

DER VERKEHR GIGANT

Handbuch
Demo-Version



JoWood Productions Software AG
Bahnhofstraße 22
A-4802 Ebensee

www.jowood.com
www.verkehrsgigant.com



Copyright © 2000 by JoWood Productions Software GmbH
Alle Rechte vorbehalten.

Software, Grafik, Musik, Text, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Kein Teil der Software und des Handbuchs darf in irgendeiner Form reproduziert, aufgeführt, gesendet oder in eine andere Sprache übersetzt werden ohne die ausdrückliche und schriftliche Erlaubnis der JoWood Productions Software AG

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

Epilepsie-Warnung

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

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

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

Anregungen, Vorschläge, Wünsche ...

Lassen Sie uns wissen, was Sie von diesem Spiel halten. Sie erreichen uns per Email unter: jowood@jowood.at

Neueste Informationen

Besuchen Sie unsere Webseiten. Dort finden Sie neueste Infos zu allen unseren Spielen:

<http://www.verkehrsgigant.com>

<http://www.jowood.com>

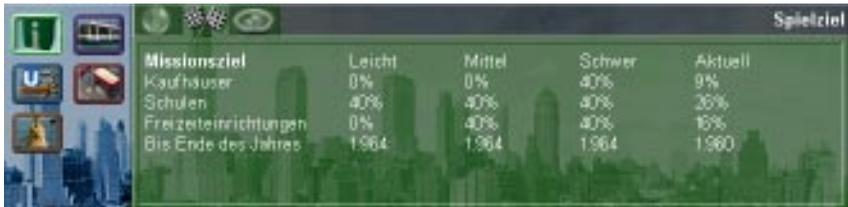
Spielbedienung

Das Spielziel

Je nach gewählter Karte oder Mission werden Ihnen bestimmte Ziele vorgegeben. Die Ziele sind auch abhängig davon, ob Sie sich für das Realmodell oder das einfache Modell entschieden haben. Und davon, ob Sie als Unternehmer oder Verkehrsbeauftragter spielen.



Um das Spielziel nachzulesen, und auch Ihren aktuellen Status abzufragen, wählen Sie den Info-Modus und klicken Sie auf „Spielziel“.



Missionsziel	Leicht	Mittel	Schwer	Aktuell
Kaufhäuser	0%	0%	40%	9%
Schulen	40%	40%	40%	26%
Freizeiteinrichtungen	0%	40%	40%	16%
Bis Ende des Jahres	1.964	1.964	1.964	1.960

Das Verhalten der Bewohner

Die Bewohner der Städte haben bestimmte Lebensrhythmen. Diese sollten Sie beachten, um maximalen Gewinn und auch Spielspaß zu erreichen.

Es gibt fünf wichtige Kategorien von Häusern:

Wohnhäuser

Arbeitsplätze (Fabriken, Bürohäuser, Tankstellen usw.)

Kaufhäuser

Schulen

Freizeiteinrichtungen (Fußballstadien, Kinos, Theater, Museen, Kirchen usw.)

Jeder Bewohner wohnt in einem Wohnhaus und wird diese Wohnung nicht wechseln. In einem Wohnhaus herrscht eine strenge -

und zugegeben ziemlich veraltete, um nicht zu sagen chauvinistische - Aufgabenteilung. Die Männer pendeln den Großteil der Zeit zwischen Arbeitsplatz und Wohnhaus. Die Frauen gehen einkaufen und sorgen dafür, daß die Kühlschränke nicht leer werden. Und die Kinder gehen brav zur Schule. Es gibt keine Geburten und keine Sterbefälle. Schlechte Nachricht für die Kinder, die müssen zeitlebens zur Schule gehen. Am Wochenende besucht die Familie geschlossen eine Freizeiteinrichtung zur Entspannung.

Um die Simulation etwas übersichtlicher zu gestalten, haben wir so manche Dinge vereinfacht. So haben alle Männer eines Wohnhauses denselben Arbeitsplatz, die Frauen besuchen dasselbe Kaufhaus und die Kinder dieselbe Schule. Alle Bewohner eines Wohnhauses besuchen dieselbe Freizeiteinrichtung.

Rümpfen Sie jetzt nicht sofort die Nase, sie werden sehen, daß es trotz dieser Vereinfachungen schwierig genug sein wird alle Zusammenhänge einer großen Karte zu verstehen.

Um die Bewohner dazu zu bringen, vom geliebten eigenen Auto auf öffentliche Verkehrsmittel umzusteigen, müssen Sie schon einiges bieten. Prinzipiell fahren Leute nur mit Ihren Bussen, wenn sie damit eines ihrer Ziele erreichen können. Dabei wägen sie aber genau die Vor- und Nachteile ab. Wenn sie also mit dem Bus dreimal so lange wie mit dem eigenen Auto brauchen würden, dann geben sie bestimmt keinen müden Euro für ein Ticket aus. Auch die Qualität der Verkehrsmittel, der Ruf des Unternehmens, die Wartezeiten, Mundpropaganda und vieles mehr spielt eine wichtige Rolle.

