

RAILROAD TYCOON II

Manuale dell'utente





© 1998 Gathering of Developers. Tutti i diritti riservati. Il software e il relativo manuale di questo prodotto sono tutelati dalle leggi sul diritto d'autore. La loro riproduzione sotto qualsiasi forma, la loro diffusione su Internet o sul World Wide Web o la loro trascrizione in qualsiasi forma o con qualsiasi mezzo (elettronico, meccanico, fotocopia, registrazione e altro) è vietata senza il previo consenso dell'editore. Il software e il relativo manuale vengono concessi in licenza all'utente nei termini e nelle condizioni descritte dal Contratto di Licenza e dalla Garanzia limitata contenuti nel software e nella documentazione fornita.

Railroad Tycoon II, il logo Railroad Tycoon II, PopTop Software e il logo PopTop sono marchi commerciali della PopTop Software, Inc. Gathering of Developers e Godgames sono marchi commerciali della Gathering of Developers, Inc.

Microsoft, Windows 95, Windows 98, Windows NT e DirectX sono marchi registrati di Microsoft Corporation.

Tutti gli altri nomi di prodotti o di marche e i personaggi citati in questo manuale sono nomi commerciali, servizi commerciali o marchi commerciali registrati dei rispettivi possessori. Tutti gli altri marchi commerciali sono di proprietà delle rispettive società.

La storia cronologica delle ferrovie è stata messa gentilmente a disposizione da Randy Houk, del Railroad Museum di San Diego.

Il manuale dell'utente è stato prodotto da After Hour Productions.

Pubblicato da Take 2 Interactive Software, Gran Bretagna.

SOMMARIO

CAPITULO 1: PER INIZIARE	1
Informazioni sul manuale	2
Informazioni su Railroad Tycoon II	3
Differenze tra Railroad Tycoon e Railroad Tycoon II	4
Installazione di Railroad Tycoon II	5
Avvio di Railroad Tycoon II	6
 CAPITULO 2: ESERCITAZIONE	 7
Informazioni su questa esercitazione	8
Avvio della partita	8
Esplorazione della schermata principale	10
Creazione di una compagnia	12
Montaggio del primo binario	13
Costruzione delle stazioni	14
Acquisto di un treno	15
Il mondo dell'alta finanza	18
Controllo del proprio impero ferroviario	22
 CAPITULO 3: IL MENU PRINCIPALE	 23
Schema di riferimento	24
Opzioni del menu principale	24
Giocatore singolo	25
Nuova campagna	25
Carica campagna	25
Nuovo scenario	26
Carica scenario	28
Multi-player	28
Punteggi più alti	28
Riconoscimenti	28
Esci	28

CAPITULO 4: LA SCHERMATA PRINCIPALE . 29

Schema di riferimento	30
Le quattro sezioni della schermata principale.....	31
Esplorazione della mappa	32
Visualizzazione di edifici e terreni	32
Zona radar	32
I pulsanti delle azioni principali.....	33
Monta binari	33
Costruisci una nuova stazione.....	34
Demolisci oggett.....	35
Panoramica sulla mappa.....	35
Acquista un nuovo treno	35
Mercato azionario	36
Pannello di controllo	36
Opzioni file	38
II Riquadro centrale.....	38
Visualizzazione Cassa	40
Data	40

CAPITULO 5: STAZIONI 41

L'economia	42
Il ruolo delle stazioni.....	44
Raccolta e consegna delle merci	44
Manutenzione dei treni.....	44
Riquadro dettagli stazione.....	45
Opere di miglioramento strutturale	45
Offerta/Domanda di merci	45

CAPITULO 6: TRENI 47

Locomotive.....	48
Merci.....	48

Utilizzo dei treni	49
Finestra Acquista treno	50
Riquadro dettagli treno	51
Pannello strumenti	51
Casella di riepilogo Itinerario/Composizione	52
Informazioni Treno/Stazione	53
Mappa/Elenco vagoni	54
Definizione dell'itinerario del treno	54
 CAPITULO 7: GIOCATORI E COMPAGNIE . .	55
Informazioni sul giocatore	56
Informazioni sulla compagnia	57
 CAPITULO 8: IL MERCATO AZIONARIO . . .	61
Azioni	62
La schermata Mercato azionario	62
Personale	63
Aziendale	64
 CAPITULO 9: GIOCO MULTI-PLAYER	65
Le opzioni multi-player	66
Connessione del gioco	66
TCP/IP	67
IPX	68
Modem	68
Seriale	69
Impostazione di una partita multi-player	70
Svolgimento della partita	70

CAPITULO 10: USO DELL'EDITOR DELLE MAPPE	71
Creazione di una nuova mappa	72
Caricamento di una mappa	73
Nozioni di base sull'Editor.	74
Esplorazione della mappa	74
Strumenti per la modifica delle mappe	74
Opzioni mappa	78
 APPENDICE	 81
Gli uomini di ferro.	82
I cavalli di ferro	91
Le industrie.	93
Tech Support and Troubleshooting.	101
Riconoscimenti	102
Limited Software Warranty and License Agreement	103



IN QUESTO CAPITOLO:

- INFORMAZIONI SUL MANUALE
- INFORMAZIONI SU RAILROAD TYCOON II
- DIFFERENZE TRA RAILROAD TYCOON E RAILROAD TYCOON II
- INSTALLAZIONE DI RAILROAD TYCOON II
- AVVIO DI RAILROAD TYCOON II

1

Per iniziare



1630: BEAUMONT

PROGETTA E COSTRUISCE
DELLE STRADE PER I
VAGONI DELLE MINIERE DI
CARBONE INGLESI
UTILIZZANDO PESANTI
ASSI SUI QUALI I CAVALLI
TRAINANO CARRI E
VAGONI.

1753: LA PRIMA

MACCHINA A VAPORE
ARRIVA NELLE COLONIE
AMERICANE
DALL'INGHILTERRA.

1755: LA PRIMA

MACCHINA A VAPORE
VIENE INSTALLATA IN
AMERICA PER IL
POMPAGGIO DELL'ACQUA
DA UNA MINIERA.

INFORMAZIONI SUL MANUALE

È ormai risaputo, soprattutto nel mondo delle società produttrici di giochi per computer, che la maggior parte dei giocatori non leggono il manuale, almeno fino a quando non si presenta qualche problema. Anche in questo caso, tuttavia, il giocatore medio cerca di perdere, con il manuale o con i servizi di assistenza tecnica, il minor tempo possibile, per poter riprendere immediatamente a giocare. Questo manuale è stato ideato proprio su questa base: consente di imparare subito a giocare ed è allo stesso tempo un riferimento facile da utilizzare. Il manuale è diviso in dieci capitoli, organizzati nell'ordine in cui saranno necessari a chi gioca con Railroad Tycoon II per la prima volta.

- **Capitolo 1: Per iniziare** - Contiene delle informazioni generali sul gioco, le modifiche apportate rispetto alla prima versione di Railroad Tycoon e le istruzioni per installarlo.
- **Capitolo 2: Esercitazione** - È un trampolino di lancio che consente di tuffarsi immediatamente in Railroad Tycoon II. Consultate questo capitolo per entrare nel vivo del gioco provandolo subito.
- **Capitolo 3: Il Menu principale** - Fornisce informazioni dettagliate sul menu principale del gioco e su tutti i suoi sottomenu.
- **Capitolo 4: La schermata principale** - Descrive tutte le funzioni disponibili nella schermata principale del gioco, dove passerete la maggior parte del tempo; perciò tenete ben presente questa sezione per qualsiasi riferimento rapido.
- **Capitolo 5: Stazioni** - Fornisce una panoramica sul modo migliore di pianificare e disporre le stazioni per ottenere i massimi profitti.
- **Capitolo 6: Treni** - Illustra come acquistare un treno e selezionarne le destinazioni e i tipi di merce da trasportare.
- **Capitolo 7: Giocatori e compagnie** - Contiene informazioni dettagliate su come gestire i capitali della compagnie e le proprie ricchezze personali.
- **Capitolo 8: Il mercato azionario** - Contiene tutto ciò che è necessario sapere per monopolizzare il mercato e mandare sul lastrico i concorrenti.
- **Capitolo 9: Gioco multi-player** - Contiene tutto ciò che è necessario sapere per giocare insieme ad altri giocatori.
- **Capitolo 10: Uso dell'Editor delle mappe** - Illustra come creare le proprie mappe utilizzando l'editor incorporato di Railroad Tycoon II.
- **Appendice** - Contiene informazioni importanti che vanno oltre le nozioni fondamentali del gioco. Per dirlo in altre parole, tutto ciò che non era pertinente agli altri capitoli.

Il CD di Railroad Tycoon II contiene inoltre un file **Leggimi**, nonché una breve (leggi non esaustiva) **esercitazione di gioco** che ripete alcuni dei contenuti di questo manuale. È rivolta a quel 90 per cento di pubblico che non legge i manuali.



PER INIZIARE

INFORMAZIONI SU RAILROAD TYCOON II

Sin dall'invenzione della ruota, l'uomo è sempre stato ossessionato dall'idea di scoprire metodi più veloci ed efficienti per trasportare persone e merci verso località distanti. Gli antichi romani utilizzavano solchi o scanalature lungo le loro strade per migliorare il flusso e la velocità del traffico. Nel 1600, i minatori disponevano sul terreno tavole di legno sulle quali conducevano i carri trainati da cavalli, per alleggerire il loro carico di lavoro e per aumentare la velocità con la quale estraevano il carbone e le altre materie prime. Tuttavia, poche cose hanno cambiato così repentinamente il mondo come l'introduzione dell'energia a vapore nel 1700 e l'invenzione della locomotiva a vapore nel 1804.

Sin dall'inizio, quando sostituì il cavallo nei lavori pesanti guadagnandosi perciò il soprannome di "Cavallo di ferro", la locomotiva a vapore e i binari su cui correva rivoluzionarono i mezzi di trasporto e ispirarono imprenditori visionari e generazioni di cantautori. Praticamente dal giorno alla notte diventò possibile trasportare merci lungo distanze prima impensate e l'industria ferroviaria divenne rapidamente una gallina dalle uova d'oro per i proprietari terrieri e per i magnati delle ferrovie. Per la prima volta divenne possibile viaggiare sulle lunghe distanze e nacquero nuove industrie; leggende e racconti popolari furono creati per soddisfare le necessità e cullare i sogni di una popolazione sempre più in movimento.

Railroad Tycoon II ci riporta a questo importantissimo periodo della storia dell'uomo. Vi calerete nei panni di un presidente di una compagnia ferroviaria e il vostro compito sarà quello di essere il migliore, superando in velocità e scaltrezza i vostri concorrenti. È indispensabile avere fiuto per gli affari, ma per riuscire a costruire e a guidare il proprio impero di ferro serve anche una buona dose di fegato.

Mano a mano che l'impero cresce, avrete la possibilità di far giungere la ferrovia in tutte le città di vostra scelta e di rifornirle delle merci di cui hanno bisogno. Vi verranno assegnati anche compiti diversi, che porterete a termine se sarete in grado di pensare più rapidamente dei concorrenti, di trasformare in alleati i vostri nemici e, soprattutto, di soddisfare i vostri azionisti. Il mercato azionario è infatti un'altra area che vi consentirà di accrescere le vostre fortune o di scaraventare i rivali nel fango. Potrete perfino assumere dei direttori, ognuno con capacità uniche, che contribuiranno al successo della vostra azienda e che vi assisteranno nelle operazioni quotidiane. Esistono tanti modi per raggiungere gli obiettivi quanti sono gli individui che giocano e ogni scenario non potrà essere giocato alla stessa maniera per due volte di seguito: è per questo che il gioco sarà sempre una nuova esperienza. Una volta imparato alla perfezione il ruolo del presidente, sarete pronti per affrontare altri giocatori nella modalità Multi-player e perfino ridisegnare le mappe per ricostruire la storia in base alle vostre preferenze, utilizzando l'esaustivo Editor di mappe incluso in questo particolareggiato, stimolante e appassionante gioco.

3

1758: UN
PROVVEDIMENTO
LEGISLATIVO
COSTITUISCE LA
MIDDLETOWN RAILWAY A
LEEDS IN INGHILTERRA.
LA MIDDLETOWN PUÒ
ESSERE DEFINITA LA PIÙ
ANTICA FERROVIA DEL
MONDO.

1769: IL FRANCESE
NICHOLAS CUGNOT
COSTRUISCE UN CARRO A
VAPORE.

1774: L'INGLESE JAMES
WATTS COSTRUISCE LA
PRIMA MACCHINA A
VAPORE FISSA
"MODERNA".

DIFFERENZE TRA RAILROAD TYCOON E RAILROAD TYCOON II

Railroad Tycoon II è il seguito di Railroad Tycoon, gioco di simulazione vincitore di numerosi premi. Sebbene contenga molte delle stesse caratteristiche, aggiornate in vari modi, presenta tuttavia alcune differenze sostanziali. Tra le nuove caratteristiche di Railroad Tycoon II:

- **Grafica migliorata** - Progettato per essere eseguito con una risoluzione di 1024 x 768, Railroad Tycoon II è un gioco con maggiori potenzialità visuali rispetto al suo predecessore.
- **Video full-motion** - Per migliorare le azioni di gioco, in varie fasi sono stati inclusi filmati full-motion.
- **Più locomotive e tipi di merci trasportabili** - Con oltre 60 locomotive disponibili e 45 tipi di merci, non sarete mai a corto di scelte durante la costruzione del vostro impero.
- **Un sistema di mercati finanziari più forte** - Il modello economico di Railroad Tycoon II è quanto di più vicino sia possibile al mondo reale e consente di influenzare anche negativamente le azioni o i titoli dei concorrenti, vendendo azioni allo scoperto o ricorrendo a certe tattiche tipiche dei magnati della finanza.
- **Reti industriali più ramificate** - Un numero maggiore di merci vengono prodotte e di conseguenza le relazioni economiche tra le diverse destinazioni sono più complesse.
- **Territori** - L'acquisizione dei diritti di passaggio in alcune aree dipenderà dalle relazioni che sarete in grado di consolidare nel mondo ferroviario di quella data area. Quindi, siate gentili con i vostri vicini.
- **Periodi temporali più lunghi** - Il gioco si sviluppa nell'arco di tempo che va dal 1804 al 2020 e ciò permette di passare dalle prime locomotive a vapore all'alimentazione a diesel e fino all'era delle moderne locomotive elettriche.
- **Quasi il doppio dei presidenti** - Si può giocare calandosi nei panni di uno qualsiasi dei 40 presidenti, da Otto von Bismarck a William Wheelwright.
- **Dirigenti** - È possibile scegliere tra 40 direttori, ognuno con proprie capacità operative.
- **Campagne** - Una campagna di 18 scenari, da quelli più semplici per iniziare fino ad arrivare, una volta appresi i meccanismi del gioco, a quelli più sofisticati e complessi.
- **Più opzioni di configurazione** - È possibile impostare il gioco in base alle proprie preferenze, perfino selezionando e giocando su mappe diverse da quelle della modalità Campagna.
- **Modalità "Pratica"** - Per giocare senza alcun modello economico attivo, con tutto il tempo e le risorse possibili. Consente di apprendere le nozioni di base della pianificazione ferroviaria e delle relazioni industriali.
- **Modalità multi-player** - Per competere contro altri giocatori umani utilizzando una rete locale (LAN) o su Internet.
- **Migliore qualità musicale** - Un sistema audio migliorato che include anche musiche adeguate che corrispondono al vostro umore quando avete il predominio sui concorrenti..
- **Mappe tridimensionali** - Per osservare le caratteristiche reali dei territori, compresi gli alberi, le colline e i fiumi e per ruotare la mappa in qualsiasi direzione e poter così visualizzare in modo migliore i propri possedimenti.
- **Editor completo per mappe ed eventi** - Per costruire (o importare) mappe personalizzate e per programmare dettagliatamente il comportamento degli opponenti guidati dal computer e la sequenza temporale degli eventi.

1776: VIENE POSATA LA
TRANVIA INGLESE
COSTITUITA DA ROTAIE IN
GHISA A FORMA DI GOLA
DISPOSTE SU TRAVERSINE
IN LEGNO.

1784: MURDOCH, UNO
DEI SOCI DI WATTS,
COSTRUISCE UN
MODELLO DI MACCHINA
A VAPORE CHE
RAGGIUNGE VELOCITÀ DI
6-8 MIGLIA ORARIE.

1789: L'INGLESE
WILLIAM JESSUP
PROGETTA I PRIMI VAGONI
A RUOTE CON BORDINO.

PER INIZIARE

INSTALLAZIONE DI RAILROAD TYCOON II

Per il corretto funzionamento di Railroad Tycoon II sono necessari i seguenti requisiti minimi:

- Versione 95 o 98 di Windows, oppure Windows NT 4.0 o successivo.
- Processore Pentium 133MHz o superiore.
- Almeno 16 MB di RAM.
- CD-ROM a quadrupla velocità (o superiore).
- Scheda grafica e monitor con risoluzione di 1024 x 768 e profondità di colore di 16 oppure 8 bit.
- Versione 5.0 di MS DirectX o superiore. È possibile installarla anche durante l'installazione di Railroad Tycoon II.
- Almeno 130 MB di spazio disponibile su disco rigido.

Per installare Railroad Tycoon II

- 1 Accendere il computer e avviare Microsoft Windows 95 o versione successiva oppure Microsoft Windows NT 4.0 o versione successiva.
- 2 Togliere il CD di Railroad Tycoon II dalla custodia e inserirlo nell'unità CD-ROM.
- 3 Se la modalità Esecuzione automatica è attivata, non appena l'unità viene chiusa viene visualizzato un menu. Selezionare **Installa** e quindi seguire le istruzioni sullo schermo.

oppure

Se la modalità Esecuzione automatica non è attivata, è necessario installare manualmente il programma: fare doppio clic sull'icona **Risorse del computer**, nel desktop, quindi sull'icona dell'unità CD-ROM e infine sull'icona **Setup.exe**. Fare clic su **Installa** quando viene visualizzata la schermata di installazione e quindi seguire le istruzioni sullo schermo.

Se si verificano dei problemi durante l'installazione, consultare la sezione per la risoluzione dei problemi contenuta nel file **Leggimi.txt** del CD di Railroad Tycoon II.

Per disinstallare Railroad Tycoon II

- 1 Accendere il computer e avviare Microsoft Windows 95 o versione successiva oppure Microsoft Windows NT 4.0 o versione successiva.
- 2 Inserire il CD di **Railroad Tycoon II** nell'unità CD-ROM.
- 3 Fare clic sul pulsante **Avvio** della barra delle applicazioni, selezionare **Impostazioni**, quindi **Pannello di controllo**. Fare doppio clic su **Aggiungi/Rimuovi programmi**, selezionare Railroad Tycoon II, quindi fare clic su **Aggiungi/Rimuovi** per disinstallare il programma.

5

1800: OLIVER EVANS,
UN AMERICANO, CREA
CON SUCCESSO LA PRIMA
MACCHINA A VAPORE
FISSA ORIZZONTALE AD
ALTA PRESSIONE.

1804: OLIVER EVANS
COSTRUISCE IL SUO
PRIMO BATTELLLO
ALIMENTATO A VAPORE
(PESO: 1816 KG).

AVVIO DI RAILROAD TYCOON II

Una volta installato Railroad Tycoon II, ci sono tre modi per iniziare a giocare. È possibile:

- Fare clic sul pulsante **Avvio** (**Start** in Windows 98) della barra delle applicazioni, selezionare **Programmi** e quindi **Railroad Tycoon II** per lanciare il programma;
- oppure*
- Se l'esecuzione automatica è attivata, fare clic su **GIOCA** dal menu di **Railroad Tycoon II** che appare una volta inserito il CD nell'unità;
- oppure*
- aprire Gestione risorse (Esplora risorse in Windows 98) e selezionare la directory nella quale è installato Railroad Tycoon II. Nella directory principale della cartella che contiene il gioco, fare doppio clic sull'icona **Rt2.exe** per lanciare il programma.

Ora mettetevi comodi e assaporate il filmato iniziale. Una volta svanito il vapore, vedrete il Menu principale di Railroad Tycoon II. Se fate parte di quella schiera di impazienti che non riescono a rivivere e a riassaporare passivamente gli anni della nascita della ferrovia, potrete già muovervi all'interno del gioco e soddisfare così il vostro animo inquieto. Se invece preferite apprendere qualche nozione di base sul buon funzionamento dei treni e su come ricavarne dei profitti, passate al Capitolo 2, Esercitazione, che offre una panoramica generica sugli elementi di Railroad Tycoon II. Per una panoramica più complessa su ciascun menu, voce e funzione del gioco, consultate il Capitolo 3, Il Menu principale e il Capitolo 4, La schermata principale.

1804: MATTHEW MURRAY, DI LEEDS IN INGHILTERRA, INVENTA UNA LOCOMOTIVA A VAPORE CHE VIAGGIA SU ROTAIE DI LEGNO. QUESTA È PROBABILMENTE LA PRIMA MACCHINA SU ROTAIE CHE RICHARD TREVITHICK VIDE PRIMA DI COSTRUIRE LA SUA LOCOMOTIVA.

