

Logistische Herausforderung - neue Spielmechaniken

Inhaltsverzeichnis

- [1 Vorworte - neuer Spielmodus](#)
- [2 Städte haben Stufen - das Hauptziel](#)
 - [2.1 die Stufen](#)
 - [2.2 stetiger Wachstum](#)
 - [2.3 der Wandel](#)
 - [2.4 die Umstellung](#)
 - [2.5 der Spielfluss](#)
- [3 die Güterketten](#)
- [4 Baugenehmigungen \(1. Meilenstein\)](#)
- [5 Forschung](#)
- [6 UI Ergänzungen - neue Informationen](#)
 - [6.1 Ziele und Meilensteine](#)
 - [6.2 Ereignisse](#)
- [7 Zeit](#)
- [8 Industrien benötigen Arbeiter \(experimentell!\)](#)
- [9 Zusammenfassung der Spielanpassungen](#)

1 Vorworte - neuer Spielmodus

Es gibt keine Fülle an Möglichkeiten. Es gibt keine lukrativste Verbindung. Man muss erschließen, was da ist. Immer. Egal wie unpassend das einem gerade erscheint.

Statt der Gewissheit, dass eine einmal angeschlossene Linie immer funktionieren wird, wird wiederholtes Umbauen zur Pflicht. Die Nachfrage steigt nicht mehr rapide, sondern nur noch langsam. Es stellt sich immer die Frage: lieber voraus planen oder lieber öfter eine Linie anpassen? Und dann sind da die Wechsel der nachgefragten Güter. So können einst sehr gewinnbringende Linien gänzlich nutzlos werden. Früher mal stark beanspruchte Streckenabschnitte leer. Es gibt auch nicht mehr einfach so modernere Fahrzeuge, diese müssen nun erarbeitet werden.

Im Detail heißt das, Industrien erscheinen erst, wenn der Bedarf besteht. Du entscheidest dich nicht zwischen vielen Industrien, sondern musst immer die Industrie anschließen, die dir vorgegeben wird. Und erst wenn diese stark ausgelastet wird, erscheint davon eine weitere. Das mag zu Beginn des Spiels noch banal sein. Hat aber einen entscheidenden Kniff: hohe Gewinne durch extra lange Strecken sind nicht drin. Und im Laufe des Spiels wirst du oft zum Umdenken und Umplanen gezwungen. Nicht nur im kleinen Rahmen. Du entscheidest nicht mehr, wann du welche Industrie anschließt, sondern nur noch, wie du diese am effektivsten in dein Netzwerk eingliederst. Du agierst nicht mehr, du reagierst nur noch. Und dabei wirst du vermutlich ein paar Eigenheiten von TPF2 kennen lernen, die dir so gar nicht bewusst waren. Doch du wirst diese Herausforderung lieben. Da bin ich mir sicher!

2 Städte haben Stufen - das Hauptziel

2.1 die Stufen

Das primäre Ziel von TPF2 ist das Wachstum von Städten. So wie du es kennst. Erreicht wird dies durch die Anlieferung von Gütern und den Personentransport. Städte werden nun durch die Mod zusätzlich in folgende

Stufen eingegliedert:

neues Dorf - Landstadt - Kleinstadt - Mittelstadt - Großstadt - Metropole - Megastadt

Maßgeblich dafür ist die Basisgröße einer Stadt, also die Einwohnerzahl ohne Wachstumsmodifikatoren. Durch die Mod wächst nun diese Basisgröße Jahr für Jahr. Allerdings nur, wenn die Versorgung ausreichend ist. Jede Stadt fängt klein an, als ein frisch gegründetes neues Dorf.



Durch die ersten Güterlinien wird daraus bald eine Landstadt. Mit ausreichend Versorgung durch Güterlinien wächst diese weiter und wird zu einer Kleinstadt, Mittelstadt, Großstadt, Metropole und schlussendlich eine Megastadt.