Warum fahren Leute mit dem Bus ...

Solange ein Bewohner keine Möglichkeit hat eines seiner Ziele mit öffentlichen Verkehrsmitteln zu erreichen, wird er mit dem eigenen Auto fahren. Im Spiel werden aus Platzgründen ungefähr fünf Prozent aller Autos dargestellt. Kann ein Einwohner eines seiner Ziele mit einer Verkehrslinie erreichen, dann stehen für ihn einige Entscheidungen an.

Ob er mit dem Bus fährt, ist erst mal abhängig davon, ob er die Linie überhaupt kennt. Der Bekanntheitsgrad einer Linie ist ab-

hängig von der Anzahl der beförderten Fahrgäste und der Qualität der Linie (Image).

Kennt er die Linie, dann wird die Weglänge zwischen Privatauto und Bus verglichen. Braucht der Einwohner mit dem Bus für den Hin- und Rückweg wesentlich länger als mit dem Auto, dann sinkt die Wahrscheinlichkeit, daß er sich für den Bus entscheidet. Bedenken Sie dabei, daß immer der Hin- und der Rückweg verglichen wird. Es kann natürlich auch sein, daß der Weg vom Wohnhaus zum Zielgebäude sehr kurz ist. In diesem Fall wird der Bewohner dann doch zu Fuß gehen.

Weitere Entscheidungsfaktoren sind die Wartezeit bei den Haltestellen, das Image der Linie und des Unternehmens, die Freundlichkeit des Personals, die Qualität der eingesetzten Fahrzeuge und der Zustand der eingesetzten Fahrzeuge.

Wie oft steigen Fahrgäste um?

Es ist nicht besonders lustig, wenn man zehnmal den Bus wechseln muß, um an ein Ziel zu kommen. Die Bewohner steigen deshalb maximal dreimal um. Sie werden also maximal vier verschiedene Linien benutzen um an ein bestimmtes Ziel zu kommen. Dabei ist es egal, welcher Art die Verkehrslinien sind. Ein Umsteigen von Bus auf Tram beispielsweise ist also möglich und oft auch erwünscht.

Wer wohnt und arbeitet wo?

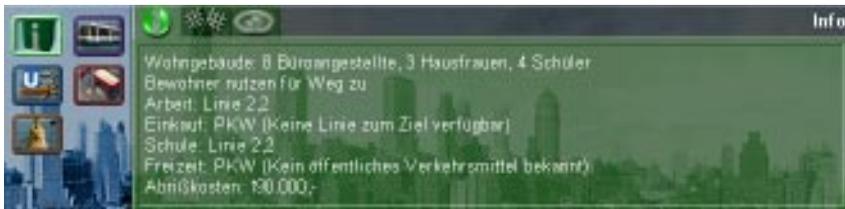
Um auf die Gewohnheiten der Bewohner reagieren zu können, müssen Sie deren Ziele erforschen und kennen. Diese Information erhalten Sie ganz einfach.



Dazu wählen Sie den Info-Modus.

Klicken Sie auf ein beliebiges Gebäude im Spielfeld. Im Infofenster sehen Sie nun Informationen zum Gebäude.

Ist das Gebäude ein Wohnhaus, dann wird das Wohnhaus grün eingefärbt und alle zugehörigen Ziele rot. Nicht immer werden alle Zielgebäude so nahe sein, daß sie auch im sichtbaren Spielfeldaus-



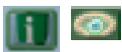
schnitt zu sehen sind. In der Übersichtskarte werden die Gebäude ebenfalls grün und rot dargestellt.

Ist das Gebäude ein Zielgebäude (so nennen wir alle Arbeitsplätze, Kaufhäuser, Schulen und Freizeiteinrichtungen), dann wird das angewählte Gebäude wieder grün dargestellt, und alle Wohnhäuser, von denen Bewohner zu diesem Zielgebäude kommen, rot dargestellt.

Verbringen Sie zu Beginn am besten einige Zeit mit dem Anwählen verschiedenster Gebäude. So bekommen Sie am raschesten einen ersten Eindruck, welche Gebäude wichtig sind und wie die grobe Bevölkerungsverteilung aussieht.

Darstellungsoptionen

Um einen besseren Überblick zu bekommen können Sie anstelle der Gebäude Symbole einblenden.



Wählen Sie den Ansichts-Modus, um festzulegen, was im Spielfeld angezeigt werden soll.

Wenn Sie beispielsweise die Kaufhäuser ausschalten, werden alle Kaufhäuser im Spielfeld durch eigene Symbole dargestellt. So können Sie auch relativ rasch feststellen, wo wichtige Zielgebäude in der Stadt zu finden sind.

Gerade zu Beginn werden Ihnen oft Gebäude die Sicht auf die Bürgersteige verdecken. Dies umgehen Sie elegant, indem Sie alle verdeckenden Gebäude abschalten.



Was ist eine Linie

Wie bei den meisten innerstädtischen Verkehrsbetrieben dreht sich auch in unserem Spiel alles um Verkehrslinien. Eine Linie besteht aus verschiedenen Haltestellen, einer Linienroute - damit die Fahrzeuge auch wissen, wo sie fahren sollen -, und zugeordneten Fahrzeugen.

