

# Tutorial

# Transporter Tycoon



# Grundlagen



## OpenTTD starten

### Einem lokalen Netzwerkspiel beitreten

Starte OpenTTD und klicke im Menü auf „Mehrspieler“. Wähle links oben bei „Angekündigt“ „Nein“ aus und klicke auf „Server suchen“.



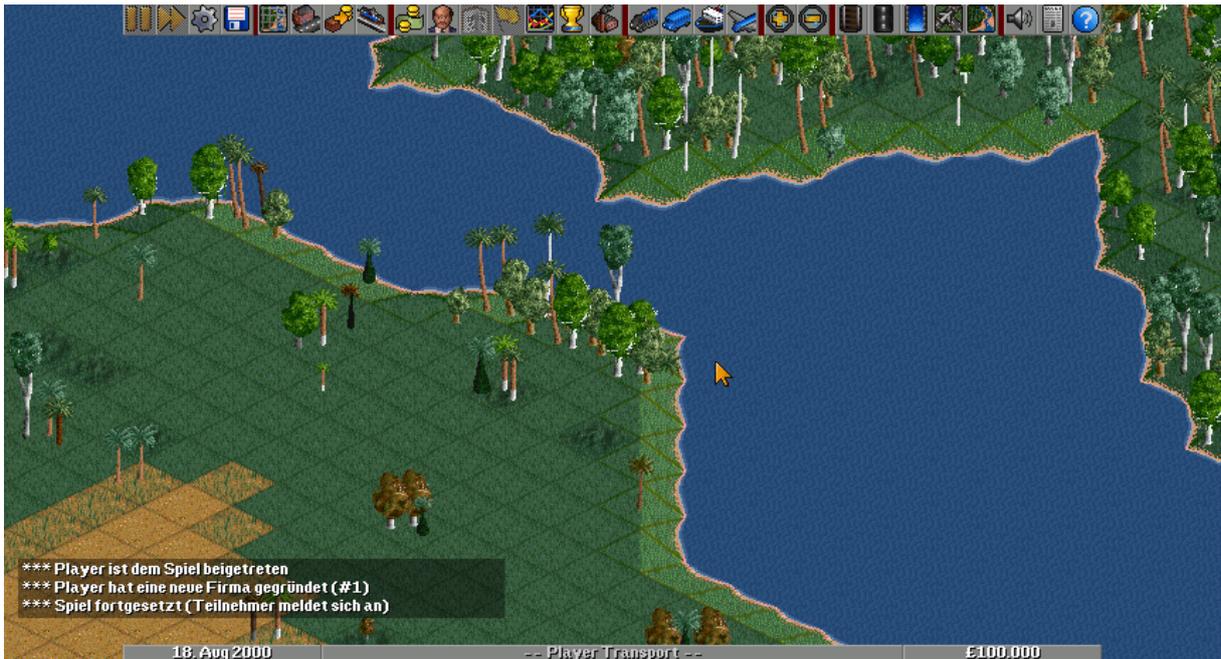
In der Liste scheinen nun alle OpenTTD-Server im lokalen Netzwerk auf. Wähle den richtigen aus und klicke auf „Spiel betreten“.



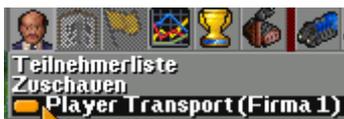
Wähle nun „Neue Firma“:



Das Netzwerkspiel lädt alle erforderlichen Dateien vom Server und startet:



Wähle nun deinen Firmenaccount aus:



Wähle nun zuerst ein Passwort für dieses Spiel aus:



Damit kann niemand, der das Passwort nicht kennt, deiner Firma beitreten bzw. in deinen Firmengeheimnissen spionieren und eventuellen Schaden anrichten.

Nun kannst du noch einen Firmen- und Managernamen für dich vergeben, und dir noch ein tolles Gesicht verpassen 😊. Zuletzt solltest du auf „Firmensitz bauen“ klicken und diesen in einer beliebigen Stadt bauen.



