

BILDNER



DIE OFFIZIELLEN GUIDES

Verlag:

BILDNER Verlag GmbH

Bahnhofstraße 8

94032 Passau

<http://www.bildner-verlag.de>

info@bildner-verlag.de

Autor Lokomotivenhistorie:

Karl-Wilhelm Koch

Autoren:

Aaron Kübler

Andreas Zintzsch

Anne-Sophie Hardouin

Daniel Friedrich

Bettina Pflugbeil

Herausgeber: Christian Bildner, ISBN: 978-3-8328-5643-4

Besonderen Dank an:

Daniel, Moritz und Jonas für ihre geduldige Hilfe

© 2023 BILDNER Verlag GmbH Passau

Bildnachweis:

Portrait von Bugsy Siegel auf S. 19 von KirkAndreas, CC 4.0

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bugsy_Siegel_Gangster.png

Die Informationen in diesen Unterlagen werden ohne Rücksicht auf einen eventuellen Patentschutz veröffentlicht. Warennamen werden ohne Gewährleistung der freien Verwendbarkeit benutzt. Bei der Zusammenstellung von Texten und Abbildungen wurde mit größter Sorgfalt vorgegangen. Trotzdem können Fehler nicht vollständig ausgeschlossen werden. Verlag, Herausgeber und Autoren können für fehlerhafte Angaben und deren Folgen weder eine juristische Verantwortung noch irgendeine Haftung übernehmen. Für Verbesserungsvorschläge und Hinweise auf Fehler sind Verlag und Herausgeber dankbar.

Fast alle Hard- und Softwarebezeichnungen und Markennamen der jeweiligen Firmen die in diesem Buch erwähnt werden können auch ohne besondere Kennzeichnung warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.

Das Werk einschließlich aller Teile ist urheberrechtlich geschützt. Es gelten die Lizenzbestimmungen der BILDNER Verlag GmbH Passau.

Vorwort

Zum Spiel Railway Empire 2 gibt es drei offizielle Handbücher. Für diese Ausgabe wurden alle drei zu einem Buch zusammengefasst.

Im offiziellen Kompendium findest du alles, was du zusätzlich zu den Tutorial-Missionen im Spiel wissen musst. Tipps & Tricks zum Strecken- und Bahnhofsbau, alles über Stadt- und Bahnhofsgebäude, wie du richtige Warenketten aufbaust und welche Gefahren im Finanzwesen auf dich lauern.

Der Missions-Guide gibt dir Tipps und einen Überblick über die Kampagnen und Szenarien im Spiel und hilft dir so, deinen Lösungsweg für die Aufgaben zu finden.

Und zu guter Letzt bietet Dir der Lokkatalog einen Überblick über alle Lokomotiven im Spiel, ihre spielrelevanten Werte und zu jeder Lok den historischen Hintergrund.

Wir wünschen dir viel Spaß mit dieser Gesamtausgabe und nun fang an, dein Eisenbahnimperium aufzubauen.

Euer Team vom **BILDNER**-Verlag

Kompendium

Vorwort.....	12
Strategieoptionen	13
Spielcharaktere.....	14
Der Gangster.....	16
Die Dame	20
Der General.....	24
Der Ingenieur.....	28
Die Unternehmerin	32
Der Professor	36
Schwierigkeitsgrad	40
Spielende	44
Infrastruktur.....	47
Bahnhöfe	48
Kurztipps	48
Überblick	49
Gleisbau.....	52
Kurztipps	52
Gleise legen	53
Parallelgleise.....	55
Weichen & Kreuzungen	56
Versorgung	58
Zugverbindungen.....	60

Kurztipps	60
Zuglinien	61
Zugbeladungen	63
Problemmeldungen.....	68
Städte.....	70
Kurztipps	70
Stadtstufe	71
Stadtwachstum	72
Siedlungen.....	73
Städteliste	74

Warenwirtschaft..... 75

Landbetriebe	76
Gebäude.....	79
Kurztipps	79
Fabriken	80
Bahnhofsgebäude.....	91
Abreißen	101
Waren, Passagiere und Post.....	104
Kurztipps	104
Angebot und Nachfrage.....	107
Warenströme	113
Management.....	119
Forschung	120
Personal	123

Konkurrenten.....	125
Bankgeschäfte.....	127
Aktien und Unternehmensanteile.....	127
Anleihen	130
Sabotage	131
Saboteur einsetzen	132
Auktionen	135
Zufällige Ereignisse	136
Erpressung	136
Angebot	137
Erbschaft.....	137
Auszeichnung.....	138

Spieltechnisches..... 139

Multiplayer	140
Spielleiter sein	140
Mitspieler sein.....	141
Zusammen spielen	141
Steuerung	142
Forschungstabellen.....	144
Errungenschaften	157

Missionsguide

Vorwort.....	165
---------------------	------------

Kampagne.....	166
----------------------	------------

Kapitel 1: Eroberung der Ostküste	168
--	------------

Kapitel 2: Railway Mania	174
---------------------------------------	------------

Kapitel 3: Vorstoß nach Westen.....	180
--	------------

Kapitel 4: Die Sunset Route.....	186
---	------------

Kapitel 5: Der Nord-Express	192
--	------------

Freies Spiel	196
---------------------------	------------

Szenarien.....	198
-----------------------	------------

Übersicht Szenarien	200
----------------------------------	------------

Szenarien Nordamerika	202
------------------------------------	------------

Das Rennen von Indianapolis.....	204
----------------------------------	-----

Sternlogistik	208
---------------------	-----

Flagler's Folly	214
-----------------------	-----

Around the Great Lakes	218
------------------------------	-----

Die erste Überlandroute	222
-------------------------------	-----

Goldrausch	226
------------------	-----

Die Südroute	230
--------------------	-----

Szenarien Europa	234
-------------------------------	------------

Der Flying Scotsman	236
---------------------------	-----

Irland unter Dampf	240
--------------------------	-----

Étoile Paris.....	244
Über die Alpen	248
Quer durch Deutschland.....	252
Zwischen den Fronten.....	256
Metropolis	262

