Einstieg in Train Fever: Solide Einnahmen

Inhaltsverzeichnis

- 1 Wann werden die Transportleistungen des Spielers genutzt?
- 2 Wohin wollen die Passagiere?
- 3 Planung & Bau der Eisenbahnstrecke
  - 3.1 Setzen der Bahnhöfe
  - 3.2 Bau der Verbindungsgleise
  - 3.3 Echte Zweigleisigkeit: Weichen und Signale
  - 3.4 Errichten von Depots
  - 3.5 Erstellen einer Linie
  - 3.6 Züge und Fahrplandichte
- 4 Errichten von Zubringerlinien
  - 4.1 Beispiel 1 für Linienkonzepte
  - 4.2 Beispiel 2 für Linienkonzepte
- 5 Warten auf Profit
- 6 Quellen

Schwierigkeitsgrad: LEICHT

Startjahr: **1850**

In **Train Fever** eine erfolgreiche Firma zu eröffnen ist an sich nicht schwer. Dennoch kann man schnell pleite gehen, wenn man die Logik des Spiels noch nicht kennt: Sie unterscheidet sich doch grundlegend von anderen Transportsimulationen wie Cities in Motion oder Transport Tycoon bzw. Locomotion. Es gibt keine Einzugsradien und Passagiere fahren auch nicht einfach nur zu einem angebundenen Bahnhof. In diesem kleinen Tutorial zeige ich euch, wie man in diesem Spiel beginnen kann. Wie immer gibt es viele verschiedene Möglichkeiten und diese stellt nur eine von vielen dar.

1 Wann werden die Transportleistungen des Spielers genutzt?

Zunächst ist es für die Bewohner wichtig, wie lange die Gesamtreisezeit beträgt: Mehr als 20 min wollen sie einfach nicht mit den Verkehrsmitteln des Spielers unterwegs sein. Darin eingerechnet sind auch die Fußwege zu Bahnhöfen und Haltestellen sowie die Wartezeiten auf die verschiedenen Verkehrsmittel. Zudem berechnen sie, ob sie zu Fuß oder später mit dem eigenen Auto nicht vielleicht schneller ans Ziel kommen.

2 Wohin wollen die Passagiere?

Die kleine Übersicht hier soll verdeutlichen, wie die einzelnen Ziele in Train Fever verknüpft sind: Für unsere erste Passagierstrecke ist zunächst nur von Bedeutung, daß die Passagiere ihre Arbeitsplätze, Einkaufsmöglichkeiten sowie Freizeiteinrichtungen von zu Hause aus erreichen können sollten.

[Blockierte Grafik: http://ftp.train-fever.net/lex…al/medi_01/Uebersicht.png]

3 Planung & Bau der Eisenbahnstrecke

3.1 Setzen der Bahnhöfe

Wir wählen uns zunächst zwei Städte auf der Karte aus. Für den Anfang ist es zudem hilfreich, wenn die Städte im Tal liegen, da besonders zu frühen Zeitpunkten die Lokomotiven noch nicht sonderlich stark sind und mit der bergigen Landschaft so ihre Probleme haben. Zudem empfiehlt es sich, das Spiel zunächst zu pausieren, da für alle gekauften Fahrzeuge Betriebskosten über die Zeit anfallen und eventuell teuer abgerissene Gebäude neu erbaut werden. .



[2] https://www.transportfever.net/lexicon/entry/5-einstieg-in-train-fever-solide-einnahmen/