Jede Linie im Spiel hat eine unverwechselbare Nummer. Diese kann nicht geändert werden und wird automatisch vergeben. Weiters hat jede Linie einen Namen, dieser wird automatisch vergeben und kann dann aber von Ihnen geändert werden.

Um eine erste Linie zu eröffnen, müssen Sie Haltestellen errichten, eine Linienroute festlegen - bei welchen Haltestellen soll gehalten werden, wie verläuft die Strecke -, Fahrzeuge kaufen und diese dann der Linie zuweisen.

Wie plant man eine Linie

Planung ist sehr wichtig. Installieren Sie niemals ohne Planung neue Linien, dies wird fast nie gutgehen.

Zuerst verschaffen Sie sich einen Überblick über die Stadt und Ihre Bewohner. Wo sind wichtige Zielgebäude? Wo wohnen viele Leute? Welche Gebiete sind mit anderen Gebieten verbunden?

Ein guter Einstieg sind fast immer die Schulen. Denn meist wohnen die Schüler relativ nahe im Umkreis der Schulen. Das ist durch die Einteilung in Schulsprengel bedingt.

Wenn Sie wissen, von wo Sie Bewohner abholen und wohin Sie sie transportieren wollen, dann wird es Zeit die Haltestellen einzurichten. Kaufen Sie dann am besten gleich Fahrzeuge. Nun legen Sie den Streckenplan fest und weisen dann die Fahrzeuge der Linie zu. Und schon ist die erste Linie fertig. Ob sie auch Gewinn bringt, tja, das ist eine andere Frage.

Fahrzeuge kaufen

Kein Verkehrsunternehmen ohne Fahrzeuge. Zu Spielbeginn müssen Sie sich allerdings mit Bussen und Strassenbahnen bescheiden. Das vor allem auch aus finanziellen Gründen.



Um Fahrzeuge zu kaufen wählen Sie den Fahrzeugkauf-Modus.



Bewegen Sie sich mit den Pfeiltasten durch die Angebotsliste. Zu jedem Fahrzeug erhalten Sie Informationen über Attraktivität (wie

wird das Fahrzeug Ihren künftigen Fahrgästen gefallen), Geschwindigkeit, Kaufpreis, Wartungskosten usw. Außerdem sehen Sie wieviele Fahrzeuge dieses Typs Sie bereits besitzen.



Wollen Sie nun ein Fahrzeug kaufen, dann klicken Sie auf den Kaufen-Button.

Ist dieser Button grau dargestellt, dann haben Sie nicht genügend Geld für den Kauf.

Für jedes Fahrzeug, daß Sie kaufen, wird automatisch ein Fahrer eingestellt. Diesen müssen Sie auch bezahlen, wenn das Fahrzeug nutzlos im Depot herumsteht. Es sollte also in Ihrem eigenen Interesse sein, nicht zu viele Fahrzeuge einfach so auf Vorrat im Depot zu haben.

Zu Spielbeginn haben Sie nur eine begrenzte Auswahl an Fahrzeugen. Mit fortschreitender Spieldauer werden immer bessere Modelle und auch andere Verkehrsmittel dazukommen. Bessere Modelle bringen immer einen Attraktivitätsverlust für ältere Modelle mit sich. Wenn Sie über ausreichende finanzielle Mittel verfügen, sollten Sie daher Ihre Fahrzeugflotte regelmäßig erneuern.

Fahrzeugwartung

Fahrgäste fühlen sich am wohlsten in gepflegten und sicheren Fahrzeugen. Daher sollten Sie Ihre Fahrzeug regelmäßig warten.



Um den Wartungsrythmus einzustellen wählen Sie den Fahrzeugwartungsmodus.

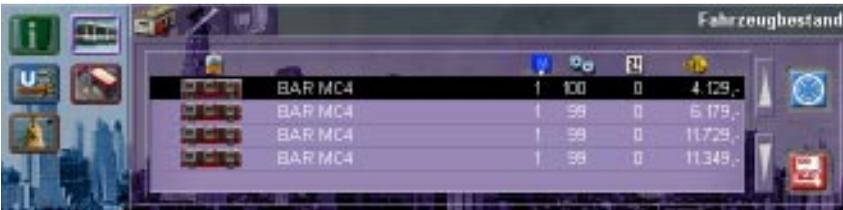


Hier können Sie auch einstellen, ob ein Fahrzeug automatisch repariert werden soll, wenn es von einer Linie abgezogen und ins Depot geschickt wird.

Fahrzeugliste



Um einen Überblick über alle in Ihrem Besitz befindlichen Fahrzeuge zu erhalten wählen Sie den Fahrzeuglistemodus.