Modellbau	266
------------------------	------------

Konzessionen.....	267
--------------------------	------------

Städteübersicht	269
------------------------------	------------

Nordamerika	269
-------------------	-----

Europa	277
--------------	-----



Lokomotivkatalog

Vorwort..... 288

Die Eisenbahn vor 1830..... 289

Tipps zu den Lokomotiven..... 292

Dekadenwende292

Lokomotiven aufrüsten293

Züge nach Jahrzehnt295

Bezeichnung der Achsformeln 300

Achsentypen300

Die vier Systeme302

Liste aller Lokomotiven..... 305

Beispiellok306

Grasshopper308

Rocket 310

Adler 312

John Bull 314

Dunham..... 316

Derwent 318

Firefly320

Reindeer.....322

G&M American.....324

Limmat326

Philadelphia328

Rensselaer.....330

Jenny Lind.....332

Iron Duke334

Rhein.....336

Le Continent338

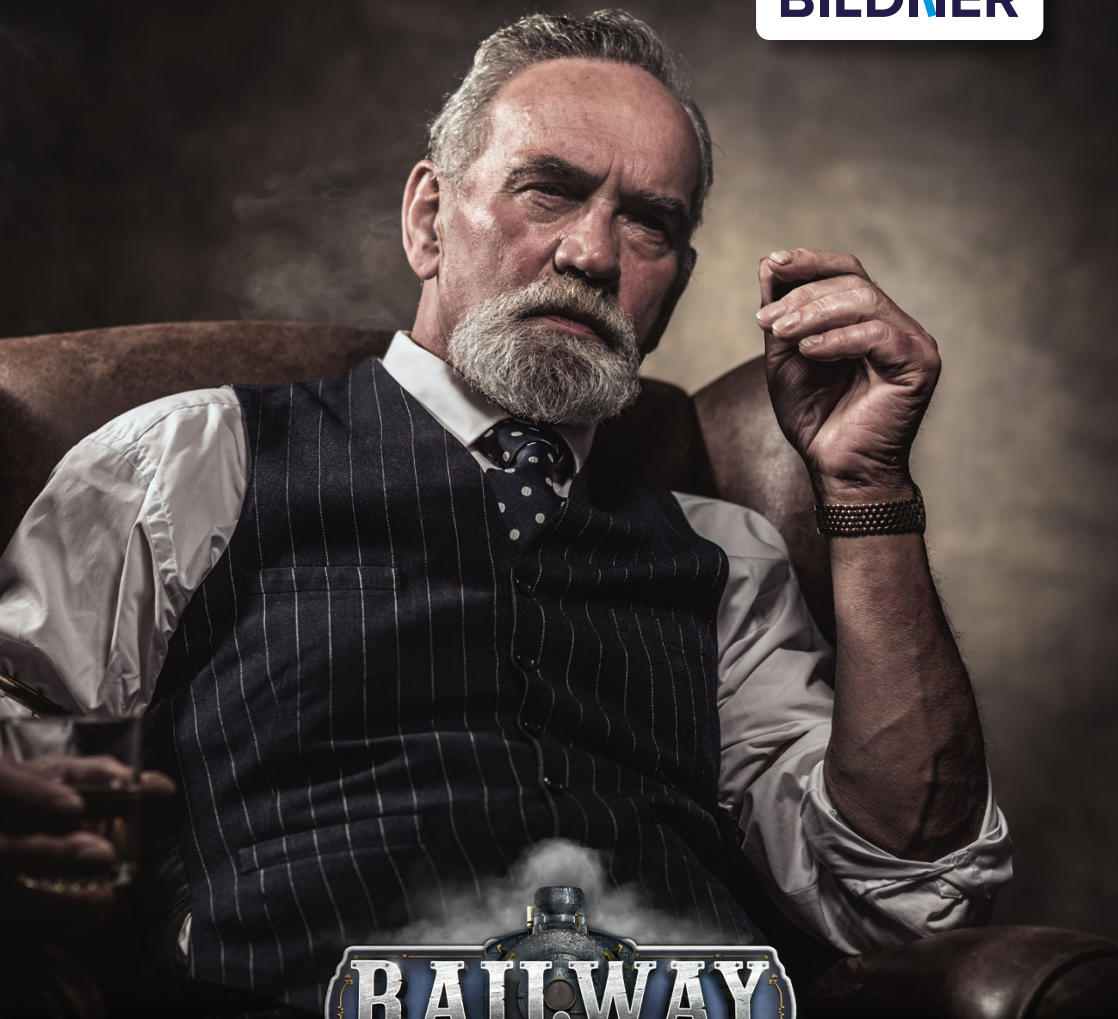
PLM Bourbonnais ..340

Waverley Class342

Tyson T.-Wheeler344

No. 51 Dragon	346	Rogers T.-Wheeler...	388
Rogers Mogul	348	Old Maude	390
Hulda	350	Rail Crusher D17/1 ..	392
Rogers American	352	Taff Vale Tank	394
Klasse F	354	PLM Coupe vent	396
Consolidation	356	Pacific	398
Baldwin T.-Wheeler	358	Mallet.....	400
Sächsische 3b	360	Berkshire	402
030 C Ouest	362	Preußische T16	404
Forquenot P0340	364	Preußische P8.....	406
Inyo	366	PO Pacific	408
Class 121	368	Mountain	410
Brooks Mogul	370	Bayer. Gt2X 4/4.....	412
Mastodon	372	Santa Fe.....	414
Shay Class C.....	374	A3 Flying Scotsman	416
No. 701 de Glehn	376	Texas	418
PRR D12	378	Super Hudson.....	420
Preußische G5	380	PLM 151A 7.....	422
PLM 4D	382	EMD E-Serie.....	424
NYC American.....	384	Mallard	426
Atlantic.....	386	Bildnachweise	428

Weiterführende Quellen..... 430



— OFFIZIELLES —
KOMPENDIUM

TIPPS, TRICKS, GUIDES & MEHR

Vorwort

Die Tutorials in Railway Empire 2 führen den Spieler, also dich, schon einmal sehr gut in das Spiel ein und erklären die wichtigsten Mechanismen. Daher empfehlen wir auf alle Fälle, diese zu spielen. Aber dennoch werden einige Fragen offen bleiben: Wie baue ich vernünftige Gleiskreuzungen oder Abzweigungen, warum liefert meine Frachtllok kein Gemüse vom Landbahnhof nach München obwohl das Bahnhofslager randvoll ist, wie setze ich Lagerhäuser sinnvoll ein und viele mehr.