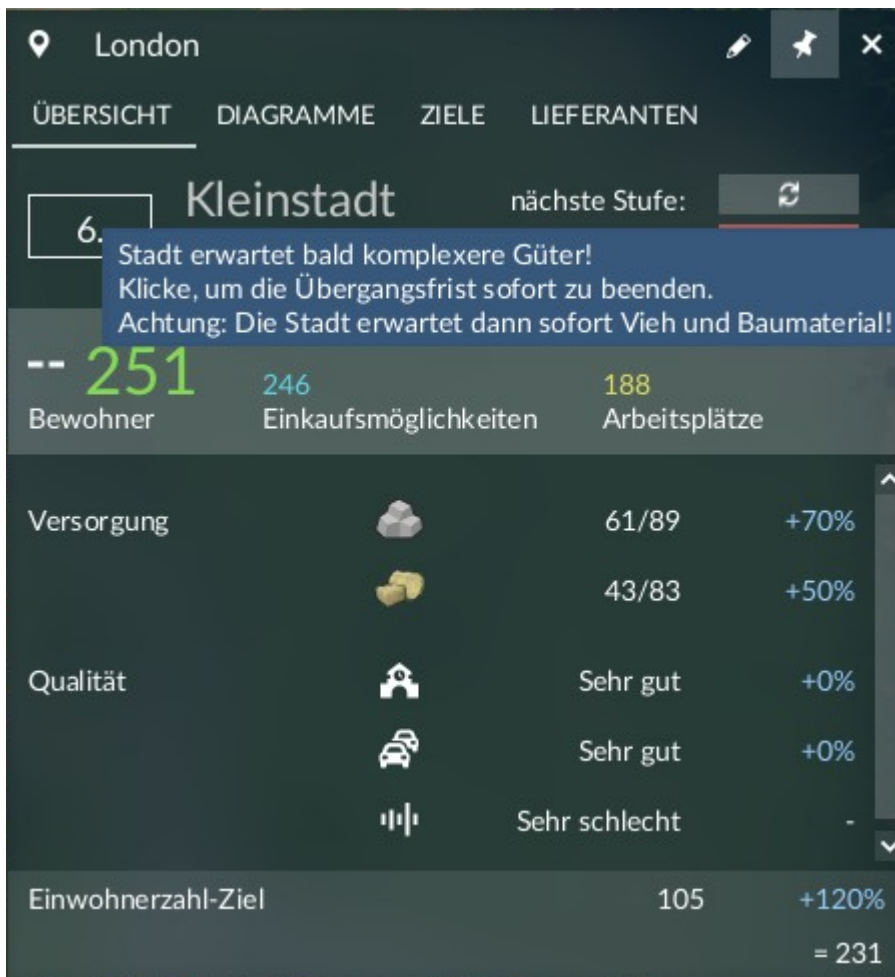
2.2 stetiger Wachstum

Städte wachsen langsam. Und auch nur wenn der Versorgungsgrad hoch genug ist. Das heißt die Versorgung von Industrien und Gewerbe muss im Durchschnitt hoch genug sein. Ist der Versorgungsgrad gegeben, wächst eine Stadt alle 12 Minuten um ein paar Bewohner. Bis diese die nächste Stufe erreicht. Dann beginnt die Phase des Wandels.

2.3 der Wandel



Sobald deine Stadt eine neue Stufe erreicht hat, beginnt der Wandel. Dies ist ein besonderer Zustand, in dem Städte auch ohne Versorgung wachsen. Dieser Zustand hält aber nicht ewig an. Sinn ist es, in dieser Zeit deine Logistik anzupassen. Und die Zeit wirst du brauchen. Am Ende des Wandels ändert sich nämlich der Bedarf der Stadt. Und hat sich der Bedarf geändert, musst du natürlich nun diesen Erfüllen. Wie Reibungslos dieser Wandel passiert, hängt maßgeblich an dir. Baue Linien um, erschließe weitere Industrien und Sorge für die Anlieferung der nun komplexeren Güter. Wenn du so weit bist, kannst du die Umstellung auf komplexere Güter dann selbst initiieren. Öffne dafür das Stadtfenster und klicke oben rechts auf "Güter sofort ändern". Doch aufgepasst, diesen Schritt kannst du nicht wieder rückgängig machen. Sorge dafür, dass deine Linien nun die entsprechenden Güter zur Stadt liefern. Und Achtung: Es läuft auch ein Timer, der die Umstellung auch ohne dein Eingreifen aktiviert, lass dir also nicht zu viel Zeit mit dem Umbau.



