

Logistische Herausforderung - Erste Schritte

Inhaltsverzeichnis

- [1 Vorbereitung](#)
 - [1.1 vorgefertigte Karte](#)
 - [1.2 Abhängige Mod "Produktion Herausforderung"](#)
 - [1.3 Anzahl Städte, Industrien und deine Hardware](#)
 - [1.4 Dichte der Industrien und die Kartengröße](#)
 - [1.5 passenden Schwierigkeitsgrad finden](#)
 - [1.6 weitere Limitierungen](#)
- [2 Spielstart](#)
 - [2.1 das Startfenster](#)
 - [2.2 Auswahl der ersten beiden Städte](#)
- [3 Erschließung der ersten Städte](#)

1 Vorbereitung

So umfangreich die Modding-Features von TPF2 auch sind, können leider nicht alle nötigen Einstellungen automatisch gesetzt werden. Daher obliegt es an dir, diese Einstellungen vor dem Spielstart korrekt zu wählen. Bitte lies dir daher diesen Abschnitt besonders sorgfältig durch.

Die Mod "[Logistische Herausforderung](#)" ist Teil des Economy Modding Packs (kurz EMP) und umfasst damit mehrere Mods, die dein Spielerlebnis beeinflussen.

Der neue Spielmodus wird alleine durchs aktivieren der Mod "Logistische Herausforderung" für ein neues freie Spiel aktiviert. Du benötigst aber auch zwingend die Mod "Produktion Herausforderung" aus dem erwähnten EMP. Siehe dazu Abschnitt 1.2. Nimm dir die Zeit, um zu Entscheiden was dir gefallen könnte.

1.1 vorgefertigte Karte

Statt ein neues freies Spiel zu starten, gibt es nun auch eine vorgefertigte Karte, die dir die ganzen Entscheidungen abnimmt.

Möchtest du einfach so schnell wie möglich los legen und den neuen Spielmodus ausprobieren, ist dies der einfachste weg.

Das Savegame steht hier zum Download: [Logistische Herausforderung - normale Karte](#)

Bedenke, das du trotzdem die nötigen Mods dafür erst runter laden musst. Lies dir entsprechend die Beschreibung dort!

1.2 Abhängige Mod "Produktion Herausforderung"

Hierbei handelt es sich um eine Mod, die ebenfalls von mir programmiert wurde. Bitte aktiviere diese Mod und stelle sicher, das in dessen Mod-Einstellungen auch der Punkt "mehr Level für Industrien" aktiviert ist!

Der Multiplikator für die Anzahl der Industrien ist Empfohlen bei

mehr Angebot und Nachfrage: x2

mehr Industrien: x1

mehr Quellindustrien: x2

mehr Endindustrien: x1/2

Das ergibt 100 Industrien für 3 oder 6 Städte und 200 Industrien für 9 oder 12 Städte.

Alle Einstellung der Mod können nach belieben geändert werden, bitte passt aber auf, das die Anzahl der benötigten Industrien nicht signifikant höher liegt als 100 für 3 oder 6 Städte!

Wenn alle Regler auf x1 gesetzt werden, sind 68 Industrien für 3 oder 6 Städte nötig.

Wenn alle Regler auf x1/4 gesetzt werden, sind 39 Industrien für 3 oder 6 Städte nötig.

Hier gehts zur passenden Webdisk: [Economy Modding Pack](#)

1.3 Anzahl Städte, Industrien und deine Hardware

Auch wenn der Schwierigkeitsgrad die Mindestanzahl der Städte definiert, kannst du mit mehr Städten spielen. Wichtig zu wissen ist allerdings folgendes: Um so mehr Städte du auf der Karte hast, um so mehr Industrien brauchst du, um alles zu versorgen. Und um so mehr Industrien auf der Karte sind, um so schlechter wird die Performance. Und zwar spürbar auch mit aktuellen CPUs. Details erspare ich dir jetzt, aber das ist leider ein Problem von TPF2, der diese Mod betrifft. Das gute ist, wenn du es übertreibst, taucht das Problem nicht erst im Lategame auf, sondern im Prinzip sofort. Möchtest du unbedingt viele Industrien haben, kannst du das also auch erst mal ausprobieren. Sollten dich Lags dann in den ersten Spielstunden stören, kannst du noch mal neu mit weniger Industrien anfangen.

Die Anzahl der benötigten Industrien wird dir im Startfenster angezeigt. Je nach Einstellungen der "Produktion Herausforderung" kann sich diese ändern. In jedem Fall stellt die Mod aber sicher, das genug Städte und Industrien auf der Karte generiert wurden.

1.4 Dichte der Industrien und die Kartengröße

Empfohlen für 100 Industrien = 3 oder 6 Städte: Normal

Empfohlen für 200 Industrien = 9 oder 12 Städte: Groß

Empfohlen für 300 Industrien = mehr als 12 Städte: Riesig, Größenwahnsinnig

Zum beeinflussen der Dichte der Industrien ist meine Mod "EMP: besseres Stadt zu Industrie Verhältnis (für Kartengenerator)" hilfreich. Damit kann über dessen Mod-Einstellungen die Anzahl noch stärker beeinflusst werden. Der Standardwert von TPF2 ist 0,8 Industrien pro km². Diese kann in den Mod-Einstellungen der Mod geändert werden. Ich empfehle eher einen Wert von um die 1,0 Industrien pro km².