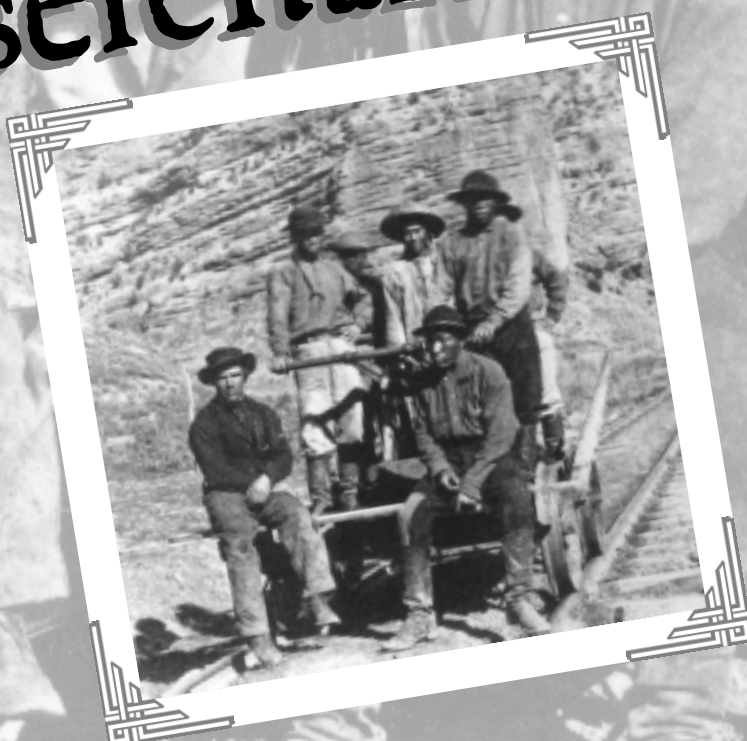


IN QUESTO CAPITOLO:

- INFORMAZIONI SU QUESTA ESERCITAZIONE
- AVVIO DELLA PARTITA
- ESPLORAZIONE DELLA SCHERMATA PRINCIPALE
- CREAZIONE DI UNA COMPAGNIA
- MONTAGGIO DEL PRIMO BINARIO
- COSTRUZIONE DELLE STAZIONI
- ACQUISTO DI UN TRENO
- IL MONDO DELL'ALTA FINANZA
- CONTROLLO DEL PROPRIO IMPERO FERROVIARIO

2

Esercitazione



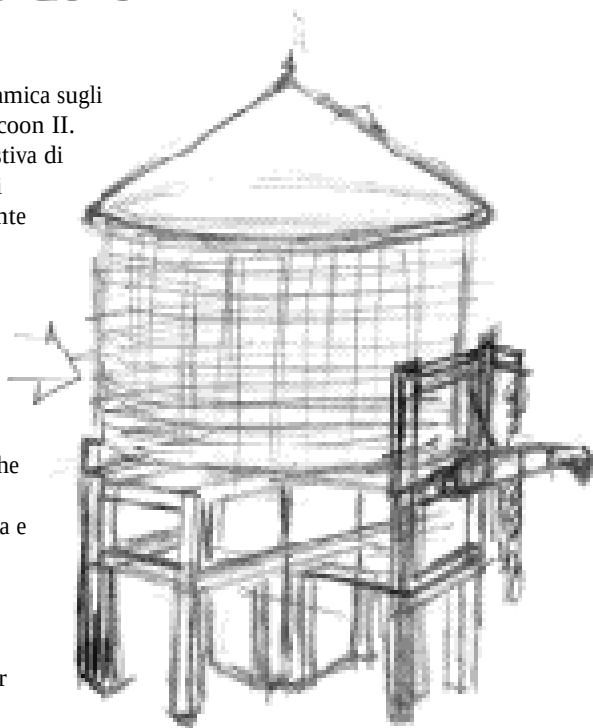
1804: RICHARD
TREVITHICK DELLA
CORNWALLIA
COSTRUISCE UNA
LOCOMOTIVA A VAPORE
CON PRESSIONE DI 40
LIBBRE-FORZA PER
POLLICE QUADRATO (PSI)
PER LA WELSH
PENYDARRAN RAILROAD.

1808: TREVITHICK
COSTRUISCE UNA
FERROVIA CIRCOLARE IN
TORRINGTON SQUARE, A
LONDRA. IL CONVOGLIO
A VAPORE CHIAMATO
CATCH ME WHO CAN
(L'INSUPERABILE) PESA 10
TONNELLATE E HA UNA
VELOCITÀ DI 15 MIGLIA
ORARIE.

INFORMAZIONI SU QUESTA ESERCITAZIONE

Questa sezione offre una breve panoramica sugli elementi fondamentali di Railroad Tycoon II. Non si tratta di una panoramica esaustiva di ogni menu, voce e funzione contenuti nel gioco, ma dovrebbe essere sufficiente per consentirvi di entrare subito nel vivo del gioco, presupponendo che apparteniate a quel dieci per cento di pubblico che legge i manuali.

Non è necessario completare l'intera esercitazione per giocare. Se siete tra coloro che amano entrare subito nel vivo delle cose, potrete anche utilizzare la breve esercitazione incorporata nel gioco, facendo clic qua e là per soddisfare il vostro animo impaziente. Se invece avete qualche minuto in più, potremo aiutarvi a risparmiare tempo prezioso, illustrandovi gli elementi essenziali per il buon funzionamento dei treni e per ricavarne dei profitti. Per una panoramica complessiva su ciascun menu, voce e funzione del gioco, consultare il Capitolo 3, Il menu principale e il Capitolo 4, La schermata principale.



AVVIO DELLA PARTITA

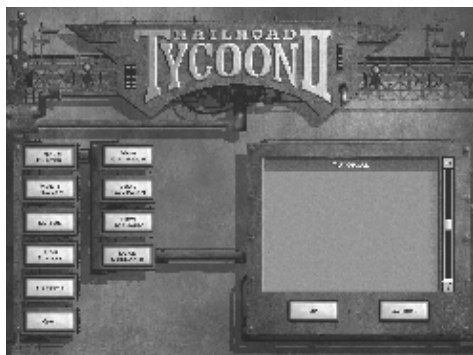
Una volta lanciato il gioco, vi troverete nella schermata del menu principale. È questo il trampolino di lancio per ogni nuova partita, per caricare le partite già salvate, per iniziare a giocare partite multi-player e così via. L'esercitazione si basa su uno scenario salvato di una partita con un giocatore singolo. Vediamo come funziona.

RAILROAD TYCOON II CONTIENE ANCHE
UN'ESERCITAZIONE INCORPORATA NEL GIOCO,
DEDICATA A CHI RESTIO ALLA LETTURA DEI
MANUALI. IL TESTO DI QUELL'ESERCITAZIONE
UNA VERSIONE MENO DETTAGLIATA DI QUESTO
CAPITOLO. DATO CHE ARRIVANDO FINO A
QUESTO PUNTO, AVETE ORMAI DIMOSTRATO DI
ESSERE DISPONIBILI A LEGGERE IL MANUALE
POTETE ANCHE DISATTIVARE, SE LO DESIDERATE,
IL TESTO CONTENUTO NEL GIOCO.

ESERCITAZIONE



- 1 Dal menu principale, selezionate **GIOCATORE SINGOLO**, quindi **CARICA SCENARIO**. Il pannello visualizzato sulla destra consente di selezionare la partita che si desidera caricare.



- 2 Selezionate **Esercitazione**, quindi fate clic su **OK**.



1812: LE PRIME
LOCOMOTIVE A VAPORE
DI SUCCESSO
COMMERCIALE, DOTATE
DI COMANDO A
CREMAGLIERA
BLENKINSOP, ENTRANO
IN FUNZIONE SULLA
MIDDLETON RAILWAY.
PER LA PRIMA VOLTA NEL
MONDO, LA TRAZIONE A
VAPORE VIENE USATA
REGOLARMENTE A SCOPO
DI GUADAGNO INVECE
CHE PER RAGIONI
SPERIMENTALI.

ESPLORAZIONE DELLA SCHERMATA PRINCIPALE

Una volta entrati in partita, verrà visualizzata una finestra a comparsa che illustra l'obiettivo della partita. Leggetelo attentamente. In breve, l'obiettivo è quello di accumulare, entro l'anno 1900, dieci milioni di dollari di patrimonio personale. Ciò significa che entro quella data dovrete aver raggiunto un totale complessivo, tra cassa e azioni, pari alla cifra indicata. Se il patrimonio ammonterà a 25 o a 50 milioni di dollari, la vittoria sarà ancora più entusiasmante. Fate clic sul pulsante OK per chiudere la finestra.

Premete quindi il tasto PAUSA due volte. In questo modo è possibile passare dalla modalità pausa alla velocità di gioco "3" e viceversa. Per il momento è preferibile lasciare il gioco in pausa, per dare un'occhiata intorno e creare la propria ferrovia senza doversi occupare anche della pressione del tempo. Quando tutto è pronto, riavviate il gioco premendo di nuovo il tasto PAUSA oppure i tasti + (più) e - (meno).

1812: IL COLONNELLO AMERICANO JOHN STEVENS PUBBLICA UN OPUSCOLO CONTENENTE: "DOCUMENTI CHE PROVANO I MAGGIORI VANTAGGI DELLE FERROVIE E DEI CONVOGLI A VAPORE RISPETTO ALLA NAVIGAZIONE DI CANALI". EGLI AFFERMA INOLTRE, "PENSO CHE NIENTE POSSA OSTACOLARE UN CONVOGLIO A VAPORE CHE CORRE AD UNA VELOCITÀ DI 100 MIGLIA ALL'ORA".



La schermata principale è composta da quattro sezioni:

- **FINESTRA PRINCIPALE (A)** – È qui che si svolge realmente la partita. Consideratela la vostra finestra sul mondo. Le quattro icone ovali nell'angolo inferiore destro della finestra consentono di modificare la prospettiva della vista ruotandola, ingrandendola o riducendola.
- **ZONA RADAR (B)** – Nell'angolo inferiore sinistro è disponibile la vista radar, che vi consente di spostarvi sulla mappa senza scorgerla.
- **RIQUADRO CENTRALE (C)** – La casella rettangolare alla destra della ZONA RADAR è il RIQUADRO CENTRALE, il sistema nervoso del vostro impero. Utilizzate le quattro schede per visualizzare i riepiloghi relativi alle STAZIONI, ai TRENI, ai GIOCATORI e alle COMPAGNIE. Quest'area mostra anche la cassa disponibile per la vostra compagnia e, a sinistra delle schede, la data corrente.
- **CASELLA ATTIVITÀ (D)** – L'area nell'angolo in basso a destra è la finestra MESSAGGI. Durante il gioco riceverete infatti numerosi messaggi, ai quali potrete accedere da questa sezione.

LA PANORAMICA SULLE MAPPE

Quando il gioco è in pausa, la prima cosa da fare è guardarsi intorno. L'icona PANORAMICA MAPPA consente di visualizzare tutte le risorse presenti sulla mappa; è una parte fondamentale della pianificazione del primo itinerario.



- 1 Fate clic sull'icona **PANORAMICA MAPPA**, la quarta in basso alla sinistra dello schermo, sulla quale è raffigurato un globo. Nel RIQUADRO CENTRALE, vedrete una rappresentazione grafica di tutte le risorse (merci) disponibili nella partita.
- 2 Passate il cursore del mouse sulle varie risorse per evidenziarle temporaneamente sulla mappa. Facendo clic su una risorsa qualsiasi si attiva o disattiva la vista relativa alla risorsa stessa. Potete selezionare più risorse o visualizzare tutte le risorse sulla mappa nello stesso momento, facendo clic sul pulsante **TUTTE**. L'offerta di una risorsa viene indicata in bianco; la domanda viene indicata in giallo.
- 3 Spostate il cursore del mouse verso i bordi dello schermo per scorrere la mappa nella direzione desiderata. Per spostarvi velocemente su un'altra area della mappa, fate clic su tale area nella ZONA RADAR.
- 4 Continuate facendo degli esperimenti nella panoramica. Il vostro obiettivo è quello di individuare le aree nelle quali si concentrano risorse e industrie (offerta e domanda) che necessitano una dell'altra. Le posizioni delle risorse sono casuali e cambiano ad ogni nuova partita. Per uscire dalla modalità Panoramica mappa, fate clic sul pulsante Annulla nella parte inferiore del RIQUADRO CENTRALE.



1813: L'INGLESE

WILLIAM HEDLEY

COSTRUISCE E BREVETTA
UNA LOCOMOTIVA PER
STRADA FERRATA A 50 PSI
CHE, ALLA VELOCITÀ DI 5
MIGLIA ORARIE, PUÒ
TRAINARE 10 VAGONI DI
CARBONE, PARI AL CARICO
DI 10 CAVALLI.

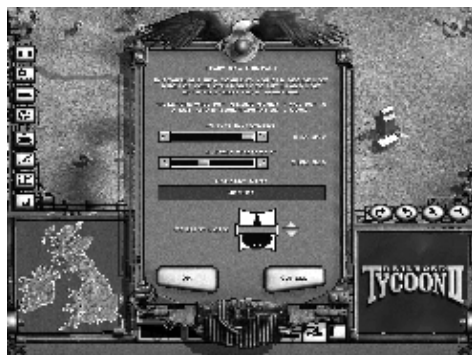
1814: L'INGLESE

GEORGE STEPHENSON

COSTRUISCE BLUCHER,
LA SUA PRIMA MOTRICE
FERROVIARIA. LA
MOTRICE PUÒ TRAINARE
30 TONNELLATE A UNA
VELOCITÀ DI 4 MIGLIA
ORARIE, MA NON È
MOLTO EFFICIENTE.

CREAZIONE DI UNA COMPAGNIA

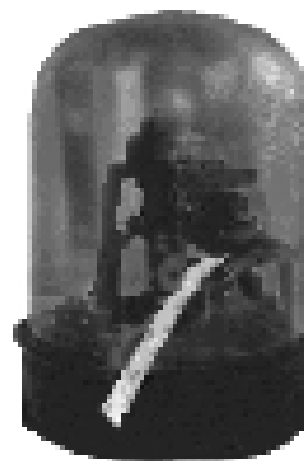
Prima di poter iniziare a montare i binari necessari, per collegare le risorse individuate, è necessario possedere una compagnia ferroviaria.



1815: LA SECONDA
MOTRICE DI STEPHENSON
È DOTATA DI SEI RUOTE E
UNA CALDAIA A PIÙ TUBI.

1821: L'INGLESE JULIUS
GRIFFITHS BREVETTA UNA
LOCOMOTIVA STRADALE
PER PASSEGGERI.

- 1 Fate clic sulla scheda **COMPAGNIA** nel **RIQUADRO CENTRALE** (è l'ultima scheda sulla destra), quindi fate doppio clic su **CREA UNA NUOVA COMPAGNIA**. Quando create una nuova compagnia, dovete decidere quanta parte del vostro denaro personale volete investire nella compagnia e quanto denaro siete disposti ad accettare dagli investitori. In generale, è preferibile accettarne poco dagli altri quando si desidera diventare proprietari unici della compagnia e accettarne di più quando si pensa di aver bisogno di maggior capitale operativo.
- 2 Per questa esercitazione, spostate gli indicatori di scorrimento **INVESTIMENTO DEL GIOCATORE** e **INVESTIMENTO ESTERNO** verso destra, al limite della barra di scorrimento. In questo modo avrete l'esorbitante cifra di 1.650.000 dollari di cassa totale da spendere.
- 3 Digitate un nome da assegnare alla vostra compagnia nella casella **NOME COMPAGNIA** oppure utilizzate il nome predefinito. All'interno della casella **NOME COMPAGNIA**, premete **ESC** per uscire dalla casella senza apportare le modifiche oppure **INVIO** per confermare il nome appena digitato.
- 4 Selezionate un **LOGO COMPAGNIA** utilizzando la freccia rivolta verso l'alto o quella rivolta verso il basso oppure utilizzate il logo già visualizzato. Fate clic su **OK** per accettare le selezioni e per creare la compagnia.
- 5 A questo punto, nella schermata principale, nel **RIQUADRO CENTRALE**, vedrete visualizzati il nome e il logo della vostra compagnia, la disponibilità di cassa e i profitti (che al momento sono ancora pari a 0 dollari).



MONTAGGIO DEL PRIMO BINARIO

Ora che la compagnia è stata costituita, è tempo di tuffarsi negli affari. Innanzitutto, trovate un itinerario adatto. Ad esempio, la città di Slough è idealmente posizionata per essere il centro del vostro nuovo impero. Slough si trova nella parte centrale a sud della mappa, subito ad ovest rispetto a Londra.

- 1 Con il gioco in modalità Pausa, iniziate a montare i binari facendo clic sull'icona **MONTA BINARI**, situata in alto a sinistra nella schermata principale, che raffigura dei binari ferroviari. Il cursore del mouse si trasforma in un'icona a forma di binario.
- 2 Il RIQUADRO CENTRALE offre due tipi di binari: BINARIO SINGOLO e BINARIO DOPPIO. Per il momento, selezionate **BINARIO SINGOLO**. La terza opzione è il tipo di ponte, che può essere scelto facendo clic su una delle due icone nella parte destra del RIQUADRO CENTRALE. Selezionate **PONTI IN LEGNO** (l'immagine in alto).



- 3 Per montare il binario, posizionate il cursore tra l'allevamento di pecore e la fattoria di bestiame che si trovano ad est di Slough, quindi fate clic e tenete premuto il pulsante sinistro del mouse. Se tenete premuto il pulsante, potete spostare il cursore del mouse sullo schermo trascinando nello stesso tempo il binario. Trascinate il cursore verso Oxford (ad ovest), la destinazione successiva. Noterete dei numeri bianchi, verdi e gialli che si trovano lungo il percorso. Quelli bianchi indicano il costo di ciascun tratto di binario. Quelli verdi e gialli indicano la pendenza di quella sezione di percorso. I numeri gialli indicano maggiore pendenza (quelli rossi stanno a indicare una pendenza molto alta) e stanno a significare che in quel punto i treni rallentano. Dato che i pendii ripidi non sono consigliabili, prima di rilasciare il cursore premete il tasto **ESC** per annullare il percorso proposto. Quindi, fate clic e trascinate sezioni di binario più piccole, rilasciando il pulsante sinistro del mouse alla fine di ogni piccola sezione. Tracciate il percorso dei binari intorno alla collina.
- 4 Quando infine il percorso tracciato è quello ottimale, fate clic di nuovo sul pulsante dei binari, quello in alto a sinistra, per uscire dalla modalità di inserimento dei binari.

1824: INIZIA LA COSTRUZIONE DELLA PRIMA OFFICINA DI LOCOMOTIVE A NEW CASTLE, IN INGHILTERRA.

1824: L'INGLESE DAVID GORDON BREVETTA SENZA SUCCESSO UNA MACCHINA ALIMENTATA A VAPORE CON GAMBE CHE SI MUOVONO IN MANIERA SIMILE ALLE GAMBE E AGLI ZOCCOLI DI UN CAVALLO.

Costruzione delle Stazioni

Il montaggio dei binari è solo l'inizio. La fase successiva è quella della costruzione delle stazioni, che renderanno disponibili ai treni le risorse.

1825: STEPHENSON
 COSTRUISCE LA
 LOCOMOTION No. 1, DI
 8 TONNELLATE, PER LA
 STOCKTON &
 DARLINGTON RAILROAD.
 LA MOTRICE È IN GRADO
 DI TRAINARE 90
 TONNELLATE DI CARBONE
 A UNA VELOCITÀ DI 15
 MIGLIA ORARIE.
 STEPHENSON PIANIFICA
 OGNI DETTAGLIO DELLA
 LINEA E PROGETTA
 PERSINO I PONTI, I
 MACCHINARI, I MOTORI,
 LE PIATTAFORME
 GIREVOLI, GLI SCAMBI E
 GLI INCROCI A
 BIFORCAZIONE. È ANCHE
 RESPONSABILE DI
 CIASCUNA FASE DELLA
 LORO COSTRUZIONE. I
 VAGONI PASSEGGERI
 DELL'EPOCA ERANO TUTTI
 TRAINATI DA CAVALLI.



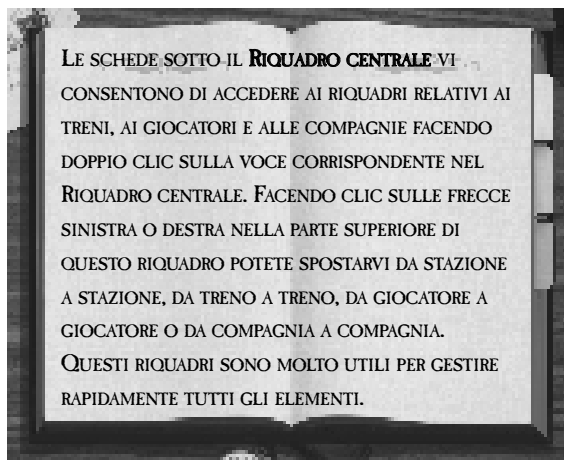
- 1 Fate clic sul pulsante **COSTRUISCI UNA NUOVA STAZIONE** (in alto a sinistra, il secondo dall'alto).
- 2 Sono disponibili tre dimensioni di stazione, **PICCOLA**, **MEDIA** e **GRANDE**. Potete scegliere che tipo di stazione posizionare ai due estremi della linea. I tipi di stazione differiscono tra di loro a seconda della zona nella quale possono raccogliere le risorse, rappresentata nella mappa da un'area illuminata che le circonda. Per vederne un esempio, fate clic su **STAZIONE MEDIA**, quindi spostate il cursore, che trascina una stazione media, in un punto lungo la linea, poco a sud rispetto a Slough. La stazione si allinea automaticamente al binario.