Fahrzeugsymbol	Modellname	Zugehörigkeit	Zustand	Alter (Jahre)	Einnahmen
	BAR MC4	1	100	0	4.129,-
	BAR MC4	1	99	0	6.179,-
	BAR MC4	1	99	0	11.729,-
	BAR MC4	1	99	0	11.349,-

Hier werden alle Fahrzeuge aufgelistet, die Ihrem Unternehmen gehören. Sie sehen von links beginnend das Fahrzeugsymbol, den Modellnamen, die Zugehörigkeit zu einer Linie (keine Zuordnung bedeutet, dieses Fahrzeug ist im Depot und wartet auf seinen Einsatz), den Zustand des Fahrzeugs, das Fahrzeugalter (in Jahren), und die bisherigen Einnahmen des Fahrzeugs.

Da ein Fahrzeug im Lauf der Zeit durchaus schon für verschiedene Linien im Einsatz gewesen sein kann, werden in dieser Übersicht die gesamten Einnahmen des Fahrzeuges dargestellt, seit es in Ihrem Besitz ist.

Fahrzeug verkaufen



Sie können ein nicht mehr benötigtes Fahrzeug wieder verkaufen. Wählen Sie dazu das gewünschte Fahrzeug in der Liste aus und klicken Sie auf den Verkaufen-Button. Der Verkaufspreis sinkt mit dem Alter des Fahrzeuges.

Spielfeld auf Fahrzeug zentrieren



Um das Spielfeld auf das ausgewählte Fahrzeug zu zentrieren, klicken Sie auf den Zentrieren-Button rechts oben.

Haltestellen bauen

Beim Einrichten einer neuen Verkehrslinie ist es empfehlenswert zuerst die Haltestellen zu errichten.



Wählen Sie dazu den Haltestellen bauen-Modus.

Bewegen Sie sich mit den Pfeiltasten durch die Angebotsliste und entscheiden Sie sich für eine Haltestelle. Die Haltestellen unterscheiden sich vor allem durch ihre Attraktivität und die Baukosten.



Beachten Sie folgende wichtige Regeln:

Bus- und Straßenbahnhaltestellen müssen immer auf einem Bürgersteig direkt neben einer Fahrbahn errichtet werden.

S-Bahnstationen können nur direkt neben bestehende Schienen gebaut werden.

Haltestellen dürfen generell nicht auf Straßen oder Schienen platziert werden.

Jede Haltestelle oder Station kann für maximal vier Linien gleichzeitig genutzt werden.

Einzugsbereich

Bewegen Sie nun den Mauszeiger über das Spielfeld. Sie werden sehen, daß Gebäude grün und rot dargestellt werden. Dies passiert nur, wenn die Haltestelle auf einem gültigen Feld positioniert werden würde.

Die grün markierten Gebäude zeigen den Einzugsbereich der Haltestelle. Das heißt, die Bewohner oder Besucher dieser Gebäude können diese Haltestelle zum Einsteigen verwenden. Rot markiert sind alle Gebäude, zu denen die potentiellen Fahrgäste von dieser Haltestelle aus hinwollen. Hier wird aber immer der Optimalfall dargestellt. Wenn also keine Linie zu den Zielgebäuden besteht, dann wird auch niemand an dieser Haltestelle einsteigen, um dort hin zu kommen.

Haltestellen kontrollieren

Es ist selbstverständlich sehr wichtig, ständig aktuelle Informationen über Haltestellen zu erhalten. Die wichtigsten Informationen erhalten Sie bereits im Spielfeld.

Über allen Haltestellen werden Informations-Icons eingeblendet, die Ihnen auf einen Blick gleich drei Informationen liefern.

Das erste Icon zeigt die Spielerfarbe und die Liniennummer. Das bedeutet, die Fahrzeuge dieser Linie bleiben an dieser Haltestelle stehen, um Fahrgäste ein- und aussteigen zu lassen.

Das zweite Icon zeigt Ihnen, wieviele Fahrgäste momentan gerade an der Haltestelle auf ein Fahrzeug einer Linie warten.

Das dritte Icon zeigt, wie lange alle Fahrgäste bereits im Durchschnitt auf eine Mitfahrgelegenheit warten. Ist das Icon grün und zeigt es ein lachendes Gesicht, dann ist alles okay. Verärgert es sich aber rot und wird das Gesicht ärgerlich, dann werden die wartenden Leute langsam sauer, weil ihnen die Füße aufgrund der langen Wartezeit bereits weh tun. In diesem Fall kann und wird es passieren, daß Fahrgäste die Haltestelle wieder verlassen.



Sie können die Haltestelle auch im Info-Modus anklicken. Dazu können Sie auch auf die Icons klicken.

Sie erhalten dann etwas genauere Informationen. Eine besonders wichtige Information ist, welche Umsteigmöglichkeiten auf andere Linien an dieser Haltestelle bestehen.

Außerdem werden die Wohngebäude aller Fahrgäste, welche diese Haltestelle zum Einsteigen benutzen, grün dargestellt. Die Zielgebäude dieser Fahrgäste werden rot dargestellt.

Die Gebäude von Fahrgästen, welche diese Haltestelle zum Aussteigen benutzen, werden ebenfalls rot dargestellt.

Abreißen



Um Gebäude abreißen zu können, wählen Sie den Abreißenmodus.

Sie können nur Abreißen, wenn Sie auch genügend Geld zur Verfügung haben!