2.4 die Umstellung

Nach dem eine Stadt nun andere Güter benötigt, ist die Stadt auch noch eine weile in Euphorie, so lange wird die Basiszahl nicht schrumpfen. Doch der Versorgungsmultiplikator geht trotzdem verloren. Somit schrumpft die Basiszahl zwar nicht mehr, doch um so länger die Stadt nun ohne Versorgung ist, um so negativer wird das Fehlen der Güter sich auf die Gesamtanzahl der Einwohner auswirken. Und die Euphorie hält auch nur eine begrenzte Zeit an. Danach kann die Basiszahl auch schrumpfen, wenn nicht genug Güter ankommen. Nutze die Zeiten also mit bedacht, um die Versorgung der Stadt möglichst zügig und vollständig wieder herzustellen.

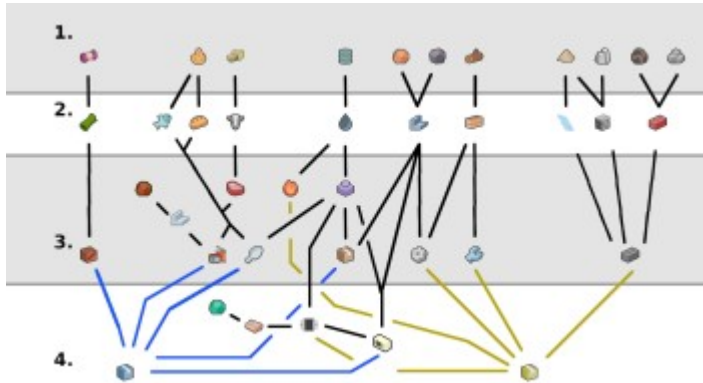
2.5 der Spielfluss

Deshalb müssen Versorgungslinien immer wieder umgebaut werden. Stell dich drauf ein, das keine Linie für die Ewigkeit ist. Und jede neue Stufe immer eine eigene kleine Herausforderung da stellt. Nicht nur das, da die Städte nur langsam wachsen, müssen Linien generell immer mal wieder angepasst werden. Tust du das nicht, kann die Versorgung unzureichend werden, dann stagniert der Wachstum. Oder noch schlimmer, Städte können sogar schrumpfen. Erfülle die Meilensteine: bring die vorgegeben Anzahl an Städte auf immer höhere Stufe. Bist du in der Lage, dies ohne Unterbrechungen zu meistern? Während die benötigten Güter für Städte immer komplexer werden, wird auch die Menge der zu transportierenden Güter immer mehr und mehr und mehr und mehr und mehr ... bis deine Städte zur Megastadt werden: die größt mögliche Basiszahl.

3 die Güterketten

Es gibt insgesamt 9 Produktionsketten und 13 verschiedene Rohmaterialien.

Die Produktionsketten sind durch Güter aus Yeol's Sensless Industries (2) erweitert. Danke Yeol!



(die horizontale Unterteilung entspricht dem Komplexitätslevel)

1. Bekleidung << Textilien << Wolle
2. Konserven << Aluminium << Bauxit
 - << Fisch << Speisefeldfrüchte
 - << Lebensmittel << Speisefeldfrüchte
 - << Fleisch << Vieh << Tierfutter
3. Fertiggerichte << Plastik << Öl << Rohöl
 - << Fisch << Speisefeldfrüchte
 - << Lebensmittel << Speisefeldfrüchte
 - << Fleisch << Vieh << Tierfutter
4. Waren << Plastik << Öl << Rohöl
 - << Stahl << Eisen und Kohle
5. Werkzeuge << Bretter << Baumstämme
6. Maschinen << Bretter << Baumstämme
 - << Stahl << Eisen und Kohle
7. Elektronik << Plastik << Öl << Rohöl
 - << Kupfer << Kupfererz
8. Haushaltsgeräte << Elektronik << 7.
 - << Stahl << Eisen und Kohle
 - << Plastik << Öl << Rohöl
9. modernes Baumaterial << Baumaterial << Stein und Lehm
 - << Beton << Sand und Kalkstein
 - << Glas << Sand

Zusätzlich gibt es auf der letzten Ebenen die großen Verteilungszentren, welche dann alle Güter als "Sammelgut" an die ganz großen Städte verteilen.