- 3 Una volta inserita la stazione, tutte le risorse incluse nell'area illuminata saranno disponibili in quella stazione. Le aree illuminate più estese racchiudono le stazioni **MEDIE** e **GRANDI**. Accertatevi però che l'area illuminata contenga le risorse alle quali intendete accedere. In questo caso, tutte le abitazioni e gli allevamenti di pecore e di bestiame dovrebbero trovarsi all'interno dell'area illuminata. Quando la stazione è allineata correttamente al binario, diventa verde. A questo punto, fate clic con il pulsante sinistro del mouse e la stazione viene posizionata.

ESERCITAZIONE

- Quando inserite una stazione, ne viene mostrata una rappresentazione tridimensionale, definita RIQUADRO DETTAGLI STAZIONE. Fate clic sul pulsante **COMPRA** in questa vista per vedere i miglioramenti che potete apportare alla stazione. Per migliorare le prestazioni e la manutenzione dei treni, acquistate un serbatoio per l'acqua, uno per la sabbia e una rimessa per locomotive. Al termine, fate clic sul pulsante **ESCI**, nella parte inferiore destra.
- Ripetete questa procedura a Oxford. Probabilmente non sarà necessario costruire anche qui gli stessi edifici, dato che i treni saranno in grado di trasportare quantità di acqua, sabbia e olio sufficienti anche per tornare a Slough. Dopo aver collegato le due stazioni tramite dei binari, siete quasi pronti per iniziare a spedire le merci tra le due stazioni.



ACQUISTO DI UN TRENO

Una volta montati i binari e inserite le stazioni, è necessario acquistare una locomotiva per poter mettere in moto l'intero ingranaggio. Fatto questo, la fase successiva è quella di decidere l'itinerario e i vagoni (la composizione) relativi a ciascuna delle stazioni possedute.

SELEZIONE DELLA LOCOMOTIVA

A seconda del periodo storico e della località geografica, con il progredire del gioco diventano disponibili varie locomotive. All'inizio di questa esercitazione sono disponibili due locomotive.

- Selezionate l'icona **ACQUISTA UN NUOVO TRENO** (quella che raffigura un treno) dalla serie di icone che si trovano lungo il lato sinistro della finestra principale.

15

1825: IL COLONNELLO

JOHN STEVENS

CONSTRUISCE UNA

PICCOLA LOCOMOTIVA E

LA PONE SU UNA

FERROVIA CIRCOLARE DI

FRONTE ALLA SUA DIMORA,

ORA DENOMINATA

HUDSON TERRACE, A

HOBOKEN.

1826: SI DICE CHE IL

PRIMO TRATTO DI ROTAIE

DEGLI STATI DEL NEW

ENGLAND SIA STATO

CONSTRUITO A QUINCY,

MASSACHUSETTS; FOSSE

LUNGO TRE MIGLIA E

FOSSE TRAINATO DA

CAVALLI.

1827: VIENE
COSTITUITA LA
BALTIMORE AND
OHIO RAILROAD CHE
SI ESTENDE DA
BALTIMORA AL FIUME
OHIO IN VIRGINIA. È LA
PRIMA STRADA FERRATA
AMERICANA DIRETTA A
OVEST. VENNE FATTO UN
TENTATIVO DI UTILIZZARE
L'ENERGIA EOLICA (CON
UNA VELA POSTA SUL
CONVOGLIO), SEGUITO
DALLA TRAZIONE A
CAVALLI, I QUALI SI
MUOVEVANO SU UNA
PEDANA MOBILE CHE
TRASMETTEVA IL MOTO
ALLE RUOTE DEL
CONVOGLIO.

- Quindi, selezionate 4-4-0 Eight-Wheeler dall'elenco alla sinistra. Avete tenuto d'occhio le pendenze, vero? Quando si seleziona una locomotiva dall'elenco, tutte le relative statistiche vengono visualizzate sulla destra. Fate clic su **ACQUISTA** per completare la transazione.



SELEZIONE DI DESTINAZIONI E VAGONI

Una volta acquistata la locomotiva nel Riquadro dettagli treno, dovete decidere quali merci trasportare tra le due destinazioni. La modalità Itinerario è quella in cui scegliete le destinazioni, mentre quella Vagoni è quella in cui selezionate i vagoni e verificate l'offerta e la domanda di ciascuna stazione.

- Dopo aver acquistato una locomotiva, la successiva schermata visualizzata è **RIQUADRO DETTAGLI TRENO**, in cui viene visualizzato il treno appena acquistato, già pronto a viaggiare tra le due destinazioni. La mappa a destra indica tutte le destinazioni disponibili; se ne avete più di due, dovete selezionare le destinazioni desiderate per questo treno sulla mappa ed esse verranno visualizzate nell'elenco a sinistra.



ESERCITAZIONE

- 2 Fate doppio clic su Slough nel RIQUADRO CENTRALE a sinistra e la parte destra dello schermo passerà dalla modalità Itinerario a quella VAGONI. Nella parte superiore di questo pannello sono presenti i due vagoni passeggeri che rappresentano la composizione del treno predefinita. Per rimuovere un vagone dalla composizione del treno o dall'elenco dei vagoni, fate clic sul vagone che desiderate eliminare. Per aggiungere un vagone alla composizione del treno, fate clic sull'elenco sottostante.



- 3 Nella parte inferiore della schermata vengono visualizzati sulla sinistra gli elementi che la stazione selezionata fornisce (offerta) e sulla destra gli elementi che richiede (domanda).
- 4 I vagoni disponibili in questa stazione vengono indicati nella parte superiore dell'ELENCO VAGONI. Selezionate un vagone di lana e un vagone passeggeri. Controllate la domanda nell'altra stazione per accertarvi di trasportare merci che siano richieste (sappiamo che siete sicuri, ma è una buona pratica). Una volta terminata la composizione del treno in questa stazione, fate clic su OK per confermare tutte le scelte, quindi fate doppio clic sulla stazione di Oxford nell'elenco delle stazioni del lato sinistro e selezionare un vagone passeggeri e un vagone beni. La lana che consegnerete verrà trasformata in beni che dovranno essere nuovamente trasportati ai lavoratori di Slough.
- 5 Ora è necessario prendere un'ulteriore decisione. Osservate le due stazioni nell'elenco a sinistra. La luce del semaforo è verde. Se fate clic sul semaforo, la luce cambia colore. Utilizzate il semaforo per dettare il comportamento del treno in questa stazione. È possibile scegliere tra:

VERDE – Il treno non attende le merci, ma continua il viaggio con tutto ciò che è disponibile nella stazione.

GIALLO – Il treno attende fino a quando sono stati riempiti almeno la metà dei vagoni merci prima di procedere.

ROSSO – Il treno attende fino a quando sono stati riempiti tutti i vagoni merci prima di procedere.

Per il momento, impostate il semaforo di Slough sul giallo e quello di Oxford sul verde. Una volta apportate tutte le modifiche, premete il pulsante Esci per tornare alla schermata principale.

A questo punto ogni cosa è stata definita. Impostate la velocità di gioco su "3" premendo tre volte il tasto + (più); quando sarete più a vostro agio con il gioco potrete velocizzarlo, ma per adesso le velocità consigliate sono "3" o "4".

1828: LA DELAWARE & HUDSON CANAL CO.

COSTRUISCE UNA STRADA
FERRATA DALLE MINIERE
DELLA COMPAGNIA ALLA
FINE DEL CANALE, PRESSO
HONESDALE. ANCHE
QUESTA LINEA UTILIZZA
CAVALLI PER TRAINARE I
CONVOGLI.

1829: LA PRIMA
LOCOMOTIVA A VAPORE
USATA IN AMERICA, LA
STOURBRIDGE LION DI
COSTRUZIONE INGLESE,
VIENE MESSA IN
FUNZIONE SULLA
DELAWARE & HUDSON. È
TROPPO PESANTE PER LE
ROTAIE (PESA IL DOPPIO
DI QUANTO È STATO
PROMESSO DAI
COSTRUTTORI) E
PERTANTO VIENE POSTA
DI FIANCO AI BINARI ED
UTILIZZATA COME
CALDAIA FISSA.

Adesso che la vostra carriera di magnati ferroviari è iniziata, eccovi alcuni suggerimenti per continuare a tenere tutte le cose sotto controllo dalla schermata principale:

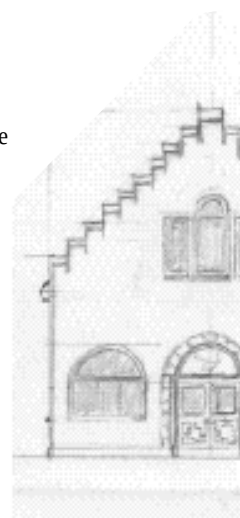
- **Impostate le classi dei treni** – Dall'elenco dei treni nel RIQUADRO CENTRALE, fate clic sull'icona alla sinistra di ciascun treno, per impostarlo su RAPIDO, DIRETTO, ACCELERATO o FERMO. In questo modo, imposterete il comportamento del treno quando incontra un altro treno sullo stesso binario e tramite queste impostazioni potrete anche cambiare sul momento la classe di un treno.
- **Gestite la composizione** – Se fate clic con il pulsante destro del mouse sulla composizione di ciascun treno nel RIQUADRO CENTRALE, vengono indicati destinazione, velocità, valore del carico e peso correnti. Man mano che costruite più treni, potete visualizzare un numero maggiore di dettagli utilizzando il pulsante ELENCO, che si trova nell'angolo in basso a destra del RIQUADRO CENTRALE ed è simile ad un elenco puntato.
- **Utilizzate il RIQUADRO CENTRALE e i RIQUADRI DETTAGLIO per tenere traccia di ogni cosa** – Le schermate RIQUADRO CENTRALE e RIQUADRO DETTAGLIO (a cui si accede facendo doppio clic su una voce nel RIQUADRO CENTRALE) sono molto importanti. In ciascun riquadro, utilizzate le quattro schede STAZIONI, TRENI, GIOCATORI e COMPAGNIE e il pulsante ELENCO per visualizzare le statistiche relative a ciascuna voce. Si tratta di una sorta di gerarchia: il RIQUADRO CENTRALE illustra le informazioni generali mentre i RIQUADRI DETTAGLIO offrono informazioni più dettagliate.
- **Esplorate la mappa alla ricerca di opportunità** - Una volta stabilito un itinerario redditizio, iniziate ad osservare attentamente la mappa per individuare le altre opportunità. Per pianificare il vostro percorso verso la gloria possono infatti essere applicati vari approcci. In questo caso tuttavia è preferibile individuare delle modalità per migliorare la produzione e l'utilizzo dei beni già esistenti. Non c'è bisogno di spendere avventatamente il denaro degli investitori. Collegatevi a Londra per trasportare il bestiame che serve alla fabbrica di carne in scatola (a meno che non siate vegetariani). La fattoria di grano appena a sud di Slough potrebbe far aumentare il tasso di produzione degli allevamenti di pecore e di bestiame del 50%!
- **Acquistate industrie redditizie** - Lungo le vostre linee, o anche lungo le linee dei concorrenti, potete comprare industrie redditizie. Fate clic su una risorsa per vederne i livelli di redditività. Maggiore è il numero di carichi che vengono raccolti e consegnati alla risorsa, maggiore sarà la redditività.

IL MONDO DELL'ALTA FINANZA

Fino a questo punto l'esercitazione vi ha illustrato come creare la vostra linea ferroviaria e come farla funzionare. È ora tempo di prendere in considerazione gli altri aspetti di Railroad Tycoon II: la gestione della compagnia e il mercato azionario.

GESTIONE DELLA COMPAGNIA

Per gestire i vostri affari non è sufficiente creare e gestire stazioni, treni, itinerari e composizioni. Ricordate quando avete creato l'azienda e avete scelto di avere dei fondi esterni come parte degli investimenti iniziali? Quegli investitori nutrono delle aspettative e vi riterranno responsabili



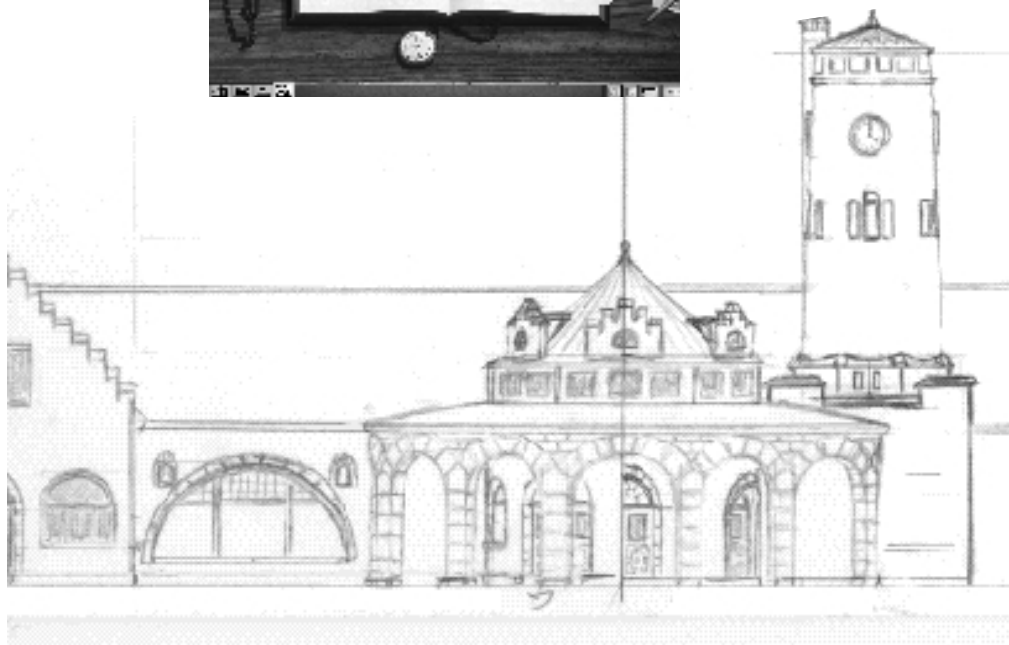
ESERCITAZIONE

per l'andamento delle cose. Per sapere cosa si aspettano, prendiamo ora in esame il RIQUADRO DETTAGLI COMPAGNIA.

- 1 Per arrivare al **RIQUADRO DETTAGLI COMPAGNIA**, fate clic sulla scheda **COMPAGNIA** nella parte inferiore del RIQUADRO CENTRALE, quindi fate doppio clic sulla vostra compagnia.



- 2 Il RIQUADRO DETTAGLI COMPAGNIA mostra il vostro libro mastro; fate clic sulle varie pagine per avere un'idea delle informazioni contenute.



19

1829: PETER COOPER
DI NEW YORK
COSTRUISCE PER LA
BALTIMORE & OHIO
RAILROAD NELL'ARCO DI 6
SETTIMANE LA TOM
THUMB, UNA
LOCOMOTIVA A CALDAIA
VERTICALE DI 1,4 HP.
NELL'AGOSTO DEL 1830
QUESTA TRASPORTA 36
PASSEGGERI A UNA
VELOCITÀ DI 18 MIGLIA
ORARIE ED È DOTATA DI
UNA VENTOLA ROTANTE
PER IL TIRAGGIO,
UTILIZZA CORPI
CILINDRICI A PRESSIONE
PER I TUBI DELLA
CALDAIA E PESA MENO DI
UNA TONNELLATA.

1829: JAMES WRIGHT,
DI COLUMBIA IN
PENNSYLVANIA, INVENTA
IL "FUNGO PORTANTE"
CONICO DELLA RUOTA,
CHE PREVIENE L'USURA
DEI BORDINI E RIDUCE LA
RESISTENZA.

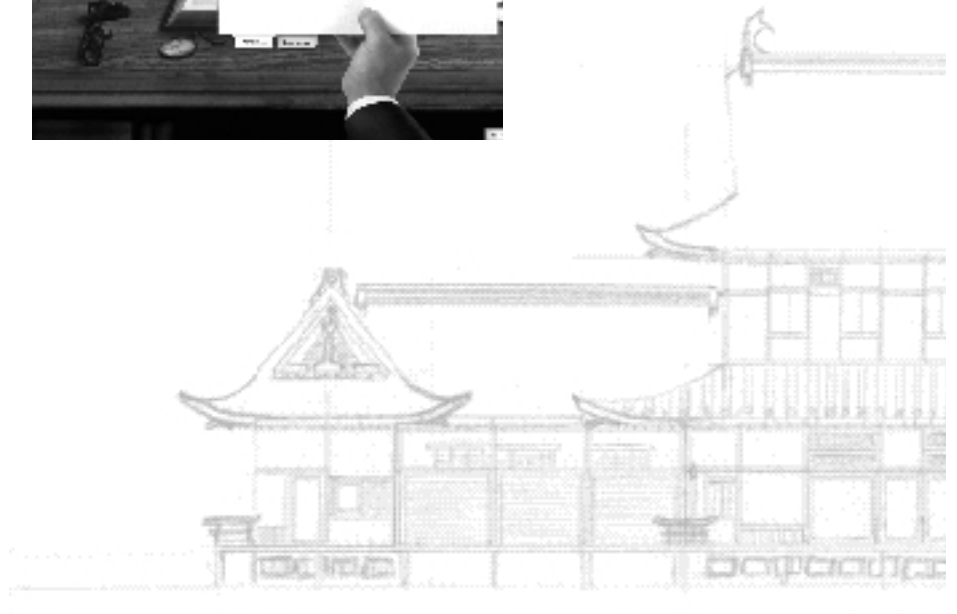
ESERCITAZIONE

- 3 Fate clic sulla pagina **RISORSE FINANZIARIE**. Potete emettere delle obbligazioni per far affluire del denaro nelle vostre casse, ma per il momento state lontano dai debiti ed emettete invece altre azioni. Il **PREZZO DELLE AZIONI** corrente è indicato nella pagina sinistra. Fate clic su **EMETTI AZIONI** per visualizzare una finestra con i dettagli della transazione. Fate clic su OK in questa finestra se è tutto a posto. Noterete che il **PREZZO DELLE AZIONI** corrente viene modificato.
- 4 Vi sentite volubili? Fate clic su **RIACQUISTA AZIONI** e osservate l'effetto prodotto sul vostro valore azionario. Gli investitori hanno una filosofia molto originale rispetto a questo valore: vogliono che aumenti. Punto e basta. Non deludeteli o vi ritroverete a spasso. Ricordate che presidenti non si nasce, ma lo si diventa per nomina.
- 5 Provate anche le altre opzioni (eccetto **DICHIARA BANCAROTTA**, a meno che non siate in difficoltà finanziarie) per imparare a capire come funzionano.

IL MERCATO AZIONARIO E LE FINANZE PERSONALI

La vostra ricchezza personale è naturalmente correlata alle prestazioni della vostra azienda. Oltre all'eccellente abilità di gestione con la quale contribuirete al successo della compagnia, potrete accumulare un notevole patrimonio personale anche grazie a scaltri investimenti nel mercato azionario.

- 1 Dalla schermata principale, fate clic sull'icona **MERCATO AZIONARIO**, sul lato sinistro della finestra principale.



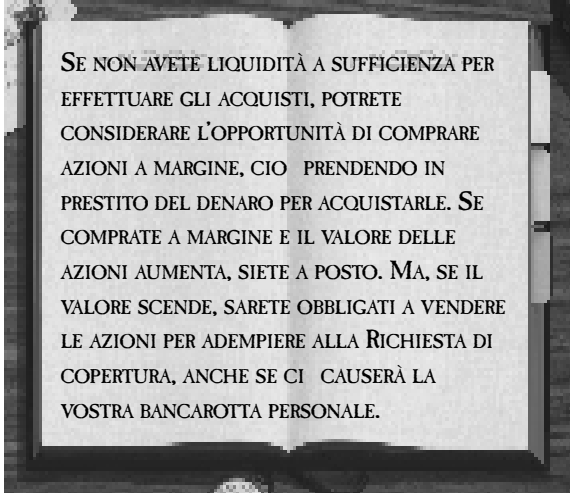
ESERCITAZIONE

- 2 Viene visualizzato il riquadro Dettagli mercato azionario in cui sono disponibili due schede:

PERSONALE – Questa scheda consente di visualizzare il portafoglio azionario corrente e di vendere e comprare azioni.

AZIENDALE – Questa scheda fornisce le informazioni sulla situazione finanziaria della compagnia e include, tra le altre cose, un elenco dei principali azionisti e il rendimento annuale ponderato (calcolato sugli ultimi cinque anni).

- 3 Nella sezione **PERSONALE**, in genere sono visualizzate le opzioni **COMPRA (C)** o **VENDI (V)** per un'azione specifica. Sfortunatamente, avete utilizzato tutta la cassa per avviare la società, quindi è probabile che l'opzione **COMPRA** non sia disponibile. Dopo un anno o due, l'accumulo del vostro stipendio e dei dividendi potrebbero consentirvi di avere liquido sufficiente per acquistare altre azioni.



SE NON AVETE LIQUIDITÀ A SUFFICIENZA PER EFFETTUARE GLI ACQUISTI, POTRETE CONSIDERARE L'OPPORTUNITÀ DI COMPRARE AZIONI A MARGINE, CIO PRENDENDO IN PRESTITO DEL DENARO PER ACQUISTARLE. SE COMPRATE A MARGINE E IL VALORE DELLE AZIONI AUMENTA, SIETE A POSTO. MA, SE IL VALORE SCENDE, SARETE OBBLIGATI A VENDERE LE AZIONI PER ADEMPIERE ALLA RICHIESTA DI COPERTURA, ANCHE SE CI CAUSERÀ LA VOSTRA BANCAROTTA PERSONALE.