Wichtig: Pflastere deine Bauland nicht mit Industrien voll. Industrien werden zu einem großen Problem, wenn viele auf engen Raum platziert werden. Dann versperren diese nämlich den Platz zum Bauen von Bahnhöfen, Gleisen oder Straßen.

Es macht kaum Spaß, wenn du vor lauter Industrien keinen Platz zum Bauen deiner Infrastruktur hast. Wähle daher eine Dichte, die nicht durch Industrien überfüllt ist. Möchtest du lieber auf einer kleineren Kartengröße spielen, könntest du auch mit der "Produktion Herausforderung" die Multiplikatoren so ändern, dass weniger Industrien benötigt werden. Mit der "EMP: besseres Stadt zu Industrie Verhältnis (für Kartengenerator)" kannst du dann die Dichte anpassen.

Außerdem gibt es noch meine Mod "EMP: größere Entfernung (x2)". Diese halbiert die Dichte und verdoppelt die erlaubten Distanzen. So werden größere Karten ermöglicht, ohne dass diese automatisch mit mehr Industrien und Städten gefüllt werden. Bitte aktiviere die Mod "EMP: größere Entfernung (x2)", wenn du niedrigere Dichten möchtest, das ist in Kombination mit der Mod "Logistische Herausforderung" wichtig! Ist die Mod "EMP: größere Entfernung (x2)" aktiv, ändern sich die empfehlenden Kartengrößen wie folgt:

Empfohlen für 100 Industrien = 3 oder 6 Städte: Groß

Empfohlen für 200 Industrien = 9 oder 12 Städte: Riesig

Empfohlen für 300 Industrien = mehr als 12 Städte: Größenwahnsinnig

1.5 passenden Schwierigkeitsgrad finden

Wer die Wahl hat, hat die Qual. Bedenke, dass diese Mod dir so oder so eine viel höhere Herausforderung bietet, als TPF2 ohne Mods auf (sehr) Schwer. Geld ist nicht alles. Wenn du dir nicht sicher bist, nutze einfach die Standard-Einstellungen von TPF2 und dieser Mod. Oder entscheide dich doch erst mal für den "Einfachen"-Schwierigkeitsgrad dieser Mod. Dabei verpasst du nichts, es minimiert lediglich den Frustrationsfaktor. Spielen soll schließlich Spaß machen, sei daher Ehrlich zu dir selber.

Folgende Einstellungen haben erheblichen Einfluss auf die Schwierigkeit:

1. TPF2 Schwierigkeitsgrade: bestimmt wie viel Einnahmen du generierst. Wähle einen höheren Schwierigkeitsgrad, um langsamer Geld zu verdienen.
2. Schwierigkeitsgrad dieser Mod: bestimmt insbesondere den Zeitdruck und die Anzahl zwingend anzuschließender Städte. (Es gibt aber keine maximale Anzahl für Städte!)
3. Einstellungen der "Produktion Herausforderung": bestimme im höchsten Maße die Nachfrage von Städten und Produktionsmengen der Industrien. Beachte, dass die Mod im Standard bereits spannende Veränderungen bewirkt. Durch die Veränderung der Nachfrage von Städten kann das Spiel erschwert oder vereinfacht werden.
4. Bei den erweiterten Einstellungen von TPF2 können die Finanzregler geändert werden um Kreditlimit, Zinshöhe und die Kosten zu ändern. Wichtig: die Mod hat bereits zusätzliche Kosten!
5. Arbeiter für Industrien: Ein experimentelles Feature dieser Mod, das es in sich hat. Dieses Feature muss vor dem Generieren der Karte in den Mod-Einstellungen aktiviert werden.
6. alle meine EMP-Mods: alle meiner Mods haben den Grundgedanken, die Schwierigkeit zu beeinflussen. Zum Beispiel rückt die "Schwere Güter Herausforderung" den Punkt Gütergewichte viel stärker ins Rampenlicht. Fahrzeuge erhalten realistischere maximale Nutzlasten. Der Unterschied von Straße zu Schiene insbesondere in frühen Spieljahren wird dadurch noch deutlicher.
7. zusätzliche Fahrzeug-Mods: Geschickt ausgewählt, können diese dein Spiel massiv beeinflussen

1.6 weitere Limitierungen

- Das Startjahr muss zwischen 1850 und 1900 liegen.
- Es sind keine "Cheats" erlaubt! Heißt der Industrie- und Stadtbaubutton, Sandbox-Modus und "keine Kosten" dürfen nicht von anderen Mods aktiviert werden.
- Die erweiterten Einstellungen fürs "Stadtwachstum" dürfen nicht von anderen Mods verändert werden und müssen auf dem Standard bleiben (Emissionseinfluss darf runter geregelt werden, aber nicht erhöht)
- Bitte keine Mods verwenden, die etwas mit Güter oder Industrien machen. Meine anderen Mods sind zu dieser aber kompatibel.
- Die Controller-UI wird nicht unterstützt

2 Spielstart

2.1 das Startfenster

Begrüßt wirst du mit einem extra Informationsfenster. Die erste Seite zeigt dir an, ob alle Einstellungen korrekt sind. Sind diese nicht korrekt, erscheint ein rotes X vor dem entsprechenden Punkt. Bitte beende das Spiel und korrigiere die Einstellung.



