



BEDIENUNGSANLEITUNG

Drei Linien, zehn Stationen und eine Stadt, die schneller wächst, als Du bauen kannst. Bring die Leute ans Ziel, bevor der Bahnsteig überläuft.

10

STATIONEN

3

LINIEN

3

FORMEN

1

JOYSTICK

TAUSCHKE INTERACTIVE

Für den Atari 2600. Modul bei ausgeschalteter Konsole einsetzen, Joystick in den linken Anschluss stecken, einschalten. Bitte vor der ersten Fahrt lesen.

Unter der Stadt

01

Oben wächst die Stadt, und niemand hat Dich gefragt. Ein Viertel nach dem anderen wird aus dem Boden gestampft, und zu jedem Viertel gehört eine Station, und an jeder Station stehen Leute, die woanders hin wollen. Sie stehen da, sobald der Bahnsteig fertig ist. Sie stehen da, bevor Du überhaupt Gleise hast.

Dir gehört alles unter dem Pflaster. Du bist Betriebsleiter des Untergrundnetzes, und das ist ein hübscher Titel für einen Menschen, der drei Linien hat und eine Stadt, die von drei Linien nichts weiß.

Anfangen wird klein. Drei Stationen, ein Zug je Linie, kein Fahrplan. Du entscheidest, welche Station an welche Linie kommt und in welcher Reihenfolge sie angefahren wird. Alles andere entscheidet die Stadt. Sie schickt neue Stationen, sie schickt Fahrgäste, und sie fragt nicht, ob es Dir gerade passt.

Am Ende jeder Woche bekommst Du etwas dazu: einen Zug oder einen Waggon, und Du sagst, welche Linie ihn kriegt. Das ist Deine ganze Macht. Damit hältst Du eine Stadt am Laufen, die schneller wächst, als Dir lieb ist.

■ Eine Partie in einem Rutsch

Es gibt keinen Spielstand. Schaltest Du die Konsole aus, ist die Stadt weg. Eine gute Partie dauert ein paar Minuten - lang genug, dass es weh tut, wenn eine Station überläuft.



Das Titelbild. Der Schriftzug wandert langsam auf und ab und wechselt dabei die Farben der Linien. Knopf A fährt an.

Die Bedienung

02

Ein Joystick im linken Anschluss, der rechte bleibt leer. Dazu die Schalter an der Konsole. Mehr braucht das Spiel nicht, und mehr bekommst Du auch nicht.

Der Joystick

Der Cursor ist ein weißer Ring, der immer auf einer Station sitzt. Er wandert nicht über die Karte, er springt: In die Richtung, in die Du drückst, sucht er die nächste Station und steht dann dort. Zwei Stationen nebeneinander sind also zwei Bewegungen, egal wie weit sie auseinanderliegen.

BEWEGUNG	WAS PASSIERT
Stick in eine Richtung	Der Cursor springt zur nächsten Station in dieser Richtung.
Knopf A kurz	Die Station unter dem Cursor an die aktive Linie anhängen - oder wieder abhängen.
Knopf A lang	Die aktive Linie wechseln: rot, blau, gelb, rot.
Knopf B	Dasselbe wie der Langdruck, wenn Dein Pad zwei Knöpfe hat.

Knopf A ist der einzige Knopf, den das Spiel wirklich braucht, und er macht zwei Dinge. Ein kurzer Druck schaltet die Station unter dem Cursor. Ein langer Druck - eine gute halbe Sekunde - wechselt die Linie, mit der Du gerade arbeitest. Wer ein Pad mit zwei Knöpfen hat, nimmt dafür Knopf B und muss nicht warten.

Die Schalter an der Konsole

SCHALTER	WIRKUNG
SELECT	Die aktive Linie wechseln. Wirkt jederzeit, auch mitten im Betrieb.
RESET	Neustart. Zurück zum Titelbild, die Stadt fängt von vorn an.
Schwierigkeit A/B	Keine Wirkung, links wie rechts.
Farbe / Schwarzweiß	Keine Wirkung.