- 4 La vendita delle azioni viene effettuata nella stessa maniera: selezionando **VENDI (V)** dalla sezione **PERSONALE**. In genere potete vendere solo le azioni che possedete personalmente. Se non avete azioni da vendere (in genere ciò vale per un'altra compagnia), avete comunque un'altra opzione possibile: la **VENDITA ALLO SCOPERTO**. Se il prezzo delle azioni scende – nel nostro caso questo è l'intento – allora avrete un'entrata di cassa. Se il prezzo aumenta, sarete costretti a comprare le azioni per adempiere alla **RICHIESTA DI COPERTURA**. Se la compagnia acquista delle azioni, potreste doverle comprare ad un prezzo gonfiato. Questa opzione va considerata con attenzione.

21

1829: LA ROCKET DI STEPHENSON VINCE IL CONCORSO PER LOCOMOTIVE ALLE RAINHILL TRIALS SULLA MANCHESTER & LIVERPOOL RAILWAY. LA MOTRICE È IN GRADO DI VIAGGIARE AD UNA VELOCITÀ DI 30 MIGLIA ORARIE TRASPORTANDO 30 PASSEGGERI.

1830: LA BEST FRIEND
 VIENE COSTRUITA PRESSO
 LA WEST POINT
 FOUNDERY A NEW YORK
 PER LA CHARLSTON &
 HAMBURG RAILROAD. È
 LA PRIMA MACCHINA A
 VAPORE DI
 COSTRUZIONE
 TOTALMENTE
 AMERICANA AD
 EFFETTUARE UN
 SERVIZIO REGOLARE
 SU UNA LINEA
 PASSEGGERI. ESSA
 RIMASE IN PERFETTA
 EFFICIENZA SINO AL 1831
 QUANDO LA CALDAIA
 ESPLOSE PER
 UN'IMPRUDENZA DEL
 FUOCHISTA CHE POSE
 BRUSCAMENTE FINE ALLA
 CARRIERA DELLA MOTRICE
 (OLTRE CHE ALLA SUA).

Controllo del proprio impero ferroviario

L'esercitazione termina qui. Avete ormai visto tutti gli elementi importanti del gioco e avete avuto la possibilità di sperimentarli. Se apprendete velocemente, forse la vostra prima partita sarà già decente. Dopo qualche prova, potrete considerare l'idea di iniziare una nuova partita, per verificare ciò che avete imparato. Inoltre, non abbiate paura ad immergervi direttamente nella campagna: i primi scenari sono stati pensati proprio per chi è alle prime armi e potrete imparare proseguendo.

Per concludere, tenete presenti i seguenti punti:

- **Itinerari** – Trovate itinerari redditizi e sfruttateli.
- **Locomotive** – Mantenetele funzionanti e sostituitele ogni volta che è possibile.
- **Stazioni** – Miglioratele per aumentare i ricavi e le prestazioni degli itinerari.
- **Industrie** – Acquistatele per riempire i forzieri della compagnia e per aumentare il vostro patrimonio.
- **Finanze** – Siate scaltri e vi troverete a condurre un'attività solida e redditizia, massimizzando le entrate e i profitti sugli investimenti.
- **Patrimonio personale** – Aumentatelo con una buona gestione e con la padronanza del mercato azionario.
- **Concorrenti** – Seppelliteli, seguendo tutti i consigli precedenti.

Per informazioni più dettagliate su qualsiasi argomento illustrato in questa esercitazione, consultate il resto del manuale. Forza, ormai siete arrivati fino a questo punto!

ALCUNE DELLE OPZIONI CONSIDERATE IN QUESTA ESERCITAZIONE, AD ESEMPIO L'ACQUISTO DELLE INDUSTRIE, L'ACQUISTO DELLE AZIONI A MARGINE E LA VENDITA ALLO SCOPERTO SONO DISPONIBILI SOLO SE SI IMPOSTA UNA PARTITA CON I MODELLI FINANZIARI E INDUSTRIALI ESPERTO NEL PANNELLO DELLE OPZIONI. SE GIOCATE UNA CAMPAGNA, TALI AZIONI SONO DISPONIBILI SOLO DOPO QUALCHE SCENARIO. L'INTENZIONE DI QUESTO CAPITOLO ERA DI DARVI UN PICCOLO ASSAGGIO DI OGNI COSA, MA IN REALTÀ NON SEMPRE POSSIBILE UTILIZZARE TUTTE LE OPZIONI IN OGNI SCENARIO.

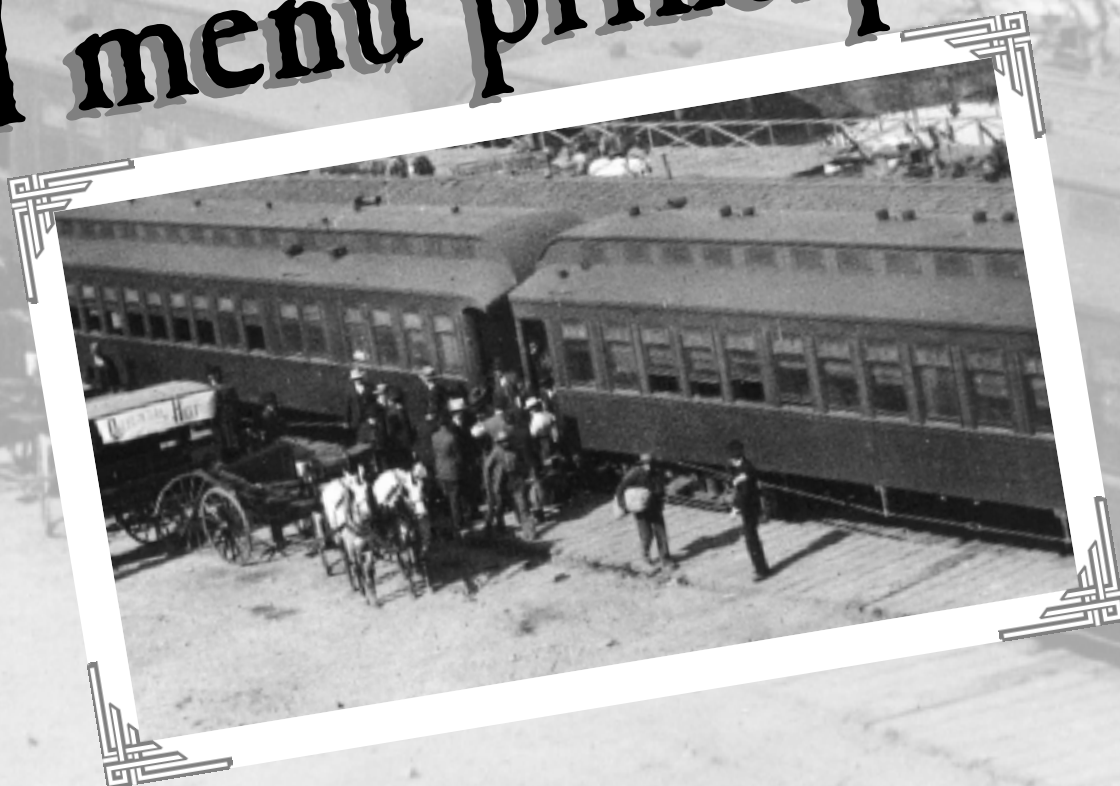


IN QUESTO CAPITOLO:

- SCHEMA DI RIFERIMENTO
- OPZIONI DEL MENU PRINCIPALE
- GIOCATORE SINGOLO
- MULTI-PLAYER
- PUNTEGGI PIÙ ALTI
- RICONOSCIMENTI
- ESCI

3

Il menu principale



SCHEMA DI RIFERIMENTO

MENU PRINCIPALE

GIOCATORE SINGOLO

NUOVA CAMPAGNA

CARICA CAMPAGNA

NUOVO SCENARIO

CARICA SCENARIO

MAPPA

OPZIONI

LIVELLI DI
DIFFICOLTÀ

COMPUTER

MODALITÀ "PRATICA"

MODELLO FINANZIARIO

MODELLO INDUSTRIALE

MODIFICATORE RICAVI

FACILE

MEDIO

DIFFICILE

ESPERTO

MULTI-PLAYER

PUNTEGGI PIÙ ALTI

RICONOSCIMENTI

ESCI

OPZIONI DEL MENU PRINCIPALE

NELLA SCHERMATA DEL MENU PRINCIPALE DI RAILROAD TYCOON II SONO DISPONIBILI SEI OPZIONI:

- **GIOCATORE SINGOLO** - Selezionate questa opzione per iniziare una campagna o uno scenario per un giocatore singolo.
- **MULTI-PLAYER** - Questa opzione vi consente di giocare contro più avversari umani. L'opzione multi-player è descritta dettagliatamente nel Capitolo 9, Gioco multi-player.
- **EDITOR** - L'editor di mappe di Railroad Tycoon II vi consente di personalizzare o creare mappe personalizzate. Fate clic su tale opzione per accedervi. Questa opzione è descritta nel Capitolo 10, Uso dell'Editor delle mappe.
- **PUNTEGGI PIÙ ALTI** - Fate clic su questa opzione per visualizzare chi ha ottenuto i punteggi migliori.
- **RICONOSCIMENTI** - Per dare un'occhiata ai nomi degli instancabili eroi che hanno dato vita a questo gioco.
- **ESCI** - Per uscire dal gioco e ritornare immediatamente a Windows.



1831: LA DE WITT

CLINTON DI 3,5

TONNELLATE TRAINA 5

CARROZZE SU RUOTE CON

BORDINO A UNA

VELOCITÀ DI 25 MIGLIA

ORARIE SULLA MOHAWK

& HUDSON RAILROAD

TRA ALBANY E

SCHENECTADY. QUESTA

MOTRICE ERA STATA

CONSTRUITA CON

LEGGEREZZA E PERTANTO

FU RITIRATA DOPO MENO

DI DUE ANNI

DALL'ENTRATA IN

SERVIZIO.

1831: LA SOUTH

CAROLINA È LA PRIMA

MOTRICE A OTTO RUOTE.

GIOCATORE SINGOLO



Per iniziare una partita a un solo giocatore, fate clic su **GIOCATORE SINGOLO** nella schermata del menu principale. Verrà visualizzato il menu successivo, in cui sono disponibili quattro opzioni di scelta: **NUOVA CAMPAGNA**, **CARICA CAMPAGNA**, **NUOVO SCENARIO** e **CARICA SCENARIO**.

NUOVA CAMPAGNA

La modalità campagna di Railroad Tycoon II vi permette di giocare con 18 scenari differenti, progettati per essere giocati consecutivamente. I primi scenari sono abbastanza semplici ma, procedendo, aumenta anche il loro grado di difficoltà. Per iniziare una nuova campagna:

- 1 Fate clic su **Nuova campagna** nel menu Giocatore singolo.
- 2 Scegliete il grado di abilità. Vi suggeriamo di scegliere **LIVELLO NORMALE** se avete già esperienza con i giochi di strategia oppure **LIVELLO FACILE** se non l'avete. Tenetevi alla larga da **Livello Difficile** almeno finché non avrete portato a termine un'intera campagna. Nota: non è possibile modificare il grado di abilità per la campagna dopo averla già iniziata, quindi scegliete con attenzione.
- 3 Inizierete dal primo scenario, "Il seme di ferro". Scegliete uno dei bonus disponibili dall'elenco. I bonus disponibili saranno diversi da scenario a scenario durante tutta la campagna e sono scelte di fondamentale importanza strategica.
- 4 Fate clic su **ESEGUI QUESTO SCENARIO** per avviare il gioco e iniziare la campagna. Prima di iniziare a giocare, passate al Capitolo 4, La schermata principale.



CARICA CAMPAGNA

Se avete già iniziato una campagna e l'avete salvata, fate clic su **CARICA CAMPAGNA** per visualizzare una finestra di dialogo contenente un elenco delle campagne salvate. Selezionate la campagna che desiderate caricare e poi fate clic su **OK**. Il gioco verrà avviato e sarà ripreso dal punto in cui avevate salvato la campagna.

1831: ROBERT STEVENS, FIGLIO DEL COLONNELLO JOHN STEVENS, SI RECA IN INGHILTERRA E SPEDISCE (DISASSEMBLATA) LA JOHN BULL IN AMERICA PER LA CAMDEN & AMBOY RAILROAD, NEL NEW JERSEY. IL MECCANICO ISAAC DRIPPS, CHE NON AVEVA MAI VISTO UNA LOCOMOTIVA A VAPORE, LA ASSEMBLA SENZA L'AUSILIO DI UN MANUALE. DRIPPS FA SÌ CHE QUESTA SIA LA **PRIMA LOCOMOTIVA CORREDATA DI CAMPANELLA, FARO ANTERIORE E CACCIA-MANDRIE**. LA JOHN BULL RIMANE IN SERVIZIO SINO AL 1866. DRIPPS GIUNGE A RIVESTIRE LA CARICA DI SOVRINTENDENTE DELLA FORZA MOTRICE PER LA PENNSYLVANIA RAILROAD AD ALTOONA.

1832: LA BROTHER JONATHON È LA PRIMA LOCOMOTIVA AL MONDO AD AVERE UN CARRELLO ANTERIORE A QUATTRO RUOTE. FU PROGETTATA DA JOHN B. JERVIS PER LA MOHAWK & HUDSON RAILROAD.

IL MENU PRINCIPALE

NUOVO SCENARIO

Quando selezionate **NUOVO SCENARIO** dal menu **GIOCATORE SINGOLO**, verrà visualizzata una finestra di dialogo con i seguenti elementi: **MAPPA**, **OPZIONI**, **LIVELLI DI DIFFICOLTÀ** e **COMPUTER**.

MAPPA

Fate clic su questo pulsante per selezionare la mappa su cui giocare la partita. Verrà visualizzata la finestra di dialogo **MAPPA**. Per visualizzare una mappa e la relativa descrizione, fate clic sul nome della mappa. Se l'impostazione della mappa lo consente, potete anche cambiare la relativa **DATA** iniziale facendo clic sulla freccia rivolta verso l'alto o su quella rivolta verso il basso, situate sotto la mappa. Quando sarete soddisfatti delle scelte effettuate, fate clic su **OK** nella finestra di dialogo **Mappa**.

OPZIONI

Dopo aver selezionato la mappa, fate clic sul pulsante **OPZIONI**. Vedrete un'altra finestra di dialogo a sinistra della finestra di dialogo **NUOVO SCENARIO**. Queste due finestre di dialogo contengono tutte le opzioni che sarà necessario impostare prima di iniziare la partita. La finestra di dialogo **OPZIONI** contiene le seguenti impostazioni:

- **MODALITÀ "PRATICA"** - In questa modalità potete semplicemente costruire e condurre treni senza dovervi preoccupare di questioni finanziarie né della concorrenza. Tutte le impostazioni relative ai modelli **FINANZIARIO** e **INDUSTRIALE** sono disattivate; potete, quindi, costruire a volontà.
- **MODELLO FINANZIARIO** - Questa impostazione controlla gli aspetti economici del gioco. Le impostazioni disponibili sono **DI BASE**, **AVANZATO** e **ESPERTO**. Gli effetti prodotti da queste opzioni sono i seguenti:

DI BASE - L'importanza del **MERCATO AZIONARIO** è molto ridotta. Potete comprare o vendere le azioni della vostra compagnia, ma non potete assumere il controllo di un'altra compagnia né essere acquisiti da altre compagnie.

AVANZATO - Le opzioni per la **VENDITA DI AZIONI ALLO SCOPERTO** e **L'ACQUISTO DI AZIONI A MARGINE** sono disattivate, ma tutti gli altri aspetti del **MERCATO AZIONARIO** sono attivati.

ESPERTO - Il gioco si fa duro. Tutti gli aspetti del **MERCATO AZIONARIO** sono attivati e di conseguenza aspettatevi anche qualche giochetto finanziario poco pulito; ma non dite che non vi avevamo avvisati!



IL MENU PRINCIPALE

- **MODELLO INDUSTRIALE** - Questa impostazione configura gli aspetti industriali del gioco. Le impostazioni disponibili sono: DI BASE, AVANZATO ed ESPERTO. Gli effetti di ciascuna impostazione sono i seguenti:
 - DI BASE** - Le stazioni accetteranno qualsiasi merce, limitandosi a pagare meno le merci che non hanno richiesto. Tutte le industrie producono merci, anche se non ricevono i rifornimenti industriali necessari.
 - AVANZATO** - Le stazioni accettano ancora qualsiasi merce, ma la pagano a metà prezzo se non è stata richiesta. Le industrie producono merci solamente se ricevono i rifornimenti industriali necessari.
 - ESPERTO** - Le stazioni pagano pochissimo per le merci che non hanno richiesto. Il prezzo corrisposto dalle stazioni per una data merce è influenzato dal livello dei prezzi anche nei casi in cui la merce sia stata richiesta. La vostra compagnia può acquistare qualsiasi industria che ritenga appetibile.
- **MODIFICATORE RICAVI** - I due indicatori scorrevoli nella sezione relativa al Modificatore ricavi del menu OPZIONI possono essere utilizzati per aumentare o diminuire la quantità dei ricavi derivanti dal trasporto di merci. Potete impostarla sia per i giocatori UMANI che per quelli guidati dal COMPUTER. Se viene diminuita per i giocatori UMANI, il ricavo per ciascun carico sarà inferiore rendendo così il gioco notevolmente più difficile.



LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Nel menu delle IMPOSTAZIONI DELLA PARTITA, la finestra di dialogo visualizzata sulla destra quando il menu OPZIONI è aperto, potete modificare i livelli di difficoltà facendo clic su uno qualsiasi dei cavalli a destra del pulsante OPZIONI. Gli effetti risultanti sono i seguenti:

- **FACILE** - Vengono selezionati i modelli FINANZIARIO e INDUSTRIALE DI BASE. Al giocatore umano viene attribuito un MODIFICATORE ricavi pari a +20%, mentre al computer ne viene attribuito uno pari a -10%.
- **MEDIO** - Vengono selezionati i modelli FINANZIARIO e INDUSTRIALE AVANZATO. Nessun MODIFICATORE ricavi viene assegnato, né al computer né al giocatore umano.
- **DIFFICILE (DIFF.)** - Vengono selezionati i modelli FINANZIARIO e INDUSTRIALE ESPERTO. Al giocatore umano viene attribuito un MODIFICATORE RICAVI pari a -10%, mentre al computer ne viene attribuito uno pari a +10%.
- **ESPERTO (ESP.)** - Vengono selezionati i modelli FINANZIARIO e INDUSTRIALE ESPERTO. Al giocatore umano viene attribuito un MODIFICATORE RICAVI pari a -20%, mentre al computer ne viene attribuito uno pari a +20%.

Quando modificate il livello di difficoltà o una qualsiasi delle altre impostazioni del menu OPZIONI, noterete che il LIVELLO DI DIFFICOLTÀ relativo ai giocatori guidati dal computer viene cambiato in modo da riflettere le modifiche apportate. Le modifiche effettuate al di fuori di queste impostazioni delle difficoltà sono quelle che ricadono sotto il livello di difficoltà PERSONALIZZATO (Pers.)

1832: LA AMERICAN
NO. 1 È LA PRIMA 4-4-0
DELLA SUA CATEGORIA. È
IN GRADO DI VIAGGIARE
REGOLARMENTE A
VELOCITÀ DI 60 MIGLIA
ORARIE ED È DOTATA DI
CILINDRI DI 9,5" x 16". LA
MOTRICE FU PROGETTATA
DA JOHN B. JERVIS,
INGEGNERE CAPO DELLA
MOHAWK & HUDSON.

1832: L'ATLANTIC
 SULLA BALTIMORE AND
 OHIO RAILROAD TRAINA
 50 TONNELLATE DA
 BALTIMORA COPRENDO
 UNA DISTANZA DI 40
 MIGLIA A UNA VELOCITÀ
 DI 12 - 15 MIGLIA ORARIE.
 LA MOTRICE PESAVA 6,5
 TONNELLATE,
 TRASPORTAVA 50 LIBBRE DI
 VAPORE E BRUCIAVA UNA
 TONNELLATA DI
 ANTRACITE PER IL
 PERCORSO DI ANDATA E
 RITORNO (LE
 LOCOMOTIVE INGLESI
 ERANO ALIMENTATE A
 CARBONE BITUMINOSO).
 IL VIAGGIO DI ANDATA E
 RITORNO COSTAVA 16
 DOLLARI ED ERA
 EQUIPARABILE A QUELLO
 FATTO CON L'AUSILIO DI
 42 CAVALLI, IL CUI
 COSTO ERA DI 33
 DOLLARI PER SOLA
 ANDATA. LA MOTRICE
 COSTAVA 4.500 DOLLARI
 ED ERA STATA
 PROGETTATA DA PHINEAS
 DAVIS CON L'ASSISTENZA
 DI ROSS WINANS.

COMPUTER

L'ultima impostazione del menu OPZIONI che dovrete definire è l'opzione COMPUTER. Nella casella di testo sotto le impostazioni delle DIFFICOLTÀ, vedrete elencati voi stessi (il giocatore umano) e qualsiasi altro giocatore guidato dal computer che già fa parte della partita. Se aggiungete altri giocatori guidati dal computer, facendo clic sulla freccia rivolta verso l'alto, aumenterete il LIVELLO DI DIFFICOLTÀ. Non avete facoltà di decidere quali giocatori aggiungere e, in alcuni scenari, non potrete neppure eliminarli tutti.