Genau diese Fragen versuchen wir dir in diesem Buch zu beantworten und wir erklären dir viele Mechanismen des Spiels, die dir dabei helfen werden, eine erfolgreichere Bahngesellschaft zu betreiben. Neben Tipps zum Gleis- und Bahnhofsbau, findest du alles über die Warenwirtschaft und dem Management deines Unternehmens.

Einige Historische Fakten, Erklärung zum Multiplayer eine Steuerungsübersicht und eine Liste aller Achievements runden das Buch ab.

Und jetzt viel Spaß beim Lesen und Stöbern!

Euer Team vom **BILDNER**-Verlag

STRATEGIE- OPTIONEN



Spielcharaktere

In Railway Empire 2 schlüpfst du in die Rolle einer Eisenbahngesellschafterin oder eines Eisenbahngesellschafters mit dem Ziel, dein Unternehmen zu Größe und Ruhm zu führen/verhelfen, um dir letztendlich ein Imperium aufzubauen.

Dafür stehen dir **sechs verschiedene Charaktere** zur Verfügung, die du spielen kannst. Es handelt sich dabei nicht ganz um fiktive Personen, aber wichtige historische Persönlichkeiten dienten den Charakteren als Inspirationsquelle und Vorlage.

Entscheidend für dich zu wissen ist, dass jedem Charakter insgesamt **drei Eigenschaften** zugewiesen werden, wovon **zwei positive** Auswirkungen auf dein Spiel haben werden und **eine** davon dir deine **Arbeit erschweren** soll.

Sowohl in den Szenarien, als auch im Freien Spiel und im Modellbau, kannst du deinen Charakter frei wählen. Dabei ist es dir freigestellt, ob du nach Sympathie entscheidest, dir mit





deiner Wahl bestimmte Herausforderungen stellen möchtest oder du anhand der Eigenschaften entscheidest. Sich jedoch vorher zu informieren, ist sicherlich nicht die schlechteste Idee und kann dir helfen, dein Unternehmen leichter erfolgreich zu führen. In diesem Buchkapitel werden nun jedem dieser sechs Spielcharaktere nachfolgend je zwei Doppelseiten gewidmet, auf denen du sie kennenlernen wirst.

Neben Informationen zum Aussehen, der Interaktionsweise und den Eckdaten in Form eines Steckbriefs werden dir natürlich auch die wertvollen Positiv- und Negativeigenschaften, unterfüttert mit hilfreichen Tipps, an die Hand gegeben, die dir eine gute Entscheidungsgrundlage bieten werden.

Neben den Spieldaten erfährst du vieles über die **historische Person**, die als Vorlage für den jeweiligen Charakter gedient hatte. Du wirst überrascht sein, welche interessante Persönlichkeiten sich dahinter verbergen.



Der Gangster



Einschüchternd

Kann Fabriken von der Stadt ohne Auktion erwerben.



Dubiose Geschäfte

20 % Chance auf Erstattung der Kosten einer Auktion.



Fachfremd

30 % höhere Kosten für Gleise, Tunnel und Brücken.

Barti wurde als Kind russischer Einwanderer im New Yorker Stadtteil Brooklyn geboren, wo er später seine Karriere als Gangster begann. Bereits als Jugendlicher gründete er eine Gang und arbeitete sich später rasch als kluger Kopf und kompetenter Geschäftsmann in der Kosher Nostra hoch. Als wichtige Figur im Schmuggel legaler und illegaler Waren, stieg er in das Eisenbahngeschäft ein, um die Transportwege seiner Organisation sicherzustellen. Im Geschäft gibt er sich meist zivilisiert, schreckt jedoch nicht vor Sabotage zurück, um die Konkurrenz auszuschalten.

Fabriken werden bei längeren Spielen immer wichtiger: Daher je länger das Szenario oder das Spiel geht, desto mehr kommen die Vorteile zum Tragen.

Die höheren Baukosten sind gerade in der frühen Spielphase hinderlich. Ohne Konkurrenten bringen seine Vorteile nichts. Der Gangster ist eher ein fortgeschrittener Charakter.



Steckbrief

Name.....Bartholomew „Barti“ Shiloh
Unternehmen..... Flamingo Rail Inc. (FLAM)
Nationalität.....USA
Alter.....31
Persönlichkeit Freundlich/Cholerisch

Aussehen

Bartis Markenzeichen ist sein unverschämt hübsches Gesicht. Er wirkt wie aus einem Gangster-Hollywoodstreifen gepflückt, noch bevor es Hollywood überhaupt gab. Er blickt mit seinen blauen Augen frech in die Kamera, den Anflug eines Lächelns um die Mundwinkel. Lediglich wenn er sich ärgert, fällt die Fassade geschäftsmäßiger Freundlichkeit und der eiskalte Killer darunter kommt zum Vorschein.

Barti hat volle, braune Haare und liebt seine extravaganten Anzüge. Er trägt für gewöhnlich Krawatten und ist niemals ohne Zigarre anzutreffen, was seine Spuren jedoch noch nicht auf seinen perfekten Zähnen hinterlassen hat.