Gebäude abreißen

Wenn Sie den Mauszeiger über ein Gebäude bewegen, wird Ihnen im Info-Fenster mitgeteilt, um welches Gebäude es sich handelt und wie hoch die Abrißkosten wären.

Bitte beachten Sie, daß dabei immer der rautenförmige Cursor am Spielfeld entscheidend ist. Das heißt, sie bestimmen immer, welches Grundfeld Sie abreißen möchten. Gehört ein Grundfeld zu einem Gebäude, dann wird das gesamte Gebäude demoliert.

Haltestellen abreißen

Sie können auch einzelne Haltestellen wieder abreißen. In diesem Fall werden die Haltestellen aber abgerissen, und nicht wie Fahrzeuge verkauft. Überlegen Sie also gut, ob Sie eine teure S-Bahnstation nicht später doch noch einmal verwenden könnten.

Großflächiges Abreißen

Wenn Sie ein größeres Gebiet von Gebäuden oder Schienen säubern möchten, dann ziehen Sie einfach ein Rechteck auf, indem Sie den Mausknopf gedrückt halten. Lassen Sie den Mausknopf los um abzureißen. Wenn Sie doch nichts abreißen möchten, dann verringern Sie die Feldgröße auf ein Feld und lassen den Mausknopf los.

Automatisches Abreißen beim Verlegen von Schienen

Beim Schienenverlegen werden Gebäude übrigens automatisch abgerissen. Sie müssen also nicht vor dem Verlegen von Schienen mühsam Schneisen durch die Altstadt schlagen. Möglicherweise wird aber das Verlegen von Schienen durch die Altstadt Schneisen in Ihr Konto schlagen.

Abreißen und seine Auswirkungen

Wenn Sie sehr viel Geld haben, dann können Sie durchaus auch wichtige Fabriken oder andere Zielgebäude abreißen. In diesem Fall müssen aber alle Arbeiter dieser Fabrik sich um einen neuen Arbeitsplatz umsehen. Finden Bewohner keinen neuen Arbeitsplatz, dann verlassen Sie die Stadt. Und mit ihnen auch alle anderen Bewohner ihres Wohngebäudes.

Sie sehen, Abrißaktionen können dramatische Auswirkungen auf eine Stadt haben.

Wenn Sie eine Stadt komplett zerstören wollen, dann reißen Sie doch einfach mal alle Schulen ab. Ach ja, etwas Geld brauchen Sie dafür natürlich schon. Aber der Effekt lohnt sich!

Schienen verlegen



Um Schienen für Straßenbahn, S-Bahn usw. zu verlegen wählen Sie den Schienen verlegen-Modus.



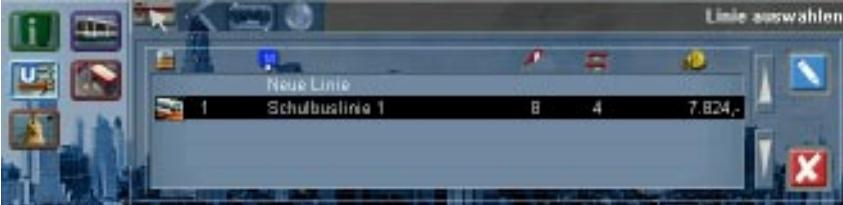
Straßenbahnschienen müssen immer auf Strassen verlegt werden. Bedenken Sie, daß Straßenbahnen nie gegen die Fahrtrichtung fahren dürfen.

Um Schienen zu verlegen, wählen Sie den Typ aus. Klicken Sie in das Spielfeld (bei Straßenbahnschienen auf eine Fahrbahn), halten Sie den Mauszeiger gedrückt und ziehen Sie die Schienen auf.

Linienliste



Um eine Übersicht über alle vorhandenen Linien zu erhalten oder eine neue Linie einzurichten wählen Sie den Linie auswählen-Modus.



Hier sehen Sie alle bereits vorhandenen Linien aufgelistet. Das Symbol am Anfang einer Zeile zeigt Ihnen, ob es sich um eine Buslinie, Straßenbahnlinie usw. handelt. Klicken Sie auf das Fahrzeugsymbol oberhalb der Liste um die Einträge anders zu ordnen. Dies können Sie mit allen Symbolen oberhalb von Listeneinträgen machen.

Nebem dem Fahrzeugsymbol sehen Sie die Liniennummer. Alle Linien werden durchnummeriert.

Nun folgen Liniennamen, Anzahl der Haltestellen, Anzahl der Fahrzeuge und die aktuellen Einnahmen.

Linie stilllegen



Klicken Sie auf den „Linie stilllegen“-Button, um eine Linie stillzulegen. Die auf dieser Linie eingesetzten Fahrzeuge kommen ins Fahrzeugdepot und stehen weiterhin zur Verfügung. Die Haltestellen bleiben bestehen.

Linie umbenennen



Klicken Sie auf den „Linie umbenennen“-Button, um einer Linie einen neuen, und vielleicht aussagekräftigeren Namen zu geben.