## Einem Internet-Spiel beitreten

Verfahre genauso, nur wähle bei „Angekündigt“ nicht „Nein“, sondern „Ja“ aus und klicke anschließend auf „Server suchen“. Du erhältst eine lange Liste aller öffentlich zugänglichen (im Internet „angekündigten“) Spieleserver. Durch den grünen bzw. orangen bzw. roten Punkt am rechten Rand jedes Eintrags siehst du, ob deine Version mit der vom Server geforderten kompatibel (grün) oder nicht (rot) ist. Orange kennzeichnet Serverspiele, bei denen du noch (kostenlose) Erweiterungen herunterladen musst.

## Die Weltkarte

Diese bietet die wichtige Übersicht über das aktuelle Spiel. Je nach Einstellung gibt sie über die Gebirgszüge, Städte und Dörfer sowie über die vorhandenen Rohstoffe und Fabriken Auskunft.

Die Weltkarte wird über das Kartensymbol → Weltkarte geöffnet.



In der Standardansicht werden die Höhenschichten sowie die Städte mit deren Namen dargestellt:



Aktiviert man unten rechts mit Klick auf das Fabrikssymbol die Anzeige der Rohstoffe und Fabriken, werden diese farbiger dargestellt:



Anhand der Legende ist erkennbar, um welche Rohstoffe es sich handelt. Klickt man nun auf „Alles ausblenden“, und anschließend auf zum Beispiel „Ölquelle“ und „Ölraffinerie“, so erscheinen nur die beiden letzteren auf der Karte. Hier im Beispiel ist die Karte sehr klein und es gibt nur ganz wenige verschiedene Rohstoffquellen und Fabriken. Aber auf größeren Karten kannst du so hervorragend die Übersicht behalten.

## Die erste Eisenbahnverbindung

### Aller Anfang ist schwer

Beginnen wir mit einem Personenzug von A nach B. Zuerst heißt es, passende Städte zu finden, die nicht zu weit voneinander entfernt sind, damit uns beim Bauen der ersten Bahn nicht das Geld ausgeht. Grundsätzlich gilt: Je weiter und je schneller die Passagiere bzw. Waren wie Öl etc. transportiert

werden, desto mehr verdienst du daran. Anfänglich hast du nicht unbegrenzt Geld zur Verfügung – dazu im nächsten Kapitel mehr.

Für die erste Eisenbahn benötigen wir

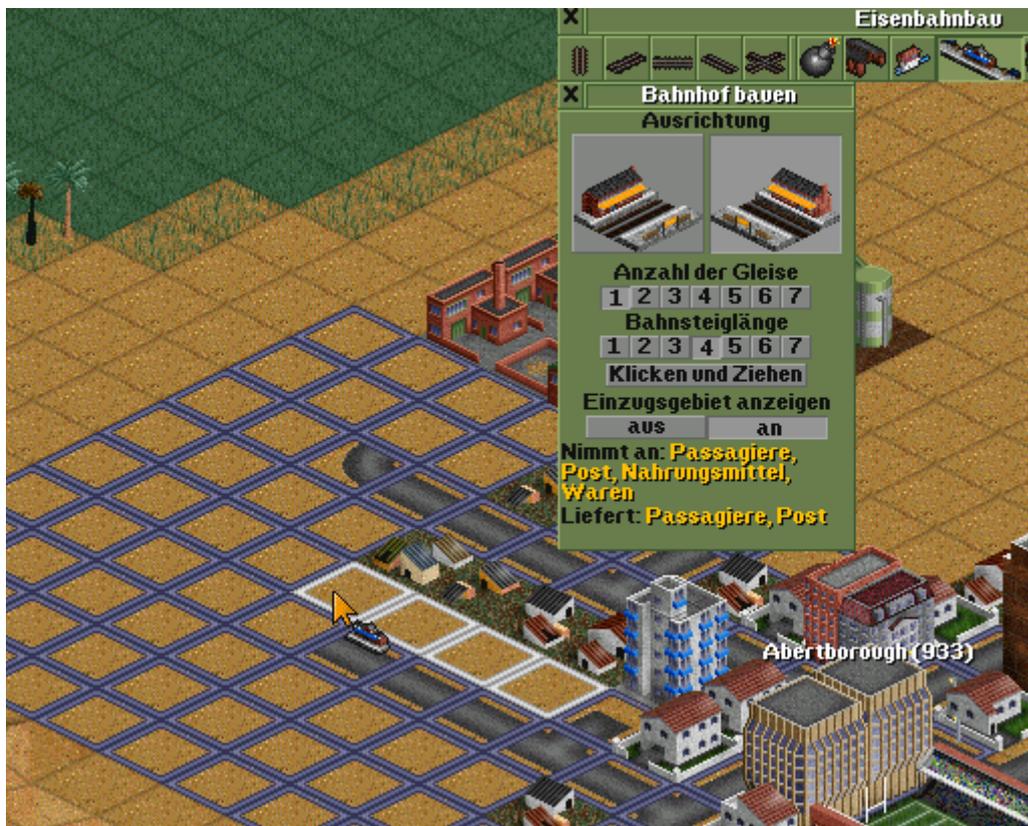
1. einen Startbahnhof (an dem es Passagiere gibt, also bei einer Stadt),
2. einen Zielbahnhof (der Passagiere annimmt, also ebenso bei einer Stadt),
3. (mind.) eine Zugdepot (in dem wir den Triebwagen kaufen und die angehängten Wagons zusammenstellen können; später im Betrieb fährt der Zug immer wieder einmal zur Wartung ins Depot), und
4. dem Zug müssen wir diese Endbahnhöfe noch mitteilen – später kann (und wird) es vorkommen, dass mehrere Züge auf derselben Strecke fahren.