Zunächst schalten wir uns in der unteren rechten Ecke die Höhenlinien und die Landnutzung ein. Eine Legende verrät uns, was die hübschen bunten Farben bedeuten. Mit Hilfe der Höhenlinien sehen wir, daß die beiden Orte am Fluß perfekt für unseren Firmenstart geeignet sind. Wir suchen uns einen geeigneten Standort für den Bahnhof im ersten Ort: Platzieren wir ihn an einer bestehenden Straße, richtet er sich automatisch an dieser aus. Man kann den Bahnhof aber auch manuell mit den Tasten N und M drehen. Für jede Linie, die man anschließen will, sollte man einen eigenen Bahnsteig einplanen. Da ich im Beispiel gleich Platz für weitere Linien haben wollte habe ich mich für 4 Bahnsteige entschieden. Stehen ein paar Häuser im Weg werden sie kurzerhand abgerissen. Nachdem der Bahnhof platziert wurde sorgen wir noch für eine gute Straßenanbindung. Vor dem Bahnhof soll später eine Bus- bzw. Straßenbahnlinie halten. Die Wege zwischen Haltestelle und Bahnhof sollen auch so kurz wie möglich sein. Daher ist es sinnvoll Straßen in zwei Richtungen von dem kleinen Bahnhofstraßenstummel aus zu bauen. Genauso gehen wir mit dem zweiten Bahnhof vor.

3.2 Bau der Verbindungsgleise

Ein kleines Problem stellt der Bau von Bahnübergängen an Straßen dar sowie der Bau von (zweigleisigen) Brücken. Wenn der Streckenverlauf in etwa geplant ist, empfiehlt es sich, diese zuerst zu bauen. Da unsere erste Strecke gleich zweigleisig gebaut werden soll (damit wir den Takt mit der Zeit unproblematisch erhöhen können) testen wir auch gleich, ob an Bahnübergängen auch wirklich 2 Gleise nebeneinander passen. Zum Bau des zweiten Gleises setzen wir kurz neben dem ersten Gleis an und ziehen es parallel zum ersten. Das Gleis nimmt automatisch den Verlauf des ersten Gleises an. Zudem muss an dem überquerten Straßenstück rechts und links des überquerten Straßenstücks genug Platz sein für kleine Rampen. Auch schräge Querungen sind möglich. Will der Übergang gar nicht so recht gelingen, kann man zunächst das Abrißwerkzeug dazu benutzen, um die Länge der Straßenstücke zu sehen (nur über das zu testende Straßenstück halten, nicht abreißen). Findet man so auch keine passende Stelle für den Übergang, reißen wir kurzerhand die Straße ab und platzieren ein längeres Stück gerade Straße senkrecht zur geplanten Gleistrasse und bauen dann unseren Bahnübergang. Erst wenn der Bau des Bahnübergangs erfolgreich war, schließen wir netterweise die Straße wieder an die alten Straßenenden an.

[3] https://www.transportfever.net/lexicon/entry/5-einstieg-in-train-fever-solide-einnahmen/



Soll eine Brücke zweigleisig über einen Fluss gebaut werden, sollte sie diesen möglichst im rechten Winkel kreuzen, damit die Brückenpfeiler gleich platziert werden. Alternativ baut man einfach 2 Brücken mit einem kleinen Abstand. Die Loks stört dies keinesfalls. :)

Image not found or type unknown

Wenn wir die Gleise legen sehen wir auch die Geschwindigkeitsbegrenzung die durch die Kurven der Gleise bedingt sind. Je enger der Radius, desto langsamer muss der Zug fahren, um nicht zu entgleisen. Im kleinsten Kurvenradius können maximal 49 km/h gefahren werden. Auf gerader Strecke wären maximal 120 km/h (auf den normalen Gleisen) möglich. Wir sollten also unseren Streckenverlauf möglichst so gestalten, daß wir mit einer hohen Geschwindigkeit fahren können, auch wenn dies die ersten verfügbaren Züge noch nicht schaffen sollten.