Interaktion mit dem Spieler

Redet mit dem Spieler überaus freundlich und kumpelhaft; fängt an zu schreien und zu drohen, wenn er bei etwas verliert.



Historische Vorlage

Barti ist angelehnt an Benjamin „Bugsy“ Siegel, einen berühmt-berüchtigten Kriminellen des frühen 20. Jahrhunderts. Bugsy war in die Geschäfte der „Kosher Nostra“ (der jüdischen Mafia, nicht zu verwechseln mit der „Cosa Nostra“) als auch der italienisch-amerikanischen Mafia verwickelt.



Er gilt als eines der Gründungsmitglieder der „Murder, Inc.“, einer US-amerikanischen kriminellen Vereinigung, der Hunderte von Morden zugerechnet werden. Schon in seiner Jugend war er ein einflussreicher Alkoholschmuggler und gewann im Laufe seines Lebens zunehmend an Einfluss – dazu trug bei, dass er als sehr charismatisch und attraktiv galt.

Der Name seines Unternehmens „Flamingo Rail Inc.“ ist dem „Flamingo Hotel“ nachempfunden, das er in den 40er Jahren in Las Vegas führte. Im Alter von 31 wurde er in seiner Wohnung in Beverly Hills durchs Fenster erschossen – der Täter wurde nie gefasst. Es wird vermutet, dass seine Mobster-Kontakte in seinen Tod verwickelt waren, denn für die Konstruktion des Flamingo Hotels soll er rund eine Million Dollar des Mobs veruntreut haben.

Die Dame



Fabrikantin

Aufwerten von Fabriken und Landbetrieben ist 30 % günstiger.



Visionärin

Alle Neubauten innerhalb einer Stadt sind 50 % günstiger.



Raue Führung

Personal kostet 15 % mehr.

Madam C. J. Ward war die erste unter ihren älteren Geschwistern, die in Freiheit zur Welt kam. Sie wuchs in Delta, Louisiana, auf und begann als junge Frau eine Karriere als Vertreterin für Kosmetika. Da Haarpflegeprodukte jedoch in erster Linie auf die Bedürfnisse weißer Frauen zugeschnitten waren, kam sie auf die Idee verfügbare Produktlinien speziell für Afroamerikanerinnen weiterzuentwickeln.

Rasch wurde klar, dass sie einen Kassenschlager kreiert hatte und so stand sie bald an der Spitze eines schnell wachsenden Unternehmens mit vielen Fabriken und einem großen Vertriebsnetz. Um auch den Transport ihrer Produkte besser kontrollieren zu können, stieg sie schließlich in das Eisenbahngeschäft ein, dessen Ausbau sie seitdem mit Feuer und Stil vorantreibt.

Die gesparten Kosten sind so gut, dass du sobald möglich Fabriken bauen solltest. Viele Fabriken und Landbetriebe im Besitz sind ein Muss für die Dame.

Stadtneubauten und Aufwerten von Betrieben wird erst im fortgeschrittenen Spiel interessant. Im frühen Spielstadium merkt man nur die Nachteile.



Steckbrief

Name..... **Madam C. J. Ward**
Unternehmen..... **M. W. Manufacturing (MWM)**
Nationalität..... **USA**
Alter..... **36**
Persönlichkeit **Kühl/Leidenschaftlich**

Aussehen

Madam Wards Kleidung ist generell sehr elegant, aber zweckmäßig in hellen Farben wie Weiß, Beige oder Grün. Ihre dunklen Haare trägt sie immer hochgesteckt und die meiste Zeit verborgen unter einem ihrer schicken Hüte. Darüber hinaus ist sie nur selten ohne zumindest eines ihrer Geschäftsbücher anzutreffen, die sie immer studiert, wenn sich die Gelegenheit ergibt.

Interaktion mit dem Spieler

Dem Spieler gegenüber kühl, tritt sie als Underdog auf; hat viel Herzblut in ihre Firma gesteckt und ist leidenschaftlich dabei, sie wachsen zu sehen.



Historische Vorlage

Madam Ward basiert auf Madam Charles Joseph Walker, der ersten Selfmade Millionärin Amerikas, die auch als eine der erfolgreichsten afroamerikanischen Geschäftsfrauen aller Zeiten gilt.

Geboren wurde sie 1867 als Sarah Breedlove im Bundesstaat Louisiana. 1906 heiratete sie ihren inzwischen dritten Ehemann Charles Joseph Walker, was ihr den Namen „Madam C. J. Walker“ einbrachte.



Sie arbeitete ursprünglich als Waschfrau und litt unter Kopfhauterkrankungen und Haarausfall, weswegen sie begann, sich für Haarpflege zu interessieren. Sie fing an als Vertreterin für Haarpflegeprodukte zu arbeiten, gründete später aber ihr eigenes Kosmetikgeschäft. Ihr Verkaufssystem, welches daraus bestand, die Produkte hauptsächlich von Tür zu Tür zu vermarkten, war so erfolgreich, dass sie zum Höhepunkt ihres Geschäftserfolgs mehr als 20.000 Verkäuferinnen ausgebildet hatte.

Madam Walker war bekannt für ihre Philanthropie und ihren Einsatz zum Wohle der Gesellschaft. Sie spendete große Summen an Organisationen, die sich für verschiedenste Bereiche einsetzten, darunter die Förderung und Erhaltung von Kunst, die Rechte von Afroamerikanern, finanzielle Bildung der Bevölkerung als auch die Verleihung von Stipendien.

Sie starb am 25. Mai 1919 im Alter von 51 Jahren an Nierenversagen und Komplikationen ihres Bluthochdrucks. Viele Auszeichnungen und Stipendien sind nach ihr benannt und 2020 veröffentlichte Netflix eine Miniserie über ihr Leben.

Der General



Sichere Logistik

10 % höhere Einnahmen durch Fracht und Post.



