

Railroad Tycoon 3



Konvertierung von RT3-Szenarien für Trainmaster



Konvertierung von RT3-Szenarien für Trainmaster

Ein Leitfaden von edbangor

Einleitung

In diesem Leitfaden möchte ich die notwendigen Informationen für die Konvertierung bzw. Präparation von RT3-Szenarien für Trainmaster liefern. Die hier veröffentlichten Tips und Hinweise basieren auf den Erfahrungen, die ich bei der Konvertierung meiner eigenen RT3-Szenarien (TheHub 1 und 2) gesammelt habe.

Hier werden möglicherweise nicht alle Dinge drinstehen, die für jede einzelne Karte individuell Gültigkeit besitzen, und andersherum liefere ich eventuell auch Informationen, die gar nicht entscheidend oder notwendig sind. Aber ich werde die wichtigsten Schritte auflisten, beginnend mit den Dingen, die *vor* dem Laden in Trainmaster zu tun sind, und dann die Punkte erläutern, die später im Trainmaster-Editor zu beachten sind.

Bitte beachtet, daß ich hier zwar von einem „Trainmaster-Editor“ spreche, dieser sich jedoch nicht von dem bekannten RT3-Editor unterscheidet. Der Begriff dient lediglich der sachlichen Abgrenzung.

Vorbereitung des Szenarios

Die meisten RT3-Karten werden in Trainmaster technisch funktionieren, ohne daß irgend etwas zu tun ist. Probleme treten immer dann auf, wenn auf der Karte Gebäude vorhanden sind, die in Trainmaster nicht (oder nicht in der althergebrachten Form) vorhanden sind. Das Spiel wird sich in diesem Fall beim Starten der Map entweder „aufhängen“ oder einen ctd (crash to desktop) produzieren. Ist dies der Fall, muß man zwangsläufig die Karte im „alten“ RT3-Editor öffnen und die betreffenden Gebäude mit dem Bulldozer entfernen.

Tip: Um im Falle des „Aufhängens“ das System nicht neu starten zu müssen, empfiehlt es sich, vor dem Starten der Karte vom Vollbild- in den Fenstermodus zu schalten (im Startmenü unter „Einstellungen“ -> „Grafik“ oder mit Hotkey F9). Dann kann man das „aufgehängte“ Fenster einfach wegklicken.

Der Szenario-Editor in Trainmaster

Wie bereits erwähnt, unterscheidet sich der Editor nicht von den bekannten RT3-Versionen. Insofern braucht man nichts neues dazuzulernen und kann sein Know-How genauso einsetzen wie bisher. Von daher werde ich hier nur die Unterschiede beschreiben, die bei der Konvertierung eines Szenarios zu beachten sind. An der äußeren Gestalt des Szenarios ist nichts zu ändern, so daß die (im Editor links in der Symbolleiste angeordneten) folgenden Tools **Geländehöhe ändern**, **Bäume hinzufügen**, **Gelände zeichnen**, **Gebiete zeichnen**, **Umgebungsgeräusche zeichnen** sowie **Abreißen** nicht benötigt werden. Allerdings sei darauf hingewiesen, daß durch häufiges Laden, Bearbeiten und Speichern die Farben und die Texturen auf der Karte zunehmend verblassen, insbesondere im Gelände rund um Wasser (Flüsse und Meere). Von daher kann es empfehlenswert sein, die Karte in dieser Hinsicht nochmals nachzubearbeiten, sobald die übrigen Schritte abgeschlossen sind.

Verbleiben also noch **Gebiete zeichnen** und **Steuerung**. Ob man Gebiete auf der Karte neu zeichnen sollte, hängt sehr von der jeweils zu bearbeitenden Karte und den zukünftigen Güterströmen ab. Also verbleibt logischerweise die Steuerung, wo die meisten Änderungen vorzunehmen sind.

Die Steuerung

Da hier, wie gesagt, am meisten zu ändern ist, werde ich die links im Menü angeführten Optionen von oben nach unten einzeln durchgehen, mit Ausnahme der Punkte **Gebiete** sowie **Computer-KI**, in denen nichts geändert werden muß.