3.3 Echte Zweigleisigkeit: Weichen und Signale

Wir haben zwar schon das zweite Gleis parallel zum ersten gelegt. Damit Train Fever aber auch weiß, daß wir zweigleisig fahren wollen, müssen wir am Bahnhof Weichen einbauen. Zudem benötigen wir noch Signale. Für Rechtsverkehr sollten die Signale am äußeren Gleisrand stehen. Für Linksverkehr in der Mitte. Mit den Signalen teilen wir unsere Strecke in kleine Abschnitte. In jedem Abschnitt kann sich jeweils nur ein Zug aufhalten. Da unser Bahnhof zunächst nur als Kopfbahnhof dient, stellen wir am Bahnhofsausgang zunächst ein Signal vor unserer Weiche auf. Hinter der Weiche lassen wir mindestens eine Zuglänge Platz und stellen erst dann unser erstes Signal auf, damit keine Züge die Weiche blockieren. Das Signal vor der Weiche und auch das mit Abstand nach der Weiche kann man per Klick auf das Signal in den Einrichtungsbetrieb umstellen. So können sie nur noch von einer Seite durchfahren werden. Die Abstände

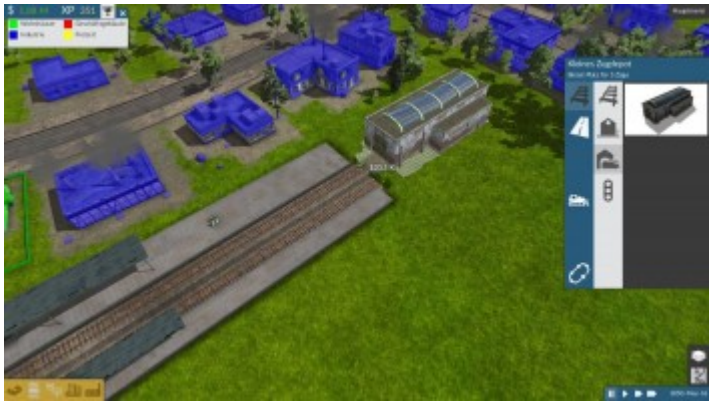
https://www.transportfever.net/lexicon/entry/5-einstieg-in-train-fever-solide-einnahmen/

der Signale zueinander sollten etwas größer, als die verwendeten Züge sein. Mehr dazu gibt's unter Signale

[Blockierte Grafik: http://ftp.train-fever.net/lex…ial/medi_01/Gleisplan.png]

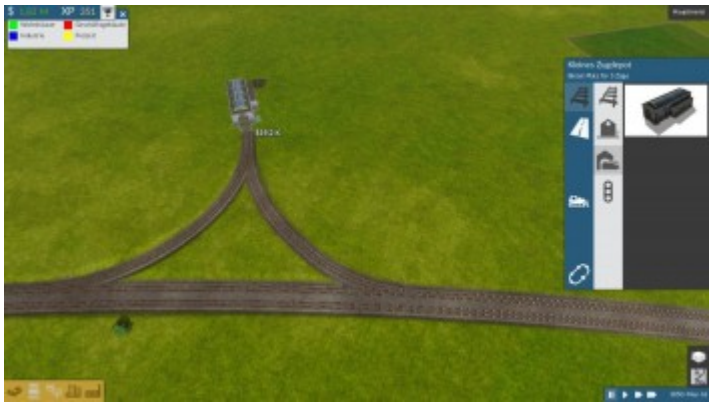
3.4 Errichten von Depots

Depots benötigen wir, um unsere Linien mit entsprechendem Rollmaterial zu beliefern. Diese werden aber nicht in die Linie mit eingebunden, müssen aber einen Anschluß zur Stammstrecke der späteren Linie haben. Für die Platzierung gibt es mehrere Möglichkeiten: zum einen kann man sie einfach an das nicht angeschlossene Ende des Gleises am Bahnhof bauen:



Oder aber auch mit einem eigenen Zubringer über eine Weiche: Der zweite Bogen muss in zwei Etappen gebaut werden.





3.5 Erstellen einer Linie

Wir öffnen das Linien-Tool aus dem Menü und klicken dann auf Neue Linie. In dem erscheinenden Fenster ist Haltestelle hinzufügen bereits ausgewählt. Wir wählen nun die beiden Bahnhöfe aus.