Neue Linie einrichten

Um nun eine neue Linie einzurichten wählen Sie „Neue Linie“. Um eine bestehende Linie zu ändern, wählen Sie die gewünschte Linie aus. Dann wählen Sie den Linie einrichten-Modus.

Linie einrichten



In diesem Modus können Sie nun den Streckenplan für eine neue Linie festlegen oder eine bestehende Linie verändern.

Wir wollen nun den Streckenplan für eine neue Linie festlegen. Klicken Sie dazu in das Spielfeld, um den Startpunkt festzulegen. Von diesem Startpunkt ausgehend, können Sie nun den Streckenplan bestimmen. Eine Linie ist erst dann gültig, wenn Sie wieder zum Startpunkt zurückführt.



Bei Bus- und Straßenbahnlinien müssen Sie die Fahrtrichtungen beachten. Aber keine Angst, Sie können gar nicht falsch bauen, das wird automatisch verhindert.

Bewegen Sie den Mauszeiger über das Spielfeld. Sie sehen eine Reihe von grauen Pfeilen, die anzeigen, wie der Streckenplan momentan verlaufen würde. Sind Sie mit einem ersten Teilabschnitt zufrieden, dann klicken Sie auf das entsprechende Fahrbahnstück. Der erste Abschnitt ist nun festgelegt. Da die Linie aber noch nicht zum Startpunkt zurück führt, ist die Linie noch nicht gültig und wird grau dargestellt.

Führt die Strecke an einer Haltestelle vorbei, dann wird diese Haltestelle automatisch in die Linie eingefügt. Das heißt, die Fahrzeuge werden bei dieser Haltestelle stoppen. Möchten Sie eine Haltestelle aber nicht anfahren, dann klicken Sie einfach nochmal auf das Feld neben der Haltestelle oder auf die Haltestelle selbst. Sie wird nun aus dem Streckenplan gelöscht. Nochmaliges Anklicken fügt sie wieder ein.



Um Streckenteile zu löschen, bewegen Sie den Mauszeiger einfach über den bestehenden Streckenteil zurück. Rote X-Markierungen zeigen Ihnen, welche Streckenteile gelöscht werden.

Wenn Sie nun mit Ihrer Strecke den Startpunkt wieder erreicht haben, dann wird die Streckenführung grün dargestellt. Sind Sie zufrieden mit der Route, dann klicken

Sie auf den Linie übernehmen-Button rechts unten.

Ansonsten wählen Sie einen neuen Startpunkt und verändern den Streckenplan wie gewünscht.



Fahrzeuge zu Linie zuordnen



Um auch Geld mit einer Linie zu verdienen, sollten Sie selbstverständlich einige Fahrzeuge einsetzen. Wählen Sie dazu den Fahrzeug zuordnen-Modus.



Aus den in Ihrem Depot vorhandenen Fahrzeugen können Sie nun auswählen, welche davon für die neue Linie eingesetzt werden soll.

len. Rechts sehen Sie ein Abbild der vorhandenen Fahrzeuge. Im rechten oberen Eck des Bildes steht, wieviele Fahrzeuge dieses Typs zur Verfügung stehen.

Fahrzeuge, die zur Verfügung stehen, sind keiner anderen Linie zugeordnet.

Es werden nur Fahrzeuge angezeigt, die auch für die Linie eingesetzt werden können. Sie können logischerweise keine Straßenbahnen einer Buslinie zuordnen.

Mit den blauen Pfeiltasten zwischen Liste und Bild können Sie nun Fahrzeuge zur Linie zuordnen oder auch wieder abziehen. Das können Sie selbstverständlich jederzeit und für jede Linie machen. Oft wird es auch notwendig sein, Fahrzeuge mit geringer Kapazität gegen bessere Fahrzeuge auszutauschen und umgekehrt.



Mit dem Zentrieren-Button oberhalb der Zuordnungspfeile können Sie das Spielfeld auf das in der Liste ausgewählte Fahrzeug zentrieren.

In dieser Fahrzeugliste sehen Sie wieder das Fahrzeugsymbol, den Modellnamen, die Auslastung (wieviele Fahrgäste sind aktuell im Fahrzeug), den Zustand, und die Einnahmen. Angezeigt werden dabei nur die Einnahmen, seit das Fahrzeug dieser Linie zugeordnet wurde.

Fahrzeugabstand

Es kann oft von Vorteil sein, ein Fahrzeug erst von der Haltestelle wegfahren zu lassen, wenn sich auf dem Weg zur nächsten Haltestelle kein anderes Fahrzeug derselben Linie mehr befindet. so können die eingesetzten Fahrzeuge einen kontrollierbaren Abstand einhalten. Klicken Sie dafür auf das Uhr-Symbol in der Liste.

Da Überholen in unseren Städten generell verboten ist, kann es aber vorkommen, daß ein wartender Bus einen hübschen Stau hinter sich erzeugt. Dies kann sich durchaus negativ auf die Verkehrssituation auswirken. Darauf sollten Sie beim Verwenden dieses Hilfsmittels achten.