<Bild jeweils von Industrie und Gewerbeverteilerzentrum>

Dörfer und Landstädte benötige Rohstoffe, also Güter auf Komplexitätslevel 1

Kleinstädte benötigen weiter verarbeitete Rohstoffe, also Güter auf Komplexitätslevel 2

Mittelstädte benötigen hoch verarbeitete Güter, also Güter auf Komplexitätslevel 3

Großstädte, Metropolen und Megastädte benötigen alle Güter und fordern diese in Paketen an, das entspricht Komplexitätslevel 4

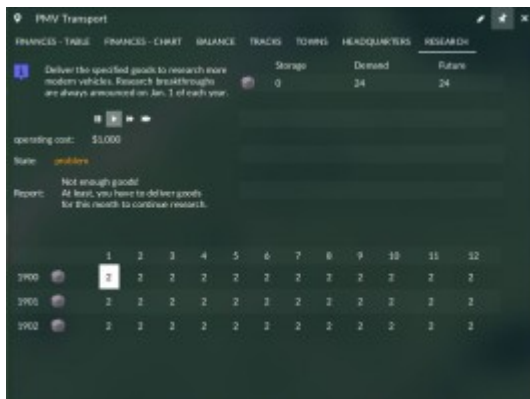
4 Baugenehmigungen (1. Meilenstein)

Du startest mit nur 2 Städten. Die anderen Städte sind zwar auf der Karte, aber du kannst diese nicht an dein Transportnetz anschließen.



Du musst nach und nach daher Baugenehmigungen kaufen, für jede Stadt einzeln. Nicht nur kostet dich das (viel) Geld, Städte bieten dir eine Baugenehmigung nicht einfach so an. Erst wenn eine gewisse Menge an Fahrgästen dein ÖPNV verwenden, sind Städte bereit dir eine Baugenehmigung anzubieten. Zudem bieten dir immer nur maximal 2 Städte eine Baugenehmigung an. Erst wenn du eine weitere Baugenehmigung erworben hast, wird eine weitere Stadt eine Baugenehmigung anbieten. Mit jeder erworbenen Baugenehmigung erhöht sich aber auch der Anspruch der übrigen Städte an dich. Du benötigst immer mehr und mehr Fahrgäste. Zu Beginn ist es dein Ziel, alle nötigen Baugenehmigungen zu erwerben.

5 Forschung



Um modernere Fahrzeuge zu erhalten musst du nun vorgegebene Güter an dein Hauptquartier liefern. Nicht viele, sondern gerade so viele, das die Forscher ihre Arbeit machen können. Sind genug Güter im Lager des Hauptquartieres, kann die Forschung anfangen. Allerdings kostet dich das natürlich auch etwas. Grad am Anfang solltest du diese Kosten auch nicht unterschätzen. Und wenn dann mehr Geld in der Kasse ist, kannst du auch darüber nachdenken, die Forschung zu beschleunigen. Achte aber beim beschleunigten Forschen unbedingt auf immer höher werdende Anforderungen. Durch Überarbeitung der Forscher kann es

dir auch passieren, das du sogar schneller forschst, wenn du die Beschleunigung wieder abschaltest. Probiere das Beschleunigen aber gerne mal aus.