Strenges Regiment

30 % niedrigere Gleisbaukosten.



Bodenständig

30 % höhere Kosten für Tunnel & Brücken.

General G. M. Donovan wurde im kleinen Städtchen Danvers, Massachusetts, geboren, musste jedoch durch die stets wechselnden Gelegenheitsjobs seines Vaters häufig umziehen. Bereits mit vierzehn Jahren half er ihm eine neue Eisenbahnstrecke zu vermessen und hinterließ dabei einen so guten Eindruck, dass ihm ein Ingenieursstudium ans Herz gelegt wurde. Kurz nach dessen Abschluss zog er in den Krieg, wo er als Offizier und Eisenbahnexperte eingesetzt, später verwundet und schließlich ehrenvoll entlassen wurde. Disziplin und Ehre sind Donovan sehr wichtig, doch schlägt er so hart zu wie jeder andere, wenn es darum geht, den Feind zu besiegen.

Mehr Einnahmen und weniger Kosten kann man immer benötigen und Brücken und Tunnel lassen sich oft vermeiden. Ein guter Startcharakter und Allrounder!

Ein guter Boost zu Spielbeginn, später im Spiel sind Gleisbaukosten nicht mehr so relevant. Karten/Szenarien mit schwierigem Gelände sollte man mit dem General meiden.



Steckbrief

Name.....General G. M. Donovan
Unternehmen.....General Steam Ltd. (G.S.)
Nationalität.....USA
Alter.....40
Persönlichkeit.....Kühl/Kontrolliert

Aussehen

Der Krieg hat seine Spuren in General Donovans Zügen hinterlassen und tiefe Linien hineingegraben, die ihn älter erscheinen lassen, als er ist. Auch nach dem Krieg hat er seine Uniform nicht abgelegt und trägt seine Rangabzeichen mit Stolz. Immer griffbereit ist dabei seine Pistole, ohne die er nicht aus dem Haus geht. Trotz der Erfahrungen des Krieges ist seine Haltung so ungebrochen wie sein Rückgrat und die Beinverletzung erkennt man erst beim zweiten Hinsehen.

Interaktion mit dem Spieler

Redet mit dem Spieler in kühlem Befehlston; flippt nicht aus, wenn er beispielsweise eine Auktion verliert, sondern gibt sich ehrenhaft geschlagen.



Historische Vorlage

Grenville M. Dodge, geboren 1831, war ein Offizier und Eisenbahnmanager, der Amerikas Verkehrslandschaft bedeutend mitgestaltete. Als „Architekt der transkontinentalen Eisenbahn“ ermöglichten seine Führungsqualitäten und sein Fachwissen die Fertigstellung der ersten transkontinentalen Eisenbahn der Nation, die das Transportwesen revolutionierte und die Expansion nach Westen förderte.



Dodge beendete sein Studium des Ingenieurwesens 1851. Während des Sezessionskriegs diente er im Unionsheer und stieg bis zum Rang des Major General auf, bevor er 1866 das Militär verließ. Sein Dienst hätte beinahe frühzeitig geendet, denn 1864 wurde er von einem Scharfschützen der Konföderation mit einem Schuss am Kopf getroffen.

Dodges Engagement für den Eisenbahnbau und sein enormes Fachwissen erregten noch während seiner Dienstzeit die Aufmerksamkeit von Präsident Lincoln und führten zu seiner Ernennung zum Chefindingenieur der Union Pacific Railroad.

Lincoln hatte Dodge schon 1863 einberufen lassen, damit er einen geeigneten Startpunkt für die transkontinentale Eisenbahnstrecke bestimmen konnte. Dodges Innovationen in den Bereichen Technik und Bau trugen maßgeblich zur Fertigstellung der 1.776 Meilen langen ersten transkontinentalen Eisenbahn bei, die 1869 mit der Zeremonie der Goldenen Ähre in Promontory Summit, Utah, ihren symbolischen Höhepunkt fand. Er starb am 3. Januar 1916.

Der Ingenieur



Technisches Genie

20 % niedrigere Kosten für Gleise, Tunnel und Brücken.



Instandhaltung

Alle Lokomotiven benötigen 10 % weniger Wartung.



Emotionslos

Der Bonus durch Expresszüge beträgt 5 % statt 10 %.

Idris wurde in Portsmouth, Großbritannien, als Kind eines Franzosen und einer Engländerin geboren. Obwohl seine Familie nie besonders reich und manchmal von Schulden geplagt war, studierte er am Lycée Henri-IV in Paris um sich den Traum zu erfüllen, ein Ingenieur zu werden.

Bereits dort finanzierte er sich mit Gelegenheitsjobs und dem Wohlwollen seiner Freunde seine ersten Erfindungen. Seit damals hat er sich als genialer Erfinder einen Namen gemacht, der sich von Fehlschlägen nicht entmutigen, sondern anspornen lässt. So stürzt er sich voller Tatendrang in die aufregende Ära der Dampflokomotiven.

Der Instandhaltungsbonus hält deine Züge am laufen und die niedrigen Baukosten lassen dich gleich günstig loslegen - ein guter einfacher Allrounder, den man fast immer spielen kann.

Expresszüge können einen Großteil der Einnahmen stellen, dann machen sich 5 % durchaus bemerkbar.

Der Ingenieur



Steckbrief

Name..... Idris K. Bailey
Unternehmen..... Rolling Thunder (ROLL)
Nationalität..... Großbritannien
Alter..... 26
Persönlichkeit Freundlich/Impulsiv

Aussehen

Idris bemüht sich darum, so aufzutreten, wie es von einem englischen Gentleman erwartet wird. Er trägt gerne Anzüge mit schicken Schuhen, doch bleibt die Kleidung nie lange sauber. Meistens reicht ihm der Schlamm bis zu den Knien und auch der Rest seiner Kleidung ist von Motoröl befleckt, zerknittert und unordentlich. Idris hat ein rundliches Gesicht mit Koteletten. Seine Augen sind grün und seine Haare dunkelbraun. Wenn er nachdenken muss, hüllt er sich in den bläulichen Rauch der Zigarre, ohne die er eigentlich nie anzutreffen ist.