Una volta impostate tutte le OPZIONI, fate clic su OK in entrambe le finestre di dialogo per avviare la partita.

CARICA SCENARIO

Se avete già iniziato una partita e l'avete salvata, fate clic su CARICA SCENARIO dal menu GIOCATORE SINGOLO e selezionate quindi dall'elenco visualizzato la partita che desiderate caricare. Dopo averla selezionata, fate clic su OK per avviare il gioco e riprenderlo dal punto in cui lo avevate salvato.

MULTI-PLAYER

Railroad Tycoon II vi consente di gareggiare in astuzia e mettere alla prova le vostre abilità finanziarie confrontandovi con altri avversari umani in una qualsiasi delle quattro modalità disponibili: TCP/IP, IPX, MODEM o SERIALE. Per informazioni relative all'impostazione di un gioco multi-player, consultate il Capitolo 9, Gioco multi-player.

PUNTEGGI PIÙ ALTI

Per visualizzare chi ha totalizzato i punteggi più alti, fate clic sul pulsante PUNTEGGI PIÙ ALTI.

RICONOSCIMENTI

Per visualizzare l'elenco delle persone che hanno partecipato alla realizzazione di Railroad Tycoon II, fate clic sul pulsante RICONOSCIMENTI.

ESCI

Per uscire dal gioco e tornare a Windows, fate clic sul pulsante ESCI del menu principale.



IN QUESTO CAPITOLO:

- SCHEMA DI RIFERIMENTO
- LE QUATTRO SEZIONI DELLA SCHERMATA PRINCIPALE
- ESPLORAZIONE DELLA MAPPA
- I PULSANTI DELLE AZIONI PRINCIPALI
- IL RIQUADRO CENTRALE

4

La schermata principale



Schema di riferimento

FINESTRA PRINCIPALE

VISTA MAPPA

ESPLORAZIONE DELLA MAPPA

ZOOM SULLA MAPPA

ROTAZIONE DELLA MAPPA

VISUALIZZAZIONE DEGLI EDIFICI

VISUALIZZAZIONE DEI TERRENI

ICONE DELLE AZIONI PRINCIPALI

RICUADRO DETTAGLI

MONTA BINARI

COSTRUISCI UNA NUOVA STAZIONE

DEMOLISCI OGGETTI

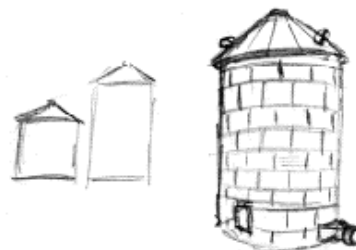
PANORAMICA MAPPA

TRENI

MERCATO AZIONARIO

PANNELLO DI CONTROLLO

OPZIONI FILE



1833: GEORGE STEPHENSON IMPIEGA UN PICCOLO CILINDRO PER FRENI A VAPORE PER AZIONARE LE GANASCE DEI FRENI SULLE RUOTE MOTRICI DELLE LOCOMOTIVE.

ZONA RADAR

RICUADRO CENTRALE

STAZIONI

RICUADRO DETTAGLI

TRENI

RICUADRO DETTAGLI

GIOCATORI

RICUADRO DETTAGLI

COMPAGNIE

RICUADRO DETTAGLI

ACQUISTA

FINESTRA MAPPA/ELENCO VAGONI

FINESTRA COMPOSIZIONE

DETTAGLI TRENO/DETTAGLI STAZIONE

PANORAMICA

CONTO ECONOMICO

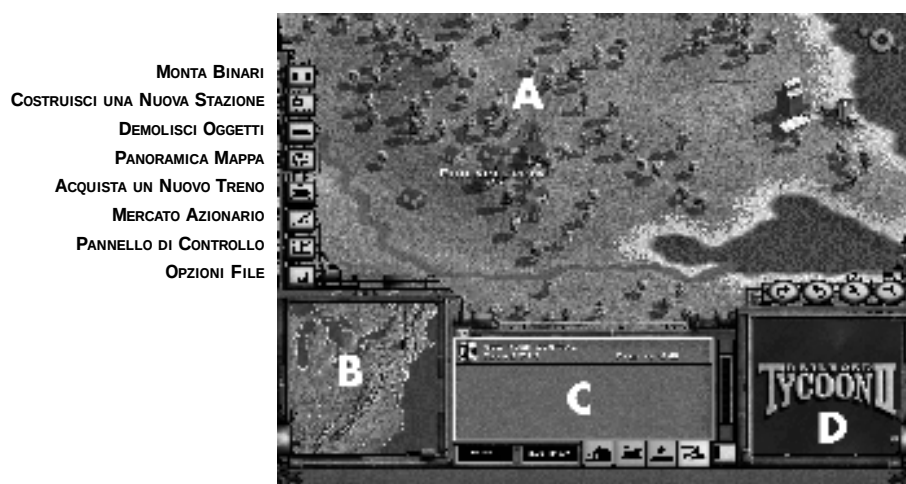
BILANCIO

TERRITORI

RISORSE FINANZIARIE

Le quattro sezioni della schermata principale

Una volta avviata la partita è possibile interagire con il mondo tramite la schermata principale, composta da quattro sezioni:



- **FINESTRA PRINCIPALE (A)** – È qui che si svolge realmente la partita. Consideratela la vostra finestra sul mondo. In questa sezione sono disponibili le icone da utilizzare per interagire con il mondo.
- **ZONA RADAR (B)** – Si trova nell'angolo inferiore sinistro dello schermo; la ZONA RADAR è utile per spostarsi velocemente nella mappa. Fate clic sulla ZONA RADAR per centrare automaticamente la FINESTRA PRINCIPALE in quella posizione.
- **RIQUADRO CENTRALE (C)** – Alla destra della ZONA RADAR si trova Il RIQUADRO CENTRALE, il sistema nervoso del vostro impero. Utilizzate le quattro schede per visualizzare le informazioni di riepilogo relative alle STAZIONI, ai TRENI, ai GIOCATORI e alle COMPAGNIE della partita. Fate doppio clic su qualsiasi elemento indicato nel RIQUADRO CENTRALE per visualizzare il RIQUADRO DETTAGLI relativo all'elemento selezionato.
- **CASELLA ATTIVITÀ (D)** – Considerate questa casella come il vostro teatro e la vostra casella postale personali. Da qui vedrete i filmati incorporati nel gioco relativi alle varie azioni selezionate (ad esempio, il montaggio di binari o la costruzione delle stazioni) e leggere i messaggi che riceverete durante il gioco.

1860: NEHEMIAH HODGE, UN MECCANICO DELLE FERROVIE DEL CONNECTICUT, BREVETTA UN FRENO A DEPRESSIONE PER LOCOMOTIVE. LA PRESSIONE È LIMITATA A QUELLA ATMOSFERICA (14.7 PSI), MA CONSIDERAZIONI PRATICHE INDUCONO A LIMITARLA A 7 - 8 PSI. IN QUESTO MODO LA POTENZA DEI FRENI È BASSA, SPECIALMENTE AD ALTITUDINI SUPERIORI AI 3.000 PIEDI.

Esplorazione della mappa

Sopra la CASELLA ATTIVITÀ sono disponibili quattro icone (E). Da sinistra verso destra, le prime due icone consentono di ruotare la mappa e le altre due consentono di ingrandirla e ridurla. Per ruotare la mappa è inoltre possibile utilizzare la piccola BUSSOLA nell'angolo superiore sinistro della finestra principale.

VISUALIZZAZIONE DI EDIFICI E TERRENI

Railroad Tycoon II dispone di una caratteristica eccezionale che fornisce informazioni al giocatore sulle proprietà e sui tipi di industria specifici di ciascun edificio. Se spostate, tenendolo premuto, il cursore su un edificio, il tipo di industria viene visualizzato sotto il RIQUADRO CENTRALE, quasi sul bordo dello schermo. Se fate clic sull'edificio, viene aperta una finestra di dialogo interattiva che contiene le seguenti informazioni:

- **POSSESSO** – Indica quale linea ferroviaria possiede l'edificio.
- **REDDITIVITÀ** – A seconda del numero di carichi trasportati da e verso l'edificio, la redditività aumenta o diminuisce. Un maggior numero di carichi dà come risultato una maggiore redditività. I livelli vanno da SOLDI A PALATE fino a SCARSA.
- **PREZZO D'ACQUISTO** – Il costo d'acquisto della struttura.
- **PRODUZIONE** – Indica ciò di cui l'impianto ha eventualmente bisogno (la domanda) e ciò che produce (l'offerta).



1862: IL PRESIDENTE
ABRAHAM LINCOLN
FIRMA IL PACIFIC
RAILROAD ACT, CHE
AUTORIZZA LA
COSTRUZIONE DELLA
PRIMA FERROVIA
TRANSCONTINENTALE.

Se giocate con il modello INDUSTRIALE AVANZATO, in questa finestra di dialogo avrete l'opportunità di acquistare l'edificio. Se si fa clic con il pulsante destro del mouse su un edificio qualsiasi, è possibile ottenere le stesse informazioni, ma non si avrà la possibilità di acquistare; l'acquisto infatti è possibile solo facendo clic con il pulsante sinistro del mouse.

Fate clic con il pulsante destro del mouse su qualsiasi terreno che non ha avuto miglione per ottenere le seguenti informazioni:

- **TIPO DI TERRENO** – È il terreno rappresentato dal punto specifico su cui si fa clic sulla mappa.
- **TERRITORIO** – Indica a quale territorio appartiene la parte di terreno specifica.
- **DIRITTI DI PASSAGGIO** – Indica se disponete del diritto di passaggio su questa particolare area, in base al territorio su cui si trova.
- **X,Y** – Sono le coordinate di questo punto sulla mappa.

ZONA RADAR

La mappa nella ZONA RADAR può essere utilizzata per passare rapidamente da un'area a un'altra nella visualizzazione della finestra principale. Fate clic sulla mappa nella ZONA RADAR e trascinate il cursore per scorrere la mappa alla massima velocità. Sulla mappa, le città sono indicate in bianco.

I pulsanti delle azioni principali

Gli otto pulsanti che si trovano lungo il lato sinistro della finestra principale rappresentano le azioni principali che potete effettuare nel gioco. I primi quattro pulsanti sono modalità speciali che potete utilizzare per: MONTARE BINARI, COSTRUIRE UNA NUOVA STAZIONE, DEMOLIRE OGGETTI oppure per vedere la PANORAMICA MAPPA. Tutte e quattro le modalità vengono attivate premendo una volta il pulsante e disattivate premendolo di nuovo. I due pulsanti successivi vi consentono di effettuare importanti azioni di gioco, quali ACQUISTARE UN NUOVO TRENO e ANDARE AL MERCATO AZIONARIO. Infine, gli ultimi due pulsanti consentono di compiere azioni più generiche, poiché permettono di accedere alle finestre di dialogo PANNELLO DI CONTROLLO e OPZIONI FILE.

MONTA BINARI

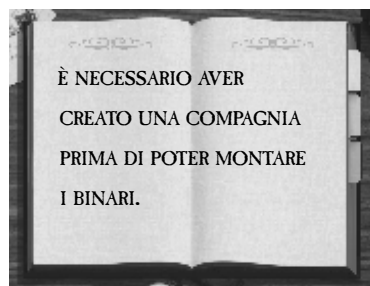


La prima icona è utilizzata per inserire i binari nella mappa. Fate clic sull'icona e il cursore si trasforma in un binario. Fate clic su un'estremità del percorso, tenete premuto il pulsante sinistro del mouse, trascinate il cursore del mouse fino alla destinazione scelta e quindi rilasciate il pulsante quando il tracciato è quello desiderato.

È possibile montare binari tra due punti qualsiasi, ma non sopra gli oceani o attraverso gli edifici. Non potete montare dei binari se non avete denaro a sufficienza: mano a mano che montate il binario, il costo corrente viene visualizzato sotto il RIQUADRO CENTRALE.

Sono poche le scelte da compiere quando si monta un binario:

- **Tipo di binario** – Selezionate le vostre preferenze nel RIQUADRO CENTRALE prima di montare il binario. Montate binari SINGOLI su itinerari brevi che probabilmente verranno utilizzati da un solo treno e binari DOPPI per gli itinerari più trafficati, specialmente quelli che collegano le stazioni più grandi. Negli ultimi scenari è possibile scegliere di montare binari elettrificati, che hanno un costo maggiore ma consentono di utilizzare le locomotive elettriche, più veloci ed efficienti.
- **Tipo di ponte** – I ponti in LEGNO, PIETRA e FERRO diventano disponibili con il progredire della partita. Per selezionare il tipo di ponte desiderato, utilizzate le icone a destra del RIQUADRO CENTRALE, prima di montare il binario. Iniziate con i ponti in LEGNO e poi effettuate delle modifiche quando migliorerete anche i binari. I ponti in legno sono economici, ma possono sostenere solo binari singoli e obbligano i treni che vi passano sopra a rallentare molto. Evitate di costruire i ponti, se potete; possono essere fino a dieci volte più costosi di un normale binario.
- **Costo** – Quando iniziate a montare i binari, lungo il relativo itinerario vedrete visualizzati dei numeri bianchi che ne indicano il costo. Inoltre, il costo totale del segmento di binario viene visualizzato sotto il RIQUADRO CENTRALE. Cercate di mantenere bassi tali costi per poter spendere il denaro su più itinerari. Il costo dei binari aumenta se la linea attraversa pendii ripidi, foreste intricate, deserti e altre tipologie di terreni ostili.



1868: IL MAGGIORE ELI JANNEY, UN VETERANO CONFEDERATO DELLA GUERRA CIVILE, INVENTA IL GANCIO DI TRAZIONE A GIUNTO SNODATO. TALE DISPOSITIVO SEMIAUTOMATICO AGGANCIA I CARRELLI MENTRE SI AVVICINANO, COLLEGANDOLI SENZA CHE L'OPERATORE DEBBA PORVISI IN MEZZO. ESSO SI SOSTITUISCE AL GANCIO DI TRAZIONE "A PERNO", CHE ERA UNA DELLE MAGGIORI CAUSE DI INCIDENTI SUL LAVORO. UNA LEVA "DI SGANCIAMENTO" POSTA SULL'ANGOLO DEL CARRELLO LIBERA IL GIUNTO SNODATO DEL GANCIO DI TRAZIONE, RENDENDO L'OPERAZIONE PIÙ SICURA.

1869: GEORGE
WESTINGHOUSE, UN
VETERANO DELLA GUERRA
CIVILE DOTATO DI
INVENTIVA, METTE A
PUNTO IL FRENO
MODERABILE AD ARIA
COMPRESSA. UNA PENNSY
4-4-0 E QUALCHE VAGONE
PASSEGGERI VENGONO
DOTATI DEL SISTEMA E IL
13 APRILE VIENE
COMPIUTA UNA
DIMOSTRAZIONE
CORONATA DA SUCCESSO.

- **Pendenza** – Oltre ai numeri che indicano i costi, durante il montaggio dei binari viene indicata anche la rispettiva pendenza. In teoria, questi numeri dovrebbero essere verdi e quindi significare una scarsa pendenza. I numeri gialli possono andare bene quando non c'è altro modo per raggiungere il punto in cui si desidera arrivare, mentre i numeri rossi sono problematici. Una pendenza superiore a 4 è considerata ripida e dovrebbe essere accettata solo se l'ostacolo è inevitabile. Qualsiasi numero superiore a 4 rende impensabile la maggior parte degli itinerari nei primi anni dell'800, quando la potenza delle locomotive è limitata, ma può essere accettabile successivamente, quando la potenza delle locomotive aumenta.

Costruisci una nuova stazione



Quando fate clic su questa icona il cursore si trasforma in un set di strumenti di costruzione. Viene inoltre selezionata la dimensione predefinita della stazione e il cursore trascina nella mappa una raffigurazione colorata di tale stazione. È possibile inserire la stazione lungo un binario già esistente o in qualsiasi altro punto al quale potrà essere collegata successivamente.

Se il colore è verde, la posizione della stazione è valida ed è collegata ad un binario esistente. Se è giallo, la posizione è valida, ma la stazione non è collegata a dei binari. Se infine è rosso, la posizione non è valida, la stazione, cioè, è stata collocata sull'acqua o su un edificio già esistente. Spostate la stazione sulla mappa fino a quando non trovate una posizione valida.

Intorno alla stazione è visibile un'area illuminata che rappresenta la zona di raccolta della stazione ed è più o meno grande a seconda delle dimensioni della stazione stessa. Una zona di raccolta rappresenta graficamente l'area servita dalla stazione. Accertatevi di posizionare le stazioni in maniera tale che le zone di raccolta comprendano le risorse desiderate.

Le possibili dimensioni delle stazioni vengono indicate nel RIQUADRO CENTRALE, insieme ai costi ad esse associati:

- **STAZIONE PICCOLA (\$50K)** – Utilizzatela per singole risorse o per aree nelle quali le risorse sono molto vicine.
- **STAZIONE MEDIA (\$100K)** – Sono adatte ai paesi e alle città di piccole e medie dimensioni e a gruppi di miniere e fabbriche.
- **STAZIONE GRANDE (\$200K)** – Utilizzatele per agglomerati industriali o per le grandi città.

Oltre a queste opzioni, potete anche scegliere l'architettura della stazione tra i sei tipi disponibili sulla destra del RIQUADRO CENTRALE. Le scelte possibili sono: PREDEFINITA, VITTORIANA, COLONIALE, STILE MISSIONARIO, TUDOR o GIAPPONESE. Il tipo predefinito è quello che meglio si adatta alla geografia corrente. Le differenze di architettura sono solo visive, non hanno cioè alcun'influenza sulla partita.

Oltre all'architettura, potete scegliere anche l'orientamento delle stazioni. Quello al centro ruota automaticamente la stazione a seconda della sua posizione rispetto al binario. Le otto caselle circostanti forzano la stazione ad assumere un particolare orientamento e sono utili quando si cerca di inserire la stazione in uno spazio limitato.

DEMOLISCI OGGETTI



Dato che le cose non vanno sempre come dovrebbero, è meglio avere sempre una soluzione a portata di mano. Per demolire, fate clic sull'icona DEMOLISCI OGGETTI, selezionate dal RIQUADRO CENTRALE una dimensione di pennello (a seconda delle dimensioni dell'area in cui effettuare la demolizione), quindi fate clic sull'area da demolire. Praticamente è possibile demolire tutti gli oggetti, incluse le risorse; pertanto è necessario prestare particolare attenzione quando si utilizza questo strumento. Inoltre, per pagare la demolizione è necessario avere denaro in cassa a sufficienza.

PANORAMICA SULLA MAPPA



Per visualizzare l'elenco dei cinque elementi che è possibile vedere sulla mappa, fate clic sull'icona PANORAMICA MAPPA. Dal RIQUADRO CENTRALE, è possibile selezionare:

- **MAPPA RISORSE** – Quando si seleziona questa panoramica, tutte le risorse disponibili nella partita vengono visualizzate nel RIQUADRO CENTRALE. Per evidenziare le risorse sulla mappa, passate il cursore su ogni risorsa inclusa nel RIQUADRO CENTRALE. Se il nome di una risorsa visualizzato sulla mappa è di colore bianco, la risorsa è offerta, se il nome della risorsa è invece di colore giallo, tale risorsa viene richiesta. Potete attivare o disattivare la visualizzazione delle risorse facendo clic su di esse; se desiderate visualizzarle TUTTE sulla mappa, selezionate Tutte, mentre per annullare le selezioni fate clic su CANCELLA.
- **SITUAZIONE DELLE STAZIONI** – Quando selezionate questa panoramica, accanto ad ogni stazione della mappa appare una piccola casella, che visualizza l'offerta corrente in tale stazione, consentendovi di vedere con un colpo d'occhio dove sono richiesti treni o risorse ulteriori.
- **PENDENZA DEI BINARI SULLA MAPPA** – Questa panoramica attiva o disattiva la pendenza dei binari sulla mappa. È lo stesso tipo di visualizzazione usato per le pendenze che è visibile quando si montano i binari, ma non presenta i numeri relative ai costi, che possono confondere.
- * **DENSITÀ DEL TRAFFICO** – Questa visualizzazione vi consente di evitare gli itinerari congestionati indicando i livelli di densità del traffico sui binari.
- **BINARI PER COMPAGNIA** – Questa visualizzazione mostra la quantità di linea ferrata posseduta, evidenziando nella finestra principale la linea relativa alla compagnia selezionata nel RIQUADRO CENTRALE. Ciò aiuta a pianificare gli itinerari nei quali si dovranno utilizzare i binari dei concorrenti.

ACQUISTA UN NUOVO TRENO



Una volta creata una compagnia, montati i binari e costruito almeno due stazioni, siete pronti per acquistare i treni e trasportare le merci. Fate clic sull'icona TRENI per visualizzare la finestra di dialogo ACQUISTA UN TRENO. Se comprate un treno, passate al riquadro DETTAGLI TRENO, nel quale è possibile comporre il treno. Per ulteriori informazioni sull'acquisto e sulla composizione dei treni, consultate il Capitolo 6, Treni.

1869: LA CENTRAL PACIFIC E LA UNION PACIFIC SI INCONTRANO IL 10 MAGGIO PRESSO PROMONTORY SUMMIT NELL'UTAH, PER PIANTARE IL CHIODO D'ORO (L'ULTIMO CHIODO CHE SANCISCE IL TERMINE DELLA COSTRUZIONE DELLA FERROVIA TRANSCONTINENTALE).

