Herzenslust bauen.
- **FINANZMODELL**—Diese Einstellung steuert die finanziellen Aspekte des Spiels. Setzen Sie diese Option auf **ANFÄNGER**, **FORTGESCHRITTEN**, oder **EXPERTE**. Die einzelnen Einstellungen bewirken folgendes:



ANFÄNGER--Die Wichtigkeit der Börse wird minimiert. Sie können Aktien Ihrer Firma kaufen und verkaufen, Sie können jedoch nicht andere Firmen übernehmen oder selbst übernommen werden.

FORTGESCHRITTEN--Leerverkäufe und Aktienkauf auf Kredit sind ausgeschaltet, aber alle anderen Aspekte der Börse sind aktiviert.

EXPERTE--Es wird mit harten Bandagen gekämpft. Alle Aspekte der Börse sind eingeschaltet, was zu ziemlich harten Finanzspielchen führt; seien Sie gewarnt.

- **INDUSTRIEMODELL**--Diese Einstellung konfiguriert die industrielle Seite des Spiels. Setzen Sie diese Option auf ANFÄNGER, FORTGESCHRITTEN, oder EXPERTE. Diese Einstellungen bewirken im einzelnen:

ANFÄNGER--Stationen akzeptieren Fracht und zahlen nur geringfügig weniger für Güter, für die keine Nachfrage herrscht. Alle Industrien produzieren Fracht, selbst wenn Sie nicht mit den benötigten Rohstoffen versorgt werden.

FORTGESCHRITTEN--Stationen akzeptieren immer noch jede Fracht zahlen aber nur den halben Preis, wenn für die Güter keine Nachfrage besteht. Industrien stellen nur Fracht her, wenn Sie mit den benötigten Rohstoffen versorgt werden.

EXPERTE--Stationen zahlen sehr wenig für Fracht, die sie nicht benötigen. Das Preisniveau bestimmt, was die Stationen für eine Fracht zahlen, auch wenn Nachfrage besteht. Ihre Firma kann Industriebetriebe kaufen, die Sie interessant finden.



- **ART DER EINKÜNFTE**--Die zwei Schieberegler im Abschnitt "Art der Einkünfte" des Menüs OPTIONEN dienen dazu, die Einkünfte aus dem Transport zu verringern oder zu erhöhen. Sie können diese Einstellung sowohl für MENSCHLICHE Spieler als auch für COMPUTERSPIELER treffen. Wenn der Wert für MENSCHLICHE Spieler verringert wird, bewirkt dies niedrigere Einkünfte für jede Ladung, was das Spiel deutlich erschwert.

SCHWIERIGKEITSTUFEN

Im Menü OPTIONEN können Sie den Schwierigkeitsgrad verändern, indem Sie auf eines der Pferde rechts von der OPTIONS-Taste drücken. Dies hat folgende Auswirkungen:

- **LEICHT**--Leichtes FINANZMODELL und leichte INDUSTRIEMODELLE sind ausgewählt. Der menschliche Spieler erhält um +20% modifizierte EINKÜNFTE, während der Wert des Computers auf -10% gesetzt wird.
- **MITTEL**-- MITTLERES FINANZ- und INDUSTRIE-Modell sind ausgewählt. Keine EINKUNFTSMODIFIZIERUNG für Computer und menschliche Spieler.
- **SCHWER**--FINANZ- und INDUSTRIE-Modell sind im Expertenmodus. Der menschliche Spieler erhält -10% EINKUNFTSMODIFIZIERUNG, während der Computer +10% EINKUNFTSMODIFIZIERUNG erhält.
- **EXPERTE**--FINANZ- und INDUSTRIE-Modell sind im Expertenmodus. Der menschliche Spieler erhält -20% EINKUNFTSMODIFIZIERUNG, während der Computer +20% EINKUNFTSMODIFIZIERUNG erhält.

Wenn Sie den Schwierigkeitsgrad oder andere OPTIONEN ändern, werden Sie bemerken, daß sich die SCHWIERIGKEITSANZEIGE unterhalb der Computerspieler so verändert, daß sie Ihre Änderungen widerspiegelt. Änderungen, die Sie außerhalb dieser Schwierigkeitseinstellung tätigen, fallen in den Bereich VARIABEL.

1832: DIE AMERICAN NO. 1 IST DIE ERSTE 4-4-0 IHRER KLASSE. SIE LEISTET EINE REGULÄRE GESCHWINDIGKEIT VON 60 M/H MIT 9,5" MAL 16" ZYLINDERN. DER TRIEBWAGEN WURDE ENTWORFEN VON JOHN B. JERVIS, CHEFINGENIEUR VON MOHAWK & HUDSON.

1832: DIE ATLANTIC AUF DER BALTIMORE UND OHIO STRECKE ZIEHT 50 TONNEN VON BALTIMORE ÜBER EINE DISTANZ VON 40 MEILEN MIT EINER GESCHWINDIGKEIT VON 12 BIS 15 M/H. DIESER TRIEBWAGEN WIEGT 6,5 TONNEN, BEFÖRDERT 50 PFUND DAMPF, UND VERBRENNT EINE TONNE ANTHRACITKOHLE AUF DEM RUNDKURS (ENGLISCHE LOKOMOTIVEN VERBRANNTEN BITUMENKOHLE). DIE RUNDFAHRT KOSTETE \$16. DIE LOK VERRICHTETE DIE ARBEIT VON 42 PFERDEN, WELCHE \$33 PRO TRIP GEKOSTET HÄTTEN. DER TRIEBWAGEN KOSTETE \$4.500, UND WURDE VON PHINEAS DAVIS ENTWORFEN, UNTERSTÜTZT VON ROSS WINANS.

COMPUTERSPIELER

Die letzte OPTION, die Sie einstellen müssen, ist die Option COMPUTERSPIELER. In der Textbox unterhalb der SCHWIERIGKEITS-Einstellung sehen Sie sich selbst (den menschlichen Spieler), und die Computerspieler, die sich schon im Spiel befinden. Wenn Sie weitere Computerspieler hinzufügen, indem Sie die Pfeiltaste "oben" drücken, setzt dies die SCHWIERIGKEITSEINSTELLUNG höher. Sie können nicht darüber entscheiden, welche Spieler Sie hinzufügen möchten, und in manchen Szenarios werden Sie auch nicht jeden entfernen können.

Sobald Sie alle OPTIONEN eingestellt haben, klicken Sie auf OK in beiden Dialogboxen, um das Spiel zu starten.

SZENARIO LADEN

Wenn Sie schon ein Spiel begonnen und im Verlauf gespeichert haben, klicken Sie auf SZENARIO LADEN und wählen Sie das Spiel, das Sie laden wollen. Sobald Sie gewählt haben, klicken Sie auf OK. Das Spiel beginnt an dem Punkt, an dem Sie zuvor gespeichert haben.

MULTIPLAYER

Railroad Tycoon II ermöglicht es Ihnen, gegen menschliche Spieler anzutreten mittels TCP/IP, IPX, MODEM, oder SERIELLER SCHNITTSTELLE. Weitere Informationen über Multiplayerspiele entnehmen Sie Kapitel 9, Multiplayer.

HIGH SCORES

Klicken Sie auf die Taste HIGH SCORES, um die gegenwärtigen Highscores für das Spiel zu sehen.

CREDITS

Klicken Sie auf die Taste CREDITS, um eine Liste aller Mitarbeiter zu sehen, die an der Entstehung von Railroad Tycoon II beteiligt waren.

VERLASSEN

Klicken Sie auf VERLASSEN auf dem Hauptbildschirm und Sie gelangen zurück zu Windows.



4

IN DIESEM KAPITEL:

- NAVIGATIONSHILFE
- DIE VIER SEKTIONEN DER HAUPTSCHNITTSTELLE
- NAVIGATION AUF DER KARTE
- DIE WICHTIGSTEN BUTTONS
- DIE LIST BOX

Die Hauptschnittstelle



Navigationshilfe

HAUPTMENÜ

KARTENANSICHT

KARTENNAVIGATOR

KARTENAUSSCHNITT

KARTE DREHEN

GEBÄUDEANSICHT

GEBIETSANSICHT

DIE WICHTIGSTEN BUTTONS

DETAILBILDSCHIRM

NEUE STRECKE BAUEN

NEUEN BAHNHOF BAUEN

OBJEKTE ABREIßEN

KARTENÜBERSICHT

ZÜGE

BÖRSE

KONTROLLFELD

DATEIOPTIONEN

1833: GEORGE

STEPHENSON VERWENDET

KLEINE

DAMPFBREMSZYLINDER,

UM DIE BREMSSCHUHE

AUF DIE ANTRIEBSRÄDERN

DER LOKOMOTIVE ZU

BRINGEN.

ÜBERSICHTSKARTE

LIST BOX

BAHNHÖFE

DETAILBILDSCHIRM

ZÜGE

DETAILBILDSCHIRM

SPIELER

DETAILBILDSCHIRM

UNTERNEHMEN

DETAILBILDSCHIRM

ANKAUF

VERBESSERUNGEN

DAS FENSTER NEUEN ZUG KAUFEN

LIST BOX ZUSAMMENSTELLUNG

ZUG/BAHNHÖF INFO

ÜBERSICHT

EINKOMMEN

BILANZ

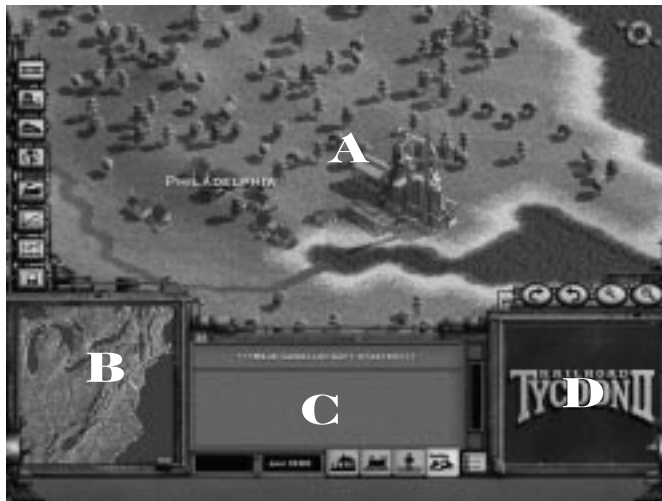
GEBIETE

FINANZEN

Die vier Sektionen der Hauptschnittstelle

Sobald das Spiel gestartet ist, interagieren Sie mit der Welt vermittels der Hauptschnittstelle, die aus vier Sektionen besteht:

LAY TRACK
 BUILD NEW STATION
 BULLDOZE OBJECTS
 MAP OVERVIEW
 PURCHASE TRAIN
 STOCK MARKET
 CONTROL PANEL
 FILE OPTIONS



- **Hauptfenster (A)**--Hier findet das tatsächliche Spiel statt. Betrachten Sie es als Fenster zur Welt. Dieser Bereich enthält die Icons, die Sie nutzen werden, um mit der Welt zu interagieren.
- **Übersichtskarte (B)**--Die Übersichtskarte befindet sich in der linken, unteren Ecke Ihres Bildschirms und dient zur schnellen Bewegung über die Karte. Klicken Sie auf die Übersichtskarte und das Hauptfenster zentriert sich an diesem Ort.
- **List Box (C)**--Rechts von der Übersichtskarte befindet sich die List Box, das Nervenzentrum Ihres Imperiums. Sie können die vier Buttons benutzen, um zusammenfassende Informationen über Stationen, Züge, Spieler, und Firmen im Spiel einzusehen. Ein Doppelklick auf ein Element der List Box bringt Sie zur Detailansicht dieses Spielelements.
- **Nachrichtenbox (D)**--Stellen Sie sich diese Box als eine Verschmelzung Ihrer Heimkinoanlage mit Ihrem Briefkasten vor. Hier können Sie sich die Spielvideos ansehen (z. B. beim Schienen verlegen und beim Bau von Bahnhöfen) und Sie können spezielle Mitteilungen lesen, die Sie während des Spiels erreichen.

1860: NEHEMIAH HODGE, EIN BAHNMECHANIKER AUS CONNECTICUT, PATENTIERT EINE VAKUUMBREMSE FÜR LOKOMOTIVEN. DER ERZEUGTE DRUCK IST ALLERDINGS NOCH RECHT BEGRENZT. DIE VERFÜGBARE BREMSKRAFT IST DEMZUFOLGE NOCH SEHR NIEDRIG.

Navigation auf der Karte

Oberhalb der Nachrichtenbox befinden sich vier Icons (E). Von links nach rechts, ermöglichen es die ersten zwei, die Karte zu drehen, und die anderen zwei, die Karte heran- und wegzuzoomen. Der kleine Kompass in der oberen linken Ecke des Hauptfensters kann ebenfalls zur Drehung der Karte verwendet werden..

GEBÄUDEN UND GEBIETSANSICHT

Railroad Tycoon II hat ein nettes Feature, das Sie über die Einrichtungen und den Industriotyp jedes Gebäudes informiert. Wenn Sie den Cursor über ein Gebäude bewegen und ihn dort halten, können Sie den Industriotyp unterhalb der List Box am Bildschirmrand sehen. Wenn Sie das Gebäude anklicken, erscheint eine Dialogbox, die folgende Informationen beinhaltet:

- **Eigentümer**--Hier steht, welcher Bahngesellschaft das Gebäude gehört.
- **Rentabilität**--Basierend auf der Anzahl der im Gebäude umgesetzten Waren steigt die Rentabilität eines Betriebs (oder sie sinkt). Mehr Ladungen bedeuten größeren Umsatz.
- **Kaufpreis**--Der Kaufpreis des Gebäudes.
- **Produktion**--Dieser Eintrag zeigt die Nachfrage der Fabrik (wenn vorhanden) und was produziert wird.



Wenn Sie mit dem Industrie Modell Fortgeschritten spielen, können Sie in dieser Dialogbox das Gebäude kaufen. Ein Rechtsklick auf ein Gebäude liefert Ihnen die gleichen Informationen, es fehlt jedoch die Kaufoption wie nach dem Linksklick.

Wenn Sie einen Rechtsklick auf unbebautes Gebiet ausführen, erscheinen folgende Informationen::

- **Terraintyp** -Dies ist die Art des Terrains, das vom von Ihnen angeklickten Punkt repräsentiert wird.
- **Gebiet**--Dieser Eintrag zeigt Ihnen, welchem Territorium dieses Stück Land angehört.
- **Zugangsrechte**--Dieser Eintrag zeigt, ob Sie Zugangsrechte für ein bestimmtes Gebiet haben, abhängig davon, auf welchem Territorium es sich befindet.
- **X,Y**--Dies sind die Koordinaten des Punktes auf der Karte.

DIE ÜBERSICHTSKARTE

Die Übersichtskarte kann dazu verwendet werden, das Hauptfenster neu zu fokussieren und so andere Gebiete schnell einzusehen. Klicken Sie auf die Übersichtskarte und scrollen Sie mit hoher Geschwindigkeit, indem Sie gleichzeitig die Maus bewegen. Städte werden auf der Karte weiß angezeigt.

**1862: PRÄSIDENT
ABRAHAM LINCOLN
UNTERZEICHNET DAS
PACIFIC RAILROAD
GESETZ, WAS DIE
ERRICHTUNG DER ERSTEN
TRANSKONTINENTALEN
BAHN ERMÖGLICHT.**

Die wichtigsten Buttons

Die acht Buttons an der linken Seite des Hauptfensters repräsentieren die Primäraktionen, die Sie während des Spiels durchführen können. Die ersten vier Tasten sind Spezialmodi, die Sie für Strecke bauen, Neuen Bahnhof bauen, Objekt abreißen, oder zur Betrachtung der Kartenübersicht verwenden können. Für alle vier gilt: einmaliges Drücken aktiviert den jeweiligen Modus, erneutes Drücken deaktiviert ihn wieder. Die nächsten beiden Buttons sind für wichtige Spielaktionen zuständig, wie etwa Neuen Zug kaufen und An die Börse gehen. Die letzten beiden Buttons schließlich haben eher generelle Funktion und ermöglichen Ihnen den Zugang zu den Dialogboxen Kontrollfeld und Dateioptionen.



NEUE STRECKE BAUEN

Das erste Icon wird benutzt, um Schienen auf der Karte zu verlegen. Klicken Sie auf das Icon und Ihr Cursor verwandelt sich in ein Schienensymbol. Klicken Sie auf den Anfangspunkt der Strecke, halten Sie die linke Maustaste gedrückt, ziehen Sie dann den Mauscursor auf Ihren Zielort und lassen Sie die Taste wieder los, wenn Sie die gewünschte Streckenführung haben.

Eine Schiene kann zwischen zwei beliebigen Punkten verlegt werden, jedoch nicht über dem Meer oder durch Gebäude hindurch. Sie wird auch nicht verlegt, wenn Sie es sich nicht leisten können. Während Sie Schienen verlegen, werden die gegenwärtigen Kosten unterhalb der List Box Tasten angezeigt.

Wenn Sie Schienen verlegen, sind einige Entscheidungen zu treffen:

- **Streckentyp**--Wählen Sie die gewünschte Strecke aus der List Box, bevor Sie Schienen verlegen. Verlegen Sie Eingleisige Strecken auf kurzen Routen, die wahrscheinlich nur ein Zug nutzen wird. Doppelgleisige Strecken sind für vielbefahrene Routen ratsam, wenn diese mit großen Stationen verbunden sind. In späteren Szenarios können Sie wahlweise auch elektrifizierte Strecken bauen, die mehr kosten, die es Ihnen aber erlauben, schnelle, effiziente E-Loks zu verwenden.
- **Brückentyp**--Holz-, Stein-, und Eisen-Brücken werden im Laufe des Spieles verfügbar. Wählen Sie Ihren bevorzugten Typ auf der rechten Seite der List Box aus, bevor Sie Ihre Strecke legen. Beginnen Sie mit Holz Brücken und ersetzen Sie sie später, wenn Sie Ihre Strecke ausbauen. Holzbrücken sind billig, können aber nur eine eingleisige Strecken tragen und zwingen die Züge, stark abzubremesen, bevor Sie die Brücke überqueren. Vermeiden Sie den Bau von Brücken so gut es geht-- sie können bis zu zehnmal teurer kommen als normale Schienen.
- **Kosten**--Wenn Sie beginnen, die Strecke zu bauen, sehen Sie eine Reihe von weißen Zahlen neben der Strecke. Darüberhinaus erscheinen die Gesamtkosten der Strecke unterhalb der List Box. Halten Sie Ihre Streckenkosten gering, um mehr Geld für andere Routen übrig zu haben. Streckenbaukosten werden durch Steigungen, dichte Wälder, Wüsten und andere widrige Gegenden gesteigert.



1868: MAJOR ELI

JANNEY, EIN

BÜRGERKRIEGSVETERAN,

ERFINDET DIE

GELENKKUPPLUNG.

DIESE

HALBAUTOMATISCHE

EINRICHTUNG SCHLIEßT

SICH, WENN SICH DIE

WAGGONS NÄHERN,

OHNE DAB EIN

BAHNARBEITER SICH

ZWISCHEN DEN

WAGGONS BEFINDEN

MÜßTE. DIES ERSETZTE

DIE

BOLZENVERBINDUNGSKU

PPLUNGEN, WELCHE DIE

HAUPTURSACHE FÜR

VERLETZUNGEN UNTER

BAHNARBEITERN WAREN.

EIN "UNTERBRECHUNGS"

HEBEL AN DER

WAGGONECKE LÖSTE DIE

GELENKKUPPLUNG, WAS

DIE ENTKUPPLUNG

SICHERER MACHTE.

1869: GEORGE WESTINGHOUSE, EIN ERFINDUNGSREICHER BÜRGERKRIEGSVETERAN, ENTWICKELTE DIE LUFTBREMSE. EIN PENNSY 4-4-0 UND EINIGE PASSAGIERWAGGONS WURDEN MIT DIESEM SYSTEM AUSGESTATTET UND DEMONSTRIERTE ES ERFOLGREICH AM 13. APRIL.

- **Steigung**--Zusätzlich zu den Kosten, wird neben der Strecke die Steigung der Strecke angezeigt. Im Idealfall sollten diese Zahlen grün sein, was einer ebenen Strecke entspricht. Gelbe Zahlen sind in Ordnung, wenn es keine weiteren Ausweichmöglichkeiten gibt, rote Zahlen jedoch bedeuten Ärger. Eine Steigung über 4.0 % gilt als sehr steil und sollte nur vorkommen, wenn es gar nicht anders geht. Werte über 4.0 würden z. B. im Jahre 1810 die meisten Routen unbefahrbar machen, da die Loks in dieser Zeit nicht sonderlich leistungsfähig sind. Später, wenn die Loks leistungsfähiger geworden sind, kann so ein Wert jedoch durchaus mal in Ordnung gehen.



NEUEN BAHNHOF BAUEN

Wenn Sie auf dieses Icon klicken, erscheint der Cursor als kleiner Hammer. Zunächst wird die Größe des Bahnhofs festgelegt. Der Cursor verwandelt sich nun in ein Bahnhofssymbol. Sie können Ihre Station an einer bestehenden Strecke bauen oder auf freiem Feld (wo Sie dann später mit dem Schienennetz verbunden werden kann).

Wenn das Bahnhofssymbol grün ist, stünde Ihr neuer Bahnhof an einem gültigen Ort, mit einer gültigen Verbindung zu einer bestehenden Strecke. Wenn er gelb ist, ist der Bahnhof an einem gültigen Ort, hat aber keine Streckenverbindung. Wenn der Cursor rot ist, steht der Bahnhof an einem ungültigen Ort (etwa auf Wasser oder auf einem bestehenden Gebäude). Bewegen Sie die Station umher, bis Sie einen geeigneten Ort für Sie finden.

Sie werden bemerken, daß die Umgebung der noch ungebauten Bahnstation hervorgehoben dargestellt wird. Diese Umgebung repräsentiert das Einzugsgebiet des Bahnhofs. Die Größe des Einzugsgebiets hängt von der Größe des Bahnhofs ab. Das Einzugsgebiet repräsentiert den Bereich, aus dem eine bestimmte Station Rohstoffe bezieht. Stellen Sie sicher, daß Sie Ihre Stationen so legen, daß die Einzugsgebiete die gewünschten rohstoffproduzierenden Gebäude umschließen.

- **Kleine Station (\$50.000)**--Benützen Sie diese Stationen für einzelne Rohstoffvorkommen oder Gebiete, an denen Rohstoffe sehr eng beieinander liegen.
- **Mittlere Station (\$100.000)**--Diese eignen sich gut für kleinere Städte, da Sie ja im Einzugsgebiet so viele Gebäude wie möglich unterbringen wollen.
- **Große Station (\$200.000)**--Bauen Sie diese Bahnhöfe in Großstädten..

Zusätzlich können Sie auch die Stationsarchitektur aus sechs verschiedenen Möglichkeiten der List Box wählen. Hier haben Sie die Auswahl zwischen Standardarchitektur, Viktorianisch, Kolonialstil, Missionsstil, Tudor, oder Japanischem Stil. Die Voreinstellung wählt automatisch die Architektur, die am besten zur Geographie paßt. Die verschiedenen Architekturen sind nur visueller Natur--sie haben keinen Einfluß auf das Spiel.

Unterhalb der Stationsarchitekturen können Sie die Ausrichtung der Station auswählen. Die Standardeinstellung versucht die Station automatisch zu drehen, um sie bestmöglich in der Umgebung auszurichten. Die acht Boxen richten die Station in eine bestimmte Richtung aus (dies ist nützlich, wenn Sie die Stationen an einem engen Ort unterbringen wollen).



OBJEKTE ABREIßEN

Die Dinge verlaufen nicht immer wie geplant. Da ist es gut, wenn man korrigierend eingreifen kann. Das Abreißen von Objekten erfolgt durch anklicken des Icons Objekt abreißen. Sie können dann in der List Box eine Pinselgröße wählen. Dann klicken Sie auf das Objekt, das abgerissen werden soll. Sie können nahezu jedes Objekt abreißen, einschließlich von Produktionsstätten, seien Sie deshalb sehr vorsichtig beim Gebrauch dieser Option. Sie müssen ausreichend Geld haben, um für den Abriß aufzukommen.



KARTENÜBERSICHT

Klicken Sie auf das Icon Kartenübersicht und es erscheinen fünf Buttons in der List Box. Ein Klick auf einen dieser Buttons zeigt Ihnen bestimmte Overlays in der Karte:

- **ROHSTOFFKARTE**--Wenn Sie diesen Button wählen, erscheinen alle Rohstoffe des Spiels in der List Box. Indem Sie den Cursor über einen Rohstoff in der List Box bewegen, wird dieser auf der Karte hervorgehoben. Weißer Text zeigt das Angebot an Rohstoffen an, gelber Text zeigt die Nachfrage an. Sie können Rohstoffe anklicken, damit diese dauerhaft auf der Karte angezeigt, oder, wenn alle auf der Karte erscheinen sollen, wählen Sie Alle. Sie können Ihre Auswahl löschen, indem Sie die Taste Entladen betätigen.
- **BAHNHOFSTATUS**--Wenn dieses Overlay gewählt wurde, erscheint eine kleine Box in der Nähe jeder Station auf der Karte. Diese Box zeigt das gegenwärtige Angebot der Station an und ermöglicht es Ihnen, auf einen Blick zu sehen, wo zusätzliche Züge oder Rohstoffe benötigt werden.
- **STRECKENSTEIGUNG**--Dieser Button schaltet die Anzeige der Streckensteigung ein oder aus. Es ist die gleiche Steigungsübersicht wie beim Streckenbau, ohne daß die Kosten angezeigt werden.
- **VERKEHRSDICHTE**--Diese Übersicht zeigt Ihnen die Verkehrsdichte auf den Strecken an und hilft Ihnen so, Routen mit hohem Verkehrsaufkommen zu vermeiden.
- **STRECKE DER GESELLSCHAFTEN**--Dieses Overlay zeigt, wieviel der Strecke der in der List Box angeklickten Firma gehört. Dies hilft Ihnen bei der Routenplanung..



EINEN NEUEN ZUG KAUFEN

Sobald Sie eine Firma gegründet, die Schienen gelegt und mindestens zwei Stationen gebaut haben, können Sie Züge kaufen, um Güter zu transportieren. Klicken Sie auf den Zug-Icon und es erscheint die Dialogbox Neuen Zug kaufen. Wenn Sie einen Zug kaufen, gelangen Sie auf den Bildschirm Zugdetails, in dem Sie Ihren Zug zusammenstellen können. Weitere Informationen über den Kauf und die Zusammenstellung von Zügen entnehmen Sie Kapitel 6: Züge.