Allgemein

Ob in der Beschreibung des Szenarios etwas zu ändern ist, hängt natürlich sehr davon ab, was man tatsächlich verändert hat. Auf jeden Fall sollten die Gewinnränge neu definiert werden (von Bronze/Silber/Gold nach Weichensteller/Stationsvorsteher/Bahnmeister).

Städte/Regionen

Auch hier gilt wieder: Ob viel, wenig oder nichts zu tun ist, hängt sehr vom jeweiligen Szenario ab. Generell gilt jedoch, daß Trainmaster im Gegensatz zu RT3 eine neuartige und wesentlich komplexere Struktur von Güterangebot und -nachfrage aufweist. Von daher sind Korrekturen und Anpassungen hinsichtlich der Balance eines Szenarios meistens notwendig. Insbesondere sollte man sich sehr genau überlegen, welche Industrien zufällig erscheinen sollten und welche nicht (entweder gar nicht oder ansonsten per Ereignis gesteuert oder „manuell“ auf der Karte platziert). Zur technischen Seite kann nur gesagt werden, daß beim Öffnen des Szenarios im Trainmaster-Editor die Einstellungen derjenigen Industrien, die in beiden Spielen vorkommen, übernommen werden und die Einstellungen der neuen, TM-spezifischen Industrien noch vorzunehmen sind.

Tip: Die neuen Trainmaster-Industrietypen werden in diesem Städte/Regionen-Menü nur dann aufgeführt, wenn sie im Menü **Industrie (gesamt)** auch aktiviert sind.

Noch ein Tip: Die Bahnhofsnebengebäude (dazu gehören neben den Hotels und Kneipen auch die vielen neuen Einrichtungen zur Zwischenlagerung von Gütern) können unter Städte/Regionen nicht länger verwaltet werden. Allerdings kann man die Verfügbarkeit dieser Gebäude im Menü **Sonderbedingungen** aktivieren (oder deaktivieren).

Spieler und Spielerpool

Eine Vielzahl an neuen Spielercharakteren hat Einzug in Trainmaster gehalten, von daher sollte man hier genau prüfen, welche der Spieler einzusetzen sind. Die Spieler sind nur dann verfügbar, wenn sie im Menü **Spielerpool** aktiviert worden sind.¹

Baudichte

Auch hier fallen Änderungen nicht zwingend an, sondern müssen nur vorgenommen werden, um das Szenario entsprechend „auszubalancieren“.

Lokomotiven

In Trainmaster gibt es (im Vergleich zu RT3) ein paar neue Lokomotiven, während einige andere nicht mehr verfügbar sind. Auch hier sollte daher geprüft werden, ob dem Spieler in Trainmaster die richtigen Loks zur Verfügung stehen.

¹ [A. d. Ü.] Die Spieler im Spielerpool wurden zwar teilweise mit neuen Namen, Bildern und Biographien versehen, jedoch wurden ihre Eigenschaften (d. h. die Parameter, die das „Verhalten“ im Spiel beeinflussen) nicht verändert. Insofern besteht die Möglichkeit, einen Spielerpool oder fest ausgewählte Spieler exakt zu übernehmen. Eine Tabelle mit der Gegenüberstellung des RT3- und Trainmaster-Spielerpools füge ich als Anhang bei.

Industrie (gesamt)

Es liegt nahe, daß hier in der Regel die meisten Anpassungen vorzunehmen sind. Aufgrund der größeren Vielfalt der Industrien in Trainmaster und der damit einhergehenden Komplexität der Struktur von Angebot und Nachfrage sind möglicherweise mehr Gebäude zu aktivieren, als das zuvor in RT3 notwendig war.²

Als ich meine beiden „TheHub“-Szenarien für Trainmaster versioniert habe, konnte ich kurzerhand die Schaltfläche „Alle aktivieren“ betätigen, da der Spieler in beiden Fällen selbst keine Industrien bauen durfte [im Menü „Sonderbedingungen“ einstellbar]. Das ist aber für einen Großteil aller Szenarien so nicht vorgesehen und von daher wird es notwendig, die Gebäude einzeln durchzugehen und sie gegebenenfalls zu aktivieren, damit sie im Szenario verfügbar sein werden. Letztlich hängt das, was man dem Spieler zur Verfügung stellt (oder nicht), ganz von den vorgegebenen Spielzielen ab. Im Zweifelsfalle sollte man ein Gebäude zunächst lieber aktivieren und die Entscheidung über eine Verwendung im Spiel dem Spieler überlassen.