1872: GEORGE WESTINGHOUSE
BREVETTA IL PRIMO FRENO AUTOMATICO AD ARIA COMPRESSA. SI TRATTA SOSTANZIALMENTE DELLO STESSO SISTEMA UTILIZZATO DALLE MODERNE FERROVIE.

1876: TUTTI I VAGONI PASSEGGERI DELLA SOUTHERN PACIFIC E DELLA CENTRAL PACIFIC VENGONO
DOTATI DI FRENI AD ARIA COMPRESSA.

MERCATO AZIONARIO



Il MERCATO AZIONARIO è una parte importantissima del gioco, dato che è il meccanismo principale con il quale potete arricchire voi stessi invece della vostra compagnia. Consultate il Capitolo 8, Il mercato azionario, per ulteriori informazioni sull'uso (e sull'abuso) del mercato azionario.

PANNELLO DI CONTROLLO



L'icona PANNELLO DI CONTROLLO porta alla schermata del PANNELLO DI CONTROLLO, dove è possibile definire le impostazioni globali della partita. Il PANNELLO DI CONTROLLO è costituito da tre sezioni: impostazioni GENERALI, impostazioni GRAFICHE e PARTITA.



GENERALE

Le seguenti opzioni vengono visualizzate nella sezione GENERALE del PANNELLO DI CONTROLLO e sono semplici da impostare:

- **VELOCITÀ GIOCO** – Nella maggior parte dei casi, l'impostazione dovrebbe essere "3" o "4". Gli anni volano, si sa, ma se aumentate il valore di questa impostazione le cose potrebbero muoversi alla velocità della luce. Ci sono altri due metodi per controllare la velocità del gioco. È possibile utilizzare i tasti + (più), - (meno) e PAUSA rispettivamente per aumentare, diminuire o fermare la velocità oppure potete utilizzare il piccolo indicatore di scorrimento che si trova sul lato inferiore destro della schermata.
- **EFFETTI SONORI** – Questo controllo imposta il volume degli effetti sonori generali per il gioco, con valori da 0 a 100%.
- **MUSICA** – Questo controllo imposta il volume della musica, con valori da 0 a 100%.
- **INTENSITÀ COLORE** – È possibile scegliere l'opzione a 16 o a 8 bit di intensità di colore. La modalità a 16 bit offre una migliore risoluzione, ma è più lenta di circa il 10 per cento rispetto a quella a 8 bit. È consigliabile provarle per vedere qual è la più adatta alle proprie esigenze.
- **UTILIZZO MEMORIA** – Se si utilizza più memoria è possibile vedere anche le animazioni dell'acqua; inoltre, le informazioni direzionali e altri dati verranno memorizzati in memoria piuttosto che su disco. Attivare questa opzione se si dispone di 32 MB di RAM o più. Utilizzare una minore quantità di memoria se si dispone di meno di 32 MB di RAM.
- **SCHERMO INTERO** – A meno che la risoluzione del desktop non sia impostata a 1152 x 864 o superiore, è possibile giocare solo con lo schermo intero. Disattivare questa opzione se la risoluzione è sufficientemente alta e se si desidera eseguire il gioco in una finestra.
- **GRIGLIA** – Questo controllo mostra il bordo di ogni cella sulla mappa. È utile per eseguire il debug delle proprie mappe o per vedere più chiaramente le modifiche relative alle pendenze.
- **COLORA IL CURSORE DEL MOUSE** – Questi cursori colorati sono più belli da vedere, ma possono rallentare le prestazioni. È consigliabile provarli per vedere qual è il più adatto alle proprie esigenze.

GRAFICA

La parte relativa alla GRAFICA del PANNELLO DI CONTROLLO viene utilizzata per regolare le proprie preferenze grafiche. Nella maggior parte dei casi, per ottenere i migliori risultati è possibile impostare il LIVELLO DETTAGLI. Questa impostazione contiene cinque livelli di impostazione automatica, che vanno da MOLTO BASSO a MOLTO ALTO; è consigliabile provarli per vedere qual è la più adatta alle proprie esigenze. È ovvio che la grafica migliore si ottiene impostando al massimo questa opzione, ma le prestazioni potrebbero essere più lente.



Se non è possibile individuare un'impostazione funzionale, personalizzate le impostazioni spostando gli indicatori di scorrimento che si trovano al disotto delle impostazioni del LIVELLO DETTAGLI. Ogni elemento può essere disattivato a vari livelli di zoom. Esistono sei livelli di zoom, pertanto iniziate a rendere non visibili gli oggetti da un certo livello in poi. I livelli più alti sono quelli delle viste dal satellite; in queste è consigliabile disattivare la maggior parte degli elementi. Nei livelli inferiori, è possibile decidere in base alle proprie preferenze e alle prestazioni desiderate.

L'impostazione BORDO riduce la parte di mappa visibile. Ciò può velocizzare molto le prestazioni, perfino se il livello grafico è MOLTO ALTO.

PARTITA

Le opzioni seguenti vengono visualizzate nella sezione Partita del PANNELLO DI CONTROLLO:

- **CAMPANELLA D'ARRIVO** – Controlla la frequenza e il volume con il quale suona la campanella d'arrivo.
- **FREQUENZA NOTIZIE** – Consente di ridurre il numero di finestre di dialogo a comparsa visualizzate (nello specifico, il rapporto annuale e le notizie dei giornali sulle modifiche economiche).
- **LOGO TRENI** – Inserisce il logo della compagnia su TUTTI i treni, sui treni ALTRUI o su nessun treno (NESSUNO).
- **ESEGUI IL GIOCO IN FINESTRE DI DIALOGO** – Per impostazione predefinita, il tempo si ferma quando appare una finestra di dialogo. Se preferite che continui a scorrere, selezionate questa casella.
- **LE FINESTRE DI DIALOGO SCOMPAIONO DA SOLE** – Per impostazione predefinita, dovete fare clic per far scomparire le finestre di dialogo che appaiono durante la partita. Se selezionate questa casella, scompariranno automaticamente dopo pochi secondi.
- **SUGGERIMENTI** – Questa opzione attiva o disattiva i suggerimenti per la partita che vengono visualizzati quando si avvia una nuova partita.
- **ESERCITAZIONE** – Attiva o disattiva la mini-esercitazione di gioco. Attivandola o disattivandola, l'esercitazione viene inoltre riavviata dal principio. È utile quando si sta insegnando il gioco a qualcun altro.



1883: LA NORTHERN PACIFIC VIENE PORTATA A TERMINE PRESSO GOLD CREEK NEL MONTANA.

1883: LA SOUTHERN PACIFIC VIENE COMPLETATA.

1885: LA SANTA FE VIENE COMPLETATA.

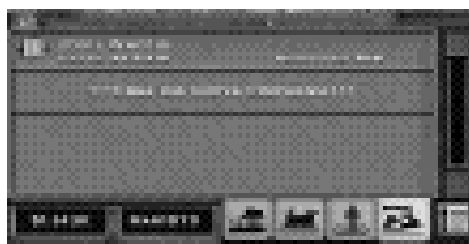
**1893: LA GREAT
NORTHERN VIENE
PORTATA A TERMINE
PRESSO LE CASCADE
MOUNTAINS DI
WASHINGTON.**

**1893: LO STATUTO
FEDERALE IMPONE L'USO
DEI FRENI AUTOMATICI AD
ARIA COMPRESSA E DEI
GANCI DI TRAZIONE
AUTOMATICI.**

OPZIONI FILE



Dal menu **OPZIONI FILE**, è possibile **CARICARE**, **SALVARE** o **ABBANDONARE** la partita oppure passare al **MENU PRINCIPALE**. Se fate clic su **CARICA** senza salvare la partita in corso, la partita andrà persa. Premete periodicamente il pulsante **SALVA**, per assicurarvi di poter riprendere successivamente la stessa partita. Se invece desiderate abbandonare la partita e iniziare da capo, passate al **MENU PRINCIPALE**. Se fate clic su **ESCI**, il sistema chiede una conferma. Se la risposta è affermativa, fate clic su **Sì** per tornare a Windows.



IL RIQUADRO CENTRALE

Il **RIQUADRO CENTRALE** è una delle funzionalità più utili della schermata principale. Utilizzando le quattro schede relative a **STAZIONI**, **TRENI**, **GIOCATORI** e **COMPAGNIE**, potete accedere rapidamente alle relative

informazioni. Ecco come funziona.

Quando fate clic su una delle quattro schede sotto il **RIQUADRO CENTRALE**, dell'elemento in questione viene dato un riepilogo nel **RIQUADRO CENTRALE**. Le **STAZIONI** e i **TRENI** indicati sono solo quelli della vostra compagnia, mentre le schede **GIOCATORI** e **COMPAGNIE** indicano tutti i giocatori e tutte le compagnie che partecipano alla partita corrente. Ecco un riepilogo delle informazioni relative alle schede:

- **STAZIONI** – Per le stazioni che possedete, viene illustrata l'**OFFERTA** corrente di merci disponibile in ciascuna stazione e il totale dei ricavi generati dai trasporti Da e A quella stazione nell'anno corrente.
- **TRENI** – Potete gestire i vostri treni con estrema facilità dal **RIQUADRO CENTRALE**. Da sinistra a destra, potete impostare le seguenti classi di treni:

RAPIDO – Il treno ha la precedenza su tutti gli altri treni.

DIRETTO – Il treno darà la precedenza ai **RAPIDI**.

ACCELERATO – Il treno dà la precedenza a tutti i **DIRETTI**. Utile per quei treni che trasportano merci pesanti, ad esempio il carbone, per i quali i lunghi ritardi non sono importanti.

FERMO – Potete fermare completamente un treno: esso non si muoverà fino a quando la sua classe non verrà modificata. Utile per risolvere problemi di congestione del traffico.

È inoltre visualizzata un'immagine corrente della situazione del treno. Se un vagone merci è sbiadito, significa che non trasporta merci. All'estrema destra c'è un indicatore di velocità, che mostra la velocità del treno in termini assoluti. Nella parte inferiore del riquadro del treno, una linea colorata ne indica il relativo progresso verso la destinazione. Mano a mano che il treno si avvicina, la linea si allunga verso sinistra, toccando l'estremità sinistra quando raggiunge la destinazione. Il colore della linea indica la velocità corrente del treno rispetto alla sua velocità massima:

LA SCHERMATA PRINCIPALE

LINEA ROSSA – Il treno è fermo o procede lentamente.

LINEA GIALLA – Il treno procede a circa metà della sua velocità massima.

LINEA VERDE – Il treno procede alla velocità massima.

Altri indizi grafici o di testo indicano le prestazioni del treno. I treni possono infatti esaurire le riserve di OLIO, ACQUA o SABBIA. Un treno può inoltre subire un GUASTO, fare un INCIDENTE o essere RAPINATO. Tutti questi eventi sono indicati da un testo nel riquadro del treno e con l'appropriata icona grafica.

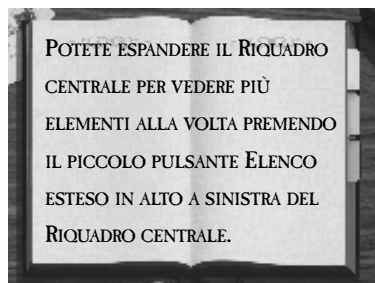
Infine, la riga di monete d'oro nell'angolo superiore destro del riquadro del treno rappresenta il valore corrente delle merci; ogni moneta corrisponde a 10.000 dollari. Con il passare del tempo, il numero di monete diminuisce. Il tempo è denaro! Alcune merci, ad esempio la posta, sono più sensibili di altre, ad esempio il carbone, al passare del tempo.

Per visualizzare i dettagli relativi ad ogni treno, potete fare clic con il pulsante destro del mouse su un treno qualsiasi.

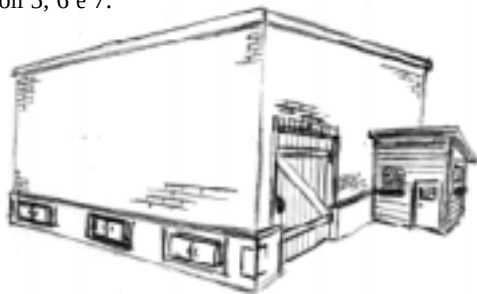
GIOCATORI – Questa scheda del Riquadro centrale indica la Cassa, le Azioni e il Potere di acquisto di ogni giocatore della partita.

COMPAGNIE – Questa scheda del Riquadro centrale indica la Cassa disponibile e il Profitto di ogni compagnia della partita.

Per visualizzare un elenco più dettagliato relativo delle informazioni contenute nel riquadro, fate clic sul pulsante ELENCO, nell'angolo in basso a destra DEL RIQUADRO centrale, simile ad un elenco puntato. A questo punto, potete utilizzare le varie schede per passare dalla scheda STAZIONI A QUELLA TRENI, a quella GIOCATORI o a quella COMPAGNIE.



Da qui potete inoltre raggiungere i RIQUADRI DETTAGLI relativi alle stazioni, ai treni, ai giocatori e alle compagnie. Fate doppio clic su un elemento qualsiasi del RIQUADRO CENTRALE per passare al relativo riquadro dettagli. Da qui, utilizzate le schede per passare ad altri riquadri dettaglio. Per ulteriori informazioni sui RIQUADRI DETTAGLI, consultate i Capitoli 5, 6 e 7.



39

1893: IL 10 MAGGIO, LA LOCOMOTIVA N. 999 DELLA NEW YORK CENTRAL & HUDSON RIVER RAILROAD TRAINA QUATTRO VAGONI PESANTI WAGNER DELLA EMPIRE STATE EXPRESS SU UNA DISCESA CON PENDENZA DELLO 0,28 PERCENTO A UNA VELOCITÀ RECORD. ANCHE SE IL DATO NON È STATO VERIFICATO, IL CONDUTTORE HA REGISTRATO UNA VELOCITÀ DI **112,5 MIGLIA ORARIE** SU UN MIGLIO E DI 102,8 MIGLIA ORARIE SU 5 MIGLIA. PER QUESTA CORSA LA 4-4-0 ERA DOTATA DI RUOTE MOTRICI DI 86 POLLICI, E FU DOTATA SUCCESSIVAMENTE DELLE PIÙ COMUNI RUOTE A 78 POLLICI, QUELLE CON CUI È ORA ESPOSTA.

1893: VIENE
CONSTRUITO IL PRIMO
BINARIO PRINCIPALE
ELETTRIFICATO A
BALTIMORA NEL
MARYLAND. UN CAVO
CONDUTTORE AEREO
RIGIDO FORNISCE 675
VOLT A CORRENTE
CONTINUA ATTRAVERSO
UN PANTOGRAFO SINGOLO
INCLINATO A
LOCOMOTIVE DI 96
TONNELLATE DOTATE DI 4
ASSI E 4 MOTORI. QUESTE
EBBERO UN GRANDE
SUCCESSO DATO CHE
TRAINAVANO TRENI DI
1.800 TONNELLATE SU
SALITE CON PENDENZE
DELLO 0,8 PERCENTO
NELLA GALLERIA HOWARD
STREET LUNGA 1,25
MIGLIA, NELLE QUALI NON
ERA POSSIBILE UTILIZZARE
IL VAPORE.

VISUALIZZAZIONE CASSA

A sinistra delle schede è visibile una casella che indica la cassa attualmente disponibile per la compagnia. Se non si ha il controllo di nessuna compagnia, la casella è vuota. Fate clic sulla casella per passare dalla vostra CASSA PERSONALE a quella della compagnia. Se avete un patrimonio personale sufficiente, potrebbe essere il momento di fare acquisti sul mercato azionario locale.

DATA

Alla destra della CASSA è disponibile la visualizzazione della DATA. Fate molta attenzione alla data: in molti scenari, per vincere è necessario raggiungere determinati obiettivi entro una data specifica; molte locomotive ed edifici non sono disponibili prima di una data specifica e alcune cose accadono in alcuni mesi determinati: ad esempio, i dividendi vengono pagati alla fine di ogni trimestre: marzo, giugno, settembre e dicembre.

Il tempo di Railroad Tycoon II è un tempo astratto. Nel periodo di un anno del gioco i treni percorrono tanta distanza quanta ne percorrerebbero in un solo giorno nel tempo del mondo reale. Eppure, non avreste voglia di giocare se il tempo fosse vero, perché impieghereste almeno trenta anni di vita per costruire il vostro impero. Inoltre, ci sarà tra trenta anni un computer in grado anche solo di eseguire questo gioco? Perciò, sedetevi e divertitevi e quando per riparare i guasti dei treni ci vorranno sei mesi (tempo del gioco), sappiate che rappresentano soltanto mezza giornata; magari fosse così facile farsi riparare la macchina in mezza giornata!

Siamo alla fine del capitolo. Per mettere in pratica i comandi fin qui appresi, tornate al Capitolo 2, Esercitazione oppure immergetevi direttamente nella partita.



IN QUESTO CAPITOLO:

- L'ECONOMIA
- IL RUOLO DELLE STAZIONI
- RIQUADRO DETTAGLI STAZIONE

5

Stazioni



1903: LO STATO DI NEW YORK EMANA UNA LEGGE CHE PROIBISCE L'IMPIEGO DI LOCOMOTIVE A VAPORE SULL'ISOLA DI MANHATTAN NELLA CITTÀ DI NEW YORK A SUD DEL FIUME HARLEM DOPO IL 30 GIUGNO 1908. CIÒ DETTE STIMOLO ALL'ELETTRIFICAZIONE DEI BINARI DELLA CITTÀ DI NEW YORK.

1907: IL SINDACO DI SAN DIEGO, JOHN F. FORWARD, INAUGURA IL 7 SETTEMBRE L'INIZIO DEI LAVORI DELLA SAN DIEGO & ARIZONA RAILWAY DI JOHN D. SPRECKELS' (IN REALTÀ DELLA SOUTHERN PACIFIC).

Una buona pianificazione e collocazione delle stazioni è alla base del successo di ogni linea ferroviaria. Pianificazione e collocazione costituiscono una delle tre principali voci di spesa di una linea ferroviaria, insieme a rotaie e treni. Avere le stazioni giuste al posto giusto è molto più che una base di partenza per assicurarsi il successo della propria impresa.

Il primo passo nella costruzione di una ferrovia consiste nel determinare dove collocare le stazioni e il tipo di stazione da collocare. Siate prudenti nella collocazione delle stazioni o rischierete di sperperare in fretta il vostro denaro. È preferibile avviare una linea con due o tre stazioni soltanto e poi espandersi gradualmente. La scelta della posizione della stazione dipende dall'economia dello scenario in cui si sceglie di giocare. È quindi opportuna una breve introduzione del modello economico del gioco...

L'ECONOMIA

Il sistema economico in Railroad Tycoon II è un microcosmo di quello del mondo reale. Solo gli elementi che influenzano direttamente il sistema ferroviario vengono visualizzati sulla mappa. Degli altri sistemi di trasporto, (quali quello su strada, quello fluviale, ecc.) e settori industriali che non fanno affidamento sul sistema ferroviario, viene presupposta l'esistenza, ma la loro importanza è limitata a quella di elementi che agiscono sullo sfondo, mitigando le principali fluttuazioni nel servizio ferroviario.

Le industrie presenti nel gioco sono alcune tra le più importanti per l'industria ferroviaria, ma sono anche rappresentative di quelle più piccole (ad esempio, ferro, carbone e bauxite rappresentano anche tutti gli altri minerali estratti, quali stagno, piombo, rame e via dicendo).

Benché sia spesso possibile realizzare profitti modesti semplicemente fornendo un servizio passeggeri o postale tra le città più importanti, i maggiori profitti si ottengono collaborando con le industrie presenti nella mappa, fornendo loro le merci necessarie e trasportando i loro prodotti in aree che ne hanno bisogno.

La SCHEDA DI RIFERIMENTO illustra tutti i cicli industriali. Ad esempio, gli allevamenti di pecore producono lana che dovrà essere consegnata ad un'industria tessile, la quale la trasformerà in beni che a loro volta dovranno essere trasportati in un paese (un gruppo di quattro o più case comprese nel raggio di una stazione). Per conoscere la domanda e l'offerta di ciascuna industria è anche possibile fare clic con il pulsante destro del mouse sull'industria stessa.

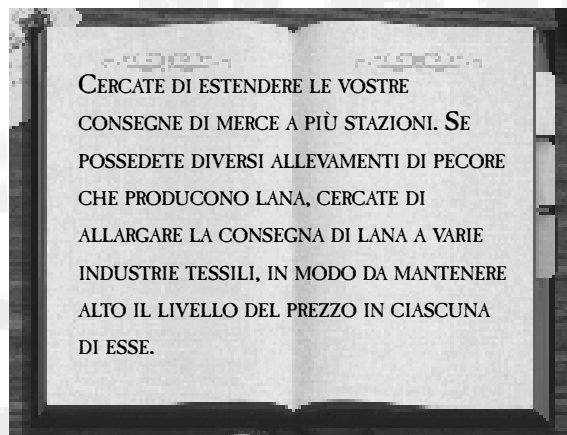
Se tuttavia si trasportano delle merci in località in cui non sono necessarie, il margine di profitto sarà di gran lunga inferiore. Tale riduzione di profitto varia in base al MODELLO INDUSTRIALE scelto. Nel modello industriale DI BASE si otterrà un prezzo decente, non proprio uguale a quello ottenibile se la stazione richiedesse le merci, ma comunque ragionevole. Nel modello industriale AVANZATO, il compenso sarà di molto inferiore e in quello ESPERTO, quasi nullo.