1869: CENTRAL
PACIFIC UND UNION
PACIFIC TRAFEN SICH BEI
PROMONTORY SUMMIT,
UTAH, ZUR FEIER DES
GOLDEN SPIKE AM 10.
MAI.

1872: GEORGE WESTINGHOUSE PATENTIERT DIE ERSTE AUTOMATISCHE LUFTBREMSE. ES HANDELT SICH DABEI IM GROßEN UND GANZEN NOCH UM DAS GLEICHE SYSTEM, DAß BEI DEN ZÜGEN VON HEUTE VERWENDET WIRD.

1876: ALLE SOUTHERN PACIFIC UND CENTRAL PACIFIC PASSAGIERWAGGONS WERDEN AUF LUFTBREMSEN UMGESTELLT.



BÖRSE

Die Börse ist ein weiterer, sehr wichtiger Bereich des Spiels. Sie können dort durch geschicktes Agieren nicht nur die Aktienkurse beeinflussen, sondern auch Ihr persönliches Vermögen erhöhen.. Weitere Informationen über die Nutzung der Börse entnehmen Sie Kapitel 8, Die Börse.

KONTROLLFELD



Der Button Kontrollfeld bringt Sie auf den Bildschirm Kontrollfeld, in dem Sie allgemeine Spieleinstellungen regeln können. Es gibt drei Abschnitte im Kontrollfeld: Allgemeine Einstellungen, Grafik Einstellungen, und Spieldetails..



ALLGEMEIN

Die folgenden Optionen erscheinen im Abschnitt Allgemein des Kontrollfelds und sind einfach einzustellen::

- **SPIELGESCHWINDIGKEIT**--In den meisten Fällen sollte dieser Wert auf "2" oder "3" stehen. Das Jahr fliegt ohnehin an uns vorbei, aber wenn Sie höhere Werte als die oben genannten einstellen, geht doch alles sehr schnell. Es gibt zwei weitere Methoden zur Steuerung der Spielgeschwindigkeit. Sie können die Tasten Plus (+), Minus (-) und PAUSE benützen, um die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen, zu verringern oder um das Spiel zu pausieren. Sie können auch den kleinen Schieberegler unten rechts auf dem Bildschirm verwenden, um die Geschwindigkeit einzustellen.
- **LAUTSTÄRKE**--Diese Kontrolle regelt die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel zwischen 0 und 100%.
- **MUSIKLAUTSTÄRKE**--Diese Kontrolle regelt die Lautstärke der Musik im Spiel zwischen 0 und 100%.
- **FARBTIEFE**--Sie können optional zwischen 16- bit oder 8-bit Farbtiefe wählen. 16-bit-Farben sehen viel besser aus, die Darstellung wird aber rund 10 Prozent langsamer als bei 8-bit Farben. Experimentieren Sie mit verschiedenen Einstellungen, um zu sehen, welche Sie bevorzugen.
- **SPEICHERNUTZUNG**--Hohe Speichernutzung bedeutet, daß das Wasser animiert wird, und daß wichtige Spieldaten im Arbeitsspeicher und nicht auf der Festplatte gespeichert werden. Schalten Sie diese Option ein, wenn Sie 32MB RAM oder mehr haben. Schalten Sie geringe Speichernutzung ein, wenn Sie weniger als 32 MB RAM haben.
- **VOLLBILD**--Solange Ihre Auflösung 1152 x 864 oder höher ist, spielen Sie im Vollbildmodus. Schalten Sie diese Funktion aus, wenn Sie im Window-Modus spielen wollen.
- **GITTERNETZ**--Wenn diese Box aktiviert wird, erscheint auf dem gesamten Spielfeld ein Gitternetz, welches Ihnen die Höhenunterschiede auf der Karte verdeutlicht.
- **FARBIGER MAUSCURSOR**--Farbige Cursor sehen besser aus, können aber das Spiel verlangsamten. Experimentieren Sie, welche Einstellung Sie bevorzugen.

GRAFIKEN

Die Abteilung Grafiken im Kontrollfeld dient zur Feineinstellung Ihrer Grafikpräferenzen. In den meisten Fällen werden Sie mit der Voreinstellung Alle Details die besten Resultate erzielen. Sie können in dieser Einstellung zwischen fünf Konfigurationen, von Sehr niedrig bis Sehr hoch, wählen und herumexperimentieren, um die beste Einstellung für Ihre Bedürfnisse zu finden. Offensichtlich werden die Grafiken immer besser, je höher Sie die Einstellung wählen, dies kann aber die Leistung Ihres Computers verlangsamen.



Wenn Sie keine geeignete Voreinstellung finden, können Sie die Einstellungen Ihren individuellen Bedürfnissen anpassen, indem Sie die Schieberegler unter der Box Alle Details bedienen. Jedes Element (Bäume, Züge usw.) kann ab einer bestimmten Zoomstufe dargestellt werden. Es gibt sechs Zoomstufen, deswegen sollten Sie bestimmte Elemente ausschalten, wenn Sie über einen bestimmten Level gelangen. Der höchste Level ist die Vogelperspektive. Bei dieser Einstellung sollten Sie die meisten Elemente ausschalten. Unterhalb dieses Levels entscheiden Ihre Vorlieben und die Rechnerleistung.

Die Einstellung Grenze läßt den Hautbildschirm schrumpfen. Dies kann die Darstellung erheblich beschleunigen, auch bei sehr hohen Grafikleveln..

SPIEL

Die folgenden Optionen erscheinen im Abschnitt Spieldetails des Kontrollfelds:

- **ZUGGLOCKE**--Diese Einstellung regelt die Häufigkeit und die Lautstärke, mit der die Zuglocke zu hören ist.
- **ZEITUNGEN**--Diese Einstellung ermöglicht es Ihnen, die Häufigkeit zu regeln, mit der z.B. Jahresberichte und Zeitungsmeldungen erscheinen.
- **ZUGSYMBOL**--Diese Einstellung versieht Alle Züge, Fremde Züge oder Keine Züge mit einem Firmenlogo.
- **SPIEL IN DIALOGEN LAUFEN LASSEN**--Es ist voreingestellt, daß die Zeit stehenbleibt, wenn eine Dialogbox erscheint. Wenn die Zeit weiterlaufen soll, klicken Sie diese Box an.
- **DIALOGE VERSCHWINDEN**--Es ist voreingestellt, daß Sie die Dialoge selbst ausschalten müssen. Klicken Sie diese Box an, und sie verschwinden nach einigen Sekunden von alleine.
- **SPIELTIPS**--Dies schaltet die Spieletips ein oder aus, die bei Spielbeginn erscheinen.
- **TUTORIAL**--Dies schaltet das Mini-Tutorial des Spiels ein oder aus. Wenn Sie diese Funktion ein- oder ausschalten, wird das Tutorial von neuem gestartet. (Die ist nützlich, wenn Sie das Spiel einem Anfänger vorführen.)



1883: DIE NORTHERN PACIFIC WIRD BEI GOLD CREEK, MONTANA VOLLENDET.

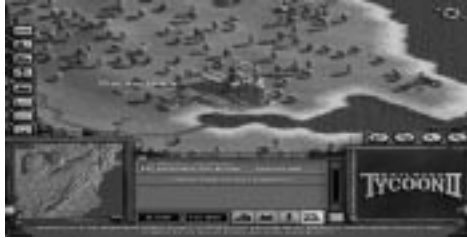
1883: DIE SOUTHERN PACIFIC LINIE WIRD FERTIGGESTELLT.

1885: DIE SANTA FE WIRD FERTIGGESTELLT.

DATEIOPTIONEN



Im Menü Dateioptionen, können Sie ein Spiel Laden, Speichern, oder Verlassen, oder ins Hauptmenü gelangen. Wenn Sie ein Spiel laden, ohne ihr laufendes Spiel gespeichert zu haben, gehen die laufenden Spieldaten verloren. Speichern Sie Ihr Spiel von Zeit zu Zeit, um später zurückkehren zu können. Wenn Sie von vorne beginnen möchten, gehen Sie in das Hauptmenü. Wenn Sie auf Verlassen klicken, werden Sie gefragt, ob Sie sicher sind. Wenn dies der Fall ist, klicken Sie auf Ja, um zu Windows zurückzukehren.



Die List Box

Die List Box ist eines der nützlichsten Features der Hauptschnittstelle. Mittel der vier Buttons Bahnhöfe, Züge, Spieler, und Gesellschaften sind Sie schnell informiert. Das ganze funktioniert folgendermaßen.

Wenn Sie auf einen der vier Buttons unterhalb der List Box klicken, werden zusammenfassende Informationen über die ausgewählten Elemente in der List Box angezeigt. Stationen und Züge werden nur für Ihre Firma angezeigt, Spieler und Firmen, jedoch werden alle angezeigt. Hier eine Übersicht über die jeweiligen Buttons:

- **BAHNHÖFE**--Für Ihre eigenen Stationen zeigt die Stationsliste das gegenwärtige Angebot an Gütern an jeder Station sowie die Jahreseinkünfte für von der Station wegtransportierte und zu der Station hintransportierten Güter an.
- **ZÜGE**--Sie können Ihre Züge einfach aus der der List Box heraus managen. Von links nach rechts können Sie folgende Zugkategorien einstellen:

EXPRESS--Der Zug überholt alle Züge, die keine Express Züge sind.

NORMAL--Der Zug läßt Express Züge vorbei.

LANGSAM-- Der Zug läßt Normale und Express-Züge vorbei. Dies ist nützlich bei Zügen, die schwere Frachten transportieren (wie etwa Kohle) bei denen eine Verspätung nicht viel ausmacht.

ANGEHALTEN--Sie können einen Zug komplett anhalten. Er bleibt dann so lange stehen, bis er wieder freigegeben wird. Dies ist nützlich zur Auflösung von Verkehrsstaus.

Sie können auch eine Abbildung der Zugzusammenstellung betrachten. Wenn ein Güterwaggon abgedunkelt ist, enthält er keine Ladung. Weiter rechts finden Sie einen Tachometer, von dem Sie die Zuggeschwindigkeit ablesen können. Unterhalb der Zügeinträge zeigt ein farbiger Balken den Fortschritt in Richtung des Zielorts an. Während der Zug sich seinem Zielort nähert, dehnt sich der Balken nach links aus und berührt schließlich den linken Rand bei Ankunft am Zielort. Die Farbe des Balkens zeigt die gegenwärtige Geschwindigkeit des Zugs im Verhältnis zu seiner Höchstgeschwindigkeit:

1893: DIE GREAT NORTHERN WIRD IN DEN CASCADE MOUNTAINS VON WASHINGTON FERTIGGESTELLT.

1893: EIN BUNDESGESETZ SCHREIBT DEN GEBRAUCH VON AUTOMATISCHEN DRUCKLUFTBREMSEN UND AUTOMATISCHEN KUPPLUNGEN VOR.

ROTE LINIE-Der Zug wurde angehalten oder fährt langsam.

GELBE LINIE-Der Zug fährt mit halber Geschwindigkeit.

GRÜNE LINIE-Der Zug fährt mit Höchstgeschwindigkeit.

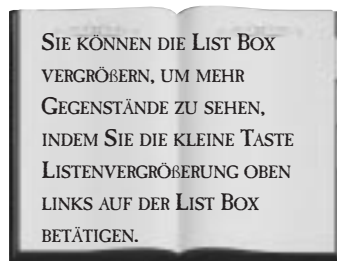
Es gibt auch einige Grafiken und Texthinweise über den Zug. Den Zügen kann Öl, Wasser oder Sand ausgehen. Pannen, Unfälle oder Überfälle sind jederzeit möglich. Diese Vorfälle werden als Text in der Zugliste angezeigt und durch ein entsprechendes Icon symbolisiert.

Die Ansammlung von Goldstücken in der oberen rechten Ecke der Zugliste zeigt den gegenwärtigen Wert der Ladung an, wobei eine Münze für \$10,000 steht. Mit der Zeit sinkt die Anzahl der Münzen. Zeit ist Geld! Einige Frachttypen wie Post, sind zeitkritischer als andere, wie zum Beispiel Kohle.

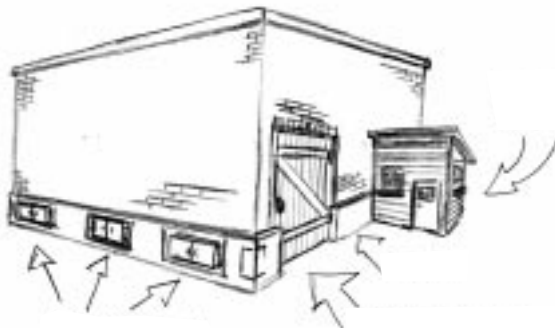
Sie können einen Rechtsklick auf jeden Eintrag durchführen, um Details über jeden Zug einzusehen.

- **SPIELER**--Dieser Button der List Box zeigt Ihnen Barvermögen, Aktien, und Kaufkraft (K.K.) für jeden Spieler an.
- **FIRMEN**-Dieser Button der List Box zeigt Ihnen den Kassenbestand und die Profite jeder Firma an.

Für jede der Listen können Sie den Button Aufstellung anzeigen betätigen - er befindet sich in der unteren rechten Ecke der List Box - um in eine detailliertere Ansicht zu wechseln. Wenn Sie sich auf diesem Bildschirm befinden, können Sie mittels der Buttons zwischen Stationen, Zügen, Spielern, und Firmen umschalten.



Sie können auch von hier den Detailbildschirm für Stationen, Züge, Spieler und Gesellschaften erreichen. Wenn Sie einen Doppelklick auf ein Element der List Box ausführen, gelangen Sie auf den dazugehörigen Detailbildschirm. Hier können Sie die Buttons benutzen, um durch andere Detailbildschirme zu navigieren. Weitere Infos über die Detailbildschirme, entnehmen Sie den Kapiteln 5 bis 7.



1893: AM 10. MAI
ZIEHT DIE LOKOMOTIVE
#999 DER NEW YORK
CENTRAL & HUDSON
RIVER
BAHNGESELLSCHAFT VIER
SCHWERE WAGNER-
WAGGONS DES EMPIRE
STATE EXPRESS EIN 0.28
PROZENT GEFÄLLE
HINAB UND ERREICHT
DABEI EINE
REKORDBREMSZEIT.
OBWOHL DIES NICHT
BESTÄTIGT IST, STOPPT
DER ZUGFÜHRER EINE
GESCHWINDIGKEIT VON
112.5 M/H ÜBER EINE
MEILE, UND 102.8 M/H
ÜBER FÜNF MEILEN. DIE
LOK 4-4-0 HAT 86-INCH
RÄDER FÜR DIESEN LAUF,
UND WIRD SPÄTER MIT
NORMALEN 78-INCH
RÄDERN AUSGESTATTET,
WIE SIE JETZT IM
MUSEUM ZU SEHEN
SIND.

1893: DIE ERSTE

HAUPTSTRECKENELEKTRIFIZIERUNG IN BALTIMORE, MD. EINE OBERLEITUNG LIEFERT 675 VOLT DC MITTELS EINES SCHERENSTROMABNEHMERS AN DIE 96 TONNEN SCHWEREN, VIERACHSIGEN, VIERMOTORIGEN LOKOMOTIVEN. DIESE SIND SEHR ERFOLGREICH, UND ZIEHEN 1800 TONNEN EINE 0,8 PROZENT STEIGUNG HINAUF (IM 1,25 MEILEN LANGEN HOWARD STREET TUNNEL, IN DEM DAMPFBETRIEB NICHT ZUGELASSEN IST.)

BARGELDANZEIGE

Links von den Buttons, sehen Sie eine Box mit dem derzeit verfügbaren Bargeld der Gesellschaft. Wenn Sie keine Gesellschaft kontrollieren, bleibt dieses Feld leer. Bei einem Klick auf dieses Feld, schaltet die Anzeige auf Ihr persönliches Barvermögen um. Wenn Sie genügend eigenes Bargeld haben, ist es vielleicht an der Zeit, an die Börse zu gehen

DATUM

Rechts von der Bargeld Anzeige befindet sich die Datums Anzeige. Behalten Sie das Datum im Auge! Viele Szenarios erfordern, daß Sie bestimmte Ziele innerhalb eines bestimmten Datums erreichen, um zu gewinnen. Viele Loks und Gebäude sind bis zu einem bestimmten Datum nicht erhältlich. Einige Dinge geschehen in bestimmten Monaten (zum Beispiel werden Dividenden am Ende jedes Quartals ausgezahlt--März, Juni, September, und Dezember).

Die Zeit in Railroad Tycoon II ist abstrakt gehandhabt. Die Züge fahren in einem Spieljahr so weit wie sie normalerweise an einem Tag fahren würden. Glauben Sie uns, Sie würden das Spiel in Echtzeit nicht spielen wollen, wo es 30 echte Jahre dauern würde, ein eigenes Imperium aufzubauen. Lehnen Sie sich also zurück und genießen Sie das Spiel!

Das war's für dieses Kapitel. Wenn Sie diese Steuerbefehle üben wollen, gehen Sie zu Kapitel 2, Tutorial, oder steigen Sie direkt in ein eigenes Spiel ein.



IN DIESEM KAPITEL:

- DIE ROLLE DER BAHNHÖFE
- DER BAHNHOFDETAILBILDSCHIRM
- DIE WIRTSCHAFT

5

Bahnhöfe



1903: DER STAAT NEW YORK VERBIETET DEN BETRIEB VON DAMPFLOKOMOTIVEN AUF DER INSEL MANHATTAN IN NEW YORK CITY SÜDLICH DES HARLEM RIVER NACH DEM 30. JUNI 1908. DIES BESCHLEUNIGT DIE ELEKTRIFIZIERUNG DER STRECKEN IN NEW YORK CITY.

1907: DER BÜRGERMEISTER VON SAN DIEGO JOHN F. FORWARD BEGIBT SICH AM 7. SEPTEMBER AN EINEN UNBEKANNTEN ORT, WO DIE JOHN D. SPRECKELS' (IN WAHRHEIT SOUTHERN PACIFIC'S) SAN DIEGO & ARIZONA RAILWAY GEGRÜNDET WURDE.

Gut durchdachte und gut platzierte Bahnstationen sind das Rückgrad einer erfolgreichen Bahngesellschaft. Sie verursachen auch mit die höchsten Kosten (zusammen mit Schienen und Zügen). Die richtigen Stationen an den richtigen Orten zu haben, ist eine Voraussetzung für den Erfolg Ihres Unternehmens.

Der erste Schritt beim Aufbau Ihrer Bahngesellschaft ist die Entscheidung, an welchen Stellen die Stationen gebaut werden und welcher Art die Bahnstation sein soll. Seien Sie sparsam beim Bau der Stationen, sonst brauchen Sie Ihr Geld in Windeseile auf. Am besten ist es, zuerst eine Zuglinie mit zwei oder drei Stationen einzurichten und dann nach und nach zu expandieren. Wo Sie Ihre Stationen positionieren, ist abhängig von der Wirtschaft des gewählten Szenarios. Hier eine schnelle Übersicht über das Wirtschaftsmodell...

DIE WIRTSCHAFT

Die Wirtschaft in Railroad Tycoon II ist ein Mikrokosmos der echten Weltwirtschaft. Nur die Elemente, die das Bahngeschäft direkt beeinflussen, sind auf der Karte zu sehen. Andere Transportmethoden (wie Schifffahrt, Lastwagenverkehr, usw.) und andere Industrien, die nicht vom Schienenverkehr abhängig sind, existieren zwar, wirken aber nur als Hintergrundelemente mit.

Die Industrien im Spiel sind die für die Bahnindustrie wichtigsten, dienen aber auch als Stellvertreter für kleinere Industrien (so sind z. B. Eisen, Kohle und Bauxit Stellvertreter für alle abgebauten Minerale wie Zinn, Blei, Kupfer, usw.)

Durch die Beförderung von Passagieren und Post zwischen den Städten können Sie zwar einen bescheidenen Gewinn erwirtschaften, die größten Profite machen Sie jedoch, wenn Sie die Industriebetriebe auf der Karte unterstützen, indem Sie sie mit den Gütern beliefern, die diese benötigen, und ihre Erzeugnisse in andere Gebiete transportieren, in denen Nachfrage herrscht.

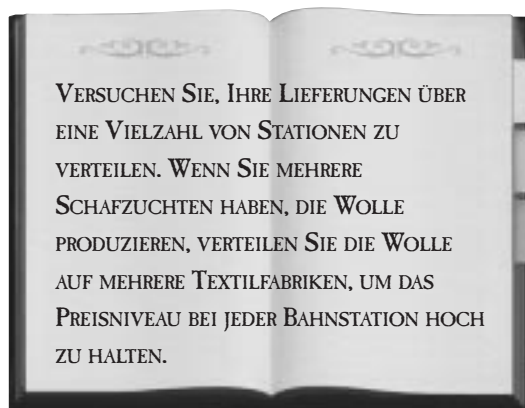
Die Referenzkarte zeigt alle Wege der Industrie. Schafzuchten zum Beispiel produzieren Wolle, die zur Textilfabrik transportiert werden muß, die Güter aus dieser Wolle herstellt, welche wiederum zu einer Stadt transportiert werden müssen (eine Ansammlung von vier oder mehr Häusern im Einzugsgebiet der Station). Sie können auch einen Rechtsklick auf jedem Industriebetrieb durchführen, um Angebot und Nachfrage einzusehen.

Sie können zwar jederzeit Güter zu Orten transportieren, an denen keine Nachfrage herrscht, Sie erhalten dafür aber sehr viel weniger Geld. Die Summe, um die der Preis reduziert wird, hängt vom Industriemodell ab. Beim Industriemodell Leicht erhalten Sie einen anständigen Preis. Nicht soviel, als bei Nachfrage gezahlt würde, aber dennoch einen soliden Preis. Beim Industriemodell Fortgeschritten erhalten Sie viel weniger Geld. Beim Industriemodell Experte kriegen Sie kaum noch etwas.

Das Industriemodell Leicht vereinfacht auch die anderen Teile des komplexen Industriepuzzles. Bei diesem Modell produzieren alle Industrien jederzeit Güter. Ein Stahlwerk wird z. B. immer Stahl produzieren. Bei den Industriemodellen Fortgeschritten und Experte, erzeugt ein Stahlwerk keinen Stahl, solange es nicht mit Eisen und Kohle beliefert wird.

Das Industriemodell Experte beinhaltet zwei weitere Features: Kauf von Betrieben und Preisniveau:

- **KAUF VON BETRIEBEN**--Beim Industriemodell Experte haben Sie auch die Möglichkeit Ihre Geschäftstätigkeiten zu erweitern, indem Sie Industriebetriebe kaufen. Klicken Sie auf ein Industriegebäude, um seinen Preis auf der Karte zu sehen. Größere Gebäude kosten mehr, bringen aber auch höhere Profite. Profite werden durch die Art und Weise bestimmt, wie gut das Gebäude durch Ihre und/oder andere Bahngesellschaften versorgt wird. Wenn es ausreichend versorgt wird und alle Güter zu Stationen mit Nachfrage transportiert werden, wird das Gebäude Profit einbringen.
- **PREISNIVEAU**--bei den zwei einfacheren Industriemodellen ist die Güternachfrage konstant. Eine Station hat entweder Nachfrage nach einem bestimmten Gut oder nicht. Beim Modell Experte wird der Nachfragelevel Preisniveau genannt und variiert von 0 bis 9. Wenn Sie innerhalb kurzer Zeit eine große Menge von Gütern zu einer Station transportieren, fällt das Preisniveau. Mit der Zeit steigt es wieder. Wenn eine Station seit längerem ein bestimmtes Gut nicht erhalten hat, steigt das Preisniveau und für die Fracht wird eine hübsche Prämie gezahlt.



Häuser sind gewissermaßen eine spezielle Form der Industrie. Einzelne Häuser sorgen für kleine Mengen von Passagieren und Post. Wirklich wichtig werden die Häuser, wenn mehrere an einem Ort sind. Wenn eine Station mindestens vier Häuser in ihrem Einzugsbereich hat, bilden die Häuser ein Dorf, in der Nachfrage nach Gütern, Holz, Nahrung und Milch besteht. Acht Häuser bilden eine Stadt. Die Nachfrage entspricht der eines Dorfes, hinzu kommen jedoch Autos, Zement, Papier, Öl und Kohle. Beachten Sie, daß Häuser die einzige Industrie sind, die Sie nicht kaufen können.

1913: GENERAL ELECTRIC BAUT DIE ERSTE KOMMERZIELL ERFOLGREICHE LOKOMOTIVE MIT INTERNEM VERBRENNUNGSMOTOR IN DEN VEREINGTEN STAATEN FÜR DIE DAN PATCH LINE IN MINNESOTA. LOKOMOTIVE #100 HAT ZWEI MODELL GM16 BENZIN-ELEKTRO-MOTOREN, 8" x 10", V8 MIT 175 PS BEI 550 UMDREHUNGEN PRO MINUTE. SIE WIEGT 57 TONNEN UND FÄHRTR AUF ZWEI VIERRÄDRIGEN WAGEN (B-B).

1915: DAS SANTA FE DEPOT WIRD AM 7. MÄRZ IN SAN DIEGO IN BETRIEB GENOMMEN

1917: GENERAL ELECTRIC
BAUT EINEN PROTOTYP
DER ERSTEN DIESEL-
ELEKTRO LOKOMOTIVE
IN DEN VEREINIGTEN
STAATEN. NUMMER 4
HAT EINEN MODELL
GM50 LUFTEINSPRITZER
V8 MIT 225 PS BEI 550
UMDREHUNGEN PRO
MINUTE,UND TREIBT
EINEN DER ZWEI WAGEN
AN. DIE ZYLINDER HABEN
DIE GLEICHEN 8" X 10"
ABMESSUNGEN WIE BEIM
GM16. SIE WIRD NIE
VERKAUFT, UND DIENT
NUR ALS LABORMODELL
IN DEN ERIE WERKEN.

DIE ROLLE DER STATIONEN

Stationen sind der Anker Ihrer Wirtschaft. Sie ermöglichen es Ihnen, Fracht aufzunehmen und zu liefern, sie warten ihre Züge und lassen Ihre gesamten Operationen effizient ablaufen.

