

Railroad Tycoon 3

Letzte Aktualisierung: 4. Dezember 2003

=====

Änderungen in Version 1.03

Allgemein: In Patch 1.03 wurden Fehler behoben, eine Reihe von häufig angefragten Interface-Features wurden hinzugefügt und es wurden zwei wesentliche Verbesserungen am Gameplay vorgenommen. Zunächst einmal ist die K.I. jetzt viel stärker. Zweitens wurden die Passagierzahl und die Menge an Post, die später im Spiel auftreten, deutlich reduziert. Diese beiden Veränderungen haben dazu geführt, dass viele Szenarios nun schwerer abzuschließen sind. Außerdem wurden noch eine Reihe von anderen kleineren Änderungen am Spiel vorgenommen.

Mehrspieler

1. Ab sofort ist in auch Mehrspielerpartien das Abreißen möglich.
2. Einige Synchronisationsprobleme wurden behoben.
3. Verbindungsfehlerberichte sind jetzt viel stabiler. Damit ist es leichter, den Grund herauszufinden, wenn Sie keine Verbindung bekommen.

Einzelspieler-Probleme

4. Das Spiel stürzte manchmal ab, wenn man im Auswahlfenster die Bahnhöfe für Züge wechselte, die Wegpunkte nutzen. Dieser Fehler wurde behoben.
5. Das Spiel stürzte beim Abreißen einer Strecke manchmal ab. Dieser Fehler wurde behoben.
6. Ein seltener Spielabsturz wurde behoben, der beim Wechseln durch Züge mit den Buttons "Weiter" und "Zurück" oder mit der Bild-auf- und Bild-ab-Taste auftrat.
7. Es wurde ein sehr seltener Absturz behoben, der ohne Einwirken des Spielers auftreten konnte (Routen-Problem).
8. Wenn man unter Windows XP als Benutzer mit eingeschränkten Rechten spielte, stürzte das Spiel zeitweise ab. Dieser Fehler wurde behoben.
9. Es wurde ein Absturz behoben, der auftreten konnte, wenn man beim Streckenbau elektrische, zweigleisige Brücken (und andere) verlegte.
10. Es wurde ein Fehler im Hauptbuch behoben. Hier konnte es bei Verwendung der Industrieliste zu einem Absturz kommen, wenn man VIEL Industrie besaß.
11. Es wurde ein Fehler im Hauptbuch behoben, wobei beim Klicken auf einen Spieler in der Listen die falschen finanziellen Daten angezeigt wurden.
12. Es wurde ein Problem behoben, wobei Züge scheinbar grundlos langsamer wurden, besonders bei Übergängen von ein- zu zweigleisigem Verkehr.
13. Die Züge wurden auf einigen Strecken deutlich langsamer. Dieses Problem wurde behoben. (Achtung: An Bahnhöfen und Versorgungstürmen werden sie nach wie vor langsamer. Dort ist es Absicht.)
14. Bei einigen Städten schien die Verbindung hergestellt zu sein, obwohl sie nur einen Versorgungsturm oder eine Wartungshalle hatten. Dieser Fehler wurde behoben.

Einzelspieler-Balance und Gameplay

15. In den mittleren und späteren Leveln des Spiels gibt es 15 - 30% weniger Passagiere und Post (wenn auf der Karte sehr viele Strecken sind).
16. Die Wirkung der Fahrgast-Wertung von Lokomotiven wurde gesenkt (von schlecht nach gut) - 15%, 0, +15%, +30% to -10%, 0, +10%, +20%.
17. Die Wirkung von Kurven auf die Geschwindigkeit wurde verstärkt, besonders für die langsameren, älteren Züge.
18. Die Beschleunigungswirkung von Zügen wurde verringert, so dass sie schneller an Tempo verlieren, wenn sie bergauf fahren, und Steigungen sie stärker beeinflussen.