Il modello DI BASE semplifica inoltre un altro aspetto del sistema industriale. In tale modello, tutte le industrie producono ininterrottamente; un'acciaieria produrrà quindi acciaio in continuazione. Nei modelli industriali AVANZATO e ESPERTO, un'acciaieria produrrà solo se rifornita di ferro e carbone.

STAZIONI

Il modello ESPERTO introduce due ulteriori funzioni: la possibilità di acquistare industrie e i livelli di prezzo:

- **ACQUISTO DI INDUSTRIE** - Nel modello industriale ESPERTO potete diversificare i vostri interessi economici acquistando industrie. Fate clic su un qualsiasi edificio industriale nella mappa per conoscerne il prezzo. Gli edifici più grandi sono i più costosi, ma consentono di realizzare i maggiori profitti. Questi ultimi sono determinati dalla qualità del servizio ferroviario proprio, e/o altrui, offerto. L'edificio sarà redditizio se adeguatamente rifornito in modo da soddisfarne tutte le necessità e se i suoi prodotti saranno inviati alle stazioni che li richiedono.
- **LIVELLI DEL PREZZO** - Negli altri due modelli industriali, la domanda di merci è costante, quindi una stazione o richiede una particolare merce o non la richiede. Nel modello ESPERTO il livello della domanda, denominato LIVELLO DEL PREZZO, può variare da 0 a 9. Se in una stazione si consegnano grandi quantità di prodotti in un breve periodo di tempo, il livello del prezzo crollerà. Nel tempo esso tornerà a salire. Se una stazione non riceve da tempo un determinato tipo di merce, il livello del prezzo salirà consentendo di realizzare un discreto guadagno sulla merce.



Le case costituiscono un tipo speciale di industria. Di per sé, producono piccole quantità di passeggeri e di posta, ma diventano importanti quando sono raggruppate insieme. Almeno quattro case all'interno del raggio di azione di una stazione rappresentano un paese, con la relativa domanda di beni, legname, cibo e latte. Un insieme di otto case costituisce una città, che oltre alle esigenze di un paese richiede automobili, cemento, carta, petrolio e carbone. Le case sono il solo tipo di industria che non è possibile acquistare.

43

1913: LA GENERAL ELECTRIC COSTRUISCE LA PRIMA LOCOMOTIVA CON MOTORE A COMBUSTIONE INTERNA, CHE RISCUOTE UN CERTO SUCCESSO COMMERCIALE NEGLI STATI UNITI, PER LA LINEA DAN PATCH NEL MINNESOTA. LA LOCOMOTIVA N. 100 È DOTATA DI DUE MOTORI A GASOLIO A TRASMISSIONE ELETTRICA MODELLO GMI6 CON 8 CILINDRI A V DI 8" x 10", CIASCUNO CON POTENZA NOMINALE DI 175 HP A 550 GIRI/MIN. PESA 57 TONNELLATE E HA DUE CARRELLI DI QUATTRO RUOTE (B-B).

1915: IL 7 MARZO VIENE INAUGURATA LA SANTA FE DEPOT A SAN DIEGO.

1917: LA GENERAL ELECTRIC COSTRUISCE UN PROTOTIPO DELLA PRIMA LOCOMOTIVA DIESEL A TRASMISSIONE ELETTRICA NEGLI STATI UNITI. LA NUMERO 4 È DOTATA DI UN MOTORE MODELLO GM50 A INIEZIONE COMPRESSA CON 8 CILINDRI A DUE TEMPI E POTENZA NOMINALE DI 225 HP A 550 GIRI/MIN, CHE ALIMENTA UNO DEI DUE CARRELLI. I CILINDRI HANNO DIMENSIONI DI 8" X 10" UGUALI A QUELLE DEL GM16. NON FU MAI VENDUTA E VENNE UTILIZZATA SOLAMENTE COME MODELLO DA LABORATORIO PRESSO LE OFFICINE ERIE.

IL RUOLO DELLE STAZIONI

Le stazioni sono come delle ancore all'interno del sistema economico. Esse consentono di prelevare e di consegnare merci da e agli edifici vicini, forniscono assistenza e manutenzione ai propri treni e permettono di esercitare la propria attività in maniera complessivamente efficiente.

RACCOLTA E CONSEGNA DELLE MERCI

Sia le stazioni che gli edifici da esse serviti sono in qualche modo rappresentativi. Nel caso degli edifici, una fabbrica presente sulla mappa del gioco potrebbe rappresentare l'industria automobilistica dell'intera area di Detroit. Una grande stazione non solo rappresenta una base con i relativi servizi, ma anche una piccola rete di binari di raccordo e di deposito che si snoda attraverso la città per raccogliere le merci delle industrie principali.

È senz'altro possibile costruire più stazioni le cui aree servite si sovrappongono. Un edificio che si trova all'interno dell'area servita da due stazioni differenti, spedisce le sue merci utilizzando la stazione che dispone di un treno pronto per accettarle. Pertanto, se un avversario colloca una grande stazione a New York o a Londra, potete batterlo in astuzia creando la vostra stazione nelle vicinanze e fornendo un servizio di raccolta delle merci migliore e più veloce.

Se una ferrovia è particolarmente efficiente nel servire le industrie prossime ad una particolare stazione, l'area circostante si svilupperà, aggiungendo nuovi edifici e ampliandosi.

MANUTENZIONE DEI TRENI

Come ogni macchinario meccanico complesso, i treni necessitano di costanti attenzioni per fornire prestazioni ottimali. In Railroad Tycoon II, la manutenzione dei treni è costituita da tre elementi principali: acqua, sabbia e olio (l'olio sta ad indicare la manutenzione generale), forniti, rispettivamente da serbatoi di acqua, serbatoi di sabbia e da rimesse. Per ulteriori informazioni sull'uso e gli effetti di questi elementi, consultare il Capitolo 6: Treni. Tutte queste strutture possono essere costruite soltanto nelle stazioni.

In genere, sarà necessario avere almeno una struttura di manutenzione per ciascun tipo di assistenza lungo le vostre linee, a meno che non possediate esclusivamente treni elettrici o diesel, nel qual caso i serbatoi di acqua non saranno necessari. Tuttavia, le strutture di manutenzione sono costose e sarà quindi necessario utilizzarle in modo efficiente. In particolare, le rimesse sono strutture più costose ma i treni necessitano di questo tipo di manutenzione solo occasionalmente (in genere una volta ogni due o tre anni), quindi con una linea piccola sarà sufficiente possederne una.

Vi è una differenza importante nel modo in cui i treni utilizzano le stazioni per la raccolta/consegna delle merci o per ricevere assistenza. Un treno deve effettivamente fermarsi in una stazione per raccogliere o per consegnare delle merci, mentre è sufficiente che l'attraversi per ricevere assistenza, senza quindi doversi fermare.

Il Riquadro dettagli stazione è lo schermo principale usato per pianificare e controllare le raccolte e le consegne e per la costruzione di strutture di manutenzione e altre strutture di miglioramento.

Potete acquistare una struttura di miglioramento alla volta o più strutture insieme. Facendo clic sulla struttura desiderata e poi su **Acquista** si acquisterà la sola struttura selezionata. Per acquistare più strutture, selezionate le caselle di controllo a sinistra e quindi fate clic su **Acquista**.

STAZIONI

RIQUADRO DETTAGLI STAZIONE

Ogni volta che aggiungete una nuova stazione o fate doppio clic su una stazione nel RIQUADRO CENTRALE della schermata principale, accedete al RIQUADRO DETTAGLI STAZIONE. In tale schermo viene visualizzata una rappresentazione 3D dello sviluppo della vostra stazione ed è inoltre possibile acquistare strutture di miglioramento o visualizzare informazioni sulla situazione attuale di OFFERTA/DOMANDA delle merci.



OPERE DI MIGLIORAMENTO STRUTTURALE

La visualizzazione 3D illustra i miglioramenti strutturali attualmente in corso di costruzione per la stazione. Potete acquistare altre strutture facendo clic sul pulsante COMPRA. Viene visualizzato un elenco di strutture disponibili. Facendo clic su una struttura e poi su ACQUISTA, acquisterete la struttura selezionata; per acquistare più strutture insieme, selezionate le caselle di controllo a sinistra delle varie strutture e quindi fate clic su ACQUISTA.

Oltre alle strutture per la manutenzione dei treni, vi sono strutture che aumentano i ricavi relativi ai passeggeri, diminuiscono i tempi di carico e scarico o attenuano l'effetto dei ritardi su determinate merci (se conservate bene le merci, i vostri clienti saranno meno irritati da tempi di consegna lunghi). Alcune opere di miglioramento non sono disponibili se non in fasi successive.

OFFERTA/DOMANDA DI MERCI

Alla base dello schermo viene visualizzato un elenco delle merci richieste e offerte dalla stazione.

A sinistra sono visualizzate le merci offerte. Ogni vagone rappresenta un carico di merce disponibile per la raccolta. Se sono disponibili più di quattro tipi di merce, gli altri tipi vengono visualizzati come solo testo. Se il nome di un tipo di merce viene visualizzato senza l'immagine del vagone o con quantità pari a zero, il tipo di merce può essere disponibile in quella stazione ma non lo è in quel momento. In alcuni casi è sufficiente attendere pochi secondi perché la merce venga visualizzata. In altri, è necessario fornire alla stazione determinate materie prime affinché tale merce sia prodotta.

A destra sono visualizzate le merci richieste dalla stazione, ossia l'insieme delle richieste dei singoli edifici disposti intorno alla stazione. Alcuni tipi di merce vengono richiesti solo quando nell'area servita da una stazione è presente un numero sufficiente di case. Quattro case in prossimità di una stazione costituiscono un paese con la relativa domanda di alimenti, beni e altro. Otto case costituiscono una città, la cui domanda consiste di tutto ciò di cui ha bisogno un paese, più automobili, carta e altri prodotti.

Se all'avvio del gioco scegliete il MODELLO INDUSTRIALE ESPERTO, in corrispondenza del tipo di merce richiesto verrà visualizzato solo un certo numero di vagoni o un semplice numero in formato testo. Questo numero, che va da 0 a 9, rappresenta il

45

1918: LA JAY STREET
CONNECTING RR N. 4 È
LA PRIMA
LOCOMOTIVA DIESEL-
A TRASMISSIONE
ELETTRICA AD
ESSERE COSTRUITA E
VENDUTA. LA GENERAL
ELECTRIC APPORTÒ
ALCUNE LIEVI
MODIFICHE AL CORPO
DELLA LOCOMOTIVA
ELETTRICA STANDARD
CON CABINA VERTICALE E
INSTALLÒ UN UNICO
GM 50. QUESTA UNITÀ
NON EBBE SUCCESSO.
DOPO 6 MESI FU
RESTITUITA ALLA G.E.,
DOVE VENNE IMPIEGATA
COME UNITÀ DA
LABORATORIO PER LO
SVILUPPO DI MIGLIORI
SISTEMI DI CONTROLLO E
PROPULSIONE.

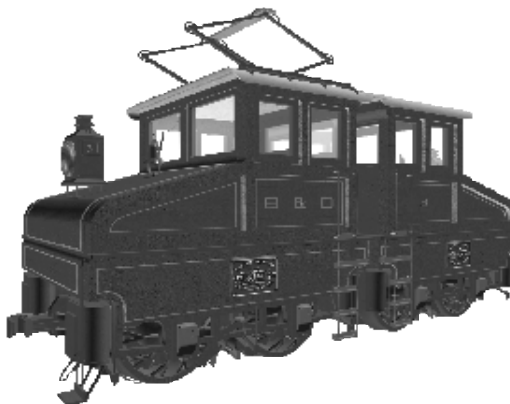
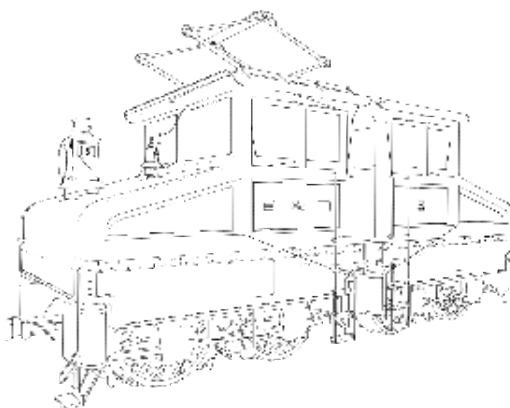
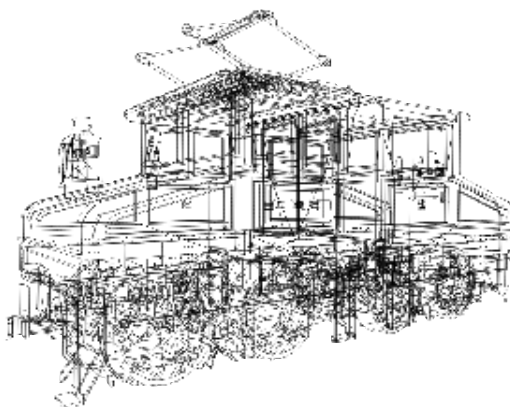
1919: PRESSO IL
CARRIZO GORGE VIENE
PIANTATO IL CHIODO
D'ORO A
COMPLETAMENTO DELLA
**SAN DIEGO &
ARIZONA RAILWAY.**

1923: LA ELECTRO-
MOTIVE ENGINEERING
CORPORATION,
CAPEGGIATA DA H. L.
HAMILTON, INIZIA LA
COSTRUZIONE DI
AUTOMOTRICI A GAS CON
TRASMISSIONE ELETTRICA
A CLEVELAND
NELL'OHIO.

livello della domanda. Maggiore è il numero, più alto sarà il prezzo pagato dalla stazione per un articolo specifico. Se una stazione riceve una fornitura eccessiva di un determinato articolo, il livello della domanda cade e conseguentemente anche quello del prezzo.

A destra della sezione DOMANDA è visualizzata la sezione DA/A, in cui le monete rappresentano il valore complessivo delle merci trasportate da e verso questa stazione durante l'anno corrente.

Per veder aumentare la quantità di monete, avrete bisogno di un ottimo servizio ferroviario e di un'ottima pianificazione delle stazioni, il che ci porta al Capitolo 6: Treni.



IN QUESTO CAPITOLO:

- LOCOMOTIVE
- MERCI
- UTILIZZO DEI TRENI
- FINESTRA ACQUISTA TRENO
- RIQUADRO DETTAGLI TRENO

6

Treni



1923: LA INGERSOLL RAND E LA GENERAL ELECTRIC SI ASSOCIANO PER LA COSTRUZIONE DELLA N. 8835 DOTATA DI GARITTA E CON UN PESO DI 60 TONNELLATE. DISPONEVA DI UN MOTORE MODELLO PR A INIEZIONE SOLIDA CON 6 CILINDRI IN LINEA DI 10" X 12" CON UNA POTENZA NOMINALE DI 300 HP A 550 GIRI/MIN. LE COMPAGNIE UTILIZZARONO IL SISTEMA DI CONTROLLO A ECCITAZIONE ELETTRICA PROGETTATO DAL DOTT. HERMANN LEMP E PRESENTARONO LA MOTRICE SU 13 DIFFERENTI FERROVIE NELL'ARCO DI 13 MESI. LE NOTEVOLI PRESTAZIONI IN TERMINI DI AFFIDABILITÀ ED ECONOMIA D'USO CONTRIBUIRONO MOLTISSIMO A FAR AFFERMARE LA LOCOMOTIVA DIESEL COME SOSTITUTO DELLA LOCOMOTIVA A VAPORE. TUTTAVIA NON FU MAI VENDUTA.

Eccoci ora alla parte più interessante: l'uso dei treni.

Oltre all'aspetto simpatico, al borbottio e agli sbuffi di vapore, i treni sono in realtà il componente chiave per la riuscita dell'impresa. Con Railroad Tycoon II potrete costruire i primi, lenti, treni a vapore sperimentali fino ai più recenti e velocissimi treni elettrici. Potrete creare treni espressi per il trasporto postale o passeggeri oppure lenti treni merci per il trasporto di carbone e ferro dalle montagne.

LOCOMOTIVE

Le locomotive sono le macchine che forniscono la forza motrice necessaria per spingere i vagoni merci lungo gli itinerari di destinazione. Dall'inizio del XIX secolo al giorno d'oggi, le locomotive hanno subito dei notevoli miglioramenti quanto a potenza di trazione, velocità massima e affidabilità. Nel complesso, i tipi di locomotive sono tre: a vapore, diesel ed elettriche. Nel corso del tempo sono stati sperimentati anche altri ibridi, ma nessuno di essi ha raggiunto un grande successo.

- **VAPORE**—Le locomotive a vapore bruciano carbone, legna o petrolio per riscaldare una caldaia. La pressione del vapore proveniente dalla caldaia muove i pistoni che azionano il treno. Le locomotive a vapore sono state quelle più ampiamente utilizzate dall'avvento delle ferrovie fino alla metà del XX secolo. Alla fine, le locomotive diesel ed elettriche sostituirono quelle a vapore per diversi motivi, tra cui i costi complessivamente più bassi di manutenzione e carburante.
- **DIESEL**—Le locomotive diesel sono in realtà locomotive diesel-elettriche, che dispongono di un motore diesel per generare l'elettricità necessaria a muovere le ruote. Ma più comunemente sono conosciute come diesel. Le locomotive diesel conobbero un uso diffuso dopo la Seconda guerra mondiale e, insieme a quelle elettriche, sostituirono quasi completamente quelle a vapore entro la metà degli anni cinquanta. Quasi tutte le locomotive utilizzate oggi nell'America del Nord per fini commerciali sono diesel.
- **ELETTRICHE**—Le locomotive elettriche attingono energia elettrica da una fonte esterna e la applicano alle ruote motrici (al contrario delle locomotive diesel, che la generano autonomamente). Benché le prime locomotive elettriche abbiano fatto la loro comparsa alla fine del XIX secolo, il loro uso si diffuse solo durante gli anni '30. Le locomotive elettriche sono generalmente più efficienti di quelle diesel, ma richiedono una costosa infrastruttura di binari elettrificati. In Europa, la maggior parte delle linee ferroviarie più importanti è elettrificata e si fa uso diffuso di locomotive elettriche. In America del Nord, le locomotive elettriche sono utilizzate solo in alcuni luoghi e sostanzialmente nelle regioni nord orientali degli Stati Uniti.

MERCI

Le locomotive sono utilizzate per trainare i vagoni merci. Il trasporto di merci su rotaie è notevolmente più efficiente ed economico del trasporto su ruote e costituisce ancora oggi il mezzo principale di trasporto per una vasta gamma di prodotti (in special modo merci pesanti e di notevoli dimensioni). In Railroad Tycoon II sono disponibili 32 tipi base di vagoni merci, più due vagoni speciali. Non tutte le merci sono disponibili su ogni mappa. Potete trovare caffè in America del Sud ma non in Scandinavia e più lana in Australia che in Canada.

Le compagnie ferroviarie non acquistano e vendono la merce, ma sono pagate per trasportarla. Di conseguenza, anche se un carico di acciaio finito ha un valore di gran lunga superiore a quello di un carico di minerale di ferro grezzo, i ricavi del trasporto

dell'acciaio non necessariamente saranno maggiori. Anche altri fattori, come la puntualità nella consegna e la distanza di trasporto, influenzano le tariffe. In genere, sono quattro i fattori principali che interessano l'ammontare del prezzo pagato:

- **DOMANDA**—Se in una stazione c'è domanda per una merce, verrà pagato un prezzo molto più alto. La differenza esatta dipende dal modello industriale selezionato nel pannello delle opzioni all'avvio della partita. Nel modello industriale per giocatori esperti viene definito un livello di prezzo specifico per ciascuna merce in ogni stazione e tale prezzo sale o scende in base alla quantità di quella merce specifica che arriva in stazione. Se la stazione riceve grandi quantità di un particolare tipo di merce, il relativo prezzo diminuirà.
- **DISTANZA**—Le tariffe dei trasporti a lunga distanza sono più alte. Nello specifico, il trasporto di posta e passeggeri è particolarmente sensibile alla distanza.
- **VELOCITÀ**—Consegne più veloci offrono compensi più alti. Di nuovo, alcuni tipi di merci sono più sensibili alle influenze di questo fattore, ad esempio posta, prodotti agricoli e latte.
- **TIPO DI MERCE**—Le merci di maggior valore consentono dei ricavi generalmente maggiori rispetto a quelle di minor valore. L'acciaio finito paga in genere di più del minerale di ferro grezzo.

Alcune piccole linee ferroviarie derivano il 90 per cento (o più) dei loro ricavi dal trasporto di un solo prodotto, quale il carbone. Per ottenere ulteriori informazioni sulla valutazione economica e i tempi di consegna di una merce, fate clic con il pulsante destro del mouse sul vagone che la trasporta.

Vi sono inoltre due tipi di vagoni speciali non utilizzati per il trasporto di merci. Il vagone ristorante aumenta i profitti del trasporto passeggeri del 20 per cento. Utilizzatelo su un treno con tre o quattro vagoni passeggeri per ottenere dei guadagni discreti. Il vagone del personale di bordo aumenta la sicurezza del treno (che a sua volta riduce le probabilità di incidenti e guasti) e la sicurezza all'interno del treno (che a sua volta riduce le probabilità di rapine).