Linieninfo



Um einen raschen Überblick zu bekommen, wie es um eine bestimmte Linie steht, wählen Sie den Linieninfo-Modus.

Schubbuslinie 1		GESAMT		Fahrzeuge: 4	
Einnahmen	127.800,-	127.800,-		Haltestellen: 8	
Ausgaben	-13.159,-	-13.159,-		Bewertung: 65	
Gewinn	114.641,-	114.641,-		Bekanntheit: 100%	
				Beförderte Fahrgäste: 1.224	

Hier sehen Sie, ob die Linie Gewinn macht oder nicht. Außerdem gibt es Informationen zur Bewertung der Linie (was sagen die Kunden zu Ihrem Angebot), wieviele Fahrzeuge und Haltestellen eingesetzt werden, wie es um den Bekanntheitsgrad der Linie steht (wenn niemand die Linie kennt, hilft das beste Angebot nichts), und wieviele Fahrgäste bis jetzt befördert wurden.

Je mehr Fahrgäste befördert werden, desto bekannter wird auch Ihre Linie. Mundpropaganda ist in diesem Fall fast unbezahlbar, und nur sehr teuer durch Werbung zu ersetzen.

Firmenbilanz



Um einen raschen Überblick für Ihr Unternehmen zu erhalten wählen Sie den Bilanzübersicht-Modus.

Unternehmen - Bilanzübersicht		GESAMT		Bewertung: 59	
Einnahmen	12.510,-	12.510,-		Firmenwert: 1.572,-	
Ausgaben	-268.936,-	-268.936,-		Flächendeckung: 27%	
	-246.426,-	-246.426,-		Fahrzeuge: 4	
				Haltestellen: 8	
				Fahrgäste: 123	

Hier sehen Sie nicht nur einen Überblick über Ihre gesamten Einnahmen und Ausgaben, sondern auch wie Ihr Unternehmen bewertet wird, den Firmenwert, die Flächendeckung, Fahrzeugbestand, Anzahl der Haltestellen und die insgesamt beförderten Fahrgäste.

Bewertung (Image des Unternehmens)

Abhängig von der Qualität Ihres Angebots bewerten die Bewohner der Städte Ihr Unternehmen. Dabei spielen viele Faktoren eine Rolle. Dies sind im wesentlichen das Image der einzelnen Linien, die Fahrpreispolitik, Freundlichkeit des Personals und vieles mehr. Das Image kann durch Werbung und Freifahrten erfolgreich, aber kostenintensiv verbessert werden.

Je besser die Bewertung, desto mehr Fahrgäste werden Sie haben.

Firmenwert

Der Firmenwert errechnet sich aus dem Konto, plus dem Wert der Fahrzeuge und Haltestellen, abzüglich dem Anfangskapital.

Flächendeckung

Dieser wichtige Wert verdient eine etwas genauere Erläuterung. Jedes Wohnhaus, in dem mindestens ein Bewohner mit einem Ihrer Verkehrsmittel einen Weg zu einem seiner Ziele hätte, wird zur Flächendeckung hinzu gerechnet.

Bei einer Flächendeckung von 50% wären also in der Hälfte aller Wohngebäude mindestens eine Person, die diese Voraussetzung erfüllt.

Die Flächendeckung sagt nichts darüber aus, wieviele Leute wirklich Ihre Linien benutzen.

Bilanz



Klicken Sie auf den Bilanz-Button, um eine genaue Bilanz aufzurufen.

Statistik



Klicken Sie auf den Statistik-Button, um das Statistik-Fenster aufzurufen.

Fahrpreise



Um die Fahrpreise festzulegen wählen Sie den Fahrpreis-Modus.



Stellen Sie hier ein, wie teuer Sie Ihre Tickets verkaufen wollen. Wie die meisten Verkehrsbetriebe sollten auch Sie ein Zonenpreissystem anbieten. Zu Spielbeginn können Sie unbesorgt die Voreinstellungen übernehmen.

Klar, je teurer die Tickets, desto weniger gern werden die Bewohner mit Ihren Bussen fahren.

Gehälter



Um die Gehälter für Ihre Fahrer festzulegen wählen Sie den Gehälter-Modus.



Ihre Fahrer wollen selbstredend auch dafür bezahlt werden, daß sie unfallfrei und freundlich Fahrgäste befördern.

Je besser Sie die Fahrer bezahlen, desto freundlicher werden sie zu den Fahrgästen sein. Dies wirkt sich direkt auf das Image der Linien und des Unternehmens aus.

Etwas Geld sollten Sie auch in die Weiterbildung der Fahrer investieren. Nur gut ausgebildete Fahrer gehen auch sorgsam mit den Fahrzeugen um. Diese Ausgaben helfen daher Wartungskosten zu sparen und Unfälle zu verhindern.

Werbung



Wählen Sie den Werbung-Modus um einzustellen wieviel Sie für Werbung ausgeben wollen.

Sie können hier verschiedene Werbekampagnen starten. Je teurer die Kampagne, desto besser die Wirkung.