### Endbahnhöfe bauen

Öffne das „Gleise legen“ Menü. Je nach Datum sind verschiedene Ausbaustufen von Gleisbau bis hin zur Magnetschwebbahn verfügbar – wir nehmen hier im Tutorial den normalen „Gleisbau“:



Wähle den „Bahnhof“ und die gewünschte „Ausrichtung“ aus. Dann kannst du die Größe des Bahnhofs bestimmen (Anzahl Gleise und Bahnsteiglänge). Wenn du mit der Maus nun über ein Gebiet fährst, zeigt dir das Dialogfenster genau an, welche Waren angenommen bzw. geliefert werden (das hängt vom blau eingefärbten „Einzugsgebiet“ ab).



Wenn im Einzugsgebiet Häuser liegen (wie in der Abbildung), dann werden in der Regel Passagiere sowohl „geliefert“ als auch „angenommen“ – perfekt für einen Passagierzug also. Mit einem Klick auf die Landkarte wird der Bahnhof gebaut, ein anschließender Druck auf „Esc“ schließt das Dialogfenster:



Der Bahnhof bekommt ein Schild in deiner Firmenfarbe sowie einen zugewiesenen Namen.

Scrolle jetzt zur zweiten Stadt, in der der andere Endbahnhof liegen soll (scrollen: gedrückte rechte Maustaste und bewegen). Baue auch dort einen (am besten gleich großen) Bahnhof.



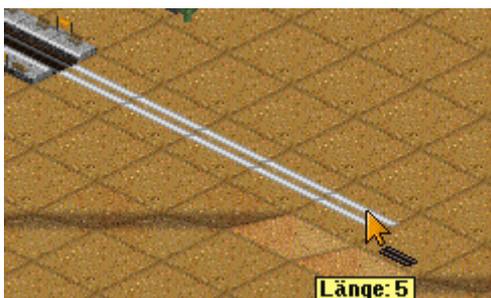
Nun müssen diese beiden mit den Gleisen verbunden werden.

### Gleisbau

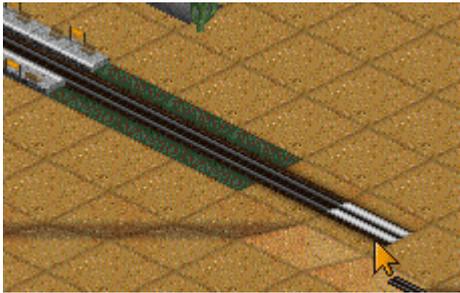
Zum Gleisbau gibt es fünf verschiedene Werkzeuge, für jede Richtung, in die ein Gleis führen kann, ein Werkzeug, sowie ein „Allround“-Werkzeug.