FRACHTAUFNAHME UND -LIEFERUNG

Sowohl die Stationen als auch die Gebäude, die versorgt werden, sind repräsentativ. Im Falle von Gebäuden repräsentiert eine Fabrik auf der Spielkarte die gesamte Autoindustrie z.B. im Gebiet von Detroit. Eine große Station repräsentiert nicht nur eine Station und die dazugehörigen Einrichtungen, sondern auch ein Netzwerk kleiner Zubringerstrecken und Rangierbahnhöfe, die es ermöglichen, Ladungen aus Städten mit Großindustrie aufzunehmen.

Es ist möglich, eine Vielzahl von Stationen mit überlappenden Dienstleistungszonen zu bauen. Wenn ein Gebäude im Einzugsgebiet von zwei verschiedenen Stationen liegt, geht die Ladung an die Station, an der sich ein empfangsbereiter Zug befindet. Wenn ein Gegner also eine große Station in New York oder London hat, können Sie ihn überlisten, indem Sie Ihre Station in der Nähe bauen und bessere (und schnellere) Arbeit bei der Ladungsaufnahme leisten.

Wenn eine Bahngesellschaft bei der Versorgung der umliegenden Industrien gute Arbeit leistet, gedeiht die Umgebung und es kommen neue Gebäude hinzu.

WARTUNGSARBEITEN AN DEN ZÜGEN

Wie andere komplexe mechanische Gerätschaften brauchen Züge viel Pflege, um optimal zu funktionieren. Bei Railroad Tycoon II besteht die Wartung der Züge aus drei Elementen: Die Versorgung mit Wasser, Sand und Öl (stellvertretend für die allgemeine Wartung), bereitgestellt durch Wassertürme, Sandtürme und Lokomotivschuppen. Weitere Informationen über den Gebrauch und den Effekt dieser Wartungseinrichtungen entnehmen Sie Kapitel 6: Züge. All diese Wartungselemente können nur an Stationen gebaut werden.

Im allgemeinen sollten Sie zumindest ein Exemplar jeder Wartungseinrichtung entlang Ihrer Strecken haben, außer Sie betreiben nur Diesel- und Elektrozüge. In diesem Fall benötigen Sie keine Wassertürme. Die Gebäude sind jedoch teuer und deshalb werden Sie sie effizient nutzen wollen. Lokomotivschuppen sind die teuersten Elemente, aber dorthin muß ein Zug nur gelegentlich (normalerweise alle zwei bis drei Jahre). So kommen Sie vielleicht mit nur einem Schuppen an einer kleinen Strecke aus.

Es besteht ein wichtiger Unterschied, wie Züge an Stationen be- und entladen werden und wie die Wartung von statten geht. Ein Zug muß an einer Station anhalten, um Ladung aufzunehmen oder zu liefern. Jedoch muß ein Zug nur an einer Station vorbeifahren, um die Serviceleistungen in Anspruch zu nehmen--ein vollständiger Halt ist nicht notwendig.

Der Bahnhofdetailbildschirm ist der Hauptbildschirm für die Planung und Überwachung von Ladungsaufnahme und -auslieferung sowie für den Bau von Wartungsgebäuden und anderen Elementen.

Sie können zusätzliche Gebäude (z.B. Restaurants) einzeln kaufen oder mehrere gleichzeitig erwerben. Das Klicken auf ein Gebäude und auf Kaufen bewirkt nur den Kauf des angeklickten Gebäudes. Um mehr als ein Gebäude zu kaufen, klicken Sie auf die Boxen links von den verschiedenen Gebäudetypen, und dann auf Kaufen.

DER BAHNHOFDETAILBILDSCHIRM

Der Bahnhofdetailsbildschirm erscheint jedesmal, wenn Sie eine neue Station hinzufügen oder wenn Sie einen Doppelklick auf eine Station auf der List Box des Hauptbildschirms ausführen. Hier sehen Sie eine 3D-Ansicht Ihrer wachsenden Station. Sie können auch Zusatzgebäude für Ihre Station kaufen, sowie Informationen über Angebot/Nachfrage der Güter erhalten.



STRUKTURELLE VERBESSERUNGEN

Die 3D-Ansicht zeigt, welche strukturellen Verbesserungen gegenwärtig für die Station gebaut werden. Sie können mehr Stationen kaufen, indem Sie den Kaufen Button drücken. Es erscheint eine Liste der gegenwärtig erhältlichen Gebäude. Das Klicken auf ein Gebäude und auf Kaufen bewirkt nur den Kauf des angeklickten Gebäudes. Klicken Sie auf die Boxen links der Gebäude und dann auf Kaufen, um mehr als eines zu erwerben. Zusätzlich zu den Wartungseinrichtungen erhöhen einige andere Einrichtungen die Einkünfte durch Passagiere, verringern die Umschlagzeit oder verringern den Effekt von Verspätungen auf bestimmte Ladungen (Wenn Sie Ihre Ladungen gut lagern, werden Ihre Kunden über Verspätungen weniger erbost sein). Einige Zusatzgebäude sind erst zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel erhältlich.

LADUNG ANGEBOT/NACHFRAGE

Unten auf dem Bildschirm sehen Sie eine Angebots- und Nachfrageliste für die Station.

Links sehen Sie die angebotenen Waren. Jeder gezeigte Waggon repräsentiert eine Waggonladung, die aufgenommen werden kann. Wenn mehr als vier Ladungstypen erhältlich sind, werden die weiteren Typen nur als Text angezeigt. Wenn ein Ladungstyp angezeigt wird, ohne daß darüber die Ladung oder eine Null zu sehen ist, so ist der Ladungstyp dort zwar erhältlich, jedoch nicht zum gegenwärtigen Zeitpunkt. In einigen Fällen müssen Sie nur ein wenig warten, bis die Ladung erscheint. In anderen Fällen müssen Sie die Station mit gewissen Rohmaterialien versorgen, damit der betreffende Ladungstyp hergestellt werden kann.

Auf der rechten Seite sehen Sie die Waren, nach denen Nachfrage herrscht. Es handelt sich um eine Zusammenfassung der Bedürfnisse der einzelnen Gebäude rund um eine Station. Gewisse Nachfragetypen tauchen nur auf, wenn sich genügend Häuser im Einzugsgebiet einer einzelnen Station befinden. Vier Häuser in der Nähe einer Station bilden ein Dorf, das Nachfrage nach Nahrung und Gütern entwickelt. Acht Häuser bilden eine Stadt, bei der zusätzlich zu der Nachfrage eines Dorfes, Autos, Papier und andere Produkte hinzukommen.

Wenn Sie am Anfang des Spiels die Option Industriemodell Experte wählen, erscheint eine Anzahl von Waggons oder einfach eine Zahl neben jedem Ladungstyp, nach dem

1918: JAY STREET
CONNECTINGS RR #4 IST
DIE ERSTE DIESEL-
ELEKTRO LOKOMOTIVE
DIE KOMMERZIELL
GEBAUT UND VERKAUFT
WIRD. GENERAL ELECTRIC
ÜBERARBEITET SEINE
STANDARDLOK UND BAUT
EINEN EINZELNEN GM50
MOTOR EIN. DIESE LOK
IST NICHT ERFOLGREICH.
NACH SECHS MONATEN
WIRD SIE AN G.E.
ZURÜCKGEGEBEN, WO SIE
ALS TESTLOK BEI DER
ENTWICKLUNG
VERBESSERTER
KONTROLLEN UND
ANTRIEBSSYSTEME
VERWENDET WIRD.

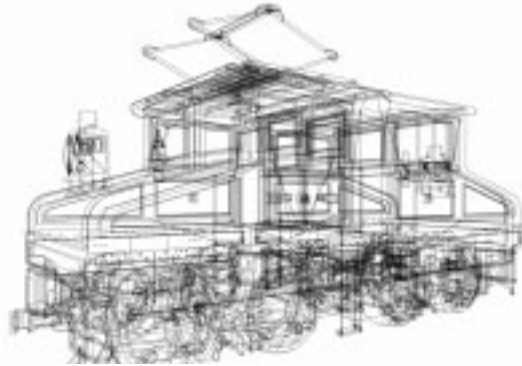
1919: DER GOLDEN SPIKE IN CARRIZO GORGE, STELLTE DEN SCHLUßPUNKT DER SAN DIEGO & ARIZONA BAHN DAR.

1923: DIE ELECTRO-MOTIVE ENGINEERING CORPORATION, GELEITET DURCH H.L. HAMILTON, BEGINNT MIT DEM BAU VON GAS-ELEKTROZÜGEN IN CLEVELAND, OHIO.

Nachfrage herrscht. Hierbei handelt es sich um den Nachfragelevel, der von 0 bis 9 geht. Je höher dieser liegt, desto höher ist der Preis, den die Station dafür zahlt. Wenn eine Station mit einer Ware übertversorgt wird, fällt der Nachfragelevel zusammen mit dem Preis.

Rechts von der Nachfrage Sektion finden Sie die Sektion Von/Zu mit Münzen, die den Gesamtwert der Ladungen repräsentieren, die während des laufenden Jahres zur Station hin oder von ihr weg transportiert wurden.

Um eine Menge dieser Münzen zu erwirtschaften, müssen Sie sorgfältig gewartete Züge mit gutgeplanten Stationen betreiben, was uns zu Kapitel 6 bringt: Die Züge.



IN DIESEM KAPITEL:

- LOKOMOTIVEN
- LADUNG
- SO SETZEN SIE IHRE ZÜGE IN BEWEGUNG
- DAS FENSTER NEUEN ZUG KAUFEN
- ZUGDETAILBILDSCHIRM

6

Züge



1923: INGERSOLL
 RAND UND GENERAL
 ELECTRIC BAUEN DEN 60
 TONNEN BOXCAB #8835.
 BENÜTZT WURDE EIN
 MODELL PR 10" x 12"
 REIHEN 6-ZYLINDER-
 MOTOR MIT
 EINSPRITZUNG UND 300
 PS BEI 550
 UMDREHUNGEN PRO
 MINUTE. DABEI WIRD DAS
 EXCITATION
 KONTROLLSYSTEM
 VERWENDET, ENTWORFEN
 VON DR. HERMANN
 LEMP. DER TRIEBWAGEN
 WIRD AUF 13
 VERSCHIEDENEN
 STRECKEN ÜBER EINEN
 ZEITRAUM VON 13
 MONATEN VERWENDET.
 IHRE ZUVERLÄSSIGKEIT
 UND
 WIRTSCHAFTLICHKEIT
 TRÄGT ZUR AKKZEPTANZ
 DER DIESELLOKOMOTIVE
 ALS ERSATZ FÜR DIE
 DAMPFLOKOMOTIVE BEI.
 SIE WIRD JEDOCH NIE
 VERKAUFT.

Nun kommen wir zum besten Teil, den Loks.

Abgesehen davon, daß Sie toll aussehen und Rauch ausstoßen, sind die Züge das Schlüsselement, das alles zum Laufen bringt. Railroad Tycoon II ermöglicht es Ihnen, Züge zu bauen, angefangen bei den ersten, experimentellen Dampfloks, bis hin zu den neuesten, pfeilschnellen Elektrozügen. Sie können Expresszüge erbauen, um Passagiere und Post zu befördern, oder langsame Frachtzüge, die Kohle und Eisen aus den Bergen heran transportieren.

LOKOMOTIVEN

Die Lokomotiven sind es, die Ihre Güterwaggons zu ihren Zielorten bringen. Seit Beginn des 19. Jahrhunderts bis zum heutigen Tage wurden die Loks natürlich deutlich verbessert, was Leistung, Geschwindigkeit und Zuverlässigkeit angeht. Es gibt im Prinzip drei Triebwagentypen: Dampfloks, Diesel- und Elektrotriebwagen. Über die Jahre hinweg wurden einige Zwitterlösungen ausprobiert, aber keine von diesen konnte sich durchsetzen.

- **DAMPFLOKS**—verbrennen Kohle, Holz oder Öl, um einen Kessel zu heizen. Der Dampfdruck im Kessel treibt die Kolben an, die wiederum den Zug antreiben. Von Beginn des Eisenbahnzeitalters bis zur Mitte des 20. Jahrhunderts kamen ausschließlich Dampfloks zum Einsatz. Dann ersetzen Diesel- und Elektrotriebwagen die Dampftriebwagen, nicht zuletzt aufgrund der niedrigeren Treibstoff- und Wartungskosten.
- **DIESELLOKS**—Dieseltriebwagen sind eigentlich Diesel-Elektrotriebwagen, die einen Dieselmotor verwenden, um Elektrizität zu erzeugen, welche dann die Räder antreibt. Dieser Triebwagentyp ist gemeinhin als Diesellok bekannt. Dieselloks fanden breite Anwendung nach dem zweiten Weltkrieg und ersetzen (zusammen mit den E-Loks) ab Mitte der 50er Jahre die Dampftriebwagen nahezu vollständig.
- **ELEKTROLKS**—Elektrotriebwagen beziehen Strom aus einer externen Quelle und lenken diese auf die Antriebsräder (im Gegensatz zu Dieselloks, die ihre eigene Elektrizität erzeugen). Während die ersten Triebwagen im späten 19. Jahrhundert auftauchten, wurden Sie bis in die 30er Jahre unseres Jahrhunderts nicht oft verwendet. Elektrotriebwagen sind im allgemeinen effizienter als Diesel, aber sie erfordern eine teure Infrastruktur von Leitungsmasten. In Europa kommen meist nur mehr Elektrotriebwagen zum Einsatz. In Nordamerika werden E-Loks nur an wenigen Orten eingesetzt, meist im Nordosten der Vereinigten Staaten.

FRACHT

Lokomotiven sollen Güterwaggons ziehen. Fracht auf dem Schienenweg zu befördern, ist effizienter und billiger als mit Lastwagen, und so wird eine große Vielzahl von Produkte-- insbesondere schwere, sperrige Güter--per Eisenbahn transportiert. Railroad Tycoon II hat 32 Frachtwagentypen plus zwei Spezialwaggons. Nicht alle Frachttypen stehen auf jeder Karte zur Verfügung. So finden Sie Kaffee in Südamerika aber nicht in Skandinavien, und Sie finden mehr Wolle in Australien als in Kanada.

Ihre Bahngesellschaft kauft und verkauft die Fracht nicht, wird aber dafür bezahlt, diese zu transportieren. Obwohl also eine Ladung Stahl bedeutend wertvoller ist als eine Ladung Rohmetall, werden Sie nicht zwingend mehr Geld für den Transport des Stahls erhalten. Andere Faktoren wie Pünktlichkeit der Lieferung und Entfernung beeinflussen die Bezahlung ebenso. Im allgemeinen bestimmen vier Faktoren den bezahlten Preis:

- **NACHFRAGE**—Wenn bei einer Station Nachfrage nach einer Fracht besteht, wird ein viel höherer Preis bezahlt. Der genaue Preisunterschied hängt von dem in der Optionspanele gewählten Industriemodell ab. Beim Industriemodell Experte besteht ein spezifischer Preis für jede Fracht, der aber steigt und fällt, abhängig davon, wieviel von der jeweiligen Fracht bei der Station ankommt. Wenn die Station mit einem bestimmten Frachttyp "überflutet" wird, fällt der Preis.
- **DISTANZ**—Je größer die Entfernung, desto höher der Preis. Einige Frachttypen (wie Post oder Passagiere) sind besonders distanzabhängig.
- **GESCHWINDIGKEIT**—Eine schnellere Lieferung wird besser bezahlt. Wiederum sind einige Frachttypen hierfür besonders geeignet (wie z.B. Post, Gemüse und Milch)
- **FRACHTTYP**—Wertvollere Fracht wird im allgemeinen besser bezahlt als weniger wertvolle. Verarbeiteter Stahl kann besser bezahlt werden als Rohmetall.
Einige kleine Bahngesellschaften machen 90 Prozent (oder mehr) ihres Einkommens durch die Beförderung eines einzigen Produkts, wie z.B. Kohle. Um mehr über die Bezahlung und Termindringlichkeit einer Fracht herauszufinden, führen Sie einen Rechtsklick auf einen beliebigen Frachtwaggon aus, der diese Ware transportiert.
Es gibt zwei spezielle Waggontypen, die nicht dazu verwendet werden, um Fracht zu transportieren. Der Speisewaggon erhöht die Passagiereinnahmen um 20 Prozent. Setzen Sie ihn bei Zügen mit drei oder vier Passagierwaggons ein, um mehr Geld zu verdienen. Der Dienstwagen erhöht die Verkehrssicherheit (Pannen und Unfälle werden verringert) und die allgemeine Sicherheit des Zuges (Zugüberfälle werden reduziert).

SO SETZEN SIE IHRE ZÜGE IN BEWEGUNG

Hier die Grundlagen für den Einsatz Ihrer Züge:

- Finden Sie eine neue Route, die einen Zug benötigt.
- Kaufen Sie einen Triebwagen, der für diese Route geeignet ist.
- Benützen Sie den Zugdetailbildschirm, um die Zugroute festzulegen.
- Behalten Sie den Zug im Auge, um sicherzustellen, daß er ordentlich gewartet wird und daß seine Route weiterhin gebraucht wird.

Der erste Schritt besteht darin, eine vielversprechende Route zu finden. Wenn Sie gerade einen Schienenstrang verlegt und Stationen gebaut haben, haben Sie sich über eine Route wahrscheinlich schon Gedanken gemacht. Wenn Ihre Bahn in Betrieb ist, behalten Sie die Stationen im Auge, und wenn Sie sehen, wie sich in einer Station die Fracht stapelt, ist dies ein geeigneter Ort, um einen weiteren Zug in Betrieb zu nehmen. Achten Sie darauf, nicht zu viele Züge in Betrieb zu nehmen, sonst gibt es Stau auf Ihren Strecken.



1925: DIE AMERICAN LOCOMOTIVE COMPANY (ALCO), ZUSAMMEN MIT GENERAL ELECTRIC UND INGERSOLL RAND, BAUTE IHRE ERSTE DIESEL-ELEKTRO LOKOMOTIVE. SIE FUHR AUS EIGENER KRAFT AN IHREN BESTIMMUNGORT NACH NEW JERSEY UND BEKAM DIE BEZEICHNUNG CNJ #1000. ES HANDELTE SICH IM GRUNDE UM DAS GLEICHE MODELL WIE #8835, MIT DER GLEICHEN RÄDERANORDNUNG UND GLEICHEM TRIEBWAGEN, HATTE ABER VIELE VERBESSERUNGEN. SIE ARBEITETE ALS RANGIERLOKOMOTIVE IN DER BRONX BIS ZUM JAHRE 1957, UND BEFINDET SICH JETZT IM B&O MUSEUM IN BALTIMORE, MARYLAND.

DAS FENSTER NEUEN ZUG KAUFEN



Als nächstes müssen Sie einen Triebwagen kaufen. Klicken Sie auf den Button Neuen Zug kaufen in der Hauptschnittstelle (Links, fünfte Taste von oben). Es erscheint das Fenster Neuen Zug Kaufen. In diesem Fenster sehen Sie eine Aufstellung der erhältlichen Lokomotiven. Sie werden von Zeit zu Zeit darüber informiert, daß neue Modelle verfügbar sind. Auf der rechten Seite sehen Sie die technischen Daten der ausgewählten Lokomotive. Es sind fünf

Merkmale aufgeführt und eine Übersicht über die Maximalgeschwindigkeit.

- **KOSTEN**—Der Kaufpreis für die Lokomotive.
- **UNTERHALT**—Geschätzte jährliche Wartungskosten.
- **TREIBSTOFF**—Geschätzte jährliche Kosten, die Lokomotive in Bewegung zu halten. Hinweis: dies ist in starke Maße davon abhängig, wie weit der Zug tatsächlich fährt.
- **BESCHLEUNIGUNG**—Eine Messung, wie schnell eine bestimmte Lokomotive bei Höchstgeschwindigkeit ist.
- **ZUVERLÄSSIGKEIT**—Eine Messung der Zuverlässigkeit der Lok.
- **GESCHWINDIGKEITSÜBERSICHT**—Dieser Matrix entnehmen Sie die Leistungsfähigkeit der Lokomotive an verschiedenen Steigungen mit einer verschiedenen Anzahl von Waggons. Da das Waggongewicht variiert, können Sie das geschätzte Gewicht pro Waggon ändern, um zu sehen, wie sich die Lok bei schwereren Frachten (wie etwa Kohle) oder bei etwas leichteren (z.B. Passagieren) verhält.

Im allgemeinen werden Sie keinen Zug finden, der für alle Anwendungsgebiete ideal geeignet ist. Billige Züge sind oft unzuverlässig. Die schnellsten Züge haben eine geringere Zugkraft usw. Sie werden bemerken, daß ein deutlicher Unterschied zwischen der Höchstgeschwindigkeit und der Leistung bei der Beförderung schwerer Lasten besteht. Denken Sie an einen Ferrari im Vergleich zu einem Kombi. Der Ferrari ist viel schneller, aber sie würden bestimmt keinen Wohnwagen dranhängen. Der Kombi beschleunigt vielleicht nicht so gut oder ist nicht besonders schnell, aber er kann schwere Lasten befördern und hat wahrscheinlich geringere Wartungskosten als der Ferrari.

Sobald Sie einen Zug gekauft haben, erscheint der Zugdetailbildschirm. Hier wählen Sie den Zielort und die Fracht für Ihren Zug aus.

1926: HAMILTON VON EMC STELLT RICHARD DILWORTH ALS CHEFINGENIEUR EIN. DILWORTH WAR EIN SELF-MADE MECHANIKER UND ELEKTROINGENIEUR, DER BEIM ZUSAMMENBAU DER ERSTEN ZÜGE VON G.E.'S IM JAHRE 1910 MITHALF.

DER ZUGDETAILBILDSCHIRM



Der Zugdetailbildschirm ist das Steuerzentrum für Ihre Züge. Er ist in vier Fenster unterteilt und hat eine doppelte Funktion:

- **INSTRUMENTENPANELE**—Der Bereich links oben auf dem Bildschirm sieht vielleicht aus wie eine Hintergrundgrafik, beinhaltet aber auch wertvolle Informationen.
- **LIST BOX**
ROUTE/ZUSAMMENSTELLUNG—Die Box mitte links auf dem Bildschirm zeigt Ihnen Route und Zusammenstellung an.
- **ZUG/STATIONS-INFO**—Die untere Paneele zeigt Ihnen Informationen über Ihre Züge und manchmal auch Informationen über eine Station, mit der Sie zusammenarbeiten..
- **ROUTENPLANUNG/WAGGONLISTE**—Die rechte Seite des Bildschirms ist ein Doppelfunktionsfenster, in dem die Karte, auf der Sie Ihre Route wählen, und eine Liste der verfügbaren Waggons für die Zusammenstellung für jede Route angezeigt werden kann.

INSTRUMENTENPANELE

Die Instrumentenpaneele links oben auf dem Bildschirm zeigt einige wichtige Meßanzeigen (Öl, Sand und manchmal Wasser) und hat eine wichtige Kontrolleinheit (die Schubkontrolle). Das Erscheinungsbild der Instrumentenpaneele ändert sich ein wenig, abhängig davon, ob es sich um einen Dampf-, Diesel- oder Elektrotriebwagen handelt, die Meßinstrumente selbst bleiben jedoch gleich.

- **ÖL**—Die Ölmeßeinheit ist eine runde Anzeige mit einer abgebildeten Ölkanne. Das Öl steht für die gesamte Wartung des Zuges. Wenn Ihr Ölstand fällt, steigt die Gefahr einer Panne. Wenn Ihr Zug kein Öl mehr hat, steigt die Gefahr einer Panne drastisch und die Wartungskosten schnellen beträchtlich nach oben (Teile gehen schneller kaputt, wenn sie nicht gewartet werden, und müssen dann u.U. ersetzt und nicht nur repariert werden).
- **SAND**—Sand wird von den Triebwagen für die Traktion in Gebieten mit starken Steigungen benötigt. Ihr Triebwagen wird sehr wenig Sand benötigen, wenn er vorwiegend im Flachland betrieben wird, der Sand wird aber knapp, wenn das Haupteinsatzgebiet in den Bergen liegt. Es gibt keine Auswirkungen, bis der Triebwagen überhaupt keinen Sand mehr hat. Dann ist die Fähigkeit, Steigungen zu bewältigen, halbiert (Eine 2% Steigung verhält sich wie eine 4% Steigung).
- **WASSER**—Wasser wird nur von Dampflok benötigt. Dampftriebwagen, die kein Wasser mehr haben, fahren sehr viel langsamer.

Öl, Sand und Wasser werden nachgefüllt, wenn ein Zug eine Station mit einem Lokomotivschuppen, Sand- oder Wasserturm passiert. Im allgemeinen werden Sie viele Wassertürme benötigen, deutlich weniger Lokomotivschuppen und eine unterschiedliche Anzahl von Sandtürmen, abhängig von den Steigungen im jeweiligen Gebiet. Wenn eine dieser Einheiten leer ist, erscheint in der List Box ein entsprechendes Icon neben dem Zug.

1928: DIE ERSTE DIESEL-ELEKTRO PASSAGIER LOKOMOTIVEN, DIE IN NORDAMERIKA ERBAUT WURDE, WAR EINE DOPPELEINHEIT 2-D-1-D-2. SIE REPRÄSENTIERTE EIN GEMEINSCHAFTSPROJEKT ZWISCHEN WESTINGHOUSE, CANADIAN LOCOMOTIVE CO., BALDWIN, UND COMMONWEALTH STEEL CO. SIE BEKAM DIE NUMMER CANADIAN NATIONAL #9000, UND JEDE EINHEIT HATTE EINEN IN SCHOTTLAND GEBAUTEN BEARDMORE V12 12" X 12" MOTOR MIT 1.330 PS BEI 800 UMDREHUNGEN PRO MINUTE. DIE MAXIMALGESCHWINDIGKEIT BETRUG 63 M/H.

1930: GENERAL
 MOTORS KAUFTE AM 20.
 JUNI WINTON COMPANY,
 UND ELECTRO-MOTIVE
 AM 31. DEZEMBER.