Besonders interessant ist die Möglichkeit Freifahrten für bestimmte Fahrtziele zu offerieren. Dies wirkt sich sehr nachhaltig auf Ihr Image aus. Leider aber auch auf die Einnahmen. Aber besonders wenn Sie als Verkehrsbeauftragter spielen, kann diese Maßnahme ein letzter erfolgreicher Versuch sein, das geforderte Ziel doch noch zu erreichen.



Übersichtskarte

Kontostand

Oberhalb der Übersichtskarte sehen Sie links Ihren aktuellen Kontostand. Es ist nicht möglich Kredit aufzunehmen!

Datum

Rechts oberhalb der Übersichtskarte sehen Sie das aktuelle Datum im Format „Monat - Jahr“.

Spielfeld zoomen



Sie können die Ansicht auf das Spielfeld in drei Stufen vergrößern und verkleinern.

Klicken Sie dafür auf die Zoom-Buttons links und rechts von der Übersichtskarte.

In der höchsten Grafikauflösung kann das Zoomen in die kleinste Zoomstufe sehr lange dauern, weil extrem viele Gebäude und Fahrzeuge neu gezeichnet werden müssen.

Übersichtskarte zoomen



Sie können auch die Übersichtskarte zoomen. Klicken Sie dafür auf den Minimap-Zoom-Button.

Kleine Karten können in der Übersichtskarte nicht mehr gezoomt werden.

Kamerafenster



In höheren Grafikauflösungen stehen Ihnen bis zu drei unabhängige Kamerafenster zur Verfügung. Mit deren Hilfe können Sie gezielt einzelne Fahrzeuge auf ihrem Weg durch den Großstadtdschungel verfolgen.



Fahrzeug in Kamerafenster einfangen

Klicken Sie auf diesen Button, um das Kamerafenster auf ein bestimmtes Fahrzeug auszurichten.



Spielfeld auf Fahrzeug in Kamerafenster zentrieren

Klicken Sie auf diesen Button, um das Spielfeld auf das aktuell im Kamerafenster befindliche Fahrzeug zu zentrieren.



Kamerafenster zoomen

Sie können mit Hilfe dieses Buttons die Zoomstufe im Kamerafenster verändern.



Kamerafenster schließen

Klicken Sie hier, um ein Kamerafenster zu schließen.

Lizenzvergaben

In den meisten Endlosspielkarten werden Sie von Beginn an nicht alle Stadtteile zur Verfügung haben. Dies erkennen Sie ganz einfach daran, daß alle Gebäude, für die Sie keine Berechtigung zur Beförderung der Bewohner haben, grau dargestellt sind.



Im Lauf der Zeit wird Ihnen die Stadtverwaltung dann neue Gebiete anbieten. Dafür müssen Sie aber meist bestimmte Vorgaben erfüllen. Das Angebot wird Ihnen auch nur gemacht, wenn Sie die Vorgaben erfüllen können.

Damit Sie nicht völlig überrumpelt werden, werden diese Angebote auch immer rechtzeitig angekündigt.

Lehnen Sie ein Angebot ab, wird es Ihnen frühestens in einem Jahr wieder angeboten.

Tastaturbelegung

- F1 Info-Icons für Fahrzeuge ein/aus
- F2 Info-Icons für Haltestellen ein/aus
- F3 Richtungspfeile auf Straßen ein/aus
- F4 Alle Gebäude ein/aus

- F5 Wohngebäude ein/aus
- F6 Arbeitsplätze ein/aus
- F7 Kaufhäuser ein/aus
- F8 Schulen ein/aus

- F9 Freizeitgebäude ein/aus
- F10 Verdeckende Gebäude ein/aus
- F11 Stadtautos ein/aus
- F12 Fußgänger ein/aus

- 1 Einzugsbereich aller Haltestellen anzeigen
- 2 Ziele aller momentanen Fahrgäste anzeigen
- 3 Flächendeckung anzeigen

- 4 Bilanz
- 5 Statistik

- 6 Sound ein/aus

- + Spielgeschwindigkeit erhöhen
- Spielgeschwindigkeit verringern
- 0 Normale Spielgeschwindigkeit

- C Chat für Multiplayer

- P Pause

- ESC Laden, Speichern, Einstellungen, Verlassen

Mitwirkende

Projektleitung & Spieldesign

Hans Schilcher

Programmierung

Dieter Bernauer
Michael Haberl
Dipl. Ing. Jari Saarhelo

3D-Grafik

Johann Reitinger
Jürgen Wagner
Martin Weinacht

Grafik

Robert Hernler
Kai Podhraski

Leveldesign

Robert Hernler
Norbert Landertshamer
Kai Podhraski
Johann Reitinger
Hans Schilcher
Jürgen Wagner

Levelkosmetik

Martin Weinacht

Qualitätssicherung

Norbert Landertshamer
Johannes Lemmerer
Michael Schröck
u. v. m.

Videos

Joachim Berger
Michael Grossauer

Soundeffekte

Joe

Videovertonung

Matthias Wilhelm

Produktionsassistentz

Petra Magritzer
Sabine Pendl

Marketing & PR

Wolfgang Wachmann

Kaufmännische Leitung

Andreas Tobler