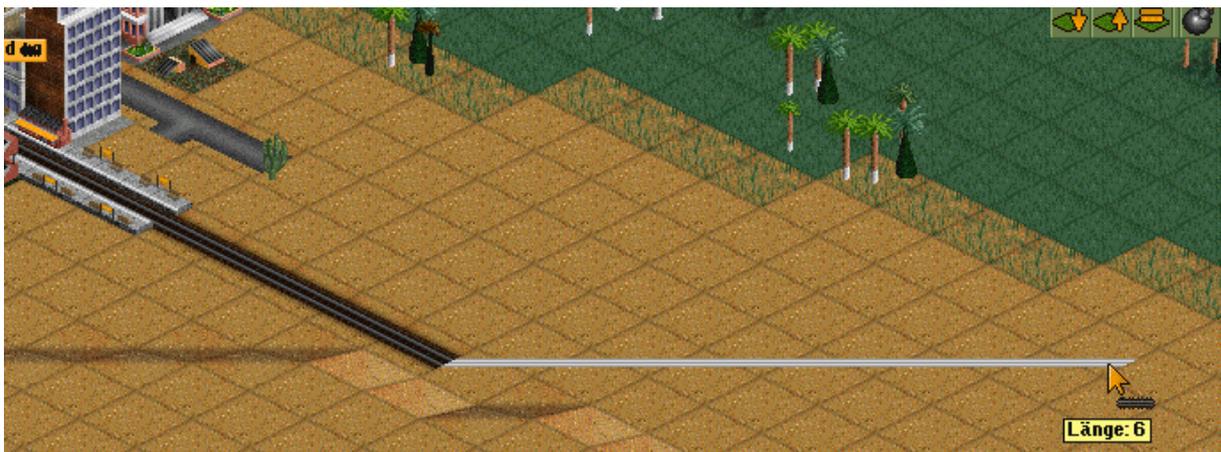
Die ersten vier Werkzeuge verlegen das Gleis in die jeweilige Richtung, die am Button angezeigt wird. Wählt man z.B. das in der Abbildung gezeigte Werkzeug aus, so führt das Gleis (linke Maustaste drücken und ziehen) nur in diese Richtung:



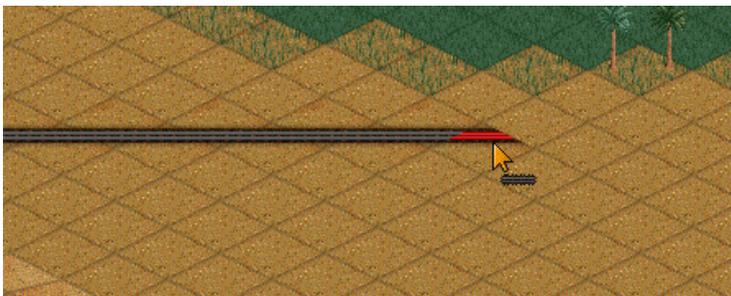
Lässt man die Maustaste aus, wird der Gleiskörper gelegt:



Nun wählt man ein anderes Gleiswerkzeug aus und baut den Gleiskörper weiter:



Wichtig: Dabei immer das Ziel im Auge behalten! Hat man einmal einen Gleiskörper zu weit gebaut, lässt sich dieser mit zusätzlich gedrückter Strg-Taste wieder entfernen (das Werkzeug färbt sich dann rot).



Wenn man einen Gleiskörper entfernt, bekommt man sogar eine kleine Gutschrift 😊.

Sobald die beiden Bahnhöfe durch Gleiskörper verbunden sind, errichtet man irgendwo an der Strecke das Zugdepot.

### Ein Zugdepot errichten

Wähle das Werkzeug „Zugdepot“ sowie die richtige Ausrichtung des Depots aus. Baue eins durch Mausklick neben der Strecke:



Wiederum verlässt du mit anschließendem Druck auf „Esc“ das Werkzeug.