Abhängig vom Startjahr (und von den Spielzielen) sollten auf der Karte einige Rohstoffe und ein paar verarbeitende Betriebe vorhanden sein. Neben den aus RT3 bekannten Rohstoffen wie Kohle, Erz oder Faserholz sollte man mindestens eine der Bauerngenossenschaften ansiedeln, damit die Lebensmittelproduktion anlaufen kann. In späteren Zeiten sollte der Spieler die Möglichkeit zur Herstellung von Elektronik, Maschinen und eventuell auch Plastik bekommen, da viele andere weiterverarbeitende Betriebe ohne Versorgung mit diesen Zwischenprodukten nichts erzeugen werden. Vor allem die Elektronik ist ein Schlüsselerzeugnis, da sie wiederum zur Produktion von Maschinen notwendig ist.

Zu beachten ist in diesem Zusammenhang auch, daß einigen Gütern in Trainmaster eine wesentlich größere Bedeutung zukommt als in RT3. Zum Beispiel fragen sehr viele Betriebe Papier als Verpackungsmaterial nach. Viele Naturressourcen (Tagebau und Minen) steigern ihre Produktion deutlich, sofern sie mit anderen Gütern (z. B. Sprengstoff, der wiederum auch erst produziert werden muß) beliefert werden. Natürlich besteht weiterhin die Möglichkeit, dem Spieler bestimmte Güter auch über Lagerhäuser oder Häfen bereitzustellen.

Tip: Wird im Editor-Modus ein Gebäude auf der Karte platziert, kann es in diesem Menü anschließend nicht deaktiviert werden (bzw. wird beim Speichern des Szenarios dann eine nachträglich erfolgte Deaktivierung rückgängig gemacht). Man sollte also nur solche Gebäude auf die Karte stellen, die der Spieler auch selbst bauen kann/darf. Dies betrifft natürlich nicht diejenigen Gebäudetypen, die ein Spieler ohnehin nicht bauen kann (wie Holzfällercamps oder Kohlebergwerke).³

Warnung: Das Herumklicken in diesem Menü kann manchmal dazu führen, daß plötzlich alle Kontrollkästchen deaktiviert sind. Dieser Fehler ist bereits von RT3 her bekannt. Es empfiehlt sich also, vor dem Aufrufen dieses Menüs nochmals zwischenzuspeichern.

Sonderbedingungen

Die Änderungen im Vergleich zu RT3 bestehen hier darin, daß die Verfügbarkeit der Bahnhofsnebengebäude (zur Zwischenlagerung von Gütern) hier gesteuert werden kann, ebenso wie die Verfügbarkeit von Hotels/Kneipen/Restaurants und der Bahnmeisterei.

² [A. d. Ü.] Das „Handbuch Industriegebäude“ enthält alle hierfür notwendigen Detailinformationen.

³ [A. d. Ü.] Allerdings ist es möglich, deaktivierte Gebäude dennoch per **Ereignis** erscheinen zu lassen. Im Szenario „Juice Train“ von Blackhawk wird dieser Trick erfolgreich angewandt.

Fracht Hafen/Lagerhaus

Sofern Häfen und/oder Lagerhäuser in RT3 spezielle Bezeichnungen erhalten haben, werden diese auch im Trainmaster-Editor problemlos übernommen. Allerdings müssen auch hier Änderungen hinsichtlich der angebotenen, nachgefragten oder produzierten Güterarten vorgenommen werden.