[7] https://www.transportfever.net/lexicon/entry/5-einstieg-in-train-fever-solide-einnahmen/



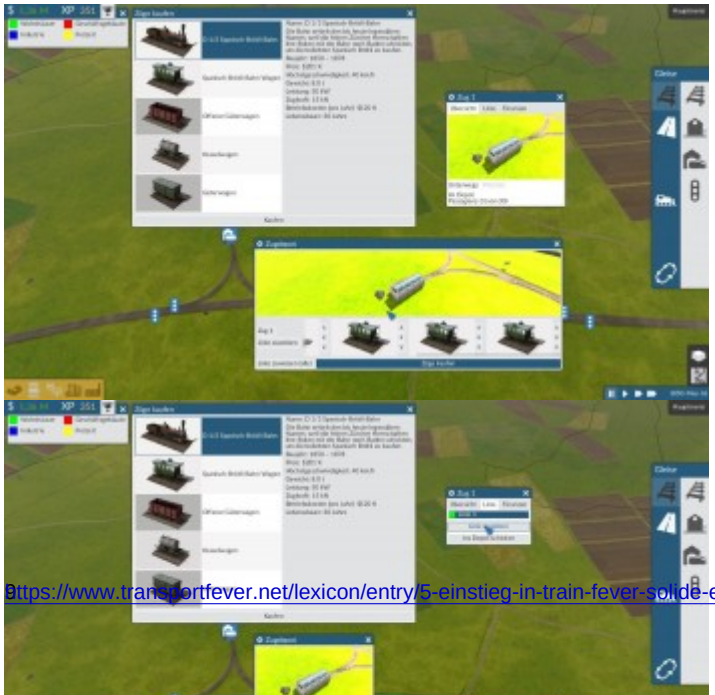
Die Strecke wird automatisch gewählt. Wenn die Hin- und Rückrichtung übereinander liegen, haben wir irgendetwas beim zweigleisigen Ausbau vergessen: In meinem Beispiel muss noch eine Weiche hinzugefügt werden. Danach sieht man, daß die Strecke wie geplant gelegt wurde:

https://www.transportfever.net/lexicon/entry/5-einstieg-in-train-fever-solide-einnahmen/



3.6 Züge und Fahrplandichte

Danach wählen wir das Depot an und kaufen unseren ersten eigenen Zug. 1850 ist nur eine Bahn verfügbar: Die Spanisch Brötli-Bahn. Diese behängen wir mit 5 passenden Wagen, damit wir immerhin 30 Passagiere befördern können. Diesen Zug weisen wir jetzt der erstellten Linie zu. Kurz auf Wiedergabe, damit wir den schicken Zug aus dem Depot rollen sehen können. Danach gehen wir wieder auf Pause. Wir wollen ja noch kein Geld verschwenden.



Quelle: https://www.transportfever.net/lexicon/entry/5-einstieg-in-train-fever-solide-einnahmen/



Wir öffnen nochmal das Linienmanagement. Dort sehen wir unter anderem auch, wie dicht der Takt auf einer Linie ist. Im Hinterkopf haben wir immer noch die 20 min Gesamtreisezeit. Mit einem 12 min Takt sprechen wir also vermutlich nur wenige Fahrgäste an. Sechs Minuten braucht das Fahrzeug also in etwa zwischen den 2 Bahnhöfen dazu kommen Fußwege zu den Wohnungen sowie die 12 Minuten Wartezeit. Also setzen wir einen zweiten Zug auf die Linie. Die Taktrate geht auf 6 min herunter. Das ist schon deutlich besser. Eventuell setzen wir noch einen dritten Zug auf die Linie.



Aber noch ist nicht alles geschafft. Wir brauchen noch Zubringer zu den Bahnhöfen, um die die Gesamtreisezeit für weitere Personen unter die magischen 20 Minuten zu bringen und so unsere Strecke auch wirklich rentabel wird.