Nun hast du das erste Zugdepot, und wir können den ersten Zug für diese Strecke zusammenstellen.

### Unser erster Zug

Klicke mit der linken Maustaste auf das Depot und anschließend auf „Neue Fahrzeuge“.



Hier siehst du eine Liste an Triebwagen sowie Wagons. Je nach verfügbarem Cash (nächstes Kapitel) kannst du dir teurere (schnellere, stärkere und meist zuverlässigere) oder billigere kaufen.

Durch markieren und „Fahrzeug kaufen“ oder durch einen Doppelklick baust du dir aus einem Triebwagen und ein paar Passagierwagons den ersten Zug zusammen:



In der Ansicht des Zugdepots siehst du nun – ähnlich der Wagenstandsanzeige bei den ÖBB – deinen Zug. Die Zahl am rechten Rand gibt dir die Gesamtlänge des Zugs an (die ist wichtig, weil du keinen Zug bauen solltest, der länger als die Bahnhöfe sind – das Be- und Entladen dauert sonst eine Ewigkeit!).

Mit dem Kauf des Triebwagens öffnet sich ein weiteres Fenster – das des Zuges selbst. Du musst dem Zug ja noch mitteilen, wo er genau fahren soll.

Hinweis: Das erscheint jetzt mit nur zwei Bahnhöfen und einer einzigen Strecke dazwischen sinnlos – aber sehr bald schon wirst du viel längere Strecken bauen, womöglich auch noch zweigleisig, und dann wird's mehr als nur einen Anfangs- und einen Endbahnhof geben. Daher musst du jedem Zug einzeln mitteilen, wo er verkehren soll.

Hast du deinen Zug fertig zusammengebaut, schließe mit einem Klick auf das Kreuzerl links oben das Zugdepot-Fenster (das Neue Fahrzeuge-Fenster schließt sich automatisch mit).

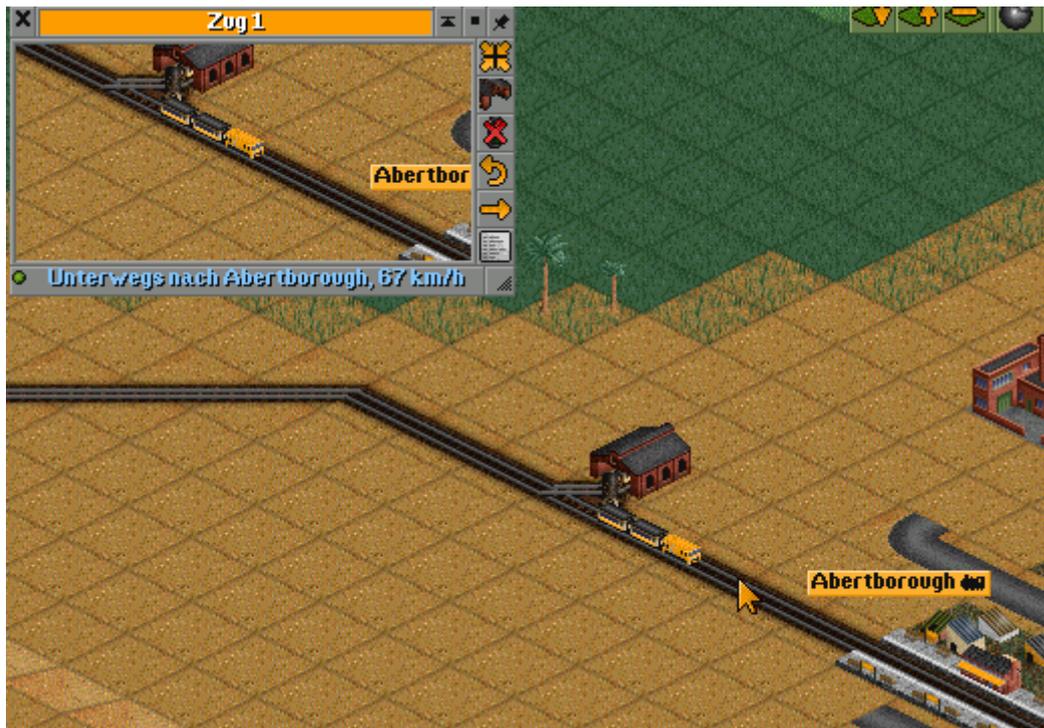
### Fahrziele des Zuges festlegen – und los geht's!

