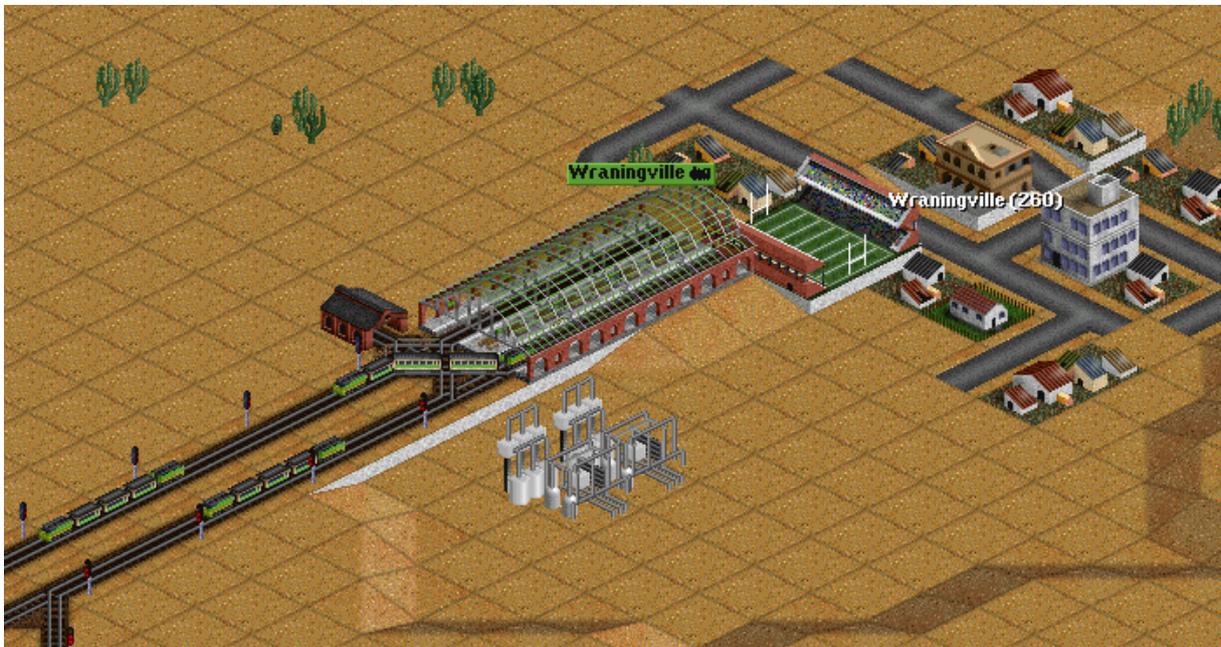


Tutorial

Transporter Tycoon



Kreuzungen, Brücken, Tunnels

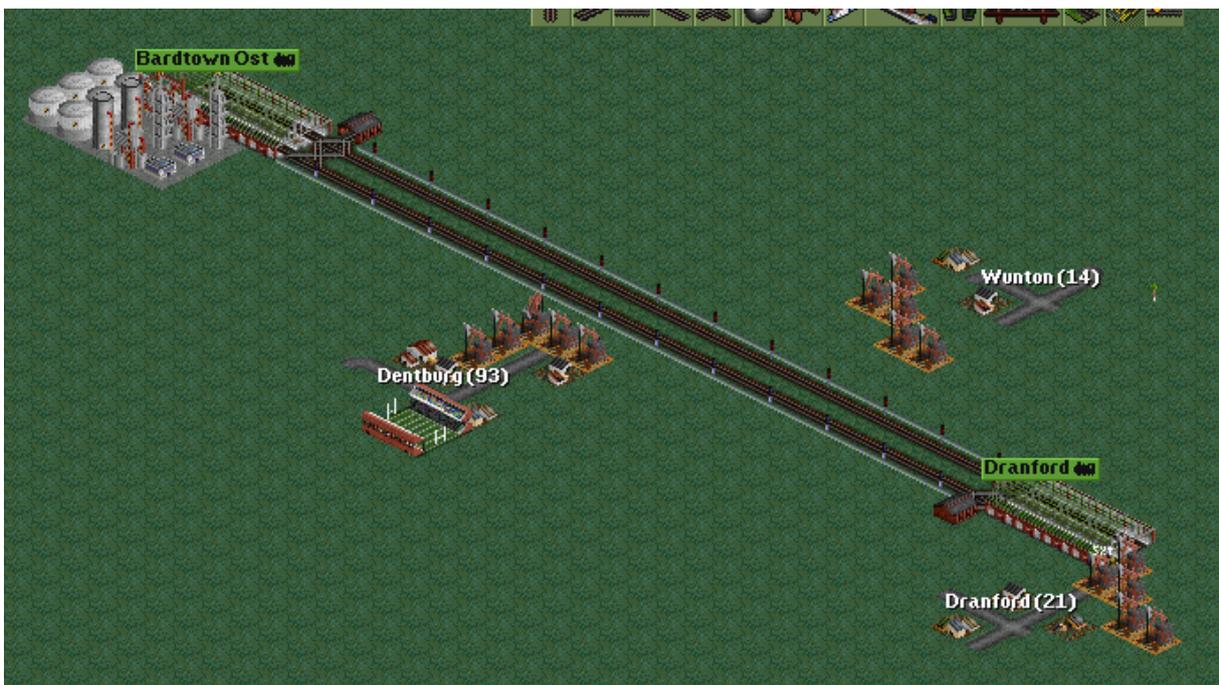
Kreuzungen

Kreuzungen sind notwendig, wenn z.B. eine weitere Rohstoffquelle an einen Haupttransport-Schienenstrang angeschlossen werden soll:

Im Beispiel haben wir eine Ö Raffinerie sowie drei Ölquellen, von denen jeweils ein Zug das Öl zur Raffinerie bringen soll.



Wir bauen zuerst einen zweigleisigen Hauptschienenstrang von der Raffinerie zur entferntesten Ölquelle. Außerdem setzen wir von der Dranforder Ölquelle sofort einen Öltransport-Zug zur Raffinerie Bardtown Ost ein:



Jetzt errichten wir einen Bahnhof bei der Ölquelle Wunton mit der Grund-Gleisverlegung zweigleisiger Gleiskörper, wie aus Tutorial 2 bekannt:



Nun erfolgt die Anbindung dieses Bahnhofs an den Hauptgleis-Strang. Die „Hinfahrt“ zur Raffinerie können wir einfach mit dem entsprechenden Signal an den Gleiskörper anschließen:



Ebenso schließen wir den „Rückweg“ an den zweiten Schienenstrang an (eventuelle Signale auf dem Hauptschienenstrang müssen zuvor ggf. entfernt werden):