6 UI Ergänzungen - neue Informationen

6.1 Ziele und Meilensteine

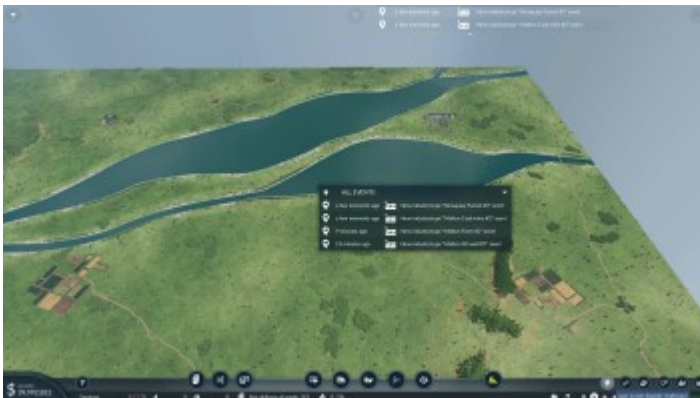
Deine neue zentrale Informationsquelle. Dein allgemeiner Fortschritt, der Status all deiner Städte oder Industrien und die Bewertung deines ÖPNVs können hier eingesehen werden. Klicke nach dem Öffnen des Fensters einfach auf den gewünschten Tab. Schau hier regelmäßig rein, um Probleme frühzeitig zu erkennen.



6.2 Ereignisse

Zusätzlich zum Warnsystem von TPF2 werden nun Ereignis-Nachrichten im oberen rechten Bildschirmrand angezeigt. Verdecken diese Nachrichten mal dein Sichtfeld, kannst du auf einen (unsichtbaren) Button unterhalb der untersten Nachricht drücken. Dadurch werden alle Nachrichten ausgeblendet.

Du kannst auch jederzeit im Ereignis-Fenster deine Ereignisse anschauen. Klicke dazu einfach auf den neuen Button unten rechts:



7 Zeit

Die Ressource Zeit, ist in der Welt der Logistik ein wichtiger Faktor. Als Mitarbeiter hat man seine Aufgaben in einem engen Zeitfenster zu erledigen. Als Leiter hat man für Projekte nur ein begrenztes Zeitfenster zur Realisierung. Und selbst als Boss eines großen Unternehmens hat man oft Fristen einzuhalten. Du bist jetzt genau dieser Boss. Du hast dich nicht einfach nur bereit erklärt, die Region zu Vernetzen, du hast auch

versprochen innerhalb fester Fristen zu handeln. Verfehlst du die Vorgaben, sind Strafen fällig. Lass dir bei deiner Aufgabe also nicht zu viel Zeit, denn auch du hast nun Verpflichtungen.

Mit jedem Anschluss einer Stadt wird ein Teil deiner Pflicht erfüllt und deine Fristen werden nach hinten verschoben.

Mit jeder Aufstufung einer Stadt wird ein Teil deiner Pflicht erfüllt und deine Fristen werden weiter nach hinten verschoben.

Tip: Du musst TPF2 nicht perfekt beherrschen, um dieser Aufgabe gewachsen zu sein. Auf keinen Fall bedeutet das, du hättest gar keine Zeit. Es ist nur so, das du eben nicht unendlich viel Zeit hast. Hast du trotzdem ein Problem damit? Siehe es einfach als "eine von vielen" Herausforderungen an, die dir hier geboten werden.

Dein Zeitkontingent wird dir immer unten Rechts angezeigt. Ist dieser Positiv, wird dieser grün dargestellt. Ist er negativ, wird dieser Rot und du musst alle 12 Minuten eine Strafzahlung leisten.

Diese Strafzahlungen fallen zudem immer höher aus, um so weiter du im Spiel voran geschritten bist. Auch werden die Strafzahlungen mit jedem erreichten Meilenstein höher. Nachsicht gibt es aber zu Beginn des Spiels. Bis zum Erreichen des ersten Meilensteins gibt es keine Strafzahlungen.

Hinweis: Magst du besonders bedrohliche Herausforderungen? Du kannst du in den Mod-Einstellungen die Option "unlimitierte Strafen" aktivieren. Dann ist die Zeit aber wirklich dein größter Feind! Schaffst du es dennoch, alle Städte zur Megastadt zu entwickeln?

8 Industrien benötigen Arbeiter (experimentell!)

Wichtig: Dieses Feature bitte nur aktivieren, wenn du bereits viel Erfahrung mit TPF2 gemacht hast! Und auch nur, wenn du ein Scheitern als extra Ansporn betrachtest. Denn genau das wird dir sehr wahrscheinlich passieren. Ich habe dich gewarnt.

Diese Spielmechanik wird in den Mod-Einstellungen aktiviert und muss dort auch wieder deaktiviert werden. Das muss VOR dem Spielstart aktiviert werden und darf NICHT wieder abgeschaltet werden!