Güterarten, die im RT3-Editor eingestellt wurden, jedoch in Trainmaster nicht mehr existieren, werden automatisch auf „Alkohol“ gesetzt (in der alphabetischen Liste an erster Stelle). Insofern sollte man entweder die Option abschalten oder eine andere Güterart auswählen, ansonsten wird es auf der Karte für den Spieler ziemlich feucht-fröhlich zugehen.

Tip: Ich empfehle, die Lagerhäuser und Häfen zur Bereitstellung Trainmaster-spezifischer Schlüsselgüter (also z. B. die bereits erwähnten Güter Maschinen, Elektronik, Plastik und Sprengstoff) zu nutzen. Das kann die Adjustierung der Einstellungen im Menü **Städte/Regionen** für andere Industriezweige vereinfachen.

Ereignisse

Um es gleich vorwegzunehmen: hier muß sehr genau hingeschaut werden.

Alle im ursprünglichen RT3-Szenario erarbeiteten Ereignisse werden vom Trainmaster-Editor übernommen. Das Problem ist, daß in Trainmaster die Güterarten vielfältiger sind und im Vergleich zu RT3 auch ihre Reihenfolge verändert wird. Zum Beispiel wurde in der RT3-Version eines der TheHub-Szenarien Passagierladungen gezählt, in Trainmaster waren es dann jedoch Langholz-Ladungen.

Infolgedessen müssen **sämtliche Events geprüft und korrigiert** werden, die entweder

- Frachtleistungen zählen;
- die Verfügbarkeit von Gütern oder das Frachtaufkommen verändern.

Zu guter Letzt...

Ob nun Angebot und Nachfrage wie vorgesehen funktionieren werden und dem Spieler hinreichend Rohstoffe zur Produktion benötigter Güter zur Verfügung stehen, kann nur im Wege des Testspiels herausgefunden werden. So kann man aufzeichnen, was vielleicht fehlt oder nicht wie gewünscht funktioniert, und anschließend im Editor entsprechende Korrekturen vornehmen. Gerade für Trainmaster-Neulinge kann das eine Herausforderung werden. Aber genau darin liegt ja auch der Reiz des Spiels.

Ich persönlich speichere auch bei der Arbeit im Editor stets häufig und mit unterschiedlich bezeichneten (oder fortlaufend nummerierten) Versionen. So hat man stets die Möglichkeit, bei Bedarf eine ältere Version neu zu laden und weiterzubearbeiten.

Fragen zu diesem Leitfaden oder allgemeine Diskussionen zu Problemen bei der Umwandlung von RT3-Szenarien in Trainmaster-Szenarien sind in den bekannten Internet-Foren willkommen.

<http://hawkdawg.com/forums/>

<http://www.molse.de/>

Viel Erfolg!

Credits

Railroad Tycoon 3 ist ein Produkt der Software-Firma **PopTop** und erschien im Jahre 2003.

Trainmaster wurde von **Nedfumpkin** entwickelt, wobei viele andere Leute ihre Beiträge und Ideen eingebracht haben.

Konvertierung von RT3-Szenarien für Trainmaster ist ein Leitfaden von **edbangor**.

Version 1: 20. Januar 2010

(Übersetzung: El Moichi)