Treffen nun zwei Züge aufeinander, regeln die Signalanlagen die korrekte Vorfahrt:



Brücken

Es geht noch eleganter: Ein Zug, der nach Bhf. Wunton zurückfährt, blockiert ebenso einen zur Raffinerie fahrenden Öltransporter, obwohl das eigentlich nicht notwendig wäre. Man könnte statt des kreuzenden Rückfahrgleises eine Brücke über den Hauptschienenstrang bauen und so unnötige Verzögerungen auf der Strecke vermeiden.

Dazu zieht man mit aktiviertem Brückensymbol vom Anfangs- bis zum Endpunkt der Brücke:



Lässt man die Maustaste los, erscheint eine Auswahl aller für dieses Bauvorhaben möglichen Brücken. Sie unterscheiden sich im Wesentlichen durch Kosten und maximaler Geschwindigkeit. Wer Geld hat, kann sich teure Brücken leisten:



Die Brücke noch an den zweigleisigen Hauptschienenstrang angebunden, und schon fährt der retour zur Ölquelle fahrende Zug, ohne die zur Raffinerie fahrenden Züge zu behindern:



Tunnels

Eine solche extreme Spitzkehre bremst allerdings den Zug enorm ab, und wiederum entsteht bei vielen Zügen auf dem Hauptstrang eine unnötige Verzögerung. In diesem Fall könnte man die Situation durch einen Tunnel unter der Ortschaft Dentburg entschärfen.