Vor dem Spiel und nach dem Spiel gilt dieselbe Regel: Knopf A führt weiter. Vom Titelbild in die Stadt, und vom Betriebsschluss zurück zum Titelbild. RESET kommt immer durch, auch wenn längst nichts mehr fährt.

Der Betrieb

03

Was Du zu tun hast, steht in einem Satz: Bring die Leute dahin, wo sie hinwollen, bevor der Bahnsteig voll ist. Der Rest dieses Kapitels sind die Einzelheiten, und die entscheidest du.

Die Stadt und ihre Formen



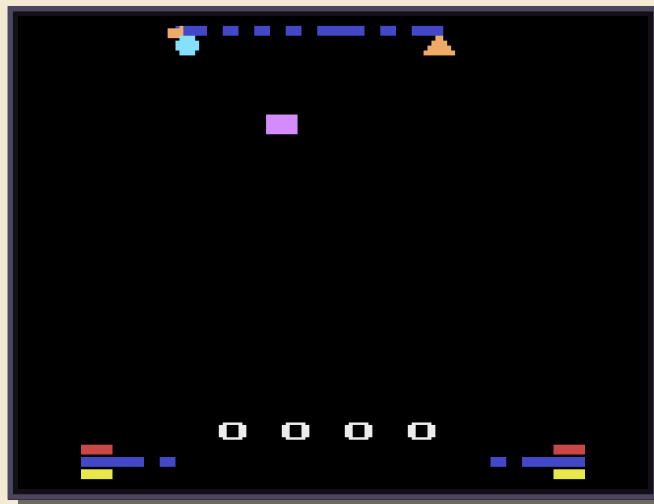
So fängt jede Partie an: drei Stationen, drei leere Linien, der Cursor auf dem Kreis.

Jede Station hat eine Form. Der Kreis ist türkis, das Dreieck orange, das Quadrat violett. Am Anfang steht von jeder Form eine auf der Karte, am Ende sind es zehn Stationen – alle Viertel, die die Stadt zu bieten hat. Etwa alle fünfzehn Sekunden macht eine neue auf, und sie kündigt sich nicht an.

Unter jeder Station stehen kleine Punkte. Das sind die Fahrgäste, und jeder Punkt hat die Form seines Ziels: Ein Punkt in Dreiecksform will zu irgendeinem Dreieck, ein runder Punkt zu irgendeinem Kreis. Welches Dreieck es wird, ist ihm gleich. Er will nur weg.

Eine Linie ziehen

Du hast drei Linien: rot, blau, gelb. Eine davon ist die aktive – die, an der Du gerade arbeitest. Du erkennst sie unten in der Anzeige am breiteren Chip. Alles, was Du mit Knopf A tust, betrifft diese Linie und keine andere.



Die erste Linie steht: Kreis und Dreieck sind verbunden, und der Zug faengt an zu pendeln.

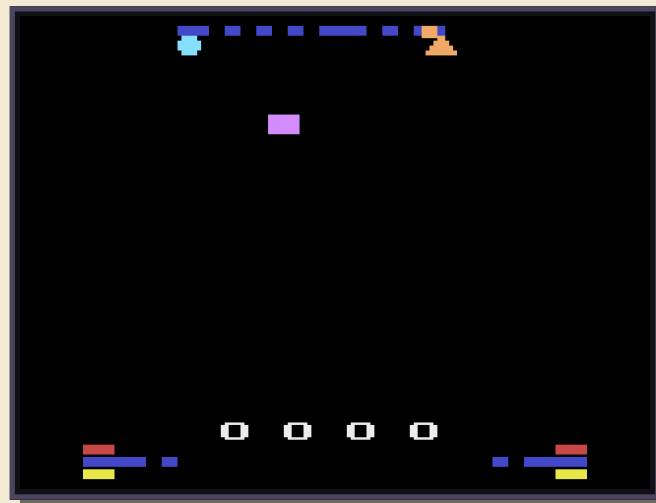
Fahr den Cursor auf eine Station und drück Knopf A: Die Station hängt jetzt an der aktiven Linie. Fahr zur nächsten, drück wieder, und die beiden sind verbunden. So wächst eine Linie, Station für Station, bis zu sechs Stück. Eine neue Station kommt immer an das Ende, das ihr näher liegt - Du musst also nicht am Anfang der Linie stehen, um sie zu verlängern.