4 Errichten von Zubringerlinien

Beim Bau der Bahnhöfe haben wir noch nicht sonderlich auf die Geländenutzung geachtet. Dies wird jetzt umso wichtiger. Mit den Zubringern wollen wir möglichst umstiegsfrei Wohngebiete mit Geschäftsgebäuden,

https://www.transportfever.net/lexicon/entry/5-einstieg-in-train-fever-solide-einnahmen/

Fabriken, Freizeitflächen und unserem Bahnhof verbinden. Die Linienführung ist hier sehr von der jeweiligen Stadt abhängig. Auf komplizierte Zick-Zack Linien sollten wir lieber verzichten. Die Fahrgäste wollen schnell zu den jeweiligen Orten bzw. zum Bahnhof. Als eine mögliche Linienführung hat sich bei mir das X bewährt. Der Mittelpunkt dieses X liegt dann vor dem Bahnhof und wird von 2 Linien bedient.

4.1 Beispiel 1 für Linienkonzepte



Die **blaue Linie 2** verbindet das Wohngebiet (*hier Ringstraße, Hauptstraße*) mit den Geschäftsgebäuden im Zentrum sowie dem Industriegebiet am anderen Ende der Stadt. Etwas optimistisch habe ich auch ein noch unbebautes Gebiet in der Nähe des Bahnhofs mit angebunden. Das Gebiet in der Nähe des Bahnhofs wird

[1] https://www.transportfever.net/lexicon/entry/5-einstieg-in-train-fever-solide-einnahmen/

durch seine gute Anbindung schnell sehr beliebt für neue Grundstücke werden. Das Gebiet wird also rasch bebaut werden, sobald das Spiel nicht mehr pausiert ist.
Die **gelbe Linie 3** verbindet das Wohngebiet im Norden ebenfalls mit den Geschäftsgebäuden im Zentrum und führt wie die Linie 2 zum Bahnhof. Von dort aus bindet sie das südliche Industriegebiet sowie die Freizeitgrundstücke im Süden (*hier Danziger Straße, Finkenweg, Schlossstraße*) der Stadt an das Liniennetz an.
Den Linientakt sollte für die Zubringer nicht mehr als 3 Minuten betragen. Auch wenn sie nicht voll ausgelastet sind, verbessern sie so deutlich die Zugverbindung zwischen den Städten.

4.2 Beispiel 2 für Linienkonzepte



die **rosafarbene Linie 4** verbindet hier das Wohngebiet im Südwesten (hier Tannenweg) mit dem Bahnhof sowie das Zentrum mit den Geschäftsgebäuden. Sie führt im Westen weiter zu weiteren Wohnhäusern sowie vielen Freizeiteinrichtungen. Die zweite Linie (**hellblau, Linie 5**) verbindet hier nicht den Bahnhof, sondern das Industriegebiet im Norden mit dem Wohngebiet im Süden. Über die Breslauer Straße als Knotenpunkt sind auch die Wohngebiete im Osten der Stadt akzeptabel mit dem Industriegebiet verbunden.

5 Warten auf Profit

Jetzt müssen wir nur noch das Spiel weiterlaufen lassen und unsere Züge, Straßenbahnen und Busse beobachten. Nach und nach sind immer neue Fahrzeuge auf dem Markt und für die Bevölkerung werden auch Autos erschwinglich. Von Zeit zu Zeit sollte man also seine Fahrzeugflotte erneuern und versuchen die Reisezeit so kurz wie möglich zu halten um weiter konkurrenzfähig zu werden. Auch sollte man die angegebene Lebensdauer nicht überschreiten.

[12] https://www.transportfever.net/lexicon/entry/5-einstieg-in-train-fever-solide-einnahmen/



6 Quellen

- Die Grafik zur Verdeutlichung der Passagier und Frachtziele ("Destinations of people and freight") ist eine Übersetzung von von www.train-fever.com
- Train Fever Spiel

https://www.transportfever.net/lexicon/entry/5-einstieg-in-train-fever-solide-einnahmen/