Auf der Instrumentenpanele befindet sich auch eine Schubkontrolle, ein Hebel, der es Ihnen ermöglicht, die Geschwindigkeit Ihres Triebwagens zu erhöhen und zu verringern. Die Voreinstellung ist auf 85 Prozent der Maximalleistung gesetzt—der höchste Wert, der noch einen zuverlässigen Betrieb gewährt. Alle geschätzten Geschwindigkeiten für die Triebwagen basieren auf dieser Schubkontrollen-Einstellung. In ernstesten Fällen, wenn es einmal schnell gehen muß, können Sie die Schubkontrolle in den roten Bereich drücken, es besteht jedoch ein deutlich größeres Risiko von Pannen und Zusammenbrüchen. Wenn die Schubkontrolle auf voller Kraft steht, erhöht sich das Pannennisiko um den Faktor 4. Andersherum können Sie den Schub zugunsten einer höheren Sicherheit verringern, obwohl die Auswirkungen deutlich weniger dramatisch sind. Eine Schubeinstellung auf halbe Kraft reduziert das Pannennisiko für die jeweilige Strecke um die Hälfte.

LIST BOX ROUTE/ZUSAMMENSTELLUNG

Unter der Instrumentenpanele finden Sie eine Box, die alle Haltestellen des Zugs zeigt, zusammen mit einer Liste der Waggon, die der Zug von diesem Punkt aus weitertransportiert (die Zusammenstellung).

Normalerweise startet Ihr Zug bei der ersten Station der Liste, und fährt die Stationen nach und nach ab, bis er an der letzten Station der Liste angelangt ist, dann fährt er zurück zur ersten Station. Sie können dem Zug eine neue Richtung geben, indem Sie auf den kleinen Bereich links vom Stationsnamen klicken. Die Anzeige Nächster Stopp sollte sich dann verändern.

Sie können eine Station aus der Route entfernen, indem Sie den Löschen Button drücken (rechts von jeder Station). Das Hinzufügen von Stationen wird im Abschnitt

"Routenplanung/Waggonliste" erklärt.

Oberhalb des Buttons Löschen befindet sich das Stoppsignal-Icon. Klicken Sie darauf, um seine Farbe zu ändern. Die Farbe bestimmt, ob der Zug an der Station auf Fracht wartet, bevor er weiterfährt:

- **GRÜN**—Nicht auf Fracht warten. Dies bedingt, daß der Zug die Fracht aufnimmt, die gerade an der Station bereitliegt. Benutzen Sie diese Option, wenn die Fracht, die Sie aufzunehmen wollen, nicht so wichtig ist.
- **GELB**—Warten, bis zumindest rund die Hälfte der Frachtwaggons voll ist. Hierbei handelt es sich um einen guten Kompromiß zwischen Geschwindigkeit und Effizienz.
- **ROT**—Warten, bis alle Frachtwaggons gefüllt sind. Seien Sie vorsichtig mit dieser Option, denn wenn Sie sie zu oft benutzen, werden Sie vielleicht feststellen, daß Ihre Züge die meiste Zeit an Bahnhöfen warten, anstatt Güter zu transportieren und Geld zu machen..

ZUG/STATIONS-INFO

Die untere Paneele zeigt normalerweise die Zuginformationen an, manchmal werden aber auch Stationsinfos der gegenwärtig gewählten Bahnstation angezeigt, abhängig davon, welche Handlungen Sie tätigen. Weitere Informationen über die Stationsinformationspaneele entnehmen Sie Kapitel 5, Stationen.

Die Zuginformation zeigt eine Zusammenfassung des jeweils gegenwärtigen Zustands des Zugs sowie seines Zustandes in letzter Zeit. Oben sehen Sie eine Seitenansicht des kompletten Zugs. Wenn ein Güterwaggon abgedunkelt dargestellt ist, ist er leer. Triebwagen sind aber niemals abgedunkelt dargestellt. Unten links sehen Sie die Richtung und die Geschwindigkeit des Zugs, seinen Frachtwert und das Gewicht (schwerere Fracht erfordert stärkere Lokomotiven),

das Alter des Triebwagens und die Gefahr einer Panne.

Bei älteren Triebwagen stellen sich diverse Wehwehchen ein:

- **LANGSAMERE GESCHWINDIGKEIT**—TJedes Jahr verlieren Sie ein halbes Prozent ihrer Höchstgeschwindigkeit--ein 20 Jahre alter Triebwagen ist etwa 10 Prozent langsamer als ein neuer Triebwagen gleichen Typs.
- **HÖHERE WARTUNGSKOSTEN**—Ein 20 Jahre alter Triebwagen liegt bei den jährlichen Wartungskosten dreimal höher.
- **HÖHERES PANNENRISIKO**—Bei einem neuen Triebwagen besteht praktisch kein Pannennisiko, bei einem 20 Jahre alten Triebwagen liegt das Risiko 60 Prozent höher als bei einem fünf Jahre alten.

Es ist ratsam, daß Sie die Triebwagen nach 15 bis 25 Jahren Dienstzeit ersetzen.

Kaputte Loks können Sie in große Schwierigkeiten bringen. Mangelnde Zuverlässigkeit ließ schon so manches ansonsten vielversprechende Antriebskonzept scheitern. Pannen stehen in Bezug zur zurückgelegten Distanz und nicht zur verstrichenen Zeit. Deshalb hat bei gleichen Grundbedingungen ein schnellerer Triebwagen ein höheres Pannennisiko. Hier die andere Faktoren, die das Pannennisiko beeinflussen:

- **TRIEBWAGENZUVERLÄSSIGKEIT**—Bei jeder Stufe der Triebwagenzuverlässigkeit liegt die Pannennwahrscheinlichkeit um ein Drittel niedriger als in der darauffolgenden Stufe; bei einem "überdurchschnittlich"-bewerteten Triebwagen ist die Pannennwahrscheinlichkeit um ein Drittel niedriger als bei einem "durchschnittlich"-bewerteten.
- **TRIEBWAGENALTER**—Wie oben schon erwähnt, sind ältere Triebwagen weniger zuverlässig.
- **ÖLSTAND**—Wenn Sie den Ölstand hoch halten, wird das Pannennisiko deutlich verringert. Wenn das Öl ausgeht, ist das das Schlimmste was passieren kann, da das Pannennisiko verdreifacht wird im Vergleich zu einem Triebwagen mit hohem Ölstand.
- **SCHWERE FRACHT/STARKE STEIGUNGEN**—Je mehr der Triebwagen belastet wird, desto höher ist das Pannennisiko.
- **SCHUBEINSTELLUNG**—Schubeinstellung im roten Bereich vervierfacht das Pannennisiko.
- **LOKOMOTIVSCHUPPEN**—Der Bau eines Lokomotivschuppens verringert das Pannennisiko um 25 Prozent.
- **MANAGER-EFFEKTE**—Gewisse Manager garantieren einen Sicherheitsbonus bei der von ihnen geleiteten Bahngesellschaft

ROUTENPLANUNG/WAGGONLISTE

Die rechte Seite des Zugdetailbildschirms beinhaltet eine Doppelfunktion. Sie schaltet um zwischen Routenplanung, wo man die Zugroute festlegt, und der Waggonliste, in der man die Waggons auswählt, aus denen der Zug bestehen soll. Sie können mittels des Hebels über der Panele zwischen beiden Anzeigen umschalten. Ein Doppelklick auf eine Station in der List Box Route/Zusammenstellung öffnet automatisch die Waggonliste.

- **ROUTENPLANUNG**—Die grünen Sterne stehen für Ihre Stationen. Gelbe Stationen stehen für die Stationen Ihres Gegners. Schwarze Schienen

1934: DIE UNION PACIFIC M-10000 WIRD IM FEBRUAR GEBAUT. DIESER VON PULLMAN GEBAUTE DREI-WAGGON-VOLLALUMINIUM-ZUG WAR DER ERSTE STROMLINIENFÖRMIGE ZUG IN DEN VEREINIGTEN STAATEN. ER WURDE ANGETRIEBEN DURCH EINEN WINTON V12 600 PS DESTILLATMOTOR, UND ERREICHTE EINE GESCHWINDIGKEIT VON 110 M/H. ER MACHTE EINE 12625 MEILEN FAHRT VON KÜSTE ZU KÜSTE, UND WURDE AN VERSCHIEDENEN HALTESTELLEN VON FAST 1,2 MILLIONEN MENSCHEN GEGEHEN. IN CITY OF SALINA NAHM ER AM 31. JANUAR 1935 SEINEN BETRIEB AUF. DER TRIEBWAGEN WURDE VON RICHARD DILWORTH ENTWORFEN.

1934: DER BURLINGTON ZEPHYR WURDE AM 18. APRIL ERBAUT. AM 26. MAI MACHTE DIESER VON BUDD ERBAUTE, 3-WAGGON-ZUG AUS ROSTFREIEM STAHL EINE NACHTREKORDFAHRT VON DENVER NACH CHICAGO, INDEM ER 1016 MEILEN, MIT EINER DURCHSCHNITTSGESCHW INDIGKEIT 77,6 M/H UND EINER HÖCHSTGESCHWINDIGKE IT 112,5 M/H BEWÄLTIGTE. ES WAR DER ERSTE DIESEL-ELEKTRO STROMLINIENZUG IN DEN VEREINIGTEN STAATEN, UND VERWENDETE EINEN WINTON INLINE 8-ZYLINDER 600 PS 201A MOTOR. DER TRIEBWAGEN WURDE VON RICHARD DILWORTH ENTWORFEN.

gehören Ihnen, andersfarbige Ihrem Gegner. Klicken Sie auf eine beliebige Station und fügen Sie sie unten zu ihrer Streckenliste hinzu.

- **WAGGONLISTE**—Der obere Abschnitt dieser Panele zeigt die gegenwärtige Zugzusammenstellung in der ausgewählten Station. Klicken Sie auf einen Waggon, um ihn aus der Zusammenstellung zu entfernen oder klicken Sie auf Löschen, um die gegenwärtige Zusammenstellung vollständig zu löschen.



Klicken Sie unten auf einen beliebigen Waggon, um ihn hinzuzufügen. Hier sehen Sie auch die an der Station erhältlichen Güter - normalerweise werden Sie Ihre Auswahl auf diese Güter beschränken. Klicken Sie OK wenn Sie fertig sind.

MEHR ÜBER DIE ZUGROUTENPLANUNG

Angemessene Zugroutenplanung kann einen großen Einfluß auf die Geschwindigkeit und die Rentabilität Ihrer Züge haben.

Die meiste Zeit können Sie Ihre Züge ohne große Aufsicht betreiben—Weichenstellung, Rangiergleise und andere Betriebsdetails werden automatisch für Sie erledigt.

Wenn Züge angewiesen wurden, zwischen zwei Stationen zu pendeln, wählen die Züge automatisch die beste Route, wenn mehr als eine vorhanden ist. Die Züge fahren im allgemeinen den kürzesten Weg.

Züge können die Schienen der Konkurrenz nutzen, wenn dies erforderlich sein sollte. Sie müssen jedoch dem Eigentümer der Strecke einen Anteil der Einkünfte überlassen, je nach der auf seinen Schienen zurückgelegten Distanz. Ihr Gegner übernimmt jedoch keine Betriebskosten des Zuges. Wenn ein Zug also 50 Streckeneinheiten von Chicago nach Detroit reist, davon acht auf der Schiene Ihres Gegners, und Einkünfte in Höhe von \$100,000 erreicht werden, müssen Sie 20 Prozent der Einkünfte abgeben. Versuchen Sie, die Schienen des Gegners so wenig wie möglich zu verwenden.

Sie können Fracht auch von den Stationen des Gegners aufnehmen oder Güter zu seinen Stationen liefern. Dies verursacht Kosten von \$2,000 pro Waggonladung. Lassen Sie auch hier Vorsicht walten.

Wenn Sie einen Elektrotriebwagen haben, muß die gesamte Wegstrecke zwischen den Stationen mit Strom versorgt werden, sonst kann die E-Lok logischerweise nicht fahren. Sie müssen aber nicht alle Strecken mit Strom versorgen, nur die Routen auf denen Elektrotriebwagen verwendet werden.

IN DIESEM KAPITEL:

- SPIELERDETAILS
- UNTERNEHMENSDetails

7

Spieler und Unternehmen



1934: DIE KONSTRUKTION DER ERSTEN, STROMLINIENFÖRMIGEN ELEKTROLOKOMOTIVE BEGINNT. DIES WAR DIE PENNSY GG-1'S, WELCHE HOCHGESCHWINDIGKEIT S-PASSAGIERZÜGE ANTRIEB ZWISCHEN NEW YORK CITY UND WASHINGTON, DC. SIE ENTWICKELTEN 8,500 PS UND KOSTETEN \$250.000. DIE PRODUKTION DAUERTE BIS 1943, UND DIE MOTOREN WURDEN BIS IN DIE 80. JAHRE HINEIN VON AMTRAK VERWENDET.

Die großen Eisenbahnen wurden seinerzeit von großen Unternehmen erbaut, die wiederum von einer Handvoll großer Männer geführt wurden.

In Railroad Tycoon II sind sowohl die Großen dieses Zeitalters als auch die von ihnen aufgebauten Unternehmen die Triebfedern der Entwicklung des Eisenbahnwesens. Sie spielen einen Railroad Tycoon, der nicht nur ein großes Schienennetz aufbauen möchte sondern auch persönliches Vermögen schaffen will--teils auch zu Lasten seiner Eisenbahngesellschaft.

Manchmal führen Sie während des Spiels mehrere Gesellschaften nacheinander, entweder weil Sie neue Investitionsmöglichkeiten sehen, die Sie dazu animieren, Ihr ursprüngliches Unternehmen aufzugeben, oder weil das Vorstandsgremium Ihrer ursprünglichen Gesellschaft Ihnen "nahelegt", daß Sie Ihren Geschäften künftig woanders nachgehen sollen. Sie müssen bei einem neuen Unternehmen nicht immer bei Null anfangen--manchmal beginnen Sie als Chef eines etablierten Unternehmens und manchmal haben Sie die Möglichkeit, die Leitung der Gesellschaft eines armen Teufels, ääh...will heißen, eines überforderten Vorstandsvorsitzenden zu übernehmen.

SPIELERDETAILS

Der Spieler, den Sie darstellen, wird normalerweise durch das gewählte Szenario vorgegeben. Vierzig große Tycoons sind verfügbar. Nordamerikanische Tycoons sind in der Regel ehrgeizige private Geschäftsleute, die manchmal eher darauf aus sind, sich selbst zu bereichern, als ein dauerhaft erfolgreiches Unternehmen aufzubauen. Europäische Tycoons und Tycoons aus anderen Teilen der Welt sind manchmal private Geschäftsleute, und manchmal politische Figuren, die die Interessen ihres Landes im Bereich Eisenbahnbau vertreten. Politische Figuren sind eher darauf bedacht, riesige Zugstrecken zu bauen, auch wenn dies manchmal nachteilig für den Profit oder die persönlichen Ziele ist.

Sie können selbst wählen, wie Sie spielen wollen, obwohl die Ziele eines einzelnen Szenarios gewisse Spielertypen begünstigen können. Ihre computergesteuerten Gegner agieren jedoch so, wie es die Geschichte vorgibt--Jay Gould wird unermüdlich an der Börse spekulieren, während Cecil Rhodes das Hauptaugenmerk auf die Unternehmensexpansion richten wird, auch wenn die Bahngesellschaft dabei Bankrott geht.

Um einen näheren Blick auf sich selbst und Ihre Gegner zu werfen und um die finanzielle Situation eines jeden herauszufinden, doppelklicken Sie in der List Box der Hauptschnittstelle auf den jeweiligen Spieler.

Sie sehen Fotos der gut- oder auch weniger gutaussehenden Persönlichkeiten, eine Beschreibung ihrer historischen Aktivitäten (welche Aufschluß über ihr Verhalten während des Spiels geben) und eine Zusammenfassung ihrer Finanzen.



UNTERNEHMENSDETAIL



Die meisten Spieler werden schon bald ein Unternehmen gründen, da sämtliche Bauvorhaben durch Firmen getätigt werden. Weitere Informationen zur Unternehmensgründung entnehmen Sie Kapitel 4, Die Hauptschnittstelle.

Sobald Ihr Unternehmen angelaufen ist, dient der Unternehmensdetailbildschirm zur Leitung und Überwachung Ihres Unternehmens. Dieser Bildschirm zeigt das Hauptbuch Ihres Unternehmens und er enthält fünf Register zur Steuerung Ihrer Unternehmungen:

- **ÜBERSICHT**--Dieses Kapitel des Hauptbuchs enthält Informationen, die sich auf Sie und Ihren gegenwärtigen Manager beziehen. Ebenso bekommen Sie einen Schnellüberblick über Ihre Unternehmungen. Hier können Sie wählen zwischen Als Vorsitzender zurücktreten wenn Sie andere Ziele verfolgen wollen, Neuen Manager prüfen/einstellen, oder Gesellschaftsnamen/-logo ändern.

ALS VORSITZENDER ZURÜCKTRETEN--Diese Option ermöglicht es Ihnen, einer anderen Führungsperson die Leitung zu übergeben. Sie können als Vorsitzender zurücktreten aber nach wie vor alle Aktien und Vermögenswerte halten und dann ein anderes Unternehmen gründen.

NEUE MANAGER PRÜFEN/EINSTELLEN--Verschiedene Manager haben verschiedene Vorzüge. Bessere Manager verlangen ein höheres Gehalt und bewerben sich erst gar nicht für den Job, solange Ihr Unternehmen nicht erfolgreich ist. Klicken Sie hier, um einen der zwei Bewerber zu betrachten oder sogar einzustellen.

GESELLSCHAFTSNAMEN/-LOGO ÄNDERN--Klicken Sie hier, um den Firmennamen oder das Firmenlogo zu ändern. Sie können dies so oft machen wie Sie wollen.

- **EINKOMMEN**--Hier handelt es genau um das, wonach es klingt. Es ist Ihre Einkommensaufstellung, die die Gewinne (die angenehme Seite) und Ausgaben (die notwendigen Übel, wenn man ein Unternehmen führt) Ihrer Gesellschaft über die letzten drei Jahre zeigt. Für die finanztechnisch Minderbemittelten: Es kommt darauf an, mehr Einnahmen als Ausgaben zu haben.
 - **BILANZ**--Bei der nächsten Tabelle handelt es sich um Ihre Bilanz. Hier können Leihgeschäfte in Form von Anleihen oder Tonnen von Aktienangeboten Sie ins Schwitzen bringen.
 - **GBIETE**--Nicht jeder liebt Sie. Die Tabelle Gebiete ermöglicht Ihnen Zugang zu folgenden Informationen über Ihre Bahngesellschaft: Anzeige Politik, Anzeige Zugangsrechte, und Anzeige Goodwill der Gebiete. Stellen Sie sich gut mit Ihren Nachbarn--es lohnt sich.

1935: EMC BAUT #511 UND #512, DIE ERSTE DIESEL-PASSAGIERLOKOMOTIVE IN DEN VEREINIGTEN STAATEN. SIE ENTHIELT ZWEI WINTON V12 900 PS 201A MOTOREN, UND WURDE VON DICK DILWORTH UND ZWEI HELFERN ENTWORFEN. DIE ERSTE VERKAUFTE EINHEIT GING AN B&O ALS #50, UM DEN ROYAL BLUE ZU ZIEHEN. DIE TRIEBWAGEN WURDEN 1956 AUßER BETRIEB GENOMMEN. SIE KÖNNEN IM NATIONAL MUSEUM OF TRANSPORTATION IN ST. LOUIS BETRACHTET WERDEN.

ANZEIGE POLITIK--Hier sehen Sie die politische Aufteilung der gegenwärtigen Karte. Einige Karten haben keine politische Aufteilung--Ahh, dann lebt es sich leicht. Unglücklicherweise sind viele Karten in Dutzende kleiner Länder und Gebiete aufgeteilt. Aus dieser Übersicht können Sie die Regierungen dieser Gebiete konsultieren, und Zugang zu den Gebieten erhalten, zu denen Sie noch keinen haben.

ANZEIGE ZUGANGSRECHTE--Diese Ansicht zeigt Ihnen sowohl die Gebiete, zu denen Sie ein Zugangsrecht haben, als auch die anderen. Sie werden nicht in der Lage sein, in Gebieten Schienen zu verlegen oder Züge zu betreiben, in denen Sie kein Zugangsrecht haben.

ANZEIGE GOODWILL--Diese Ansicht zeigt Ihnen das gegenwärtige Wohlwollen an, das die betreffenden Gebiete Ihnen entgegenbringen. Betreiben Sie Ihre Unternehmungen effizient und das Wohlwollen steigt. Wenn zu viele Ihrer Züge entgleisen, werden Sie schnell sehen, wie das Wohlwollen Ihnen gegenüber sinkt.

- **FINANZEN**--Diese Tabelle werden Sie wahrscheinlich am häufigsten lesen. Hier können Sie Anleihen und Aktien ausgeben, Aktien zurückkaufen, Dividenden ändern, Fusionen anlehnen, und wenn es Ihnen reicht, Konkurs erklären.

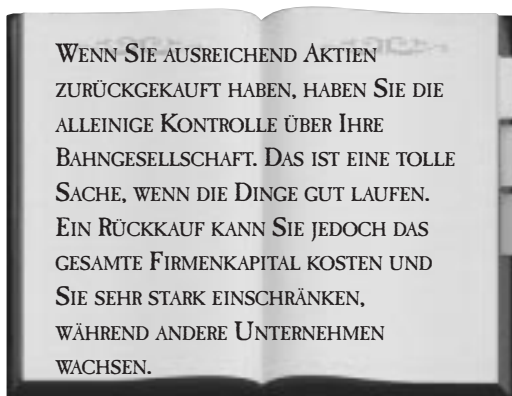


ANLEIHEN AUSGEBEN--Sie können keine Anleihen ausgeben, solange Sie nicht eine solide Bonität von B oder besser aufweisen. Je besser Ihre Bonität, desto geringer sind Ihre Zinsabgaben (die Prime Rate beeinflusst die Zinsen ebenso). Verbessern Sie Ihre Bonität, indem Sie Schulden verringern, über mehrere Jahre hinweg solide Gewinne aufweisen, und viele Aktivposten verglichen mit Ihren Gesamtschulden haben. Klicken Sie hier, um Anleihen zu begeben und dann auf OK auf dem nächsten Bildschirm, um die Transaktion auszuführen.

AKTIEN AUSGEBEN--Klicken Sie auf diese Option, um Aktien Ihrer Gesellschaft auszugeben. Ein Fenster erscheint und zeigt Ihnen Details über die Transaktionen. Klicken Sie auf OK, wenn alles in Ordnung ist. Beachten Sie die Veränderung Ihres gegenwärtigen Aktienkurses auf der gegenüberliegenden Seite.

AKTIEN ZURÜCKKAUFEN--Benutzen Sie diese Option, um Aktien vom Markt zurückzukaufen. Die Auswirkungen sehen Sie an Ihrem Aktienkurs. Anleger sind sehr heikel im Bezug auf den Aktienkurs--sie wollen, daß er steigt. Basta. Enttäuschen Sie sie nicht, sonst fliegen Sie raus. Bedenken Sie, daß Vorsitzende gewählt und nicht in ihren Sessel hineingeboren werden.

1970: DER KONGREß
VERABSCHIEDET DEN RAIL
PASSENGER SERVICE ACT,
WAS ZUR BILDUNG VON
AMTRAK FÜHRT, DIE
HEUTE 20 MILLIONEN
KUNDEN PRO JAHR IN
SEINEM LANDESWEITEN
NETZWERK VON
INTERCITY ZÜGEN
BEDIENT UND 23000
MENSCHEN BESCHÄFTIGT



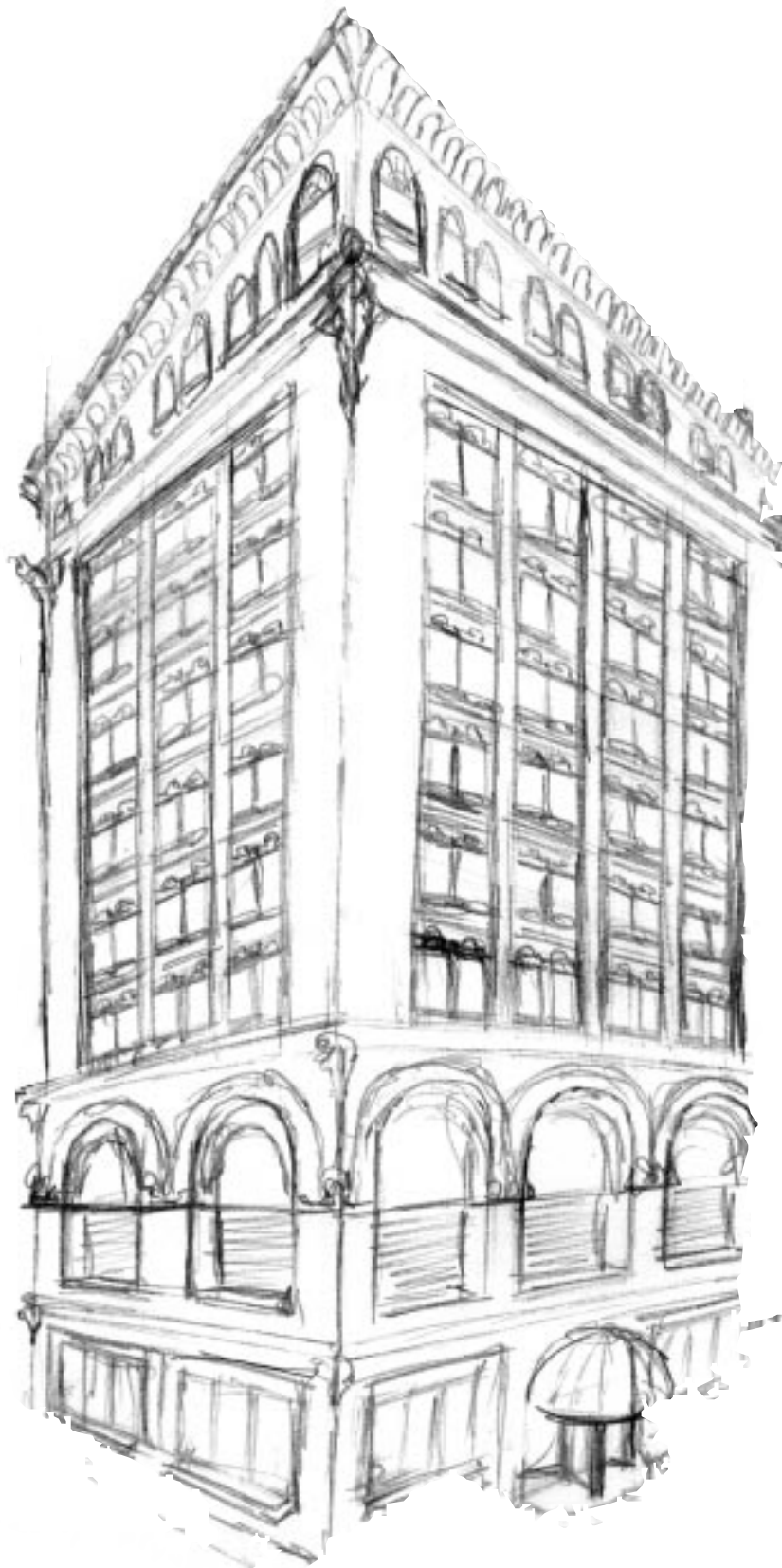
DIVIDENDE ÄNDERN--Hier ändern Sie die Dividendenzahlung Ihrer Firma an die Aktionäre. Die Vorstände lassen Sie diesen Wert vielleicht nicht allzu hoch einstellen, da zu hohe Dividenden Ihre Firma finanziell belasten würden. Wenn Sie viele Unternehmensaktien besitzen, ist eine hohe Dividende ein guter Weg, um Bargeld aus Ihrem Unternehmen aufs eigene Konto zu übertragen.