Drückst Du bei einer Endstation noch einmal, verschwindet sie wieder aus der Linie. Mittendrin geht das nicht: Eine Linie lässt sich nur an ihren Enden ändern, nicht in der Mitte auftrennen.

■ Warum die Linien gestrichelt sind

Jede Linie hat ihre eigenen Bildzeilen und teilt sie mit keiner anderen. Eine Senkrechte ist deshalb eine Reihe von Punkten und eine Waagerechte gestrichelt. Fahren drei Linien nebeneinander durch dieselbe Straße, sieht man rot, blau und gelb im Wechsel untereinander. Das ist keine Störung, das ist der Netzplan.

Züge und Fahrgäste



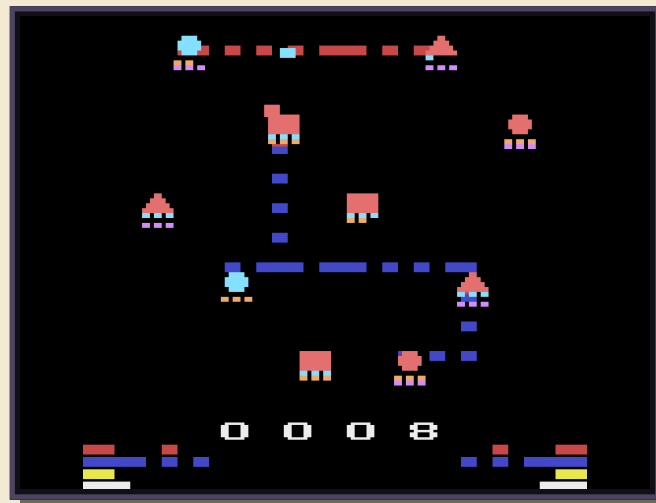
Drei Stationen an einer Linie. Der Zug ist der helle Punkt darauf, unter den Bahnsteigen warten die ersten Fahrgäste.

Sobald eine Linie zwei Stationen hat, fährt ihr Zug los. Er pendelt zwischen den Endstationen hin und her, hält überall, wendet am Ende und fährt zurück. Einen Fahrplan gibt es nicht und eine Richtung, die Du bestimmen könntest, auch nicht.

An jedem Halt steigen zuerst alle aus, die angekommen sind: Wer zu einem Kreis will und der Zug hält an einem Kreis, der ist da. Jeder Ausstieg bringt einen Punkt. Danach steigt ein, wer mitkommen kann - sechs Plätze hat ein Zug, mit Waggon zwölf. Ist der Zug voll, bleibt der Rest stehen und wartet auf die nächste Fahrt.

Ein Fahrgast steigt nur ein, wenn die Linie seine Zielform überhaupt anfährt. Ein Dreieck-Fahrgast an einer Linie ohne Dreieck steigt nicht ein, sondern bleibt stehen, bis Du der Linie ein Dreieck gibst. Das ist der häufigste Grund für einen Bahnsteig, der voll wird, obwohl ständig Züge halten.

Die Anzeige



Unten links die drei Linien-Chips, in der Mitte der Punktestand, darunter der Tagesbalken.

Die Zahl in der Mitte ist Dein Punktestand: ein Punkt je Fahrgast, der angekommen ist. Links davon liegen die drei Chips in den Linienfarben. Der breite gehört der aktiven Linie. Die kleinen Marken daneben sind die Züge, die auf dieser Linie fahren - da siehst Du auch, wo Deine Belohnung gelandet ist.

Der helle Balken darunter ist der Tag. Läuft er voll, ist ein Tag vorbei, die Stadt wird ein Stück ungeduldiger, und die Fahrgäste kommen dichter. Sieben Tage sind eine Woche.

Jede Woche etwas dazu

Am Ende jeder Woche hält das Spiel an und fragt Dich etwas. In den ungeraden Wochen gibt es einen zusätzlichen Zug, in den geraden einen Waggon, der einer Linie die doppelte Kapazität gibt. Mit dem Joystick gehst Du die Linien durch, Knopf A bestätigt. Dann läuft die Stadt weiter.