19. Die Rate, mit der Express- und Frachterträge sinken, solange die Ware auf dem Zug liegt, wurde um 15% respektive 10% erhöht. Damit werden Sie stärker als zuvor für lange Lieferzeiten bestraft.
20. Um den Verlust an Erträgen und/oder Leistung der Züge durch die oben genannten Punkte zu kompensieren, wurden die Erträge insgesamt um 6% erhöht.
21. Die Kosten für neue Fabriken (z. B. Stahlwerk) sind um 10 - 15% gestiegen. Die Preise für den Erwerb bestehender Fabriken bleiben unverändert. Dadurch steigt der Anreiz, bestehende, ertragreiche Anlagen zu erwerben, anstatt neue zu bauen.
22. Der Preis des Postamts ist von \$25K auf \$40K gestiegen (K = Tausend).
23. Minen und Farmen besitzen nun eine größere Menge der Fracht, die sie produzieren, so dass anliegende Bahnhöfe besser versorgt werden können.
24. Wenn zwei Fabriken den gleichen Rohstoff benötigen und eine etwas näher an der Quelle liegt, ist es jetzt wahrscheinlicher, dass kleinere Rohstoffmengen auch die entferntere Fabrik erreichen werden.
25. Die K.I. ist nun in der Lage, im richtigen Moment Konkurs anzumelden.
26. Die K.I. kann, wenn Geld benötigt wird, eigene Aktien emittieren.
27. K.I.-Gesellschaften liquidieren in hoffnungslosen Situationen schneller.
28. K.I.-Gesellschaften sind am Spielanfang eher bereit sich auszuweiten.
29. K.I.-Züge werden besser mit Öl, Sand und Wasser versorgt.
30. Die K.I. baut zu Beginn mehr Züge, wenn die ersten beiden Bahnhöfe weit auseinander liegen.
31. Die K.I. hat in den Szenarios Go West! und Orient-Express eine bessere Ausgangslage. (Einige der Städte, die die K.I. in diesen Szenarios üblicherweise verwendet, wurden bearbeitet, um etwas größer zu sein.)
32. Die K.I. ist besser im Aufwerten zu zweigleisigem Verkehr.
33. Die K.I. baut nun in Szenarios mit elektrischen Lokomotiven auch elektrische Strecken (d.h. Einzelspielerzenario Frankreich).

Neue Einzelspieler-Features

34. Man kann jetzt die Vermögenswerte (Strecken und Bahnhöfe) einer liquidierten Gesellschaft kaufen. Dies funktioniert ebenso, wie wenn Sie mit einer nicht-liquidierten Gesellschaft eine Fusion versuchen (dasselbe Interface), aber es gibt einen festen, heruntergesetzten Preis für die Gegenstände und es muss keine Abstimmung der Teilhaber stattfinden.
35. Für farbenblinde Benutzer wurde die Funktion "Farbanpassung" hinzugefügt, so dass das Rot-/Gelb-/Grün-Schema der Übersichten geändert werden kann.
36. Es wurde eine Option hinzugefügt, mit der Sie das automatische Zentrieren der Kamera bei der Auswahl von Zügen und Bahnhöfen abstellen können. (Sie finden diese Option im Fenster "Einstellungen" unter "Kamerasteuerung".)
37. Man kann jetzt Zwischenhalte überall auf der Route des Zuges anbringen, indem man beim Bau eines Zwischenhalts die <Umschalttaste> gedrückt hält.
38. Das Spiel unterstützt jetzt auch Zwei-Byte-Versionen (d.h. chinesisch, japanisch).
39. Die Geschwindigkeit wurde verbessert, wenn viele (100+) Züge in einem komplexen Netzwerk unterwegs sind. In den stärksten Fällen handelt es sich um eine Verbesserung um 15 - 25%.
40. Bahnhofsdetail – Frachtpreisanzeige (oben rechts) – Ausländische Bahnhöfe sind jetzt verdunkelt dargestellt, damit man sie leichter erkennen kann. Außerdem wurde ein Fehler bei der Sortierreihenfolge der Express-Fracht behoben.
41. Die Hintergrundfarbe und einige Vordergrundfarben wurden in vielen Übersichtsmodi verändert, um bessere Sichtbarkeit/Klarheit zu gewährleisten.

Szenarios

42. *Von Chicago bis New York* Louisville wurde neu positioniert, so dass es jetzt südlich des Ohio

liegt, wo es sein sollte.

43. *Frankreich*: Die französisch/deutsche Grenze wurde korrigiert, so dass sie jetzt auch im Spiel so verläuft, wie es seit 1945 tatsächlich der Fall ist.
44. *Deutschland*: Das Ereignis der österreichischen Allianz wurde korrigiert, so dass Sie jetzt richtige Zugangsrechte für Österreich bekommen.
45. *Central Pacific* (Kampagne): Die falsch angezeigte Hauptbuch-Statusinformation über die gebaute Strecke wurde entfernt.

Editor

46. Die Sonderbedingung "Aktienausgabe/Rückkauf durch Gesellschaft deaktivieren" wurde korrigiert, so dass das Spiel die entsprechenden Optionen deaktiviert, wenn diese Bedingung aktiv ist.
47. Es wurde eine Bestätigung für die Bedingung "Spiel-Jahr/Monat" hinzugefügt, um sicherzustellen, dass sie nicht für jährliche Ereignisse verwendet wird.
48. Es können jetzt Reliefkarten in Größen bis zu 1024 x 1024 importiert werden. (Bisher war die maximale Größe für quadratische Karten 768 x 768.)
49. Sie können Zugangsrechte für ein Gebiet, zu dem eine Gesellschaft Zugang hat, jetzt auch wieder entfernen, indem Sie das Gebiet im Abschnitt "Gebiete" unter "Firmendetails" wählen.
50. Es wurde ein Fehler behoben, bei dem einige Ereignisdaten und Text überschrieben wurden, wenn man ein neues Ereignis hinzufügte.

=====