Interaktion mit dem Spieler

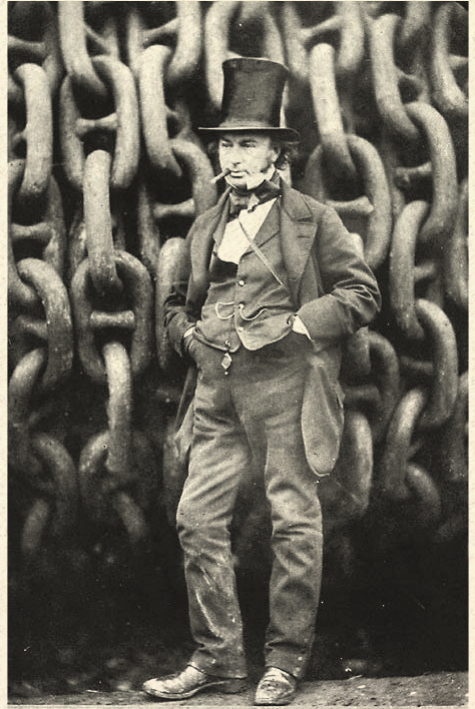
Redet mit dem Spieler freundlich aber impulsiv; ist von Konkurrenz begeistert und von Niederlagen dazu getrieben, sich noch mehr anzustrengen.

Historische Vorlage

Idris Bailey ist Isambard Kingdom Brunel nachempfunden, einem bekannten Bauingenieur, der während der industriellen Revolution in England lebte. Er wurde 1806 in Portsmouth geboren und war der Sohn von Marc Isambard Brunel, der den ersten Unterwassertunnel der Welt entworfen hatte.

Isambard Kingdom Brunel interessierte sich schon in jungen Jahren für das Ingenieurwesen und erhielt seine Ausbildung in Frankreich. Er arbeitete an vielen innovativen Projekten, darunter dem Themse-Tunnel, der Clifton Suspension Bridge und der Royal Albert Bridge. Seinen vermutlich bedeutendsten Beitrag leistete er jedoch auf dem Gebiet der Eisenbahnen. Brunel entwarf und beaufsichtigte den Bau der Great Western Railway, die für ihre Zeit bahnbrechend war und eine breitere Spurweite als die bis dahin übliche verwendete. Dies ermöglichte eine höhere Geschwindigkeit und Stabilität der Züge.

Er starb im Alter von 53 Jahren an einem Schlaganfall. Zwar war Brunel zeitlebens sehr erfolgreich, doch hatte viel mit Kritik und Krankheiten zu kämpfen. Zu letzterem mag sein überdurchschnittlich höhere Zigarrenkonsum beigetragen haben – Quellen erzählen, dass er täglich bis zu 40 Stück geraucht haben soll.



Die Unternehmerin



Sozialkompetenz

5 % höhere Effizienz des Personals.



Werbewirksam

Der Bonus durch Expresszüge beträgt 20 % statt 10 %.



Sicherheitsbewusst

Wartungen laufen 10 % langsamer ab.

Hélène wurde im französischen Dünkirchen als Tochter eines reichen Händlers geboren, der ihr nach seinem Tode jedoch nur einen kleinen Teil seines Vermögens vermachte. Nachdem Nachlassverwalter und gierige Verwandtschaft einen weiteren Gutteil verprasst hatten, übernahm sie selbst die Kontrolle über die verbliebenen Geschäfte. Seither konnte sie mit klugen Investitionen in die Eisenbahn ihr geerbtes Kapital vervielfachen und ist davon überzeugt, dass sie mit guter Planung und strikter Führung eine der reichsten Frauen der Welt werden kann. Mit harter Hand und einer Nase fürs Geschäft arbeitet sie hartnäckig an ihrem Erfolg.

Da Expresszüge eine gute Einnahmequelle sind und die höhere Effizienz Kosten, Transportzahlen und auch die Wartung verbessert, ist die Auswahl der Unternehmerin meistens bedenkenlos zu empfehlen.

Für Szenarien, in denen viel Fracht und Geschwindigkeit wichtig sind, ist die Unternehmerin eher die zweite Wahl.

Die Unternehmerin



Steckbrief

Name.....Hélène Gérard
Unternehmen..... Chemins Magiques (MAG)
Nationalität.....Frankreich
Alter.....31
Persönlichkeit Freundlich/Verbissen

Aussehen

Hélène schwört auf preiswerte, aber elegante Kleidung, die ihren immensen Reichtum nur andeutet. Ihre blonden Haare sind immer perfekt frisiert und meistens von einem eleganten Hut geziert, von dem manchmal ein Schleier herabhängt. Zwar raucht sie, schwört jedoch auf Zigarettenspitzen, um Asche von ihrer Kleidung und Verfärbungen von ihren Fingern fernzuhalten. Ihr Gesichtsausdruck ist kühl und konzentriert, jedoch nicht unfreundlich.

Interaktion mit dem Spieler

Ist dem Spieler gegenüber grundsätzlich positiv eingestellt, aber auf Erfolg versessen; ist verärgert, wenn sie verliert, und teilt bissige Kommentare aus.



Historische Vorlage

Hélène ist lose Henriette Howland Robinson „Hetty“ Green nachempfunden, einer einflussreichen amerikanischen Geschäftsfrau des 19. Jahrhunderts. Geboren wurde sie 1834 in Massachusetts.

Sie gilt als eine der geizigsten Millionärinnen der Geschichte – auf heutige Währungen umgerechnet wäre sie sogar als Milliardärin einzuordnen.