Industrien haben keine Produktion, solange nicht eine Personenlinie Arbeiter zu diesen transportiert. Da zu Spielbeginn aber kaum Arbeiter dafür zu Verfügung stehen, benötigen diese keine Arbeiter. Man könnte sagen, diese Industrien sind "automatisiert". In den Mod-Einstellungen kann man diese Anzahl ändern.

Tip: sollte man mit großen Entfernungen spielen, empfehle ich dringen das maximum einzustellen!

Industrien, die keine Arbeiter benötigen, werden auch niemals Arbeiter benötigen.

Industrien, die Arbeiter benötigen, werden immer Arbeiter benötigen. Mit dem Level der Industrie steigt auch der Bedarf an Arbeiter.

Geschlossene Industrien werden nach kurzer Zeit durch neue ersetzt, es ist also kein sofortiges aus, wenn dir mal eine Industrie schließt. Es wird dich aber viel Zeit (und evt. auch Geld) kosten.

Dieses Feature ist zudem an den ausgewählten Mod-Schwierigkeitsgrad gebunden. Je nach Mod-Schwierigkeitsgrad wird eine Industrie erst zu produzieren Anfangen wenn ...

Einfach - 25% der Mitarbeiter verpflichtet wurden

Normal - 50% der Mitarbeiter verpflichtet wurden und einer angekommen ist

Schwer - 60% der Mitarbeiter verpflichtet wurden und 20% angekommen sind

Brutal - 80% der Mitarbeiter verpflichtet wurden und 20% angekommen sind

Gut möglich, das du bereits zu Spielstart an diesem Feature scheiterst, daher nun ein paar Tipps aus meinen Erfahrungen:

- eine Fahrtdauer von realen 12 Minuten ist viel zu lang, nutze hier unbedingt schnellere Fahrzeuge
- ignoriere die Rate und achte auf eine niedrige Frequenz von wenigen Minuten
- bei längeren Strecken (lange Fahrtdauer) ist eine besonders niedrige Frequenz vorteilhaft
- nimm die Warnungen über fehlende Arbeiter ernst, und reagiere Frühzeitig, da Änderungen an den Linien sogar erst mal negative Effekte haben können
- Verbinde möglichst die nächstgelegene Stadt zur Industrie
- achte auf überfüllte Haltestellen und Bahnsteige und steuere dagegen. Hier verschwindende Passagiere könnten wichtige Arbeiter deiner Industrien sein.
- in fortgeschrittenen Spielen können Arbeiter bei einem verzweigten Netz auch aus entfernten Städten kommen, achte daher auch beim Fernverkehr auf einen vernünftigen Takt und ausreichend Kapazitäten

9 Zusammenfassung der Spielanpassungen

	TPF2 Vanilla	TPF2 mit Logistische Herausforderung
Anzahl Nachgefragte Güter von Städten	2 bis 6 Güter	2 bis 10 Güter (2 Sammelgüter)
Anzahl Güterarten	16	37 (+2 Sammelgüter)
Rohmaterialien	6	13
Anzahl Industrien pro 6 Städte	68	100*
Summierte Nachfrage einer ausgebauten Stadt	ca. 200 Güter	ca. 2.000 Güter*
anstieg der Nachfrage von Städten	explosionsartig	langsam

erwartete Spielzeit zum maximieren einer Stadt	ca. 1 Stunde	ca. 100-200 Stunden
erhalten von modernen Fahrzeugen	einfach so über Zeit	Warentransport und Geld (Forschung)
logistische Herausforderung	moderat	sehr hoch
Spielmodus	freie Sandbox	Aufgaben/Meilensteine
müssen funktionierende Linien je geändert werden?	Nein	Ja
Stufenweise anstieg der Komplexität	Nein	Ja
klares Spielziel	Nein	Ja
Aufwand Vorbereitungen für ein Spiel	gering	höher**

* Anzahl Industrien pro Städte und die Nachfrage kann über die Mod-Einstellungen der "Produktion Herausforderung" geändert werden

** alle nötigen Informationen sind hier zu finden: [Logistische Herausforderung - Erste Schritte](#)