Aufstellung der (KI)-Spieler in RT3 und Trainmaster

#	Spielername in RT3	Spielername in Trainmaster	Stammgesellschaft in Trainmaster	A	B	C	D	E	F	G	mit:
0	Unassigned	Unassigned		100	100	100	100	100	100	100	A - Gesellschaft gründen
1	Otto Von Bismarck	Georges Nagelmackers	Cie. Internationale des Wagons-Lits	20	100	100	120	150	30	175	B - Aktien auf Pump kaufen
2	Gerson Von Bleichroder	Guillaume Pepy	Société Nationale des Chemins de Fer	50	75	55	150	100	40	175	C - Aktien leerverkaufen
3	Isambard Kingdom Brunel	Hartmut Mehdorn	Deutsche Bahn AG	200	25	25	100	175	200	80	D - Aktien anderer kaufen
4	Jay Cooke	Vladimir Yakunin	Russian Railways	80	115	100	150	200	100	100	E - Anleihen ausgeben
5	Charles Crocker	Asa Packer	Lehigh Valley Railroad	200	100	10	200	100	200	135	F - Streckenbau
6	Henckel von Donnersmarck	Charles Melville Hays	Grand Trunk National Railroad	100	115	125	180	105	90	145	G - Industrieinvestitionen
7	Daniel Drew	Sir Henry Thornton	Canadian National Railway Company	140	180	180	150	85	100	35	
8	Sir John Forrest	Sir John Forrest	Commonwealth Railways	125	85	75	100	140	175	40	
9	James Fisk	James Fisk	Erie Railroad	170	185	145	165	100	100	160	
10	Sir Sanford Fleming	Sir Sanford Fleming	Canadian Pacific Railway	100	100	100	120	200	100	20	
11	John C. Fremont	Stephen Girard	Philadelphia & Reading Railroad	180	70	70	60	170	135	100	
12	Jay Gould	Jay Gould	Union Pacific	20	200	200	200	90	55	110	
13	Adolph von Hansemann	Franklin B. Gowan	Philadelphia & Reading Railroad	45	200	100	155	100	65	150	
14	Edward Henry Harriman	N. F. Troglodyte*		170	185	190	160	120	180	185	
15	James Hill	James Hill	Great Northern Railway	200	100	100	50	200	200	140	
16	Sir Francis Hincks	Sir Francis Hincks	Grand Trunk Railroad	100	100	100	100	100	120	75	
17	Cyrus K. Holliday	David B. Hanna	Canadian Government Railroad	165	40	35	100	125	135	100	
18	Mark Hopkins	Donald Mann	Canadian Northern	100	100	100	100	100	100	100	
19	Collis Huntington	William Mackenzie	Canadian Northern	190	70	70	105	155	120	170	
20	J.P. Morgan	Paul Tellier	Canadian National Railways	100	130	100	200	100	100	200	
21	George Platner	George Kirpa	Ukrzaliznytsia	140	100	100	100	115	165	100	
22	Cecil Rhodes	Cecil Rhodes	Cape to Cairo Railway	200	100	100	100	100	200	155	
23	Thomas Scott	Thomas Scott	Pennsylvania Railroad	130	100	100	100	145	170	100	
24	Leland Stanford	Leland Stanford	Central Pacific Railroad	100	100	40	185	120	100	140	
25	Sir George Stephen	Louis W. Menk	Burlington Northern	100	100	100	100	100	100	50	
26	Lord Strathcona	Jean Pelletier	Via Rail	100	100	100	100	100	100	20	
27	George F. Train	George F. Train	Union Pacific	160	100	100	100	100	100	200	
28	Cornelius Vanderbilt	Monopoly Man		100	100	100	100	100	100	190	
29	Emperor Meiji	William Wurts	Delaware & Hudson	140	100	100	100	100	100	100	
30	George Hudson	George Hudson	North Midland Railway	135	200	200	120	140	70	100	
31	Napoleon III	J. T. Campbell*	Winchester, Paston, and Portsmouth	100	100	100	100	100	145	160	
32	Philip Thomas	Philip Thomas	Baltimore & Ohio	100	100	100	100	100	100	100	
33	Thomas Durant	Samuel Zimmerman	Great Western Railway (Canada)	100	115	100	100	175	100	165	
34	Jawaharlal Nehru	Darius Ali*	Pakistan Railways	35	100	100	35	100	165	145	
35	Clement Attlee	Ralph Budd	Great Northern Railway	35	100	100	50	145	100	135	
36	General Gentaro	Arthur Sifton	Northern Alberta Railways	25	30	30	100	100	180	100	
37	Mao Zedong	E. H. Worthington	Hawk & Badger Railroad	20	20	20	100	140	145	100	
38	Chiang Kai-Shek	B. M. Coruscate	Coruscating Load Haulers (CLH)	145	120	115	120	20	55	100	
39	William Wheelwright	William Wheelwright	Pacific Steam Navigation Company	120	120	80	100	100	115	170	
40	Minor Keith	John Molson	St. Lawrence & Champlain Railroad	130	100	100	155	100	120	175	