Sind alle Voraussetzungen gegeben, also haben alle Zeilen einen grünen Haken wie oben, kannst du unten auf den Button "nächste Seite" drücken.

Auf der folgenden Seite werden dir meine Mods aus der [Economy Modding Pack](#) aufgelistet und dir noch mal angezeigt, welche davon aktiv sind.

Auf der folgenden Seite musst du den Schwierigkeitsgrad der Mod auswählen:



Sind die Schwierigkeitsgrade "Schwer" und "Brutal" ausgegraut und nicht Auswählbar wie im Bild hier drüber, prüfe bitte deine Anzahl Städte und die Anzahl der Industrien auf der Karte!

Hast du dich für einen Schwierigkeitsgrad entschieden, wählen diesen aus und klicke dann wieder auf "nächste Seite".

Lies dir nun gerne die Credits durch und klicke dann auf den Button "starte Mod-Zauber...".

Wichtig: nach klicken des Button bitte deine Maus los lassen. Bitte nun nichts anklicken! Bitte sei Geduldig, bis die Mod den nun folgenden Schritt abgeschlossen hat. Dies kann, je nach Hardware und Anzahl Industrien durchaus auch mehrere Minuten dauern. Geduld!

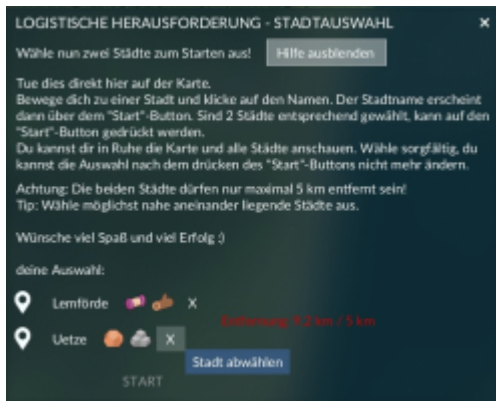
Sobald dieser Schritt abgeschlossen ist, erscheint das nächste Fenster zur Auswahl zweier Städte!

2.2 Auswahl der ersten beiden Städte

Faustregel auch im weiteren Spielverlauf: Wähle nahe liegende Städte! Du wirst am Anfang ziemlich Probleme kriegen Fortschritt zu erzeugen, wenn deine Städte zu weit von einander entfernt sind. Es macht den Spielstart unnötig kompliziert und langatmig, wenn Städte sehr weit entfernt sind. Noch besser ist es, wenn nicht nur die beiden ersten Städte, sondern auch möglichst weitere Städte dicht beieinander sind.

Magst du lieber größere Entfernungen, nutze meine Mod "EMP: größere Entfernung (x2)". Diese setzt die Faustregel natürlich nicht außer kraft, erlaubt aber eben pauschal größere Entfernungen, wie unter "Verbreitung" >> "Dichte der Industrien und die Kartengröße" ausführlich erklärt. Sie mindert insbesondere den Frust am Anfangsstadium.

Um eine Stadt auszuwählen, klicke auf dessen Namen auf der Karte. Das funktioniert genau so, wie du sonst das Stadtfenster öffnest. Für eine so ausgewählte Stadt erscheint dessen Name dann im Auswahlfenster. Wiederhole dies für eine zweite Stadt. Die Entfernung der beiden Städte wird nun im Auswahlfenster angezeigt. Ist die Entfernung zu groß, wird die Entfernung rot, wie im folgenden Bild zu sehen:



Wähle bitte dann andere Städte aus. Dazu klicke einfach auf das X hinter dem Stadtnamen oder wähle den Namen von anderen Städten auf der Karte an.

Sind zwei Städte ausgewählt und die Entfernung dieser ist akzeptiert, klicke auf den Button "Start". Nun geht der Spaß los!

3 Erschließung der ersten Städte

Kein Bug, sondern die Magie dieser Mod! Ja, deine Stadt ist zu Beginn ein kleines Dorf. Und ja, dein kleines Dorf benötigt nichts weiter als zwei einfache Güterarten. Das möchtest du sicher ändern, oder? Sehr gut, denn genau das ist die Herausforderung. Such dir wie gewohnt die passende Industrie auf der Karte und bringe die benötigten Güter in dein Dorf.

Dies ist noch nicht das Ende der Anleitung, aber diese Anleitung ist noch in Arbeit. Informationen über die neuen Spielmechaniken gibt es bereits [hier](https://www.transportfever.net/lexicon/entry/421-logistische-herausforderung-erste-schritte/). Detaillierte Erklärungen zu den neuen Spielmechaniken folgen. Bis dahin bleibt nur: Sei neugierig, halte Ausschau nach neuen Button und UI-Elementen. 