FUSION VERSUCHEN--Wenn Sie hier klicken, geschieht nichts, falls keine anderen Gesellschaften am Spiel teilnehmen. Wenn welche vorhanden sind, wählen Sie die Firma, mit der Sie fusionieren möchten, und machen Sie Angebot. Sie sehen die resultierende Aktionärsabstimmung und Ihre Firmen fusionieren bei einem positiven Entscheid. Sie können nur eine Fusion pro Jahr versuchen. Sie erhalten mehr Stimmen, wenn Sie einen höheren Preis bieten. Wenn Sie Aktien der Zielfirma kontrollieren, können Sie diese Anteile verwenden, um zu Gunsten der Fusion zu entscheiden, was Ihre Erfolgsaussichten erhöht.

KONKURS ANMELDEN--Wenn Sie zu viele Schulden haben und keine Aussicht auf Rückzahlung besteht, oder wenn einfach alles schiefläuft, klicken Sie hier und dann OK auf dem nächsten Bildschirm. Die Hälfte Ihrer Schulden wird verschwinden. Dies hat jedoch Konsequenzen: Sie werden nicht in der Lage sein, sich Geld zu leihen, Sie müssen das Unternehmensvermögen abgeben, Sie werden zeitweilig keine Anleihen ausgeben können, und Sie werden sich schwer tun, Aktien auszugeben, wenn Sie in Konkurs gegangen sind.

1986: DAS SAN DIEGO RAILROAD MUSEUM BETREIBT SEINEN ERSTEN GOLDEN STATE LIMITED AUSFLUGSZUG ZWISCHEN CAMPO, CA, UND MILLER CREEK, CA, AUF DER SD&A.

1996: SANTA FE KAUFTE BURLINGTON NORTHERN, UND BILDET BNSF (BIG NEW SANTA FE).



IN DIESEM KAPITEL:

- GRUNDKURS AKTIEN
- DER BÖRSE BILDSCHIRM

8

Die Börse



Viele der großen Vermögen des Zugzeitalters wurden nicht durch effizienten Eisenbahnbau erwirtschaftet, sondern durch eine gnadenlose Ausbeutung der Börsenmärkte. Im 19. Jahrhundert war der Aktienmarkt größtenteils unreguliert und wurde von vielen Tycoons dieser Zeit als Sparschwein für persönliche Zwecke verwendet. Hier können Sie einmal sich und allen anderen zeigen, was Sie in Sachen Finanzmanagement wirklich drauf haben.

IM JAHRE 200 v. CHR.,
BESCHRIEB EIN
GRIECHISCHER
MATHEMATIKER UND
PHYSIKER DEN ERSTEN
PROTOTYP EINER
DAMPFMASCHINE IN DEM
BUCH SPIRITUALIA SEU
PNEUMATICA

DIE STOURBRIDGE LION
FÜHRTE DIE
DAMPFLOKOMOTIVEN IN
NORDAMERIKA IM JAHRE
1829 EIN. DER KAUF
WURDE IN ENGLAND FÜR
DIE DELAWARE UND
HUDSON COMPANY
GETÄTIGT.

GRUNDKURS AKTIEN

Wenige Einzelpersonen haben genügend Vermögen, um eine Bahngesellschaft ganz allein aufzubauen. Im richtigen Leben und in Railroad Tycoon II ist die verbreitetste Methode für einen Anleger, daß er soviel Geld investiert, wie er erübrigen kann, dann Investoren dazu bringt, Geld in die Firma zu investieren, wobei alle Investoren Unternehmensaktien erhalten, jeweils entsprechend ihrer Investition. Wenn die Firma profitabel ist, geht ein Teil der Einkünfte an die Investoren, und zwar in kleinen, vierteljährlich gezahlten Summen, genannt Dividenden. Die Firma behält normalerweise einen Teil der Gewinne zu Investitionszwecken. Eine profitable Aktie bringt dem Eigentümer eine fortlaufende Dividende und steigt im Kurs, wodurch sich in ihr der Erfolg des Unternehmens widerspiegelt.

Investoren können Ihre Aktien kaufen und verkaufen. Allgemein gilt: Wenn mehrere Aktienpakete kurz nacheinander verkauft werden, fällt der Aktienkurs. Wenn die Firma dann finanziell immer noch gut da steht, kann der niedrige Aktienkurs ein Schnäppchen für den wachsamem Investor darstellen.

In Railroad Tycoon II haben alle Firmen im Spiel frei handelbare Aktien. Manchmal gehören alle Aktien einem oder mehreren Spielern, wobei in diesem Falle keine Aktien auf dem freien Markt verfügbar sind. Häufiger haben jedoch die Spieler einen Teil der Aktien in ihrem Besitz, und andere Investoren, (im allgemeinen die Öffentlichkeit) halten die restlichen Aktien, wodurch es einen Markt gibt, der immer Willens ist, mit Ihnen zu handeln, wenn Sie das nötige Geld haben.



DER BÖRSEN BILDSCHIRM

Auf dem Börsenbildschirm können Sie die Aktienkurse und die Firmen der Konkurrenz im Auge behalten sowie Investitionen tätigen, wenn sich die Möglichkeit dazu ergibt. Es befinden sich zwei Register auf dem Börsenbildschirm: Persönlich und Gesellschaft. Das Register Persönlich ermöglicht es Ihnen, Ihren gegenwärtigen Besitz und den anderer einzusehen sowie den Besitzstand durch Kauf oder Verkauf von Aktien zu verändern. Das Register Gesellschaft gibt Ihnen weitere Details über die finanziellen Schlüsseldaten jeder Firma im Spiel.

PERSÖNLICH

Das Register Persönlich auf dem Aktienmarktdetailbildschirm zeigt Ihren persönlichen Besitz. Auf diesem Bildschirm können Sie kaufen, verkaufen, oder Unternehmensinformationen ansehen.



Der Kauf von Aktien läßt den Aktienkurs normalerweise steigen, zumindest zeitweise. Der Verkauf von Aktien läßt den Kurs normalerweise sinken. Zwei weitere Kniffe werden aktiviert, wenn Sie mit dem Finanzmodell Experte spielen--Kauf auf Kredit und Leerverkäufe:

- **KAUF AUF KREDIT**--Wenn Sie Aktien auf Kredit kaufen, leihen Sie sich Geld, um Aktien kaufen zu können. Sie benützen Ihre eigenen Aktien als Sicherheit für den Kredit. Sie können sich Geld bis zur Hälfte des Werts Ihres Aktienbesitzes leihen. Die Kaufkraftgrafik auf dem Bildschirm gibt Ihr Barvermögen plus die Hälfte Ihres Aktienvermögens an (für das Sie Geld leihen können.) Wenn Sie höhere Kredite aufnehmen, sinkt Ihre Kaufkraft bis auf Null (0). Dann können Sie keine Aktien mehr auf Kredit erwerben. Vorsicht: Wenn der Kurs Ihrer Aktien fällt, sind sie als Sicherheit weniger wert. Wenn sie soweit gefallen sind, daß Ihre Kaufkraft unter Null liegt, erhalten Sie eine Nachschußforderung von Ihrem Broker, was Sie dazu zwingt, so viele Aktien zu verkaufen, bis Ihre Kaufkraft wiederhergestellt ist. Unglücklicherweise kann der Verkauf Ihrer Aktien dazu führen, daß der Aktienkurs fällt, was Sie in noch größere Bedrängnis bringt. Sie können sehr schnell sehr viel Geld verlieren, wenn Sie hohe Kredite aufgenommen haben.
- **LEERVERKÄUFE**--Dies ist die Vorgehensweise, Aktien zu verkaufen, die Ihnen gar nicht wirklich gehören. Die Aktien werden von einem Broker ausgeliehen, und Sie müssen die Aktien zurückkaufen, die Sie beim Leerverkauf verwendet haben, um den Broker zu bezahlen. Sie hoffen natürlich, die Aktien für einen geringeren Preis zu kaufen als Sie sie verkauft haben (im Prinzip--hoch verkaufen, niedrig kaufen). Machen Sie einen Leerverkauf mit einer Aktie, wenn Sie ihren Kurs für überzogen halten und einen Kurseinbruch erwarten. Aber seien Sie vorsichtig, denn wenn der Aktienkurs steigt, anstelle zu sinken, könnten Sie Ihr letztes Hemd verlieren.

Außerhalb der Börse bezeichnen wir solche Praktiken gerne als Glücksspiel. Stellen Sie sicher, daß Sie wissen, was Sie tun, bevor Sie sich auf Leerverkäufe oder Kreditkäufe einlassen. Seien Sie sich auch im Klaren darüber, daß der Computerspieler, wenn sein Finanzmodell auf Experte geschaltet ist, genau weiß, was er tut, und Sie in den Ruin treibt, wenn Sie erst bis über beide Ohren verschuldet sind.

DIE ERSTE UNTERIRDISCHE,
DAMPFGETRIEBENE BAHN
WURDE IN LONDON IM
JAHRE 1863 BETRIEBEN.

DIE GENERAL SHERMAN
WAR DIE ERSTE
LOKOMOTIVE, DIE VON
UNION PACIFIC RAILROAD
GEKAUFT WURDE. SIE
WURDE PER SCHIFF AUS
ST. LOUIS IM JAHRE 1865
TRANSPORTIERT.

GESELLSCHAFT

Das Gesellschaft zeigt Ihnen detaillierte Informationen über eine ausgewählte Firma an. Sie können Grafiken über die Performance der Firma in den letzten paar Jahren betrachten. Alle Zahlen berücksichtigen Aktiensplits. Die folgenden Informationen sind verfügbar:



CENTRAL PACIFICS ERSTE
LOKOMOTIVE WAR DIE
GOVERNOR STANFORD.
ES HANDELT SICH UM
EINEN VON ZWEI
TRIEBWAGEN DER ERSTEN
TRANSKONTINENTALEN
BAHNGESELLSCHAFT, DIE
HEUTE NOCH EXISTIERT.

- **Aktienkurs**--Der Aktienkurs am Ende des Jahres. Der Aktienkurs wird von einer Anzahl von Faktoren bestimmt, einschließlich der anderen Finanzaspekte auf dieser Seite, aber besonders durch den Erlös pro Aktie und Buchwert pro Aktie. Kürzlich getätigte Käufe und Verkäufe von Aktien führen auch zu einem zeitweisen Ansteigen oder Fallen des Kurses.
- **Buchwert pro Aktie**--Das ist der Buchwert (Überschuß des Börsenwertes) der Firma, geteilt durch die in Umlauf befindlichen Aktien. Der Buchwert ist der Gesamtwert aller Firmenbesitztümer abzüglich der Schulden. Dieser Wert kann bei einer Firma mit hohen Schulden negativ sein.
- **Erlös pro Aktie**--Die gesamten Firmenerträge geteilt durch die in Umlauf befindlichen Aktien. Dieser Wert kann steigen oder fallen, auch wenn die Erträge der Firma niedrig sind, wenn die Firma die Zahl der in Umlauf befindlichen Aktien erhöht oder verringert, indem Sie Aktien kauft oder verkauft.
- **Gewinn pro Aktie**--Profite geteilt durch die in Umlauf befindlichen Aktien.
- **Dividende pro Aktie**--Die Dividendenrate pro Aktie.
- **Rendite über 5 Jahre**--Die gesamte Rendite, die Investoren beim Kauf von Aktien erzielen, entspricht der Summe aller Dividenden, die sie erhalten, plus einem Anstieg oder Fall des Aktienkurses. Diese Grafik zeigt Ihnen die relative durchschnittliche Jahresrendite in Bardividenden sowie die Kursentwicklung über die letzten fünf Jahre, mit einer stärkeren Gewichtung der unmittelbar vorvergangenen Jahre. Investoren lieben es, Geld zu machen--entweder durch Dividenden oder Aktienkursanstiege. Dieses Renditesystem aufrecht zu erhalten, trägt entscheidend dazu bei, daß die Investoren mit der Leistung eines Vorsitzenden zufrieden sind. Wenn die Aktien lange Zeit fallen, können Investoren den Vorsitzenden feuern. Die einfachste Möglichkeit, den Kurs hoch zu halten, ist, die Profite laufend zu erhöhen. Eine Alternative wäre, die Profite zumindest auf einem gleichbleibenden Level zu halten, während Sie fortdauernd Aktien zurückkaufen, und damit den Aktienkurs hochtreiben.

IN DIESEM KAPITEL:

- IHRE MULTIPLAYEROPTIONEN
- EIN SPIEL VERBINDEN
- SETUP EINES MULTIPLAYERSPIELS
- EIN SPIEL BEGINNEN

Multiplayer



IHRE MULTIPLAYEROPTIONEN



DIE WINTER 1866–1867 WAREN IN DER SIERRA NEVADA SO HART, DASS SICH DIE ARBEITSKRÄFTE BEI DER FREILEGUNG DER 40 MEILEN OBERHALB DES DONNER LAKE SCHÜTZTEN, INDEM SIE TUNNELS IN 20 METER HOHE SCHNEEWEHEN GRUBEN. OFT DAUERTE ES WOCHEN, DAS 5 METER DICKE EIS VON DEN SCHIENEN ZU RÄUMEN.

Railroad Tycoon II ermöglicht es Ihnen, gegen verschiedene menschliche Gegner auf einer beliebigen Karte des Spiels anzutreten. Um das Multiplayermenü aus dem Hauptmenü zu erreichen, klicken Sie auf die Option Multiplayer.

Das Multiplayermenü hat vier Optionen, die den verschiedenen Verbindungsarten entsprechen:

- **TCP/IP**-Dieser Modus wird für Spiele über das Internet oder Local Area Networks (LANs) verwendet, die das TCP/IP Protokoll verwenden.
- **IPX**-Das IPX Protokoll ist ein LAN Protokoll. Wenn Sie ein IPX Netzwerk haben, können Sie dieses Protokoll verwenden, um Railroad Tycoon II zu spielen.
- **MODEM**-Dieser Modus ermöglicht ein Spiel zwischen zwei Modems, ohne das Internet zu benutzen. Er ist im allgemeinen schneller als eine Internetverbindung.
- **SERIELL**-Bei dieser Option können zwei Spieler ihre Computer mittels eines seriellen Kabels für Multiplayerspiele nutzen.

Klicken Sie auf einen verfügbaren Verbindungstypen, um das Setup Ihres Spiels zu beginnen. Weitere Details über diese Verbindungstypen entnehmen Sie dem nächsten Abschnitt "Ein Spiel verbinden."

EIN SPIEL VERBINDEN

Die vier Spielmodi beinhalten zwei Modi, die mehr als zwei Spieler unterstützen (TCP/IP und IPX), und zwei Modi, die nur das Spiel Eins-gegen-Eins erlauben (Modem und Seriell). Das Spiel selbst ist bei jedem Verbindungstyp gleich, der Hauptunterschied ist die Verbindungsmethode und, wie gesagt, die Anzahl der Spieler für Modem und Serielles Spiel.

TCP/IP

TCP/IP ist das Netzwerkprotokoll im Internet. Es ist auch bei Local Area Networks (LANs) beliebt. Mit diesem Verbindungstyp können Sie jedes Spiel, sei es lokal oder über das Internet, auf die gleiche Art und Weise beginnen.

Um ein TCP/IP Multiplayerspiel zu starten:

- 1 Wählen Sie TCP/IP aus dem Multiplayermenü. Das Spiel sucht automatisch nach verfügbaren Servern auf Ihrem LAN. Server sind Maschinen, die ein Multiplayerspiel hosten können. In diesem Fall sucht das Spiel nach Servern, die mittels TCP/IP verbunden sind.
- 2 Es gibt fünf Befehle, aus denen Sie wählen können, nachdem die Serversuche abgeschlossen ist:

ÄNDERN—Klicken Sie auf diesen Button, um Portrait, Name und Beschreibung Ihrer Spielerperson auszuwählen. Klicken Sie auf die Textboxen in der erscheinenden Dialogbox und drücken Sie ENTER, um das Feld zu speichern und wieder zu verlassen oder ESC, um auf ein anderes Feld zu wechseln, ohne zu speichern. Klicken Sie auf OK, wenn Sie mit dem Spielerserup einverstanden sind.

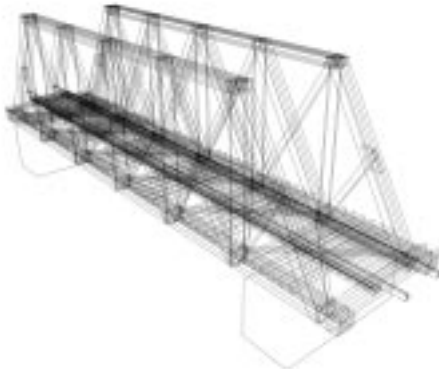
SERVER IP—Wenn Sie über ein LAN verbinden, können Sie dieses Feld normalerweise leer lassen. Um sich mit jemandem über das Internet zu verbinden, müssen Sie die IP-Adresse des Host Computers kennen. Wenn Sie selbst der Host sind, müssen Sie allen Mitspielern die IP-Adresse nennen (Sie wird über der IP des Servers angezeigt).

JOIN—Klicken Sie auf diesen Button, um einem Spiel beizutreten. Bevor Sie dies tun können, führen Sie eine Server-Suchewww mit dem Button Refresh durch. Wenn im Fenster Server kein Server erscheint, können Sie keinem Spiel beitreten. Sobald ein Server verfügbar ist, klicken Sie im Server Fenster darauf und dann auf Join, um dem Spiel beizutreten.

CREATE—Klicken Sie auf diesen Button, um ein Spiel als Server einzurichten. Andere Spieler müssen sich dann mit Ihnen verbinden.

REFRESH—Mit diesem Button wird eine Server-Suche durchgeführt. Klicken Sie auf diese Taste, wenn kein Server im Server Fenster zu sehen ist. Das Fenster wird neu aufgebaut mit den Servern, die seit der letzten Suche erschienen sind.

- 3 Sobald Ihr Spiel kreiert ist oder Sie einem bestehenden Server beigetreten sind, sind Sie verbunden und können ein Spiel einrichten. Weitere Details entnehmen Sie dem Abschnitt "Setup eines Multiplayerspiels" in diesem Kapitel.



IM NOVEMBER 1870, NUR
18 MONATE NACH DER
FERTIGSTELLUNG DER
TRANSKONTINENTALEN
EISENBAHN WURDE DIE
CENTRAL PACIFIC
RAILWAY AUSGERAUBT. IN
WENIGER ALS 24
STUNDEN SOLLTE SIE
NOCH EINMAL
ÜBERFALLEN WERDEN.
DIES SETZTE DEN TREND
FÜR DIE EISENBAHNEN
DES WILDEN WESTENS
FÜR DAS NÄCHSTE
JAHRHUNDERT.

ERNST SIEMENS ERBAUTE
DIE ERSTE ÖFFENTLICHE
ELEKTRISCHE EISENBAHN
IN DEUTSCHLAND. SIE
WURDE IM JAHRE 1881 IN
DER NÄHE VON BERLIN,
DEUTSCHLAND
ERÖFFNET.

DER ERSTE ZUG
ERREICHTE EL PASO IM
JAHRE 1881.

DER LETZTE BOLZEN FÜR
DIE GREAT SOUTHERN
PACIFIC RAILROAD
WURDE AM 12 JANUAR
1883 EINGESCHLAGEN.

IPX

IPX ist ein Netzwerkprotokoll, das häufig bei LANs zu finden ist. Wenn Sie nicht sicher sind, ob es sich bei Ihrem Netzwerk um IPX handelt, wenden Sie sich bitte an den Systemadministrator.

Um ein IPX Multiplayerspiel einzurichten:

- 1 Wählen Sie IPX aus dem Multiplayermenü. Das Spiel sucht automatisch nach verfügbaren Servern auf Ihrem LAN. Server sind Maschinen, die ein Multiplayerspiel hosten können. In diesem Fall sucht das Spiel nach Servern, die mittels IPX verbunden sind.
- 2 Es gibt fünf Befehle, aus denen Sie wählen können, nachdem die Server-Suche abgeschlossen ist:
 - ÄNDERN**—Klicken Sie auf diesen Button, um Portrait, Name und Beschreibung Ihrer Spielerperson auszuwählen. Klicken Sie auf die Textboxen in der erscheinenden Dialogbox und drücken Sie ENTER, um das Feld zu speichern und wieder zu verlassen oder ESC, um auf ein anderes Feld zu wechseln, ohne zu speichern. Klicken Sie auf OK, wenn Sie mit dem Spielersetzup einverstanden sind.
 - SERVER IP**—Wenn Sie über ein LAN verbinden, können Sie dieses Feld normalerweise leer lassen. Um sich mit jemandem über das Internet zu verbinden, müssen Sie die IP-Adresse des Host Computers kennen. Wenn Sie selbst der Host sind, müssen Sie allen Mitspielern die IP-Adresse nennen (Sie wird über der IP des Servers angezeigt).
 - JOIN**—Klicken Sie auf diesen Button, um einem Spiel beizutreten. Bevor Sie dies tun können, führen Sie eine Server-Suche mit dem Button Refresh durch. Wenn im Fenster Server kein Server erscheint, können Sie keinem Spiel beitreten. Sobald ein Server verfügbar ist, klicken Sie im Server Fenster darauf und dann auf Join, um dem Spiel beizutreten.
 - CREATE**—Klicken Sie auf diesen Button, um ein Spiel als Server einzurichten. Andere Spieler müssen sich dann mit Ihnen verbinden.
 - REFRESH**—Mit diesem Button wird eine Server-Suche durchgeführt. Klicken Sie auf diesen Button, wenn kein Server im Server Fenster zu sehen ist. Das Fenster wird neu aufgebaut mit den Servern, die seit der letzten Suche erschienen sind.
- 3 Sobald Ihr Spiel eingerichtet ist, oder Sie einem bestehenden Server beigetreten sind, sind Sie verbunden und können ein Spiel einrichten. Weitere Details entnehmen Sie dem Abschnitt "Setup eines Multiplayerspiels" in diesem Kapitel.

MODEM

Eine Modemverbindung ermöglicht das Spiel gegeneinander zwischen zwei Spielern. Diese Verbindungsart setzt voraus, daß Sie ein konfiguriertes Modem an Ihrem Rechner angeschlossen haben.

Um ein Modem Multiplayerspiel zu starten:

- 1 Wählen Sie Modem aus dem Multiplayermenü.
- 2 Es gibt drei Kommandos aus denen Sie wählen müssen, um ein Spiel einzurichten:

ÄNDERN—Klicken Sie auf diesen Button, um Portrait, Name und Beschreibung Ihrer Spielerperson auszuwählen. Klicken Sie auf die Textboxen im erscheinenden Dialog und drücken Sie ENTER, um das Feld zu speichern und wieder zu verlassen oder ESC, um auf ein anderes Feld zu wechseln, ohne zu speichern. Klicken Sie auf OK, wenn Sie mit dem Spielerssetup zufrieden sind.

HOST—Wählen Sie diesen Button, wenn Sie der Host eines Spiels sein wollen. Der andere Spieler wählt Ihre Telefonnummer, um am Spiel teilzunehmen. Wenn Sie auf diesen Button klicken, erscheint eine Dialogbox, die Sie auffordert, gegebenenfalls Ihre Modemkonfiguration zu überprüfen.

GAST—Klicken Sie auf diesen Button, wenn Sie der Spieler sind, der anruft. Nach dem Anklicken dieses Button erscheint eine Dialogbox, die Sie auffordert, die zu wählende Telefonnummer einzugeben, sowie die Möglichkeit bietet, die Modemeinstellungen zu ändern.

- 3 Sobald Sie Ihre Einstellungen getätigt haben, wählt der Gastcomputer den Host an. Wenn die Computer verbunden sind, können Sie ihr Spiel einrichten. Weitere Details entnehmen Sie dem Abschnitt "Setup eines Multiplayerspiels" in diesem Kapitel.

SERIELL

Eine serielle Verbindung setzt voraus, daß beide Computer mittels eines Nullmodemkabels (eine spezielle Art des seriellen Kabels) verbunden sind. Hierbei handelt es sich um einen billigen, relativ einfachen Weg, zwei Computer miteinander zu verbinden, die nah beieinander stehen, aber nicht als LAN eingerichtet sind.

Um ein serielles Multiplayerspiel zu starten:

1. Wählen Sie Seriell aus dem Multiplayermenü.
2. Es gibt drei Befehle, aus denen Sie wählen können, um ein Spiel einzurichten:

ÄNDERN—Klicken Sie auf diesen Button, um Portrait, Name und Beschreibung Ihrer Spielerperson auszuwählen. Klicken Sie auf die Textboxen im erscheinenden Dialog und drücken Sie ENTER, um das Feld zu speichern und wieder zu verlassen oder ESC, um auf ein anderes Feld zu wechseln, ohne zu speichern. Klicken Sie auf OK, wenn Sie mit dem Spielerssetup zufrieden sind.

HOST—Wählen Sie diesen Button, wenn Sie der Host eines Spiels sein wollen. Wenn Sie auf diesen Button klicken, erscheint eine Dialogbox, die Sie auffordert, gegebenenfalls die Konfiguration Ihres seriellen Ports zu überprüfen.