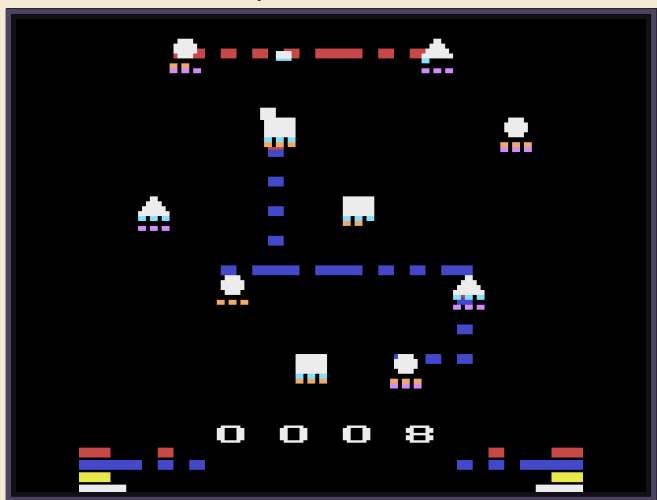
Ein zweiter Zug auf einer Linie halbiert die Wartezeit an jedem Bahnsteig. Ein Waggon hilft dort, wo die Bahnsteige voll sind, aber der Zug oft genug kommt. Beides an dieselbe Linie zu geben, ist selten die beste Idee.



Zwei Linien im Betrieb. Jede hat ihre eigene Farbe, und jede fährt ihren eigenen Zug.

Wenn ein Bahnsteig überläuft

Stehen an einer Station sieben Leute, wird es eng. Die Station fängt an zu blinken, und ab da läuft die Uhr: Acht Sekunden hast Du, um sie zu leeren. Schaffst Du das, hört das Blinken auf, als wäre nichts gewesen. Schaffst Du es nicht, ist Betriebsschluss.



Betriebsschluss. Die Karte steht still und blinkt, der Punktestand bleibt stehen.

Acht Sekunden reichen für genau eine Sache: die Linie umlegen. Häng die überlaufende Station an eine Linie, deren Zug gerade in der Nähe ist, oder nimm ihr eine Station weg, damit der Zug kürzere Wege hat. Ein Zug, der am anderen Ende der Stadt steht, kommt nicht mehr rechtzeitig, egal wie sehr Du hoffst.

Nach dem Betriebsschluss steht die Stadt still. Knopf A bringt Dich zurück zum Titelbild, und die nächste Stadt fängt wieder mit drei Stationen an.

Ratschläge

04

Nichts davon steht im Spiel. Es sind die Dinge, die man nach der dritten Partie weiß und nach der ersten gern gewusst hätte.

Gib jeder Linie alle drei Formen. Eine Linie, die nur Kreise und Quadrate anfährt, lässt jeden Dreieck-Fahrgast stehen, und die Station läuft voll, während der Zug beschäftigt aussieht.

Halte die Linien kurz. Vier Stationen, die dicht beieinander liegen, sind besser als sechs quer durch die Stadt: Der Zug ist öfter da, und er ist da, wenn es eng wird.



Später in der Partie: die Karte füllt sich, und jetzt entscheidet, wer wo hält.

Neue Stationen kommen, ob Du willst oder nicht. Bau die Linien so, dass eine Station dazwischenpasst, ohne dass Du das halbe Netz umlegen musst.

Sieh auf die Punkte unter den Bahnsteigen, nicht auf die Züge. Die Punkte sagen Dir, wo es klemmt, und sie sagen es früher als das Blinken.

Und wenn doch alles gleichzeitig blinkt: Rette die Station, die am nächsten an einem Zug liegt. Zwei zu verlieren, weil Du beide retten wolltest, ist der klassische letzte Fehler.

Gute Fahrt. Der erste Zug fährt um kurz nach sechs, und die Stadt wartet nicht.

Jedes Bild in dieser Anleitung stammt aus dem Spiel selbst. Was Du hier siehst, siehst Du auch auf Deinem Fernseher.

TAUSCHKE INTERACTIVE