Um einen Tunnel bauen zu können, müssen sich Anfangs- und Endpunkt auf derselben Höhe der Landschaft befinden. Dazwischen dürfen keine „Schluchten“ oder bereits andere Tunnel sein.

Zuerst muss die Landschaft entsprechend angepasst werden, in diesem Fall muss vor und hinter der Ortschaft Dentburg die Landschaft etwas abgesenkt werden:

Dazu aktiviert man zuerst den Landschaftsbau:



Dann wählt man „Landschaft absenken“ aus...



...und klickt mit der Maustaste auf diejenigen Feld-Eckpunkte, die abgesenkt werden sollen. Vorsicht! Geht schnell und ist sehr, sehr teuer!



So geht man auf beiden Seiten der Ortschaft vor, in unserem Fall sind dafür vier Absenken notwendig:



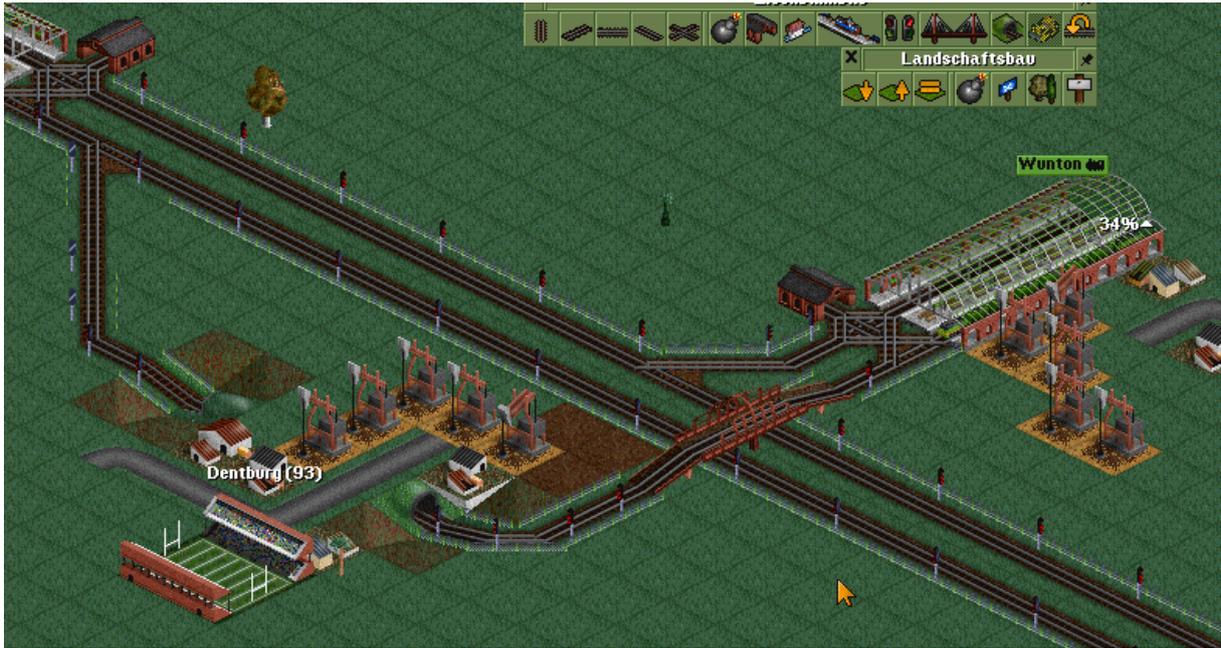
Nun aktiviert man das Tunnelwerkzeug...



...und baut den Tunnel:



Anschließend werden die Gleise des Tunnels wieder an das Schienennetz angeschlossen und natürlich mit den entsprechenden Signalanlagen versehen:



Natürlich kann man sich hierbei etwas austoben 😊