GAST—Klicken Sie auf diesen Button, wenn Sie bei diesem Spiel der Gast sind. Wenn Sie auf diesen Button klicken, erscheint eine Dialogbox, die Sie auffordert, gegebenenfalls die Konfiguration Ihres seriellen Ports zu überprüfen.

- 3 Sobald Sie Ihre Einstellungen getätigt haben, sind die Computer verbunden. Wenn die Computer verbunden sind, können Sie ihr Spiel einrichten. Weitere Details entnehmen Sie dem Abschnitt "Setup eines Multiplayerspiels" in diesem Kapitel.

IM JAHRE 1883 DAUERTE
DIE FAHRT DES ORIENT
EXPRESS VON PARIS
NACH KONSTANTINOPEL
NUR 67.5 STUNDEN UND
UMFAßTE 1853 MEILEN.

I. K. BRUNEL ENTWARF
DEN BOX HILL TUNNEL
IN DER NÄHE VON
LONDON, ENGLAND, SO
DAß JEDES JAHR AN
SEINEM GEBURTSTAG DIE
SONNE VON EINEM ENDE
ZUM ANDEREN SCHEINT.

DAS LETHBRIDGE

VIADUKT IST DIE GRÖßTE
BRÜCKE IN KANADA. DIE
5327-FUß LANGE BRÜCKE
ERSTRECKT SICH IN EINER
HÖHE 314 FUß ÜBER DEM
TAL.

IM AMERIKANISCHEN
BÜRGERKRIEG HATTEN DIE
KONFÖDERIERTEN 22000
MEILEN INTAKTE
SCHIENENSTRECKE,
WÄHREND DER SÜDEN NUR
ÜBER 9,000 MEILEN
VERFÜGTE.

SETUP EINES MULTIPLAYERSPIELS

Das Setup eines Multiplayerspiels ähnelt dem Setup eines Spiels im Single Player Modus. Sie wählen eine Karte, die Spieloptionen und los geht's. Sie können auch ein gespeichertes Multiplayerspiel laden. Wenn nicht alle Spieler die gleiche Spielversion oder Karte haben, werden die Daten vor Spielbeginn übertragen, was die Sache aber ein wenig verlangsamt. Nur der Hostcomputer kann Karten oder gespeicherte Spiele auswählen.

Bevor Sie ein Spiel beginnen, müssen alle Spieler den gegenwärtigen Einstellungen zustimmen, indem Sie das Signal neben ihrem Namen anklicken. Wenn eine Option geändert wird, nachdem der Spieler seine Zustimmung gegeben hat, geht das Licht aus und alle Spieler haben die Möglichkeit die Änderung zu akzeptieren, oder im Chatfenster mit dem Spieler zu diskutieren, der die Änderungen durchgeführt hat.

Ein Schlüsselement wird neben dem Spielernamen angezeigt: Die Ping-Zeit. Hier wird in Millisekunden gemessen, wie lange es dauert, bis auf dem jeweiligen Computer eine Nachricht versendet und beantwortet wird. Je höher diese Zahl, desto schlechter reagiert das Spiel. Um die besten Resultate zu erzielen, sollte der Spieler mit dem schnellsten Computer und/oder der schnellsten Internetverbindung der Host sein.

DAS SPIEL BEGINNEN

Sobald Sie verbunden sind und sich im Spiel befinden, ist das Spiel genauso wie im Single Player Modus zu spielen. Der einzige Unterschied besteht darin, daß Sie mit anderen Spielern kommunizieren, indem Sie die TABULATOR Taste drücken, Ihren Text eintippen, und dann ENTER drücken. Damit erscheint Ihr Text auf dem Bildschirm zusammen mit Ihrem Spielernamen.

Sie sollten vielleicht auch in regelmäßigen Abständen Ihren Spielstand speichern. Besonders Internetverbindungen sind oft ziemlich schlecht, so daß ein gespeichertes Spiel es ermöglicht, eine neue Verbindung aufzubauen, wenn jemand die Verbindung verlieren sollte.

Das war's! Denken Sie daran: Wenn Ihre Computergegner schon hart waren, menschliche Gegner sind absolut brutal. Üben Sie in vielen Single Player Spielen bevor Sie ein Multiplayerspiel wagen, sonst werden Sie es bereuen.

IN DIESEM KAPITEL:

- ERSTELLEN EINER NEUEN KARTE
- LADEN EINER KARTE
- DIE GRUNDZÜGE DES EDITORS

10

Gebrauch des Karteneditors



ERSTELLEN EINER NEUEN KARTE

Der Gebrauch des bei Railroad Tycoon II mitgelieferten Editors ist recht einfach, es gibt aber viele Werkzeuge und Optionen, die Sie benützen werden. Dieses Kapitel erklärt die Grundzüge, was für den Start genügen sollte.

Es gibt zwei Wege eine Karte zu editieren--von Null an oder anhand eines Bildes. Wenn Sie kein Bild haben sollten, machen Sie sich keine Sorgen. Von Null anzufangen verschafft Ihnen gute Erfahrungen mit dem Editor. Wenn Sie ein vorhandenes Bild verwenden möchten, beachten Sie die unten aufgeführten Anforderungen für importierte Bilder. Beginnen Sie ein Spiel und wählen Sie Editor aus dem Hauptmenü..

NEUE KARTE

Wenn Sie keine Karte haben, die Sie importieren können, aber eine Designidee haben, ist von vorne anzufangen der einzige Weg.

- 1 Wählen Sie Neue Landkarte im Menü Editor. Sie können auch auf Landkarte laden klicken, um eine Karte aus dem Spiel zu editieren. Das Laden einer Karte bringt Sie direkt in den Editor, überspringen Sie deshalb den nächsten Schritt, wenn Sie eine Karte laden wollen.



- 2 Wenn Sie Neue Landkarte wählen, stellen Sie nach ihren Wünschen die Breite und Höhe Ihrer Karte ein, klicken dann auf Ohne Bildvorgabe und gelangen so in den Editor. (Wenn Sie ein vorhandenes Fremdbild verwenden möchten, springen Sie zum nächsten Abschnitt "Importieren eines Bildes.")

IMPORTIEREN EINES BILDES

EINE 500 X 500 KARTE IST GROß-
FANGEN SIE MIT ETWAS KLEINEREM AN,
WENN SIE DAS ERSTE MAL EDITIEREN.
WENN SIE NUR 16 MB RAM HABEN,
SOLLTEN SIE DIE ABMESSUNGEN BEI
MAXIMAL 500 X 250 BELASSEN.

Wenn Sie eine Karte importieren möchten, anstatt eine ganz neue Karte zu erstellen oder mit einer Spielkarte zu beginnen, klicken Sie auf Mit Bildvorgabe, wenn Sie bei Schritt 2 angelangt sind. Wenn Sie ein Bild in das Spiel zu importieren, muß es ein indexiertes Graustufenbild im PCX-Format sein. Nichts anderes wird funktionieren, deswegen müssen Sie mittels Ihres Bildbearbeitungsprogramms

ein Bild konvertieren, bevor Sie es importieren. Ein Probebild, der nordamerikanische Kontinent, wird zu Demonstrationszwecken im Spiel mitgeliefert.

DIE IRON DUKE, EIN 4-
2-2 DER DUKE KLASSE,
WURDE NACH ARTHUR
WELLESLEY BENANNT,
DEM ERSTEN DUKE OF
WELLINGTON.

IM JAHRE 1938, SETZTE
DIE MALLARD DEN
GESCHWINDIGKEITSRE-
KORD FÜR
DAMPFLOKOMOTIVEN
AUF 202,7 KM/H.

Railroad Tycoon II importiert Schwarz als tiefsten Punkt und Weiß als höchsten Punkt. Beachten Sie dies, wenn Sie ein Bild importieren, das nicht dem Standard entspricht. Sie müssen es zuerst konvertieren. Um ein Bild zu importieren:

- 1 Wählen Sie Neue Landkarte, stellen Sie Breite und Höhe ein, genau wie Sie es bei einer neuen Karte machen würden. Anstelle von Ohne Bildvorgabe, klicken Sie auf Mit Bildvorgabe.



- 2 Die Dialogbox für den Dateiimport erscheint. Sie werden sehen, daß die Beispieldatei, Example.pcx, in der Box Zu importierende Datei angezeigt wird. Solange Sie nicht Ihr eigenes Bild importieren, klicken Sie auf OK, um das Bild zu importieren. Wenn Sie Ihr eigenes Bild importieren, tippen Sie die Pfadangaben in die Box und klicken Sie auf OK.
- 3 Die nächste Dialogbox erlaubt es Ihnen, die Höhenskala des importierten Bilds einzustellen. Eine höhere Zahl resultiert in tieferen Tälern und höheren Bergen. Für dieses Beispiel lassen Sie die Voreinstellung bei 100 und klicken dann auf OK, um den Editor zu starten.

EINE KARTE LADEN

Um eine Karte aus dem Spiel zu laden, oder um eine Karte zu laden, an der Sie schon gearbeitet haben, klicken Sie Landkarte laden im Menü Editor. In der erscheinenden Dialogbox scrollen Sie die Liste hinunter und klicken auf die Karte, die Sie laden möchten. Wenn Sie eine Karte aus dem Spiel wählen, sehen Sie die Textbeschreibung der Karte sowie eine Übersicht. Seien Sie vorsichtig. Wenn Sie eine Karte aus dem Spiel wählen, editieren und dann unter demselben Dateinamen abspeichern, wird Sie im Spiel fehlerhaft funktionieren.

Sobald Sie Ihre Karte ausgewählt haben, klicken Sie auf OK in der Dialogbox Landkarte laden und gelangen so zum Editor.

IM JAHRE 1941, ERBAUTE
ALCO DEN BIG BOY—DIE
GRÖßTE
DAMPFLOKOMOTIVE, DIE
JE ERBAUT WURDE.

DER "SCHWERE GUSTAV"
WAR DIE GRÖßTE
ZUGKANONE, DIE JE
GEBAUT WURDE. IM
JAHRE 1941
FERTIGGESTELLT, LIEF DIE
GUSTAV AUF SPEZIELLEN
DOPPELSCHIENEN, HATTE
EIN GESAMTGEWICHT
VON 1.349.970 KG, UND
HATTE EINE LAUFLÄNGE
VON 29 M.

DIE GRUNDZÜGE DES EDITORS

The main editor Der Editorhauptbildschirm dürfte Ihnen bekannt vorkommen -er sieht fast genauso aus wie die Hauptschnittstelle im Spiel. Alle Spielansichten, Übersichtskarte, List Box, Detailansicht, Nachrichtenfenster und Hauptfenster befinden sich hier. Der Hauptunterschied sind die Editorwerkzeuge, die um das Hauptfenster herum angeordnet sind. Teils entsprechen die Buttons denen im Spiel, es gibt jedoch einige zusätzliche Werkzeuge, die Sie benützen müssen, um die Karte zu editieren. Insgesamt gibt es 19 Buttons, vier oberhalb des Nachrichtenfensters, neun auf der linken Seite des Bildschirms und sechs auf der rechten Seite.

DAS NAVIGIEREN IN DER KARTE

Die vier Tasten oberhalb des Nachrichtenfensters dienen wie im Spiel der Navigation auf der Karte. Mit den ovalen Buttons können Sie die Karte nach links oder rechts drehen, sie heran- und wegzoomen. Die Übersichtskarte in der linken unteren Ecke des Editorbildschirms ermöglicht es Ihnen, die Fensteransicht durch Mausclick zu zentrieren. Bei großen Karten ist die Navigation mit der Übersichtskarte sehr viel einfacher als im Hauptfenster umherzuscrollen.

Wenn Sie ein Editorwerkzeug auswählen, verändert sich die List Box und zeigt Ihnen die Werkzeutoptionen. Ein weiteres wichtiges Werkzeug ist die Funktion Rückgängig machen. Dies ist der Doppelpfeil auf der rechten Seite des Bildschirms. Klicken Sie auf Rückgängig machen, um die letzte Aktion rückgängig zu machen.

WERKZEUGE DES KARTENEDITORS

Unter den Werkzeugen, die den Editorbildschirm umgeben, befinden sich sechs Karteneditorwerkzeuge, ein Werkzeug für Kartenoptionen, und sieben Spiel-Icons (Sie können diese auch im Editor nicht verwenden, solange Sie keine Firma besitzen). Für unsere Zwecke überspringen wir alle Spielebuttons--Neue Strecke bauen, Objekte abreißen, Neuen Bahnhof bauen, Neuen Zug kaufen, Börse, Kontrollfeld, und Dateioptionen--,da diese Buttons alle in Kapitel 3, Tutorial und Kapitel 4, Das Hauptfenster, abgehandelt werden.

**DIE FOLGENDEN
ABBILDUNGEN MÜSSEN
IN DER LINKEN LÜCKE
ERSCHEINEN, MIT DEM
ENTSPRECHENDEN TEXT
AUF DER RECHTEN SEITE
ODER ETWAS ÄHNLICHEM.
ES HANDELT SICH UM**



**TASTENABBILDUNGEN,
DESWEGEN SIND SIE
NICHT BESONDERS
GROSS.**

PASSAGIERSERVICE IST WIE
EINE MÄNNLICHE
BRUSTWARZE—WEDER
FUNKTIONELL NOCH
SCHMÜCKEND." JAMES J.
HILL

IM JAHRE 1946,
VERWANDELTE ANDRÉ
CHAPELON, "DAS GENIE
DES FRANZÖSISCHEN
DAMPFS," EINE 20 JAHRE
ALTE 4-8-2 LOKOMOTIVE
IN DIE
LEISTUNGSFÄHIGSTE
LOKOMOTIVE EUROPAS. 4-
8-4 A1 GENANNT UND
LEISTETE 8000 PS BEI
PROBELÄUFEN IM JAHRE
1952.

Die sechs Karteneditorwerkzeuge sind:



GELÄNDE HEBEN/SENKEN

Dieses Werkzeug ermöglicht es Ihnen, das Gelände unterhalb des Cursors zu senken und anzuheben. Es gibt drei Optionen in der List Box wenn Sie dieses Werkzeug auswählen, sowie eine Auswahlbox für die Pinselgrößen rechts auf der List Box. Die drei Optionen sind:

- **GELÄNDE HEBEN ODER SENKEN**--Klicken Sie die Maustaste und halten Sie sie gedrückt, während Sie die Maus auf und ab bewegen, um den Boden anzuheben oder zu senken.
- **GELÄNDE EBENEN**--Diese Option beseitigt scharfe Kanten und verwandelt diese in weichere Kurven, ohne dabei an Höhe einzubüßen.
- **GELÄNDE AUF MEERESSPIEGEL ABSENKEN**--Diese Änderungsoption zwingt Berge in die Knie. Benutzen Sie diese Option, um Ihre Karte radikal zu ändern.

Benützen Sie die Pinselgrößenauswahl um die Fläche dieser drei Effekte einzustellen.



GELÄNDE STRUKTURIEREN

Mit diesem Werkzeug "malen" Sie die verschiedenen Geländearten auf Ihre Karte. Von trockenen, verlassenen Wüsten bis hin zu saftigem, grünem Grasland ist alles vorhanden, um Ihre Karte zu bearbeiten. Wenn Sie auf diese Taste klicken, wird die List Box zu einer Palette, die es Ihnen ermöglicht, Ihr Gelände auszuwählen. Zusätzlich zur Palette befindet sich auf der rechten Seite eine Auswahlbox für die Pinselgrößen, sowie zwei weitere Werkzeuge:

- **Fest**--Hiermit werden feste Geländestrukturen mit der aus der List Box gewählten Textur gemalt.
- **Mix**--Wenn Sie auf dieses Werkzeug klicken, verändert sich die Palette in der List Box und zeigt nun Gebietsmixturen anstelle von soliden Typen. Benützen Sie diese Option, wenn Sie größere Gebiete abdecken wollen, ohne daß alles gleich aussieht.



GELÄNDE FÜLLEN

Das Werkzeug Gelände füllen funktioniert wie das Werkzeug Gelände strukturieren, mit einem wichtigen Unterschied: der gewählte Bereich wird vollständig gefüllt, basierend auf der Auswahl, die Sie rechts in der List Box getätigt haben, als Sie dieses Werkzeug gewählt haben. Sie können aus fünf Optionen wählen. Sie müssen zunächst die Tasten Alle oder Neben einschalten, bevor Sie Match, Über, oder Unter auswählen.

In der List Box, wählen Sie eine der folgenden Optionen:

In the LIST BOX, select one of these two:

- **Alle**--Wenn diese Option eingeschaltet ist, füllen Sie die gesamte Karte. Dies ist nützlich, wenn Sie eine Landkarte mit einer Textur versehen wollen.
- **Neben**--Mit dieser Option wird ein Gebiet nur einem gewählten Abschnitt gefüllt.

IN DEN 50ER JAHREN
SETZTEN CANADIAN
NATIONAL UND
CANADIAN PACIFIC
PASSAGIER-DIESELZÜGE
EIN. BEIDE
BAHNGESELLSCHAFTEN
BENUTZTEN IN KANADA
Gebaute DIESELLOKS
VON GENERAL MOTORS
(GMD) FP7S UND FP9s.

Wählen Sie dann aus den folgenden drei Optionen:

- **Match**--Benützen Sie dieses Werkzeug, um das Gebiet passend zum gewählten Quadrat zu füllen (z.B. Wüste). Diese Option eignet sich für das schnelle Ersetzen eines Gebietes auf der ganzen Karte.
- **Über**--Benützen Sie dieses Werkzeug, um das Gebiet an Ort und Stelle oder oberhalb des gewählten Quadrats zu füllen. Hierbei handelt es sich um ein Werkzeug, daß am besten zur Füllung kleiner Gebiete mit Höhenunterschieden verwendet wird.
 - **Unter**-- Benützen Sie dieses Werkzeug, um das Gebiet an Ort und Stelle oder unterhalb des gewählten Quadrats zu füllen. Hierbei handelt es sich um das Gegenteil der Funktion Über. Benützen Sie dieses Werkzeug, um Ihre Ozeane schnell zu füllen.



BÄUME HINZUFÜGEN

Bäume sind optional, sie geben Ihrer Kreation aber auf jeden Fall ein kompletteres Aussehen. Von Pinien über Dschungelvegetation bis hin zu Wüstenkakteen ist in der List Box alles verfügbar. Benützen Sie die Werkzeuge rechts auf der List Box, um entweder Bäume hinzufügen, oder Bäume fallen zu wählen, wenn Sie Ihre Meinung geändert haben sollten. Benützen Sie das Pinselgrößenmenü, um ein Gebiet mit Bäumen zu füllen.



GEBIETE

Die Erstellung von Territorien wird mittels dieses Werkzeugs bewerkstelligt. Klicken Sie auf dieses Werkzeug, machen Sie dann einen Doppelklick auf Neues Gebiet hinzufügen in der List Box. Die Gebietssetup Box erscheint. Sie können für jedes Territorium die folgenden Optionen einstellen:

- **Name**--Hier können Sie den Namen für dieses Territorium eingeben.
- **Goodwill**--Stellen Sie einen Wert von 1 bis 100 ein, um das Wohlwollen des Gebiets gegenüber dem Spieler einzustellen: 1 ist schlecht, 100 ist gut.
- **Grenze sichtbar**--Hiermit wird die Sichtbarkeit der Grenzen auf der Karte eingeschaltet (Ihr erstes Territorium muß sichtbare Grenzen haben). Unsichtbare Territorien können verwendet werden, um Aktionen auszulösen.
- **Zugangsrechte**--Das Anklicken dieser Box bezieht sich auf das ausgewählte Gebiet, Züge betreiben und Strecke legen erfordern separate Zugangsrechte. Wenn Sie diese Box leer lassen bedeutet das, daß beide Zugangsrechte verfügbar sind.
- **Zu erwerben**--Klicken Sie auf diese Box, um einen Preis für die Zugangsrechte in diesem Territorium festzusetzen. Lassen Sie diese Option in Ruhe, wenn Sie verhindern wollen, daß die Rechte jemals verkauft werden.

Wenn Sie Ihr erstes Territorium fertiggestellt haben, können Sie weitere hinzufügen, indem Sie in der List Box auf Neues Gebiet hinzufügen klicken.



NEUES GEBÄUDE BAUEN

Dieses Werkzeug ermöglicht Ihnen mehrere Optionen. Wenn Sie es anklicken, enthält die List Box eine Liste aller im Spiel verfügbaren Gebäude, zusammen mit fünf Spezial Kommandos:

DIE ENTWICKLUNG DES
TELEFONS IN JAHRE 1880
ERSETZTE BIS 1980 NICHT
DIE TELEGRAFEN IN DEN
DEPOTS.

- * **STADT HINZUFÜGEN**--Städte sind ein schneller Weg, der Karte Industrien beizufügen. Das Spiel setzt für Sie alle Industriegebäude innerhalb einer Stadt basierend auf Ihren Wünschen. Wenn Sie nach diesem Kommando auf die Karte klicken, erscheint die Dialogbox Stadt hinzufügen. Hier finden Sie zwei Tasten: Allgemein und Industrie.

ALLGEMEIN--Benutzen Sie diese Taste, um Typ, Name, Größe, und Architektur des Gebäudes festzulegen.

INDUSTRIE--Mit dieser Taste stellen Sie die Wahrscheinlichkeit einer Industrie in der Stadt mittels des Schiebereglers Industrie-Gewichtung ein. Wenn Sie dies tun, müssen Sie die Industriegebäude nicht selbst setzen -- das Spiel verteilt sie

dann gemäß der Gewichtung. Dies spart Ihnen Zeit, wenn Sie eine Karte editieren. Eine Gewichtung von 0 bedeutet, daß die Industrie nicht in der Stadt erscheinen wird, während eine Gewichtung von 200 bedeutet, daß die Möglichkeit doppelt so groß ist als normal. Sie können

zum Beispiel Detroit eine 200-Prozent-Gewichtung für eine Autofabrik geben, damit diese während des Spiels erscheint.



- **Region hinzufügen**-- Eine Region ist ein größeres Gebiet als eine Stadt, kann aber auf die gleiche Art und Weise erstellt werden. Geben Sie die Informationen mit dem Button Allgemein ein, stellen Sie dann die Gewichtung der Industrie ein, genauso wie bei einer Stadt. Regionen sind besonders dafür geeignet, bestimmte Industrietypen in ein Gebiet einzuarbeiten. Erstellen Sie zum Beispiel eine Region in den Bergen und stellen Sie eine Gewichtung von 200% für Kohle- und Eisenminen, bei niedriger Bebauungsdichte, um große Abstände sicherzustellen.
- **Bezeichnung hinzufügen**-- Bezeichnungen sind hier beliebige Texte, die Sie der Karte beifügen können. Sie können Namen für Landschaften, Flüsse oder Territoriumsgrenzen verwenden.
- **Fluß hinzufügen**--Benutzen Sie dieses Werkzeug, um auf der Karte einen Fluß zu legen. Wenn Wasser nicht mit diesem Werkzeug gelegt wird, werden die Spieler nicht in der Lage sein, es zu überqueren. Benutzen Sie das Wasser aus Gelände strukturieren nur für Gebiete, die nicht überquert werden müssen.
- **Felder freihalten**--Da das Spiel die Industriegebäude beliebig legt, möchten Sie vielleicht bestimmte Zellen reservieren, damit diese frei bleiben. Fügen Sie einige dieser Zellen jeder Stadt hinzu, um den Spielern Baugrund für Ihre Stationen zu geben..

DIE ICONS, DIE AUF DER KARTE ERSCHEINEN WENN SIE DIE KOMMANDOS STADT HINZUFÜGEN, REGION HINZUFÜGEN, UND BEZEICHNUNG HINZUFÜGEN WÄHLEN, WERDEN IM SPIEL NICHT ZU SEHEN SEIN. WAS SIE IM SPIEL SEHEN WERDEN, IST DIE VOLLSTÄNDIG GENERIERTE STADT ODER REGION, ODER DIE BEZEICHNUNG, AN DEM ORT AN DEM SIE SIE GESETZT HABEN.

Abgesehen von den speziellen Kommandos oben, wird ein neues Gebäude erbaut, indem Sie eines aus der List Box auswählen, und es auf der Karte positionieren.

DER LÄNGSTE TUNNEL IN NORDAMERIKA IST DER ZWEITE CASCADE TUNNEL; SEINEN LÄNGE BETRÄGT 12,5 KM.

KARTENOPTIONEN

Unterhalb der Option Rückgängig, befindet sich das sehr wichtige Werkzeug Kartenoptionen. Hier stellen Sie die Eigenschaften Ihrer Karte ein, indem Sie auf die folgenden Begriffe klicken:

- **Allgemein**--Sobald Sie die Kartenoptionen geöffnet haben, müssen die zuerst den Abschnitt Allgemein ausfüllen. Die Beschreibung der Karte, d.h. der Text der erscheint, wenn ein Spieler diese Karte auswählt, kann hier eingesetzt werden. Darüberhinaus können Sie das Startjahr, oder einen Zeitraum beginnend mit Frühestes Startjahr und endend mit Spätestes Startjahr.



- **Ereignisse**--Um Ihrer Karte ein Ereignis beizufügen, klicken Sie zuerst auf Hinzufügen auf dem Bildschirm Ereignisse. Die Liste der Einstellungen links--Auslöser, Mitteilungstext, Häufigkeit, Effekt, und Anmerkungen--ist voneinander abhängig. Eine Änderung einer Option beeinflusst die andere direkt, nehmen Sie sich in diesem Abschnitt deshalb etwas Zeit, damit alles reibungslos abläuft. Es folgt eine Zusammenfassung der Ereignisse:

AUSLÖSER--Diese Optionen ermöglichen es Ihnen auszuwählen, welche Ereignisart Sie einrichten wollen, sowie die Ereignisformel selbst zu selektieren. Da die Erstellung von Auslösern recht komplex ist und sich die meisten User nicht damit befassen werden, finden Sie eine komplette Dokumentation in einer separaten Datei --editor.txt--auf der Railroad Tycoon II CD.

MITTEILUNGSTEXT--Dieses Set von Optionen ermöglicht Ihnen die Texteingabe, welche erscheint, wenn ein Ereignis eintritt. Er kann als Dialogbox, Schlagzeile einer Zeitung, oder als Auswahl erscheinen. Wenn Sie Auswahl wählen, müssen Sie für jede Ereignis-Möglichkeit zwei Bezeichnungen eingeben.