Eine Geschichte erzählt beispielsweise davon, wie sie einmal mit 200.000\$ im Arm aus einem öffentlichen Wagen gestiegen kam (inflationsumgerechnet entspricht das heute 7 Millionen Dollar). Als der Wallstreet-Bänker, der sie in Empfang nahm, sie darauf hinwies, dass es vielleicht eine gute Idee wäre, beim nächsten Mal eine etwas sicherere Transportmöglichkeit in Anspruch zu nehmen, wurde er sofort schnippisch von ihr zurecht gewiesen: „Vielleicht können Sie sich ja eine Kutschenfahrt leisten. Ich kann das nicht.“

Andere Quellen behaupten, sie hätte an manchen Tagen sogar ihr Mittagessen – Haferflocken – auf den Heizkörpern der Wallstreet-Banken erwärmt, um Geld für den Ofen zu sparen.

Trotz dieser Eigenheiten galt sie als extrem einflussreiche und respektierte Geschäftsfrau. Sie starb 1916 im Alter von 81 Jahren, laut der New York Times als „Reichste Frau in Amerika“. Sie hinterließ ihren Erben etwa 100 Millionen Dollar.



Der Professor



Redegewandt

Die Kosten einer Auktion werden nachträglich um 30 % reduziert.



Verhandlungssicher

Alle Lokomotiven sind 60 % günstiger.



Unpopulär

15 % weniger Einnahmen durch Passagiere & Post.

Walter wurde als Sohn eines Bäckermeisters in Stuttgart, Deutschland, geboren, brach jedoch mit der Familientradition um als Steinmetz in die Lehre zu gehen. Als kluger und redegewandter Kopf gelang es ihm nach seiner Ausbildung, die Stelle eines Professors für darstellende Geometrie zu erlangen. Über seine Arbeit erhielt er den Auftrag zur Planung einer kleinen Eisenbahnstrecke in Deutschland, den er mit Bravour abschließen konnte. Weitere Projekte folgten bald. Walter ist sich seiner beträchtlichen Improvisationskunst bewusst und sieht das Geschäft als ein Spiel. Manchmal verliert man, doch zählt am Ende nur der Gewinner!

Wer sehr viele Lokomotiven einsetzt, kann mit dem Professor so richtig sparen. Bei Auktionen unbedingt zuschlagen!

Trotz 30 % niedriger Auktionskosten muss man 100 % der Kosten an Geld zur Verfügung haben, um mitbieten zu können! Expresszüge (Fracht&Post) können einen Großteil der Einnahmen ausmachen!

Der Professor



Steckbrief

Name..... **Walter Pajonk**
Unternehmen..... **Kesseldruck GmbH (KES)**
Nationalität..... **Deutschland**
Alter..... **36**
Persönlichkeit **Kühl/Leidenschaftlich**

Aussehen

In Walters grauen Augen liegt eine stechende Intelligenz, die sein jugendliches Gesicht Lügen straft. Um älter zu wirken, lässt er einen gezwirbelten Schnurrbart stehen, unter dem nicht selten eine Pfeife verschwindet. In der Öffentlichkeit und besonders auf internationalem Parkett gibt er sich als Gentleman und trägt einen feinen Anzug mit Mantel. Sein Auftreten unterstreicht er mit einem eleganten Gehstock.

Interaktion mit dem Spieler

Redet kumpelhaft mit dem Spieler, jedoch so, als würde er ihn nicht ernst nehmen; verliert er, findet er das eher lustig als frustrierend.



Historische Vorlage

Walter ist sehr direkt von der historischen Figur des Wilhelm von Pressel (1821 - 1902) inspiriert. Pressel war ein renommierter Eisenbahningenieur, der am Bau mehrerer wichtiger Eisenbahnstrecken beteiligt war, darunter die Strecke Geislingen-Ulm und der Hauensteintunnel in der Schweiz. Genau wie Walter im Spiel machte er ursprünglich eine Ausbildung zum Steinmetz und lehrte als



Dozent am Polytechnikum Stuttgart, bevor er sich vollständig dem Ingenieurwesen widmete.

Er leitete auch den Bau der Brennerbahn von Innsbruck nach Bozen. Später ging Pressel als technischer Direktor der europäisch-türkischen Eisenbahn von Bosnien nach Istanbul in die Türkei und beschäftigte sich in den folgenden 30 Jahren hauptsächlich mit der Planung von Eisenbahnen in Anatolien und der Türkei. Er war der Vordenker des 6800 Kilometer langen anatolischen Eisenbahnnetzes, das die Grundlage für den Bau der Bagdadbahn zwischen 1903 und 1940 bildete.

Trotz starken Widerstands aus politischen und finanziellen Kreisen hat Pressels Vision für die Eisenbahnnetze in der Region einen nachhaltigen Einfluss auf die Verkehrsinfrastruktur im Nahen Osten hinterlassen.

Schwierigkeitsgrad

Normal

So, wie das Spiel gedacht ist.

Das **Startkapital** ist nicht reduziert, Gleise und Züge bieten die volle **Komplexität**.

Alle **Kosten** und **Einnahmen** sind auf normalem Niveau und deine **Konkurrenten** dürfen andere Unternehmen übernehmen.

Faktor für die Punktebewertung: **x1,00**

Startkapital	3.000.000
Deine Konkurrenten	1
Stärke der KI	Normal
Fusionen	An
Aufgaben	Normal
Teuerungsrate	Aus
Kosten für Gleise	100%
Kosten für Brücken	100%
Kosten für Tunnel	100%
Wartungskosten	100%
Transporteinnahmen	100%
Rückerstattungen	Unbegrenzt
Gebietskonzessionen	Aus
Städtegründung	Aus

Startkapital

Legt fest, mit wieviel Bargeld das Spiel für alle Konkurrenten beginnt.