Klicke im Zugfenster rechts auf den gelben Pfeil (zweites Symbol von unten). Es öffnet sich das Auftragsfenster. Klicke auf „Fahre zu“ und klicke mit dem jetzt veränderten Mauscursor auf einen der beiden Bahnhöfe, die du zuerst gebaut hast. Dieser erscheint dann in der Auftragsliste. Klicke erneut auf „Fahre zu“ und klicke auf den anderen Bahnhof (du kannst mit dem Fahre-zu-Cursor bei gedrückter rechter Maustaste ganz normal scrollen).

Beide Aufträge erscheinen nun in der Liste – der Zug wird sie nach und nach abarbeiten. Ist er am Ende der Liste angelangt, beginnt er wieder von vorne.

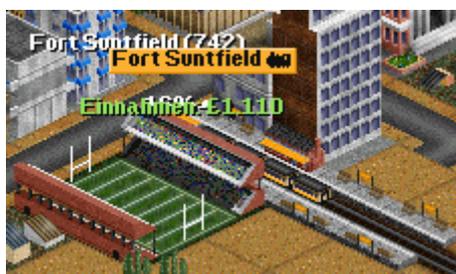
So lassen sich für einen Zug auch mehrere Stationen hintereinander anfahren.

In unserem Fall sind wir fertig, schließen das Auftragsfenster und starten den Zug mit einem Klick auf das rote „Angehalten“! Jetzt verlässt der Zug das Depot und fährt zum ersten Bahnhof der Liste.



Über das Zug-Fenster kannst du einen Zug immer genau verfolgen. Benötigst du das Fenster nicht mehr, schließe es einfach.

Ab jetzt fährt der Zug immer und immer wieder die beiden Bahnhöfe an und transportiert Passagiere von einen Bahnhof in den anderen. Dabei kannst du die Ent- und Beladevorgänge als Prozentzahlen mitverfolgen, bzw. in grüner Schrift die erzielten Einnahmen:



## Money, Money, Money

Ein sehr wichtiger Bestandteil wird sein, dass dein Transportunternehmen rentabel arbeitet. Du startest bei so gut wie jedem Spiel mit einem Kredit in der Höhe von 100.000 Pfund (es ist ein englisches Spiel – und ja, man könnte es auf € umstellen, aber irgendwie belässt fast jeder Serverbetreiber aus historischen Gründen die Standardeinstellung bei den Pfund...). Einen Überblick über deine laufenden Kosten bzw. Einnahmen erhältst du jedes Jahresende durch ein aufpoppendes Finanzen-Fenster.

### Finanzen

Du erhältst dasselbe Fenster auch durch Klick auf den aktuellen Kontostand unten Mitte-rechts am Bildschirm:

Player Transport Finanzen (Firma 1)			
Ausgaben / Einnahmen	2002	2003	2004
Baukosten	-£6.701	-£746	
Neue Fahrzeuge		-£32.402	
Zugbetriebskosten		-£394	-£340
Fahrzeugbetriebskosten			
Flugzeugbetriebskosten			
Schiffbetriebskosten			
Betriebskosten Gebäude	-£624	-£1.274	-£108
Einnahmen Züge		+£2.608	+£5.092
Einnahmen Straßenfahrzeuge			
Einnahmen Flugzeuge			
Einnahmen Schiffe			
Kreditzinsen	-£2.000	-£2.000	-£167
Sonstiges	-£312	-£314	-£27
<b>Gesamt:</b>	<b>-£9.637</b>	<b>-£34.522</b>	<b>+£4.450</b>
Kontostand	£56.767		
Kredit	£100.000	Maximaler Kredit: £300.000	
	<b>-£43.233</b>		
£10.000 leihen	£10.000 zurückzahlen	Infrastruktur	
-- Player Transport --			£56.767

Dort siehst du genau aufgeschlüsselt alle Kosten und Einnahmen, sowie ganz unten links deinen Kontostand sowie den Kredit. Außerdem siehst du, wie hoch der maximale Kredit für dieses Spiel ist (das ist normalerweise das erste, dass man nachsieht, nachdem man sich bei einem neuen Spiel auf der Landkarte etwas umgesehen hat, damit man kalkulieren kann, wie lange die erste Eisenbahnverbindung sein darf).