HÄUFIGKEIT--Wie oft soll der Auslöser getestet werden, um zu sehen ob das Ereignis eintritt? Dies kann hier eingestellt werden.

EFFEKT--Wenn das Ereignis ausgelöst wrd, diktieren die hier getätigten Einstellungen, was im Spiel geschieht. Sie können diese Effekte Permanent oder Temporär machen. Scrollen Sie durch die Liste von Effekten, klicken Sie auf den gewünschten, bewegen Sie den Schieberegler nach links oder rechts, um ihn zu aktivieren. Jeder Schieberegler hat verschiedene Einstellungen, experimentieren Sie deshalb herum, um die gewünschten Einstellungen herauszufinden.

ANMERKUNGEN--Hier können Sie Kommentare über das Ereignis einfügen. Diese Kommentare dienen nur zu Referenzzwecken--Ihre Kommentare werden im Spiel nicht erscheinen.

DER BAU DES
EUROTUNNEL BEGANN
TATSÄCHLICH IM JAHRE
1881 IN ENGLAND.
JEDOCH STOPPTEN DIE
BEHÖRDEN DIE
ARBEITEN AUS ANGST
VOR EINER
FRANZÖSISCHEN
INVASION.

SPIELER--Die Taste Spieler erlaubt die Einstellung der Anzahl und Identität aller Spieler in der Karte. In der Box oben auf dem Bildschirm, können Sie die gewünschte Spieleranzahl Hinzufügen. Im Moment werden Sie alle als nicht zugewiesen erscheinen. Invertieren Sie einen nicht zugewiesenen Slot, dann klicken Sie in dem Bereich unterhalb der Box auf den nach oben oder den nach unten zeigenden Pfeil, um einen Spieler für jeden Slot auszuwählen. Sie können die Spieler auf Obligatorisch oder Wahlweise, Menschlich, Computer, oder Beides einstellen. In der Box Kassenbestand wird die Geldmenge eingestellt, mit der jeder Spieler das Spiel beginnt.



SPIELERPOOL--Auf dem Bildschirm Spielerpool diktieren Sie die Spieler, die für die Karte ausgewählt werden können. Spielerpositionen die nicht zugewiesen sind, werden aus dem Pool entfernt. Der Pool kann auf Nordamerika, Europa oder weltweite Spieler eingestellt werden.

MANAGER--Wählen Sie in diesem Bildschirm die Manager aus, die im Spiel erlaubt sein sollen. Wenn sie hier nicht eingestellt werden, werden sie im Spiel nicht vorkommen, außer bei speziellen Umständen bei einem Ereignis, oder wenn im Spiel die erlaubten Manager aufgebraucht sind.

WIRTSCHAFT--Auf dem Bildschirm Wirtschaft, können Sie den Anfangslevel Wirtschaft einstellen, sowie das jährliche Wachstums für die Wirtschaft. Befolgen Sie die empfohlenen Einstellungen, solange Sie keine sehr merkwürdigen --und unrealistischen--Ziele verfolgen.

LOKS--Sie wollen vielleicht die Anzahl der Loks, die im Spiel verwendet werden können, beschränken. Alle nicht angeklickten Loks erscheinen nicht auf dieser Karte, solange Sie kein Ereignis erstellt haben, welches dieses ermöglichen würde.

INDUSTRIE--Dieser Bildschirm ermöglicht es Ihnen, die Industrien auszuwählen, die Sie auf Ihrer Karte haben wollen. Dies beeinflusst nicht die Industrien, die direkt gesetzt wurden, sondern die beliebige Verteilung in Städten und Regionen.

BESONDERE EINSCHRÄNKUNGEN--Der Bildschirm Besondere Einschränkungen enthält eine Liste von Spielaktionen, die Sie abschalten können. Einschränkungen sind diejenigen Aktionen, die auf dieser Karte nicht ausgeführt werden können. Wenn Sie diese Aktionen anklicken, wird eine Auswahl unmöglich gemacht.

HÄFEN--In diesem Abschnitt stellen Sie Angebot und Nachfrage eines jeden Hafens ein. Beachten Sie, daß Häfen global behandelt werden, und Sie deshalb diese Einstellungen nicht für einzelne Häfen treffen können. Wenn Sie Angebot und Nachfrage eingestellt haben, muß die Nachfrage befriedigt werden, damit das Angebot hergestellt werden kann.

VOR DEM EUROTUNNEL
WAR DER SIMPLON
TUNNEL ZWISCHEN
ISELLE, ITALIEN UND
BRIG, SCHWEIZ DER
LÄNGSTE TUNNEL DER
WELT MIT EINER LÄNGE
VON 20 KM

DAS LÄNGSTE GERADE
SCHIENENSTÜCK IST 456
KM LANG UND BEFINDET
SICH IN DEN NULLARBOR
PLAINS IN AUSTRALIEN.

RÄUBER--Wenn Sie keine hochkriminelle Gesellschaft anstreben, die nicht einmal Superman retten könnte, sollten Sie den Verbrechenslevel nicht im oberen Bereich der Skala einstellen. Ein Wert von 200 ergäbe eine hochkriminelle Gesellschaft, bei einem Wert von 30 wäre diese Gesellschaft praktisch frei von Verbrechen.

Sie haben es geschafft! Wenn Sie dieses Handbuch von vorne bis hinten durchgelesen haben, haben Sie alle Befehle von Railroad Tycoon II und des Karteneditors kennengelernt. Die Kommandos jedoch sind nur der Anfang. Wenn Sie das Spiel spielen, werden Sie feststellen, daß Railroad Tycoon II Ihre Bedürfnisse in den Bereichen Planung, Bau, und Management eines großen Unternehmens befriedigt, wie noch kein anderes Spiel zuvor. Viel Spaß!

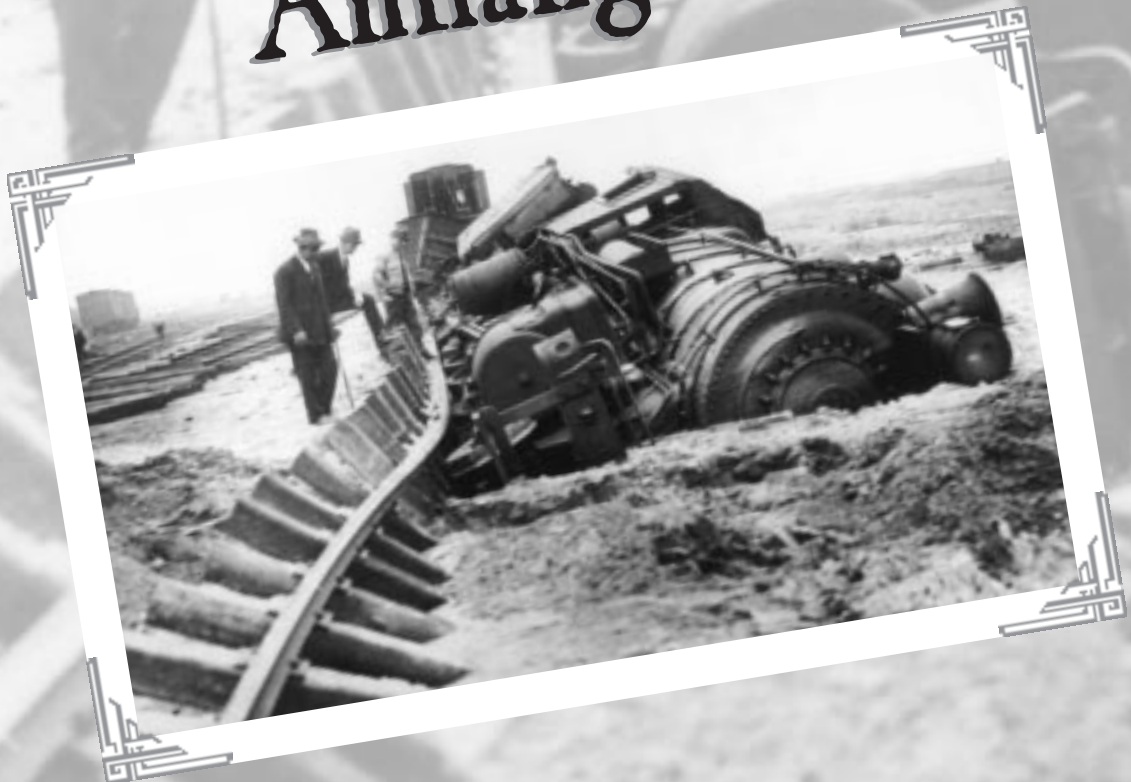
IM JAHRE 1990, SETZTE
DER FRANZÖSISCHE TGV
ATLANTIQUE DEN
GESCHWINDIGKEITSREKO
RD AUF 515 KM/H
ZWISCHEN PARIS UND
LYON.



IN DIESEM ANHANG:

- DIE DAMPFROß-BARONE
- DIE DAMPFRÖSSER
- DIE INDUSTRIEN
- TECHNISCHER SUPPORT UND FEHLERBEHEBUNG
- CREDITS

Anhang



DIE DAMPFROß-BARONE

Einige der größten Unternehmer der letzten 100 Jahre --J. P. Morgan, James Hill, Cornelius Vanderbilt, um nur einige zu nennen--machten ihre Vermögen (oder vergrößerten diese), indem Sie riesige Bahnimperien leiteten, oder die anderer unterstützten. Zusätzlich zu dieser Gruppe von Direktoren, ermöglicht Ihnen Railroad Tycoon II, auch Manager einzustellen, die Ihre Bahngesellschaft auf verschiedene Arten beeinflussen.

Der folgende Abschnitt nennt die Namen der Männer, und beschreibt Ihre Talente. Mit diesen Informationen können Sie sich einen guten Eindruck darüber verschaffen, welcher Vorstandsvorsitzende sein Geld wert ist und welche Manager Sie in Ihrem Team haben sollten.



OTTO VON BISMARCK

DIE VORSITZENDEN

OTTO VON BISMARCK

Der Eiserne Kanzler Deutschlands. Bismarck investierte große Summen in die Bahn, bevor er sie verstaatlichte. Er veranlasste die Regierung alle privaten Bahngesellschaften zu kaufen.

GERSON VON BLEICHRODER

Finanzieller Berater Bismarcks. Einer der reichsten Männer in Europa im Jahre 1880. Er organisierte die Finanzierung vieler deutscher Bahngesellschaften in In- und Ausland.



GERSON VON BLEICHRODER

ISAMBARD KINGDOM BRUNEL

Ein einfallsreicher und exzellenter Ingenieur seiner Zeit mit einem Auge für das Grandiose. Brunel gründete die Great Western, South Wales, und Great Eastern Bahngesellschaften in England.

JAY COOKE

Cooke, in vertrauenswürdiger Banker und Finanzier, verwaltete die Bundeskredite, die den Norden während des amerikanischen Bürgerkrieges finanzierte.

CHARLES CROCKER

Crocker war die Geißel der "Großen Vier" für die Central Pacific Railroad. Crocker erledigte die Drecksarbeit und überwachte den Bau von CPRs Teil der American Transcontinental Railroad. Er wurde von den meisten als Tyrann bezeichnet. .

COUNT HENCKEL VON DONNERSMARCK

Donnersmarck, ein fähiger deutscher Aristokrat. Um1880 investierte er kräftig in die noch junge deutsche Wirtschaft.

DANIEL DREW

Zusammen mit Fisk und Gould, gab Drew "verwässerte" Aktien heraus, um C. Vanderbilts Übernahme der Erie Railroad zu stoppen. Später unterminierten ihn seine zwei "Partner" finanziell und trieben ihn in den Bankrott.

HENRY FARNAM

Farnam und T. Durant gehörte die Chicago & Rock Island Railroad zusammen, die die erste Eisenbahnbrücke über den Mississippi bauten, und zwar von Rock Island, Illinois, nach Davenport, Iowa.

JAMES FISK

"Big Jim" lebte sein Leben ohne Rücksicht auf seinen Ruf. Zusammen mit J. Gould, versuchte Fisk, den Goldmarkt zu schwächen. Die entstehende Panik verursachte den "Schwarzen Freitag" Marktzusammenbruch von 1869 in den Vereinigten Staaten.

SIR SANFORD FLEMING

Er untersuchte die Route der Canadian Pacific Railway. Sir Fleming wurde als guter Ingenieur und unermüdlicher Arbeiter betrachtet.

JOHN C. FREMONT

Fremont machte sein Vermögen als auf seinem Land in Kalifornien Gold gefunden wurde. Der 1,55 m Fremont war ein Entdecker und Meister eines Zentralpfads entlang der Santa Fe Strecke.

JAY GOULD

Gould spekulierte mit Bahngesellschaften im Alter von 21. Zusammen mit Fisk, ignorierte er den Goldmarkt, was den Börsenkrach von 1869, auch "Schwarzer Freitag" genannt verursachte. Gould ist berühmt-berüchtigt für seine ständigen finanziellen Attacken.

ADOLPH VON HANSEMAN

Von Hanseman war Mitbegründer der Romanian Railway Company, deren Reorganisation das Vermögen vieler Aristokraten ende des 19 Jahrhunderts bewahrte.

EDWARD HENRY HARRIMAN

Ein aggressiver Bahn magnat, der 1907 von der Interstate Commerce Commission wegen seiner Geschäftspraktiken verurteilt wurde. Harriman war der Erzrivale von James Hill.

JAMES HILL

Finanzier, Monopolist, Industrieller

Freund von J. P. Morgan. Hill wurde von seinen Mogulfreunden als gewitzter Geschäftsmann und Idealist erachtet. Sein Kampf um die Kontrolle der Chicago, Burlington & Quincy RR verursachte 1901 eine Panik auf dem US-Markt.

SIR FRANCIS HINCK

Hincks half bei der Errichtung der Nova Scotia Railway und war aktiv in der kanadischen Politik in den Jahren ab 1880.

CYRUS HOLLIDAY

Holliday arbeitete als Bahnvertragsnehmer bevor er im Jahre 1860 die Santa Fe Railway gründete. Er half auch bei der Gründung der Stadt Topeka, Kan.



ISAMBARD KINGDOM
BRUNEL



JAY COOKE

MARK HOPKINS

Hopkins ein Mitglied der "Großen Vier" der Central Pacific RR, war ein finanzieller Geizkragen und wurde oft als der "störrischste Mann der Welt" bezeichnet.

COLLIS HUNTINGTON

Huntington, ein weiterer der "Großen Vier" von Central Pacific RR's, war bekannt als "Great Persuader" (Der große Überreder), was den Wettbewerb einschränkte und die US-Regierung eine Menge Geld kostete.

J. P. MORGAN

Morgan spezialisierte sich auf enorme Rationalisierungsmaßnahmen, was zwar viele Arbeitslose verursachte, aber die Performance der Firma erhöhte. Er gründete die gigantische U.S. Steel Corporation.

GEORGE PLATNER

Platner errichtete im Jahre 1833 die erste deutsche Bahn zwischen Nürnberg und Fürth. Der Engländer William Wilson wurde zu einer Berühmtheit als erster Bahningenieur dieser Strecke.

CECIL RHODES

Rhodes, Sohn eines englischen Predigers, machte sein Vermögen in den Diamantminen Südafrikas. Später unternahm er den Versuch eine Bahn von Kapstadt, Südafrika nach Kairo, Ägypten zu bauen. Rhodes starb im Jahre 1902 und die Bahn wurde nie fertiggestellt.

THOMAS SCOTT

Obwohl er ein alter Eigentümer der Pennsylvania Railroad war, verlor Scott einen Kampf mit C. Huntington um das Wegerecht für eine südliche Transkontinentale Bahn aufgrund politischer Tricksereien.

LELAND STANFORD

Stanford war anfangs Anwalt in Wisconsin und schließlich Senator in Kalifornien. Stanford war der politische Muskel der "Großen Vier" der Central Pacific.

SIR GEORGE STEPHEN

Sir Stephen half bei der Konstruktion der Canadian Pacific Railway. Stephen arbeitete als Schreiberkraft in einer Wollfabrik und wurde innerhalb von zehn Jahren der Hauptaktionär der Gesellschaft.

LORD STRATHCONDA

Auch bekannt als Donald Smith. Strathconda war von Schottland nach Kanada eingewandert. Smiths machte zuerst Karriere bei der Hudson Bay Co. Später arbeitete er mit Hill and Stephen zusammen, um eine bankrotte Bahnlinie in Minnesota zu übernehmen, die später als Great Northern bekannt wurde.



CHARLES CROCKER

COUNT HENCKEL VON
DONNERSMARCK

GEORGE F. TRAIN

Train war ein wilder Investor mit einem Hauch von Midas. Während einer Verzögerung beim Bau der Union Pacific baute Train ein Hotel in Omaha, weil er das eine vor Ort nicht mochte. Ein passionierter Mann, dessen Ansprachen gerne gehört wurden.

CORNELIUS VANDERBILT

Vanderbilt begann mit der Staten Island Fähre. Er war ein aggressiver Firmengründer. Vanderbuilt war der Gründer der New York Central Railroad, und machte enorme Profite mit der ersten Bahnverbindung zwischen New York und Chicago.

EMPEROR MEIJI

Meiji öffnete Japan für die Industrialisierung und führte Dampflokomotiven in Japan ein. Meiji schickte auch viele Menschen ins Ausland, um dort zu studieren und so ausländische Technologien nach Japan zu bringen, da er nicht vom Westen abhängig sein wollte.

GEORGE HUDSON

Hudson machte sein Geld auf altmodische Art und Weise—er erbte es. Hudsons Passion, die gesamte britische Bahn zu kontrollieren, führte Großbritannien in einen skandalösen Zustand wertloser Bahnfinanzierungen. Hudson hätte das erste Vorbild für zukünftige Zugbarone werden können.

NAPOLEON III

Napoleon III, Kaiser von Frankreich in der Mitte des 19. Jahrhunderts, wird zugeschrieben, er habe das französische Bahnnetz deutlich erweitert. Er wird aber auch als inkompetent bezeichnet—ein gutes Beispiel dafür, daß man nicht alles haben kann.

PHILIP THOMAS

Ursprünglich mit den Kanalunternehmen in Neu England beschäftigt, gab Thomas seine Position als Ausschlußmitglied der Chesapeake & Ohio Canal System auf, um der Präsident des ersten voll funktionsfähigen Dampfisenbahn in den Vereinigten Staaten zu werden der Baltimore & Ohio.

THOMAS DURANT

Ein größtenwahnsinniger Zahlenfreak. Durant organisierte die Credit Mobilier of America, um die amerikanische Regierung um Millionen zu prellen, zur Zahlung überzogener Streckenbaukosten. Die Unternehmung war so erfolgreich, daß er die Kontrolle darüber verlor, bei der Bestechung des amerikanischen Politikers Oakes Ames.

JAWAHARLAL NEHRU

Nehru war der erste Premierminister Indiens im Jahre 1947. Nach seiner Wahl begann er sofort mit der Verbesserung der Infrastruktur Indiens.



DANIEL DREW



HENRY FARNAM

CLEMENT ATTLEE

Als Premierminister Großbritanniens im Jahre 1945, begann Attlee, neben anderen einschneidenden Änderungen, mit der Verstaatlichung der britischen Eisenbahnen.

GENERAL GENTARO

Während der imperialistischen Expansion Japans im späten 19. Jahrhundert regierte Gentaro Taiwan. Obwohl seine Herrschaft hart war, brachte sie auch die dringend benötigte Infrastruktur.

MAO TSE-TUNG

Mao führte die kommunistische Partei Chinas zum Sieg im Bürgerkrieg und vereinigte China. Es begann die Reorganisation der Industrien und Sozialstrukturen Chinas—natürlich waren nicht alle seine Entscheidungen gut.

CHIANG KAI-SHEK

Chiang Kai-Shek vereinigte China unter einer Regierung Mitte der 30er Jahre des 20. Jahrhunderts. Der Ausbruch des Krieges in Japan und ein Bürgerkrieg beschnitten die Entwürfe Chaiings für eine Industrialisierung Chinas.

WILLIAM WHEELWRIGHT

Geboren in den Vereinigten Staaten, suchte Wheelwright sein Glück in Südamerika. Er baute die erste Eisenbahn in Südamerika im Jahre 1948 und gründete die Grand Central Argentine Railway.

MINOR KEITH

Keith created the International Railways of Central America. Being ever vigilant, Keith realized an opportunity in the growing of bananas along his railroads and made a fortune in fruit production.

THE MANAGERS**AMES OAKES**

Oakes was a congressman from the state of Massachusetts. He was condemned for his part in the Credit Mobilier Scandal and the Union Pacific Railroad.

FREDERICK BILLINGS

Keith gründete die International Railways von Zentralamerika. Er war ewig wachsam und realisierte die Möglichkeit des Bananenbaus entlang seiner Eisenbahnstrecken und machte somit ein Vermögen mit der Fruchtproduktion



JAMES FISK



SIR SANFORD FLEMING

EUGENE V. DEBS

Debs gründete die American Railway Union im Jahre 1893. Er war auch Gründer der U.S. Socialist Party. Debs war ein Antiheld in den US Bahnhallen. Es würde sich auszahlen ihn an Ihrer Seite zu haben.

JOHN WORK GARRETT

Verwandelte die schwache Baltimore & Ohio Railroad Company in ein boomendes Unternehmen. Er leitete die B&O für 26 Jahre nach einer erfolgreichen Aktienübernahme im Jahre 1858.

ROBERT GERWIG

Gerwig, ein deutscher Bauingenieur, war verantwortlich für die Konstruktion der Schwarzwaldbahngesellschaft. Gerwig erwies sich als exzellenter Strecken- und Schienenbauer.

DANIEL GOOCH

Gooch half bei der Einführung einer breiten Strecke in England als Superintendent der Great Western Railway im Jahre 1845.

CHARLES MELVILLE HAYS

Hays, ein Amerikaner, der die Canadian Grand Trunk Railway im Jahre 1895 reorganisierte, war für seine Effizienz bekannt.

JOHNS HOPKINS

Hopkins, ein erfolgreicher Händler in Baltimore, war auch als Menschenfreund bekannt. Er bekam auch die Baltimore & Ohio Railroad Company im Jahre 1847 frei.

THEODORE D. JUDAH

"Crazy Ted Judah" war ein Bahnvisionär. Er setzte sich auch für die transkontinentale Bahn ein. Judah hatte eine Vereinbarung, die Central Pacific Railroad aufzukaufen; auf dem Weg von Nicaragua nach New York, um den Deal zu unterzeichnen, steckte sich Judah mit Gelbfieber an und starb.

CHARLES F. MAYER

Mayer tendierte dazu zu expandieren, bei dem Betreiben einer Bahngesellschaft. Glücklicherweise war er gut darin.

OSCAR G. MURRAY

Murray wurde als einer der besten Verkehrsdirektoren seiner Zeit betrachtet. Er leitete die Baltimore & Ohio Railroad zwischen 1904–1910.

GEORGE NAGELMACHER

Nagelmacher, eine belgische Version von George Pullman, gründete die Wagons-Lits company und baute Passagierwaggons in ganz Europa. Seine Waggons wurden oft beim Orient Express verwendet.



JOHN C. FREMONT



JAY GOULD

WILLIAM J. PALMER

Palmer war der Micromanager verschiedener erfolgreicher Kohletransporte für die Denver und Rio Grande Railroad.

GEORGE STEPHENSON

Stephenson, ein Hauptmitarbeiter in der Frühzeit der Lokomotiven und Strecken, brachte sich selbst das Lesen und Schreiben bei. Er baute seine erste Dampflokomotive im Jahre 1814.

WILLIAM STRONG

Strong, wurde bewundert für seine Fähigkeit, sich mit den besten Leuten der Industrie zu umgeben, und war ein strenger und erfolgreicher Direktor der ATSF Bahngesellschaft.

THOMAS SWANN

Swann betrieb die Baltimore & Ohio Railroad zwischen 1848–53. Als Spezialist im Bereich Wegerecht, erhielt er Konzessionen aus Virginia um die B&O Unternehmungen im Jahre 1848.

RICHARD TREVITHICK

Trevithick errichtete die erste Lokomotive für ein Schienensystem in Coalbrookdale (Großbritannien) im Jahre 1804.

GINERY TWITCHELL

Twitchell, mit guten politischen Verbindungen versehen, betrieb die Boston & Worcester Railroad und ATSF Railroad, und war ein Mitglied des US Kongress zwischen 1867–73.

WILLIAM C. VANHORNE

VanHorne war betraut mit dem Generalmanagement des Baus der Canadian Pacific Railway Co.

GEORGE WESTINGHOUSE

Westinghouse, ein erfindungsreiches Genie, baute eine Reihe von Sicherheitsmaßnahmen für Lokomotiven, darunter Sicherheitssignale und die Luftbremse

ROY B. WHITE

White übernahm den Betrieb der Baltimore & Ohio Railroad während des Zweiten Weltkriegs. Die weltweite Nachfrage nach Strecken wurde während dieser Zeit, gemäß ihrer Limits besteuert.

DANIEL WILLARD

White übernahm den Betrieb der Baltimore & Ohio Railroad während des Zweiten Weltkriegs. Die weltweite Nachfrage nach Strecken wurde während dieser Zeit, gemäß ihrer Limits besteuert.



ADOLPH VON HANSEMAN



EDWARD HENRY HARRIMAN

ALBERT A. ROBINSON

Robinson war verantwortlich für die Verlegung von über 5000 Meilen Strecke, während er für die ATSF Railway verantwortlich war. Er hatte den Ruf ehrlich und integer.

PHILIP RANDOLPH

Randolph gründete die Bruderschaft der Sleeping Car Porters Union im Jahre 1935. Später wurde er der Vizepräsident der AFL-CIO im Jahre 1957.

ANDREW CARNEGIE

Carnegie, geboren in Schottland, leitete die Pennsylvania Railway und wurde später zu einem der ersten Hersteller von Stahleisenbahnbrücken. Carnegie war ein großer Menschenfreund.

RUDOLPH DIESEL

Diesel erfand den Ölverbrennungsmotor der später seinen Namen trug. Unglücklicherweise für Diesel, waren schlechte Geschäfte und skrupellose Geschäftleute der Garant für den finanziellen Niedergang Diesels.