In diesem Menü kannst du genau bestimmen, wie schwierig bestimmte Aspekte des Spiels sein sollen. Dazu stehen dir oben links drei Voreinstellungen zur Verfügung: **Normal**, **Fortgeschritten** und **Experte**. Auf der rechten Seite wird dir angezeigt, wie sich diese Voreinstellungen im Detail auswirken. Dir steht jedoch frei, die Punkte nach deinem Belieben anzupassen.

Je nachdem wie schwierig du die Bedingungen festlegst, erhältst du mehr oder weniger Punkte am Ende der Partie. Den aktuellen **Punktefaktor** siehst du links in der Beschreibung.

Nun im Detail zu den einzelnen Einstellungsmöglichkeiten: Der Wert, der bei den **Optionen** in der **Klammer** steht, gibt an, wie sich diese Entscheidung auf den **Punktefaktor auswirkt**. Steht keine Klammer, hat die Entscheidung keine Auswirkung auf die Punkte. Wählst du z. B. als Startkapital 1.000.000, dann erhöht sich der Punktefaktor von 1 um 0.1 auf 1.1. Kurz gesagt, erhältst du zehn Prozent mehr Punkte zu Ende des Spiels. Aus den verfügbaren Optionen ergibt sich ein maximaler Punktemodifikator von 2.3.

Mehr über die Punktevergabe erfährst du im nächsten Kapitel, **Spielende**.

Startkapital

Legt fest, mit wie viel Bargeld das Spiel für alle Konkurrenten beginnt.

1.000.000 (+0.1) – 2.000.000 (+0.05) – 3.000.000

Deine Konkurrenten

Anzahl deiner Konkurrenten auf der Karte. Mehr Konkurrenz bewirkt nicht unbedingt ein schwierigeres Spiel, da sie sich auch gegenseitig bekämpfen.

0 (-0.1) – 1 – 2 (+0.05) – 3 (+0.1)

Stärke der KI

Je höher die Stufe der KI, desto geringer sind ihre Gleisbaukosten und desto schneller trifft sie Entscheidungen.

Normal – Fortgeschritten (+0.05) – Experte (+0.1)

Fusionen

Legt fest, ob ein Konkurrent einen anderen Konkurrenten übernehmen darf, sobald er über 100 % der Aktien verfügt.

An – Aus

Aufgaben

Legt den Schwierigkeitsgrad für die Aufgaben der Aufgabenliste fest.

Normal – Fortgeschritten (+0.1) – Experte (+0.2)

Teuerungsrate

Legt fest, ob der Bau von neuen Gebäuden für dich im Laufe der Zeit immer teurer werden soll. Moderat bzw. hoch bedeutet, dass die Preise pro errichtetem Bahnhof um 0.5 % bzw. 1 % steigen.

Aus – Moderat (+0.05) – Hoch (+0.1)

Kosten für Gleise

Legt deine Kosten für Gleise relativ zum Normalwert fest.

100 % – 150 % (+0.1) – 200 % (+0.2)

Kosten für Brücken

Legt deine Kosten für Brücken relativ zum Normalwert fest.

100 % – 150 % (+0.05) – 200 % (+0.1)

Kosten für Tunnel

Legt deine Kosten für Tunnel relativ zum Normalwert fest.

100 % – 150 % (+0.05) – 200 % (+0.1)

Wartungskosten

Diese Option erhöht für dich die Wartungskosten für Lokomotiven.

100 % – 200 % (+0.05) – 300 % (+0.1)

Transporteinnahmen

Diese Option reduziert deine Einnahmen für Fracht, Passagiere und Post.

100 % – 85 % (+0.05) – 70 % (+0.1)

Rückerstattungen

Hier kannst du wählen, ob du beim Abreißen von Gleisen und Bahngebäuden eine Rückerstattung erhalten sollst: Unbegrenzt lange oder nur bis 5 Tage nach Errichtung.

Unbegrenzt – Bis 5 Tage (+0.05)

Gebietskonzessionen

Ist diese Option aktiviert, wird die Karte in verschiedene, teilweise historische Gebiete aufgeteilt. Bevor du in diesen Gebieten Aktionen durchführen kannst, musst du zuvor eine Konzession erwerben.

An (+0.05) – Aus

Städtegründung

Falls aktiviert, kann es auf der Karte Städte geben, die erst gegründet werden müssen. Falls deaktiviert, sind die Städte von Anfang an verfügbar, was historisch nicht immer korrekt ist. Diese Option ist nur auf der Nordamerika-Karte verfügbar.

An – Aus



Spielende

Hast du ein **Szenario** oder einen **Kampagnenabschnitt beendet**, öffnet sich der Spielendedialog, in dem der Verlauf deiner Partie bewertet wird.

Szenario abgeschlossen

Dies gilt auch im freien Spiel, sobald keine weiteren Aufgaben erfüllt werden können. Du hast aber immer die Option, trotz dieser „**Abschlussbewertung**“ dein Spiel im Anschluss weiterzuführen (z. B. um optionale Aufgaben zu erledigen).

Die Punkte je Aufgabe hängen davon ab, **wie schnell** du sie **abschließt**:

Punkte pro Aufgabe =

$$30.000 \times (2 - (\text{benötigte Zeit} / \text{verfügbare Zeit}))$$

Beispiel: Hast du für eine Aufgabe zum Beispiel 6 Monate Zeit, aber du bewältigst sie innerhalb von 4 Monaten, dann erhältst du: $30.000 \times (2 - 4/6) = 40.000$ Punkte.

Das bedeutet, für **jede erfolgreich erfüllte Aufgabe** erhältst du mindestens **zwischen 30.000 und 60.000 Punkten**.

Damit sich die Punkte vergleichen lassen, auch wenn es unterschiedlich viele Aufgaben gibt, fließt die **Anzahl der Aufgaben** auch in die Gesamtbewertung mit ein:

Aufgabenpunkte =

$$\text{Summe aller Punkte} \times (10 / \text{Anzahl Aufgaben})$$