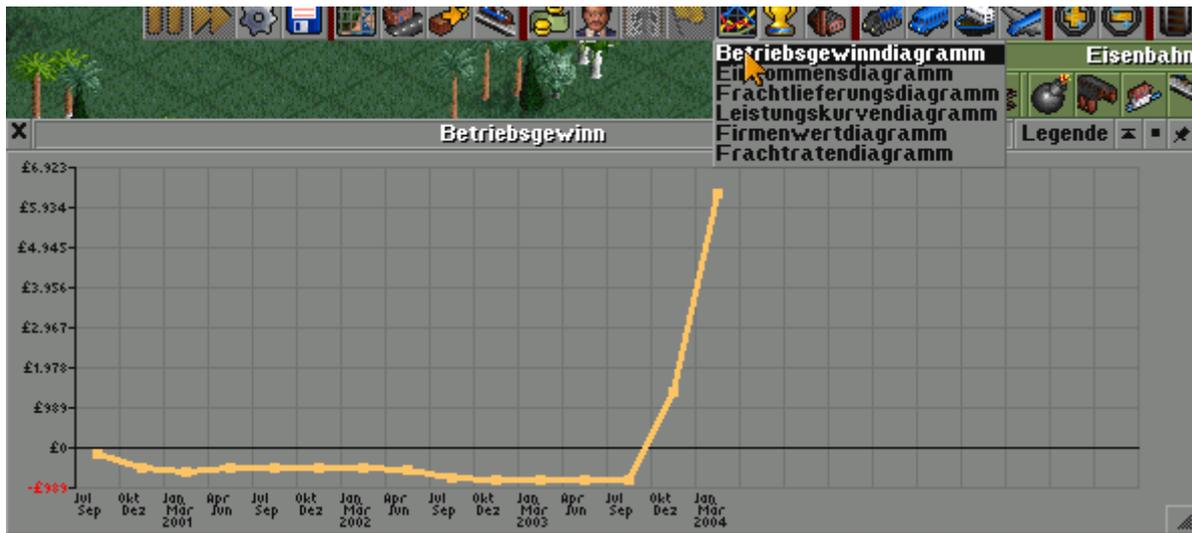
### Geld leihen und zurückzahlen – Kredit

Durch „10.000 leihen“ und „10.000 zurückzahlen“ lässt sich der Kredit erhöhen bzw. zurückzahlen. Da du für den Kredit Zinsen zahlst, ist es ratsam, diesen schnell zurück zu zahlen. Hältst du beim Klick auf „10.000 zurückzahlen“ die Strg-Taste gedrückt, wird der maximal mögliche Betrag zurückgezahlt (gleiches gilt fürs Geld leihen).

Player Transport Finanzen (Firma 1)			
Ausgaben / Einnahmen	2002	2003	2004
Baukosten	-£6.701	-£746	
Neue Fahrzeuge		-£32.402	
Zugbetriebskosten		-£394	-£866
Fahrzeugbetriebskosten			
Flugzeugbetriebskosten			
Schiffbetriebskosten			
Betriebskosten Gebäude	-£624	-£1.274	-£432
Einnahmen Züge		+£2.608	+£11.387
Einnahmen Straßenfahrzeuge			
Einnahmen Flugzeuge			
Einnahmen Schiffe			
Kreditzinsen	-£2.000	-£2.000	-£667
Sonstiges	-£312	-£314	-£108
<b>Gesamt:</b>	<b>-£9.637</b>	<b>-£34.522</b>	<b>+£9.314</b>
Kontostand	£1.631		
Kredit	£40.000	Maximaler Kredit: £300.000	
	<b>-£38.369</b>		
£10.000 leihen	£10.000 zurückzahlen	Infrastruktur	

### Finanzüberblick

Einen Überblick über deine Gesamtfinanzen erhältst du im Betriebsgewinndiagramm:



Das ist vor allem bei Mehrspieler-Games super interessant ☺

## Übung Ziel 1

Baue eine weitere funktionierende Zugverbindung! Du musst evtl. einen weiteren Kredit aufnehmen.