BEN HOLLADAY

Holladay war einer der erfolgreichsten Postkutschenbetreiber im Wetsen der Vereinigten Staaten. Holladay kaufte den Pony Express und machte ein Vermögen mit der Beförderung von Post und Gütern im Wetsen. Später kosteten ihn schwache Investitionen in Oregon Railroads und die Panik von 1873 sein gesamtes Vermögen.

BAT MASTERSON

Masterson, Scout, Indianerkämpfer, Büffeljäger und Bahnarbeiter, war eine Pflichtlektüre bei den Legenden des Westens der Vereinigten Staaten. Als Hilfsscheriff von Dodge City und Security Man wurde Masterson ein berühmter Revolverheld.

HENRY BOOTH

Manager der Liverpool & Manchester Railway im Jahre 1829, Booth half bei der Entwicklung der ersten Betriebsprozeduren für Bahngesellschaften.

ANDRE CHAPELON

Die Arbeit dieses Franzosen sollte das Design der Dampfmaschine revolutionieren. Seine Umwandlung bestehender Dampfmaschinen produzierte enorme Leistungszuwächse. Viele seiner Entwürfe wurden weltweit übernommen.

THOMAS CRAMPTON

Cramptons Triebwagenentwürfe, obwohl nicht beliebt in seinem Heimatland Großbritannien, waren in Frankreich und Deutschland sehr beliebt und beeinflussten die Entwürfe auf dem europäischen Festland über Jahrzehnte hinweg.



JAMES HILL



SIR FRANCIS HINCKS

DR. ROBERT GARBE

Ein prominenter Bahningenieur der Preußischen Staatsbahn zwischen 1895–1917. Sein Lokomotivdesign P8 4-6-0 wurde weltweit vertrieben.

HERBERT GARRATT

Patentierte eine einzigartig entworfene Lokomotive, die ideal für enge Kurven und effiziente Leistungsentwicklung war. Unglücklicherweise wurden diese Entwürfe nie in den Vereinigten Staaten oder Europa populär, wurde aber in anderen Ländern häufig benützt.

HENRI GIFFARD

Giffard erfand eine Wassereinspritzung, die die Dampfentwicklung steigerte; Dampf bedeutete Leistung.

ALLEN MACNAB

Direktor der Great Western Railway und kanadischer Gesetzgeber zwischen 1830–62.

GEORGE PULLMAN

Pullman gründete die Pullman Palace Car Company. Seine Entwürfe für Salon- und Schlafwaggons revolutionierten den Passagierservice bei Bahngesellschaften auf der ganzen Welt.

DR. WILHELM SCHMIDT

Während seiner Arbeit für die Preußische Staatsbahn, brachte Dr. Schmidt der Welt der Dampfeisenbahn den Superkessel. Dies war eine große Gesamtverbesserung der Dampfkraft.

ERNST SIEMENS

Siemens, ein brillanter deutscher Erfinder, baute das erste nutzbare elektrische Fahrzeug im Jahre 1879. Er erbaute auch die erste öffentliche Straßenbahn.

ROBERT STEVENS

Stevens, ein Fähren- und Dampfschiffdesigner von Ruf, erfand die "T"-Schiene, den Schienenbolzen, und verbesserte die Streckenverlegungstechnik.

JOHN WOOTTEN

Wootten entwarf die "Wootten Firebox", die Bitumenkohle verbrannte (Ich darf nicht vergessen, dies auch im Spiel zu ändern). Die Fähigkeit, diese qualitativ minderwertige Kohle zu verbrennen, bewirkte eine enorme Ersparnis bei Dampfantriebwagen mit dieser Einrichtung.



CYRUS HOLLIDAY



MARK HOPKINS

DIE DAMPFRÖSSER

Wenige vom Menschen erbaute Dinge sind so eindrucksvoll wie Lokomotiven, und Railroad Tycoon II beinhaltet über 60 davon. Diese massiven Maschinen waren ein Wunder ihrer Zeit und es ist immer noch ehrfurchtsgebietend, daß sie konstruiert wurden in einer Zeit, als es die Fließbandproduktion noch nicht gab, oder bestenfalls in den Kinderschuhen steckte. Handwerkskunst ist vielleicht eine bessere Bezeichnung als erbaut oder konstruiert für diese historischen Maschinen, und es ist genau diese Handwerkskunst, die in den Modellen des Spiels reflektiert wird.

Tabelle 6-1 zeigt kurze Beschreibungen jeder Lokomotive im Spiel, und enthält den Namen des Triebwagens, das Baujahr, den Antriebstyp (Dampf, Diesel oder Elektro), ihren Preis, Treibstoffkosten, jährliche Wartungskosten, Geschwindigkeit und Gewicht. Benutzen Sie diese Tabelle als Schnellreferenz bei der Entscheidung welche Lokomotive Sie nutzen wollen.

TABELLE 6-1. DIE DAMPFRÖSSER AUF EINEN BLICK

NAME	JAH	TYP	PREIS (\$)	AR-TUNGS -KOSTEN	REIB-STOFF -KOSTEN	GE-SCHWIN -DIGKEIT (mi/km/h)
Trevithick 0-4-0	1804	Dampf	10,000	6,000	7,543	5/8
Rocket 0-2-2	1829	Dampf	16,000	6,000	330	26/42
John Bull 2-4-0	1831	Dampf	13,000	5,000	340	18/29
DeWitt Clinton 0-4-0	1833	Dampf	12,000	5,000	340	15/24
The Prussia 4-2-0	1837	Dampf	14,000	5,000	350	27/43
American 4-4-0 Class C	1848	Dampf	46,000	5,000	12,606	42/68
Iron Duke 4-2-2	1855	Dampf	78,000	9,000	30,736	54/86
8-Wheeler 4-4-0	1863	Dampf	59,000	5,000	17,808	48/77
Vulcan 2-4-0	1872	Dampf	29,000	4,000	370	30/48
Consolidation 2-8-0	1877	Dampf	51,000	8,000	19,512	45/72
3-Truck Shay	1882	Dampf	43,000	17,000	18,227	12/19
Mastodon 4-8-0	1890	Dampf	60,000	13,000	22,995	45/72
Ten Wheeler 4-6-0	1892	Dampf	66,000	11,000	21,727	50/80
1-3 BoBo	1895	Elektro	85,000	6,000	33,116	60/97
Mogul 2-6-0	1895	Dampf	83,000	12,000	25,131	50/80
Atlantic 4-4-2	1902	Dampf	93,000	18,000	43,556	80/129
Camelback 2-6-0	1905	Dampf	75,000	9,000	15,000	30/48
Pacific 4-6-2	1908	Dampf	119,000	21,000	62,516	95/153
Class G10 0-10-0	1910	Dampf	98,000	38,000	50,521	50/80
Prairie 2-6-2	1912	Dampf	85,000	9,000	34,157	60/97
American 4-4-0	1914	Dampf	65,000	10,000	21,024	45/72
Class XIII H 2-10-0	1917	Dampf	102,000	36,000	46,289	40/65
USRA 0-6-0	1918	Dampf	90,000	13,000	29,993	40/64
Mikado 2-8-2	1919	Dampf	133,000	32,000	51,072	55/89
Class Be 4/6 II	1920	Elektro	61,000	11,000	14,701	32/52



COLLIS HUNTINGTON



J. P. MORGAN

TABLE 4-1. THE IRON HORSES AT A GLANCE (continued)

NAME	YEAR	TYPE	INIT. COST (\$)	MAINT. COST	FUEL COST	SPEED (MPH/KPH)
Class B12 4-6-0	1923	Dampf	146,000	14,000	32,407	71/114
Ee 3/3	1923	Elektro	47,000	7,000	11,880	31/50
Class 1045	1927	Elektro	95,000	6,000	11,636	40/60
0-8-0	1930	Dampf	98,000	20,000	32,236	45/72
Mallard 4-6-2 Class A4	1935	Dampf	200,000	19,000	55,136	126/202
GG1	1935	Elektro	285,000	19,000	42,721	100/160
Class E18	1936	Elektro	97,000	16,000	27,493	93/150
Daylight 4-8-4	1937	Dampf	230,000	30,000	63,611	80/129
Hudson 4-6-4	1937	Dampf	210,000	21,000	54,017	90/145
Class J3a 4-6-4	1938	Dampf	255,000	23,000	28,000	103/166
Class Ae 8/14 Landi-Lok	1939	Elektro	210,000	37,000	47,906	68/110
Big Boy 4-8-8-4	1941	Dampf	375,000	70,000	88,040	68/110
Class 1020 Co-Co	1941	Elektro	119,000	23,000	21,545	56/90
Penn. T1 4-4-4-4	1945	Dampf	284,000	30,000	78,213	80/129
F3, F3B	1945	Diesel	265,000	16,000	52,150	85/137
PA-1	1946	Diesel	210,000	16,000	52,800	100/160
F7A-(F9 game +)	1949	Diesel	337,000	15,000	63,000	120/164
GP9	1954	Diesel	165,000	15,000	48,028	71/114
E 69 02	1955	Elektro	86,000	10,000	12,837	31/50
GP18	1958	Diesel	245,000	15,000	53,878	83/134
Class V200 (1953 orig.)	1959	Diesel	160,000	19,000	53,878	87/140
E44	1960	Elektro	370,000	22,000	37,971	70/113
Class 55 Deltic	1961	Diesel	480,000	15,000	52,155	100/160
Shinkansen Bullet Train	1966	Elektro	650,000	66,000	66,680	130/210
FP45(p87, red book)	1968	Diesel	366,000	22,000	65,740	103/166
SD45	1972	Diesel	360,000	22,000	36,009	65/105
E60CP	1973	Elektro	260,000	19,000	38,043	85/137
SDP40	1973	Diesel	292,000	18,000	61,966	103/166
Class E111	1974	Elektro	390,000	17,000	38,016	85/137
E656 Camino-FS	1975	Elektro	226,000	17,000	37,734	93/150
Dash-9	1993	Diesel	478,000	32,000	68,410	70/113
AMD-103	1993	Diesel	425,000	25,000	88,068	103/166
Thalys	1994	Elektro	1,000 K	40,000	111,756	186/300
Class 232	1997	Diesel	492,000	35,000	72,625	75/120
Mag-Lev TBX-1	2008	Elektro	2,500K	200,000	274,139	280/448



GEORGE PLATNER



CECIL RHODES

C. DIE INDUSTRIEN

Die Männer und Maschinen der Eisenbahngeschichte wären nicht erwähnenswert, wenn sie nicht die Industrien direkt oder indirekt errichtet, versorgt oder von ihnen profitiert hätten. Der folgende Abschnitt enthält Informationen über die verschiedenen Industrietypen/-gebäude in Railroad Tycoon II. Die Spalten sind großteils selbsterklärend: **Name** = der Gebäudename, **Kaufpreis \$** = Kaufpreis, **Nachfrage** = was das Gebäude für die Produktion benötigt, **Produkt** = was das Gebäude produziert, **Jährl. Menge**= die Anzahl der jährlich gefüllten Waggons, und **Boni** = Produktionsboni.

Wenn in der Spalte **Nachfrage** nichts steht, dann produziert das Gebäude ohne Fremdmaterialien. Beachten Sie, daß in der Spalte **Nachfrage**, durch ein Komma getrennte Dinge nicht-abhängige Dinge darstellen, was bedeutet, daß die Produktion zwei verschiedene Dinge benötigt, oder zwei gleiche Dinge (Güter, zum Beispiel). Dinge, die durch ein Plus (+) getrennt werden zeigen an, daß beide Dinge für die Produktion benötigt werden. Einige Gebäude haben keine Einträge in der Spalte **Produkt**, da sie entweder Güter produzieren, die nicht transportabel sind, (elektrischer Strom) oder sie sind der Endpunkt für Materiallieferungen (Mülldeponie). Wenn die Spalte **Produkt** den Eintrag "N/A" enthält, bedeutet das, daß das die jährliche Produktion des Gebäudes direkt davon abhängig ist, wieviel Material angeliefert wird.

PRO.: SETZEN SIE DIE ABBILDUNGEN NEBEN ÜBERSCHRIFT UND BESCHREIBUNG.



ALUMINUMWERK

Produziert Aluminium, das für Konservendosen und bei anderen Herstellungsprozessen verwendet wird. Werkzeugfabriken können einen ständigen Zufluß von Aluminium benötigen.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	NACHFRAGE	JÄHRL. MENGE	BONI
\$500,000	Bauxit	Aluminium	N/A	--



AUTOFABRIK

Diese Fabrik benötigt Stahl und Reifen, um Autos auszuspucken. Nach Autos herrscht Nachfrage in jeder Stadt; je größer die Stadt, desto größer die Nachfrage.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$300,000	Weizen, Zucker	Nahrung	N/A	--



THOMAS SCOTT



LELAND STANFORD

BÄCKEREI

Eine Bäckerei kann ziemlich einträglich sein, wenn sie mit Weizen und/oder Zucker versorgt wird. Senden Sie die Produkte der Bäckerei an Städte und Dörfer.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$300,000	Weizen, Zucker	Nahrung	N/A	--



SIR GEORGE STEPHEN

BAUXITMINE

Bauxit wird zur Aluminiummine geschickt. Es wird nur zur Herstellung von Aluminium benötigt.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$150,000	---	Bauxit	2	--

KONSERVENFABRIK

Konservenfabriken nehmen Kaffee oder landwirtschaftliche Produkte an und füllen sie in Blechdosen, um ihn dann zu exportieren. Schicken Sie die Produkte an jede große Stadt.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$250,000	Kaffee oder Produkte + Stahl	Nahrung (Dosen)	N/A	--



LORD STRATHCONDA

RINDERFARM

Muh! Rinderfarmen züchten Rinder zur Schlachtung für Ihre örtliche Fleischverpackungsfabrik. Wenn Sie Weizen zu einer Rinderfarm transportieren, wird die Produktion um 50 Prozent erhöht.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONIS
\$150,000	--	Rinder	3	Weizen (Prod + 50%)

ZEMENTFABRIK

Die Zementfabrik erhält Schotter und produziert Zement daraus. Zement wird von den meisten Städten benötigt, besonders von größeren wie New York City.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$300,000	--	Zement	2	--



CHEMIEFABRIK

Chemiefabriken produzieren Chemikalien, die zur Herstellung von Dünger verwendet werden. Hierbei handelt es sich um eine sehr lukrative Industrie, da Dünger von allen Farmen und Plantagen verwendet

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$300,000	--	Chemikalien	2	--



KOHLEMINE

Kohleminen sind mit die ersten Industrien, die fortlaufend Produkte mit großer Nachfrage produzieren. Kohle wird an Stahlfabriken, Städte, und Kraftwerke geschickt.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$300,000	--	Kohle	2	--



KAFFEEPLANTAGE

Nach Kaffee besteht in Städten eine starke Nachfrage, aber nach 1876 muß er zunächst an die Konservenfabrik geliefert und in Dosen verpackt werden, damit er in kleine und große Städte transportiert werden kann.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$150,000	--	Kaffee	2	Dünger (Prod. +50%)



BAUMWOLLPLANTAGI

Baumwolle wird von Textilfabriken benötigt und ist auch einer der ersten Industriezweige im Spiel.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$200,000	--	Baumwolle	2	Dünger (Prod. +50%)



MILCHFARM

Milchfarmen produzieren frühzeitig Milch, die von den Städten direkt angenommen wird. Später muß die Milch verarbeitet werden, damit kleinere und große Städte sie annehmen.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$200,000	--	Milch	2	Weizen (prod. +50%)



CORNELIUS VANDERBILT



EMPEROR MEIJI



MILCHVERARBEITUNG

Diese Industrie ist erst um 1880 verfügbar, aber sobald sie verfügbar ist, akzeptieren Städte keine Milch mehr, die nicht verarbeitet wurde.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$300,000	Milch	Nahrung	N/A	--



GEORGE F. TRAIN



STROMKRAFTWERK

Kohle und Dieselmotoren werden kombiniert, um Strom zu erzeugen, der im Spiel erst ab 1890 verfügbar ist.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$400,000	Kohle, Diesel	Müll	N/A	--



DÜNGERFABRIKEN

Düngerfabriken benötigen Chemikalien, um Dünger zu produzieren, welcher dann zu jeder Farm oder Plantage des Spiels transportiert wird. Düngerfabriken sind ab 1905 verfügbar.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$300,000	Chemikalien	Dünger	N/A	--



GEORGE HUDSON



WEIZENSILO

Weizensilos speichern Weizen und schicken ihn an Bäckereien sowie Tierzuchten (Rinder-, Schaf- und Milchfarmen). Es muß nicht erwähnt werden, daß es sich hierbei um eine sehr lukrative Fracht handelt, wenn die Routen richtig geleitet werden.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$300,000	--	Weizen	2	--



SCHOTTERGRUBE

Behausungen sind eine Sonderform von Industrie. Wenn Städte wachsen, erscheinen mehr Gebäude. Jedes Haus "produziert" eine gewisse, jährliche Menge an Passagieren und Post. Der Transport von beidem kann sehr lukrativ sein.

PURCHASE \$	DEMANDS	PRODUCES	QTY. ANNUALLY	BONUSES
\$200,000	--	Schotter	2	--



BEHAUSUNGEN

Behausungen sind eine Sonderform von Industrie. Wenn Städte wachsen, erscheinen mehr Gebäude. Jedes Haus "produziert" eine gewisse, jährliche Menge an Passagieren und Post. Der Transport von beidem kann sehr lukrativ sein.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
N/A	--	Passagiere/Post	0,5/0,2	--



EISENERZINE

Eisenerz ist die Hauptzutat von Stahl. Unglücklicherweise muß das Erz über weite Strecken transportiert werden, da sich die Erzminen in den Bergen befinden, und die Stahlfabriken in Stadtnähe.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$200,000	--	Eisen	2	--



MÜLLDEPONIEN

Dies ist eine der letzten verfügbaren Industrien. Mülldeponien akzeptieren Müll aus Strom- und Kernkraftwerken.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$300,000	Müll	--	N/A	--



BAUMFÄLLGEBIETE

Vorwiegend in dichtbewaldeten Gebieten zu finden, produzieren Baumfällgebiete Stämme und Holzbrei. Beide Produkte werden an Sägewerke oder Papierfabriken geschickt.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$150,000	--	Stämme/Holzbrei	2/1	--



SÄGEWERK

Sägewerke benötigen Stämme, um Holz zu produzieren, welches von den Städten benötigt wird. Sägewerke sind normalerweise in Stadtnähe zu finden.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$200,000	Stämme	Holz	N/A	--



NAPOLEON III



PHILIP THOMAS



FLEISCHVERPACKUNGSFABRIK

Zum Schrecken der Rinder werden diese in der Fleischverpackungsfabrik zu Nahrung verarbeitet, die von den Städten benötigt wird.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$400,000	Rinder	Nahrung	N/A	--



THOMAS DURANT



NUKLEARKRAFTWERK

Diese Industrie ist erst ab 1950 verfügbar, und produziert elektrischen Strom und Müll als Nebenprodukt. Nuklearabfall wird an Mülldeponien geschickt.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$1,000,000	Uran	Müll	N/A	--



ÖLRAFFINERIE

Oil Refineries process oil and turn it into diesel fuel, a hugely important commodity that is heavily demanded by electric plants.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$500,000	Öl	Diesel	N/A	--



JAWAHARIAL NEHRU



ÖLBOHRTÜRME

Ölraffinerien verarbeiten Öl und stellen Dieseltreibstoff her, ein sehr wichtiges Produkt, daß von

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$200,000	--	Öl	3	-



PAPIERFABRIK

Paper mills produce paper, which is demanded by cities. This industry is available in 1800, very early in the game.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$300,000	Holzbrei	Papier	N/A	--



HÄFEN

Häfen sind Sonderfälle. Nachfrage und Produktion werden in den Kartenoptionen eingestellt, wenn eine Karte für das Spiel erstellt wird. Bis zu vier verschiedene Einstellungen können für jede Karte festgelegt werden. Zollgebäude sind wichtige Bauten in der Nähe von Häfen.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$300,000	Unterschiedlich	Unterschiedlich	N/A	--



OBSTPLANTAGEN

Verfügbar ab 1800. Obstplantagen liefern bis 1876 ihre Produkte direkt Klein- und Großstädte. Ab da müssen Sie an Konservenfabriken liefern, die die Früchte dann in Dosen in die Städte transportieren.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$300,000	--	Produkte	2	--



GUMMIPLANTAGEN

Gummiplantagen findet man normalerweise nicht in Nordamerika –zumindest nicht im echten Leben--hier sind sie jedoch verfügbar. Jedoch nicht vor 1900. Sie produzieren Gummi, der von Reifenfabriken benötigt wird.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$150,000	--	Gummi	2	Dünger (Prod. +50%)



SCHAFZUCHT

Baumwollfabriken benötigen Wolle und verarbeiten sie für den Weitertransport an die Textilfabriken. Diese Industrie ist ab 1800 verfügbar. Weizenlieferungen an Schafzuchten erhöhen die Produktion um 50 Prozent.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$200,000	--	Wolle	2	Weizen (Prod. +50%)



STAHLWERK

Stahlwerke produzieren Stahl aus Kohle und Eisen. Dosenfabriken und Werkzeugfabriken benötigen Stahl.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$800,000	Kohle + Eisen	Stahl	N/A	--



CLEMENT ATTLEE



GENERAL GENTARO



ZUCKERPLANTAGEN

Hier wird Zucker produziert und dann zu den Bäckereien geschickt, um zu Nahrung weiterverarbeitet zu werden. Auch diese Industrie ist ab 1800 verfügbar.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$200,000	--	Zucker	3	Dünger (Prod. +50%)



MAO ZEDONG



TEXTILFABRIK

Textilfabriken verarbeiten Rohwolle in Güter (Stoffe), die in Klein- und Großstädten benötigt werden. Diese Industrie ist ab 1800 verfügbar.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$400,000	Baumwolle	WolleGüter	N/A	--



REIFENFABRIK

Erhältlich ab 1900, produzieren Reifenfabriken Reifen, die von Autofabriken für die Automobilproduktion benötigt werden.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$300,000	Gummi	Reifen	N/A	--



CHIANG KAI-SHEK



WERKZEUGFABRIKEN

Alle Metalle, die im Spiel produziert werden, können zu einer Werkzeugfabrik geschickt werden, die Sie zu verschiedenen Gütern verarbeiten. Diese Industrie ist ab 1800 verfügbar.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$200,000	Eisen, Stahl, Aluminium	Güter	N/A	--



URANMINE

Eine Uranmine produziert den Treibstoff für Nuklearkraftwerke, um elektrischen Strom herzustellen. Diese Industrie ist erst ab 1950 erhältlich.

KAUFPREIS \$	NACHFRAGE	PRODUKT	JÄHRL. MENGE	BONI
\$600,000	--	Uran	2	--

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Wenn Sie Probleme mit der Installation dieses Produktes haben, lesen Sie bitte die Readme-Datei, die letzte Änderungen und Informationen enthält. Sollte dies nicht zum Erfolg führen und Sie weitere Hilfe benötigen, so steht Ihnen unsere Hotline zu folgenden Zeiten zur Verfügung:

TEL: 01805 25 25 65 Mo.-Fr. 14-18 Uhr

FAX: 01805 25 25 64

E-MAIL: SERVICE@MICROPROSE.DE

Schriftlich erreichen Sie uns unter folgender Adresse:

Hasbro Interactive/MicroProse
Kundenservice
Marktstr. 1
33602 Bielefeld

Sollten Sie über einen Internetanschluß verfügen, können Sie sich auch unter www.microprose.de über den aktuellen Stand informieren.



WILLIAM WHEELWRIGHT



MINOR KEITH

CREDITS

DIE CREW

ENTWICKLUNG
POPTOP SOFTWARE

SPIELEDISIGN
PHIL STEINMEYER
PROGRAMMIERUNG
PHIL STEINMEYER

ART
TODD BERGANTZ
PAUL MULLEN
FRANK LUTZ
DAVID DEEN

HISTORISCHE RECHERCHEN
FRANZ FELSL

SZENARIODESIGN
FRANZ FELSL
FRANK LUTZ

QUALITÄTSPRÜFUNG
RICH KOLLMEYER

SOUND
PAUL MULLEN

BUSINESS GATHERING
OF DEVELOPERS
MARKETINGDIREKTOR
JIM BLOOM

VERKAUF/VERTRIEB
ALLAN BLUM

WEBMARKETING
SCOTT DUDLEY

AUDIO- /VISUELLE
PRODUKTION
DOUG MYRES

OPERATIONS/HERSTELLUNG
TERRY NAGY

QUALITÄTSSICHERUNG/
TECHNISCHER SUPPORT
RICH VOS

INTERNATIONALE PARTNER
HARRY MILLER

MARKETING/PR/VERKÄUFE
MIKE WILSON

VERSENDEN VON POPTOP
CHECKS!
RICK STULTS

RECHTSABTEILUNG
HOLT FOSTER

UNABHÄNGIGE MITARBEITER

Musik
Jim Callahan

Hilfreiche Empfehlungen
V.G. Diazoni
Dean Hamilton
Chris McMahan
Pierre-Olivier Millette
Rob Musselman

ANDERE PARTNER

EUROPÄISCHES UND
AUSTRALISCHES
CO-PUBLISHING
TAKE 2 INTERACTIVE

NORDAMERIKANISCHER
VERTRIEB
Alliance Inventory
Management (AIM)

VERKÄUFE
Strategic Marketing
Partners

VERPACKUNG /
DRUCKWERBUNG
PRINT ADVERTISING
PYRO

TESTEN, TECHNISCHER
SUPPORT
Concrete Support
SMACKER VIDEO

TECHNOLOGY
RAD Game Tools

DOCUMENTATION
After Hours Productions

Original Railroad Tycoon
design by Sid Meier and
Bruce Shelley

Copyright PopTop
Software, Inc. 1998

NOTES





NOTES

Railroad Tycoon II, the Railroad Tycoon II logo, PopTop Software and the PopTop logo are trademarks of PopTop Software, Inc. Copyright © 1998 PopTop Software, Inc. All Rights Reserved.

Gathering of Developers and godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. Copyright © 1998 Gathering of Developers. All Rights Reserved.

Microsoft, Windows 95, Windows 98 and Windows NT and DirectX are registered trademarks of the Microsoft Corporation.

All other brand names, product names, and characters mentioned in this book are trade names, service marks, trademarks, or registered trademarks of their respective companies. All other trademarks are the property of their respective companies.

Published by Take 2 Interactive Software. Product of United Kingdom.