## Übung Ziel 2

Jedes Mal, wenn dein Kontostand mehr als 10.000 Pfund beträgt, zahle eine Kreditrate zurück! Versuche so, möglichst schnell den Kredit zu tilgen! Wie lange dauert das bei zwei solchen Zügen? Versuche ein wenig ein Gefühl dafür zu bekommen, wie schwer (oder leicht) so ein Kredit ab zu zahlen ist, oder ob es überhaupt möglich ist? Wenn nicht – sprich, wenn deine Bahnen mit Verlust arbeiten – wirst du über kurz oder lang in Konkurs geschickt...

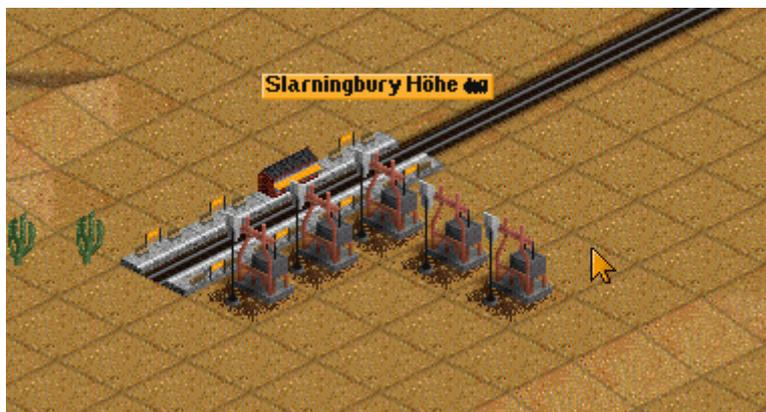
## Übung Ziel 3

Ist die Position der Bahnhöfe in einer Stadt egal? Nein, je mehr Häuser sich im Einzugsgebiet (das sind die blauen Kästchen, die du beim Bauen des Bahnhofs angezeigt bekommst) befinden, und je größer diese Häuser sind (Hochhäuser, ...), desto mehr Personen befinden sich im Einzugsgebiet deines

Bahnhofs, und desto mehr Personen werden damit auch deine Transportmöglichkeiten in Anspruch nehmen!

## Übung Ziel 4

Öltransport bringt z.B. eine Menge Cash. Versuche eine erste Verbindung von einer „Ölquelle“ zu einer „Ölraffinerie“ sowie einen Zug mit Öltankwagen zu bauen!



Dabei gibt es noch einen Trick (wo und wann genau der immer sinnvoll ist, musst du selbst entscheiden ☺): Du kannst einen Zug solange an der Abfahrt hindern, bis dieser mit einer Fracht vollgeladen ist.

Beispiel hier bei den Ölquellen: Entweder der Zug kommt im Bahnhof bei den Ölquellen, lädt auf, was vorhanden ist und fährt dann sofort zur Raffinerie.

Oder er wartet so lange im Bahnhof bei den Ölquellen, bis er voll ist. So fährt er zwar nicht sehr oft, aber wenn er dann fährt, macht er beim Entladen richtig Cash.



Wenn „mit einer Fracht voll beladen“ ausgewählt ist für einen Auftrag, dann fährt der Zug erst bei einer Beladen von 100% ab.



Beim Entladen gibt's dann natürlich relativ viel Geld dafür:



Damit lassen sich höhere Kredit-Investitionen wiederum schneller zurückzahlen. Aber Achtung: Nicht immer ist diese Einstellung tatsächlich auch sinnvoll.