UTILIZZO DEI TRENI

Le norme basilari di utilizzo dei treni sono le seguenti:

- Scoprire nuovi itinerari che richiedono un servizio ferroviario
- Acquistare una locomotiva ragionevolmente ben equipaggiata per l'itinerario.
- Utilizzare il RIQUADRO DETTAGLI TRENO per impostare l'itinerario e la composizione del treno.
- Accertarsi che il treno riceva una manutenzione adeguata e che il suo itinerario sia sempre utile.

Il primo passo consiste nel mettersi alla ricerca di un itinerario promettente. Se avete già costruito binari e stazioni, probabilmente avrete già deciso l'itinerario. Se la vostra linea ferroviaria è ancora un'impresa in via di definizione, tenete d'occhio le stazioni per individuare subito quelle in cui le merci tendono ad accumularsi e in tal caso aggiungete un nuovo treno. Fate attenzione a non aggiungere troppi treni o correrete il rischio di congestionare le vostre linee.



1925: LA AMERICAN LOCOMOTIVE COMPANY (ALCO)

INSIEME ALLA GENERAL
ELECTRIC E ALLA
INGERSOLL RAND,
COSTRUISCE LA PRIMA
LOCOMOTIVA A
TRASMISSIONE ELETTRICA
CON MOTORE DIESEL. FU
CONSEGNATA SOTTO
L'AUTORITÀ DELLA
COMPAGNIA ALLA
CENTRAL RAILROAD DEL
NEW JERSEY E
IMMATRICOLATA COME
CNJ N. 1000. ERA
SOSTANZIALMENTE
UGUALE ALLA N. 8835,
CON LO STESSO
RODIGGIO E LO STESSO
MOTORE MA AVEVA
SUBITO MOLTE
MIGLIORIE. VENNE
IMPIEGATA COME
LOCOMOTIVA DA
MANOVRA NEL BRONX
SINO AL 1957 E SI TROVA
ORA ESPOSTA NEL MUSEO
B&O DI BALTIMORA NEL
MARYLAND.

FINESTRA ACQUISTA TRENO



1926: HAMILTON DELLA
EMC ASSUME RICHARD
DILWORTH COME
INGEGNERE CAPO.
DILWORTH ERA
MECCANICO E TECNICO
AUTODIDATTA E AVEVA
COLLABORATO ALLA
COSTRUZIONE DEI PRIMI
CARRI SU ROTAIA DELLA
G. E. NEL LONTANO 1910.

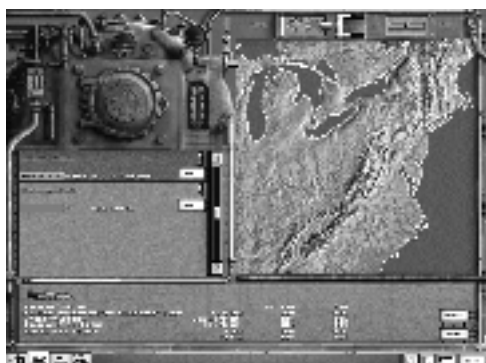
Il passo successivo consiste nell'acquistare una locomotiva. Facendo clic sul pulsante Acquista un nuovo treno, della schermata principale (lato sinistro, quinto a partire dall'alto), viene visualizzata la finestra Acquista treno contenente un elenco delle locomotive disponibili. Periodicamente vengono visualizzati dei messaggi di notifica della disponibilità di nuove locomotive. Sul lato destro sono invece visualizzate le informazioni statistiche relative alla locomotiva selezionata. Vengono forniti i valori relativi a cinque caratteristiche insieme alla tabella velocità massima:

- **COSTO**—Il prezzo di acquisto della locomotiva.
- **MANUTENZIONE**—Costi annuali di manutenzione previsti.
- **ALIMENTAZIONE**—Costo annuale previsto per il consumo del treno. Nota: tale costo può variare notevolmente in base alla quantità di viaggi del treno.
- **ACCELERAZIONE**—Misura del tempo richiesto da una specifica locomotiva per raggiungere la massima velocità.
- **AFFIDABILITÀ**—Misura dell'affidabilità di una locomotiva.
- **TABELLA VELOCITÀ MASSIMA**—Tabella che illustra le prestazioni della locomotiva su varie pendenze e con diversi numeri di vagoni. Dato che il peso dei vagoni varia, potete modificare il peso presupposto per vagone e così verificare le prestazioni della locomotiva nel trasporto di merci pesanti (come il carbone) e leggere (come i passeggeri).

Generalmente, è difficile trovare un treno con prestazioni ideali in tutte le categorie. I treni economici sono spesso inaffidabili. Quelli più veloci invece, tendono ad avere capacità di carico inferiori e così via. Noterete che c'è spesso una grande differenza tra la velocità massima di un treno e le sue prestazioni nel trasporto di carichi pesanti. Pensate ad una macchina sportiva e ad un autocarro. La macchina sportiva può viaggiare ad una velocità molto superiore, ma difficilmente pensereste di agganciarvi un rimorchio. L'autocarro non avrà una grande capacità di accelerazione, né raggiungerà alte velocità, ma è in grado di trasportare grandi carichi e avrà probabilmente dei costi di manutenzione inferiori a quelli di una macchina sportiva.

Dopo aver acquistato il treno, viene visualizzata la schermata RIQUADRO DETTAGLI TRENO dove selezionerete destinazioni e merci da trasportare.

RIQUADRO DETTAGLI TRENO



Il RIQUADRO DETTAGLI TRENO è paragonabile a una sala comandi per il controllo dei treni. Si divide in quattro finestre, di cui una dispone di una doppia funzione:

- **PANNELLO STRUMENTI**—L'area visualizzata in alto a sinistra dello schermo ha l'aspetto di un'immagine di sfondo, ma contiene anche informazioni importanti.
- **CASELLA DI RIEPILOGO ITINERARIO/COMPOSIZIONE**—La casella di riepilogo nella parte centrale a sinistra dello schermo che visualizza itinerario e composizione del treno.
- **INFORMAZIONI TRENO/STAZIONE**— Il pannello inferiore della schermata visualizza le informazioni relative al vostro treno, alternandole talvolta con informazioni sulla stazione con cui si sta lavorando.
- **MAPPA/ELENCO VAGONI**—A destra dello schermo viene visualizzata una finestra in cui è possibile alternare una mappa del mondo, in cui scegliere l'itinerario desiderato ad un elenco dei vagoni utilizzabili per definire la composizione del treno ad ogni fermata.

PANNELLO STRUMENTI

Il pannello strumenti visualizzato nella parte in alto a sinistra dello schermo, contiene vari importanti indicatori (olio, sabbia e talvolta acqua) e un importante controllo (la valvola di regolazione). Il layout del pannello strumenti cambia leggermente in base al tipo di locomotiva utilizzato (vapore, diesel o elettrica) ma quello della valvola rimane immutato.

- **OLIO**—L'indicatore dell'olio è costituito da un manometro rotondo recante il simbolo dell'oliatore. L'olio è utilizzato per indicare la manutenzione generale del treno. Con il diminuire del livello di olio, aumentano le possibilità di guasti. Se il treno esaurisce completamente l'olio, le possibilità che vada incontro a guasti aumentano enormemente e altrettanto aumentano i costi di manutenzione. In assenza di manutenzione, infatti, i componenti si guastano più velocemente ed è necessario sostituirli piuttosto che ripararli.
- **SABBIA**—La sabbia è utilizzata dalle locomotive per garantire l'aderenza delle ruote nei tratti a forte pendenza. La locomotiva consumerà poca sabbia se viaggia su tratti prevalentemente pianeggianti, ma la esaurirà frequentemente nei tratti montani. Questo fattore non ha alcuna influenza se non quando la locomotiva esaurisce completamente la sabbia. In tal caso la capacità di risalire i tratti in pendenza viene dimezzata: una pendenza reale del 2% agirà sulla locomotiva come una pendenza del 4%.

1928: LA PRIMA LOCOMOTIVA A TRASMISSIONE ELETTRICA CON MOTORE DIESEL PER PASSEGGERI COSTRUITA NEL NORD AMERICA ERA UNA 2-D-1-1-D-2 A DUE UNITÀ. ESSA RAPPRESENTÒ LO SFORZO CONGIUNTO DELLA WESTINGHOUSE, DELLA CANADIAN LOCOMOTIVE Co., DELLA BALDWIN E DELLA COMMONWEALTH STEEL Co. Fu DENOMINATA CANADIAN NATIONAL N. 9000, E OGNI UNITÀ ERA DOTATA DI UN MOTORE BEARDMORE, DI COSTRUZIONE SCOZZESE, A 12 CILINDRI A V DI 12" X 12" CON POTENZA NOMINALE DI 1.330 HP A 800 GIRI/MIN. LA VELOCITÀ MASSIMA ENTRO I LIMITI DI SICUREZZA ERA DI 63 MIGLIA ORARIE.

**1930: LA GENERAL
MOTORS ACQUISISCE LA
WINTON COMPANY IL 20
GIUGNO E LA ELECTRO-
MOTIVE IL 31 DICEMBRE.**

- **ACQUA**—L'acqua è necessaria solo alle locomotive a vapore. Una locomotiva a vapore che esaurisce l'acqua viaggerà ad una velocità notevolmente ridotta, utilizzando le riserve e l'acqua trovata lungo il percorso.

Olio, sabbia e acqua vengono reintegrati nel momento in cui un treno incontra una stazione dotata rispettivamente di rimesse e di serbatoi di sabbia e di acqua. In genere sono necessari molti serbatoi di acqua, un numero molto inferiore di rimesse e un numero di serbatoi di sabbia che varia in base alle pendenze presenti nell'area in cui si costruisce la linea. Se uno di questi elementi viene esaurito, l'icona corrispondente verrà visualizzata accanto al treno nel RIQUADRO CENTRALE della schermata principale.

Nel pannello strumenti è inoltre presente la VALVOLA DI REGOLAZIONE, una leva che consente di aumentare o diminuire la velocità della locomotiva. Generalmente è impostata su un livello predefinito dell'85 per cento della capacità massima, il valore massimo che garantisce un livello di sicurezza sufficiente. Tutte le velocità nominali delle locomotive sono basate su questa impostazione. In casi particolari, in cui è necessaria un'accelerazione supplementare, potete spingere la leva nella zona rossa, ma questa operazione comporta un rischio molto più alto di guasti o incidenti. Impostando la leva sul valore massimo, i rischi di guasti sono quattro volte maggiori. Al contrario, potete abbassare la leva per garantire una sicurezza maggiore, benché gli effetti siano molto meno dinamici. Se si imposta la valvola di regolazione alla metà del valore normale si ottiene una riduzione delle probabilità di guasti del cinquanta per cento su un equivalente tratto di percorso.

CASELLA DI RIEPILOGO ITINERARIO/COMPOSIZIONE

Sotto il pannello strumenti è visualizzata una casella di riepilogo che indica tutte le fermate del treno e l'elenco dei vagoni che dovrebbero essere trainati da quel punto in poi (la composizione).

Di norma, il treno partirà dalla prima stazione dell'elenco, viaggerà fino alla stazione successiva e così via fino a raggiungere l'ultima stazione, quindi tornerà a quella di partenza. Potete cambiare l'itinerario di un treno facendo clic nella piccola area a sinistra del nome della stazione. L'indicatore PROSSIMA STAZIONE dovrebbe riflettere la modifica apportata.

Potete rimuovere una stazione dall'itinerario facendo clic sul pulsante ELIMINA posto a destra di ciascuna stazione. Per inserire nuove stazioni, fare riferimento alla sezione “Mappa/Elenco vagoni”).

Sopra al pulsante ELIMINA è presente un'icona che raffigura un semaforo. Fate clic sull'icona per cambiarne il colore e così determinare se il treno debba o meno attendere la merce in stazione prima di proseguire:

- **VERDE**—Il treno non attende la merce. In questo modo il treno carica le merci pronte per essere spedite nel momento in cui entra in stazione. Utilizzare questa opzione quando la merce che si intende raccogliere alla stazione non riveste grande importanza, ad esempio all'interno della progettazione di un percorso lungo.
- **GIALLO**—Il treno attende almeno fino a che la metà (approssimativa) dei vagoni merci sia stata riempita. Questa opzione rappresenta un buon compromesso tra velocità ed efficienza.
- **ROSSO**—Il treno attende che tutti i vagoni siano pieni. Fate attenzione a non eccedere nell'utilizzo di questa opzione; potreste scoprire che i vostri treni passano la maggior parte del tempo fermi nelle stazioni, piuttosto che impegnati nel trasporto di beni e a farvi guadagnare soldi.

INFORMAZIONI TRENO/STAZIONE

Il pannello inferiore visualizza solitamente le informazioni relative al treno, ma talvolta mostra le informazioni relative alla stazione attualmente selezionata, a seconda dell'azione compiuta. Per ulteriori informazioni su questo pannello, consultare il Capitolo 5, Stazioni.

Le informazioni sul treno sono un riepilogo dello stato attuale del treno e della sua storia recente. In alto è presente la vista laterale di tutto il treno. I vagoni merci sbiaditi sono vuoti. Le locomotive non sono mai sbiadite. In basso a sinistra sono visualizzati la direzione e la velocità del treno, il valore e il peso delle merci (i carichi più pesanti richiedono locomotive più pesanti), l'età della locomotiva e le probabilità di guasti.

Con il passare del tempo, le locomotive potrebbero presentare i seguenti problemi:

- **DIMINUIZIONE DELLA VELOCITÀ**—Le locomotive perdono circa mezzo punto percentuale di velocità massima ogni anno; una locomotiva di 20 anni è circa il 10 per cento più lenta di una locomotiva dello stesso tipo, ma nuova.
- **MAGGIORE MANUTENZIONE**—I costi di manutenzione di una locomotiva di 20 anni sono circa tre volte maggiori.
- **MAGGIORE PROBABILITÀ DI GUASTI**—Una locomotiva nuova ha una probabilità di rischio di guasti praticamente nulla, mentre una locomotiva di 20 anni ha una probabilità di rischio di guasti maggiore di circa il 60 per cento di una di 5 anni.

Per ottenere i risultati migliori, sarebbe opportuno sostituire le locomotive ogni 15-25 anni di servizio.

I rischi di guasti possono rappresentare un problema critico. La scarsa affidabilità ha segnato il destino di molti promettenti modelli di locomotive. Il verificarsi di guasti è causato dalle distanze percorse e non dal tempo trascorso; di conseguenza, a parità di condizioni una locomotiva più veloce è destinata a percorrere maggiori distanze con il passare degli anni e quindi ad avere un rischio maggiore di guasti. Altri fattori che influenzano tale percentuale includono:

- **AFFIDABILITÀ DELLA LOCOMOTIVA**—Ad ogni livello di affidabilità corrisponde una riduzione del rischio di guasti di circa un terzo rispetto al livello precedente; una locomotiva con affidabilità “sopra la media” ha una percentuale di rischio di un terzo inferiore a quella di una locomotiva stimata “nella media”.
- **ETÀ DELLA LOCOMOTIVA**—Come già spiegato in precedenza, le locomotive più vecchie sono meno affidabili.
- **LIVELLO DELL'OLIO**—Mantenendo alto il livello dell'olio di una locomotiva si riduce notevolmente il rischio di guasti. Esaurire l'olio è la peggiore delle ipotesi, poiché triplica la possibilità di guasti rispetto ad una locomotiva con il livello di olio al massimo.
- **CARICHI PESANTI/PENDENZE**—Maggiore è lo sforzo sopportato dalla locomotiva, maggiori sono le possibilità di guasti.
- **IMPOSTAZIONI DELLA VALVOLA DI REGOLAZIONE**—Portando la valvola completamente sulla zona rossa, si quadruplicano i rischi di guasti.
- **VAGONE PER IL PERSONALE DI BORDO**—Se si aggiunge un vagone per il personale di bordo si riduce la possibilità di guasti del 25 per cento.
- **EFFETTI DIRIGENTI**—Alcuni dirigenti assicurano un bonus di sicurezza alle linee ferroviarie da essi dirette.

1934: LA UNION

PACIFIC M-10000

VIENE INAUGURATA NEL

MESE DI FEBBRAIO.

COSTRUITO DALLA

PULLMAN, QUESTO

TRENO ARTICOLATO A 3

CARRI, TUTTO IN

ALLUMINIO, FU IL

PRIMO TRENO

AERODINAMICO DEGLI

STATI UNITI. È

ALIMENTATO DA UN

MOTORE WINTON A 12

CILINDRI A V CON 600

HP DI POTENZA,

ALIMENTATO A

DISTILLATO, E PUÒ

RAGGIUNGERE LE 110

MIGLIA ORARIE. FECE UN

VIAGGIO DIMOSTRATIVO

DI 12.625 MIGLIA DA

COSTA A COSTA E FU

ACCOLTO DA 1,2 MILIONI

DI PERSONE DURANTE LE

DIVERSE FERMATE. ENTRÒ

IN SERVIZIO PRESSO LA

CITTÀ DI SALINA IL 31

GENNAIO DEL 1935. IL

CARRO MOTORE FU

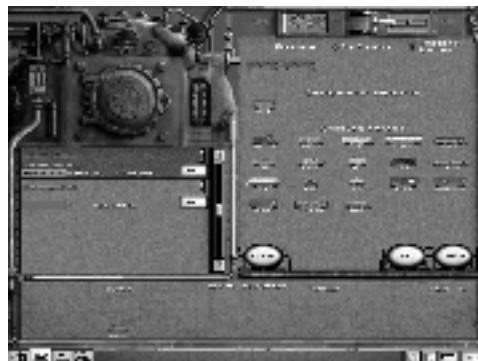
PROGETTATO DA

DILWORTH.

1934: LA ZEPHYR DI BURLINGTON VIENE INAUGURATA IL 18 APRILE. IL 26 MAGGIO QUESTO TRENO ARTICOLATO DI ACCIAIO INOSSIDABILE, COMPOSTO DA 3 CARRI COSTRUITI DALLA BUDD FECE UNA CORSA RECORD DA DENVER A CHICAGO DALL'ALBA AL TRAMONTO: 1016 MIGLIA, A UNA VELOCITÀ MEDIA DI 77,6 MIGLIA ORARIE E UNA MASSIMA DI 112,5 MIGLIA ORARIE. FU IL PRIMO TRENO AERODINAMICO A TRASMISSIONE ELETTRICA CON MOTORE DIESEL DEGLI STATI UNITI; ERA DOTATA DI UN MOTORE A DUE TEMPI WINTON 201A A 8 CILINDRI IN LINEA CON POTENZA DI 600 HP. IL CARRO MOTORE ERA STATO PROGETTATO DA RICHARD DILWORTH.

MAPPA/ELENCO VAGONI

Il lato destro del RIQUADRO DETTAGLI TRENO contiene un pannello con doppia funzione. Tale pannello alterna la MAPPA, in cui è possibile impostare l'itinerario di un treno e l'ELENCO VAGONI, in cui è possibile scegliere i vagoni da includere nella composizione del treno ad ogni stazione. Per passare da una funzione all'altra, utilizzate la leva posta sopra il pannello oppure fate doppio clic su una stazione nella casella di riepilogo ITINERARIO/COMPOSIZIONE.



- **MAPPA**—Gli asterischi verdi rappresentano le vostre stazioni. Gli asterischi gialli sono le stazioni dei vostri avversari. I binari neri sono i vostri, quelli rossi dei vostri avversari. Fate clic su ciascuna stazione per aggiungerla in coda al vostro elenco dell'itinerario. Per un posizionamento più preciso, trascinate la stazione su un punto specifico del vostro elenco dell'itinerario.
- **ELENCO VAGONI**—Nella sezione in alto di questo pannello viene visualizzata la composizione attuale presso la stazione selezionata. Fate clic su un vagone per rimuoverlo dalla composizione oppure su Cancella per annullare completamente la composizione corrente. Fate clic su un qualsiasi vagone presente nella sezione in basso per aggiungerlo alla composizione. Le merci disponibili presso la stazione corrente sono visualizzate nel gruppo in alto; in genere è preferibile limitare le vostre selezioni a tali merci. Al termine, fate clic su OK.

DEFINIZIONE DELL'ITINERARIO DEL TRENO

Una corretta definizione dell'itinerario del treno può avere un forte impatto sulla sua velocità e redditività.

Complessivamente i treni non richiedono una grande supervisione; gli scambi di binario, l'utilizzo dei binari di deposito e altri dettagli operativi sono gestiti automaticamente.

Una volta stabilita la stazione di partenza e quella di arrivo, il treno sceglierà automaticamente il percorso migliore, se sono disponibili più percorsi possibili. In genere, i treni seguono il percorso più breve.

In caso di necessità, potete anche utilizzare i binari dei vostri avversari. In tal caso, dovrete pagare al loro possessore una parte del vostro ricavo equivalente alla porzione di distanza percorsa utilizzando i binari altrui rispetto alla distanza totale percorsa. Naturalmente gli avversari non si fanno carico di alcun costo d'esercizio del treno. Quindi, se il vostro treno percorre 50 celle da Chicago a Detroit, di cui 8 sui binari dell'avversario, e produce un ricavo di 100.000 dollari, dovrete rinunciare al 20 per cento (8/50) del ricavo. Cercate di utilizzare i binari degli avversari il meno possibile.

Potete inoltre raccogliere o consegnare merci dalle e alle stazioni dei vostri avversari, al costo di 2.000 dollari per vagone di merce caricata o consegnata. Quindi, ricorrete a questa soluzione con molta cautela.

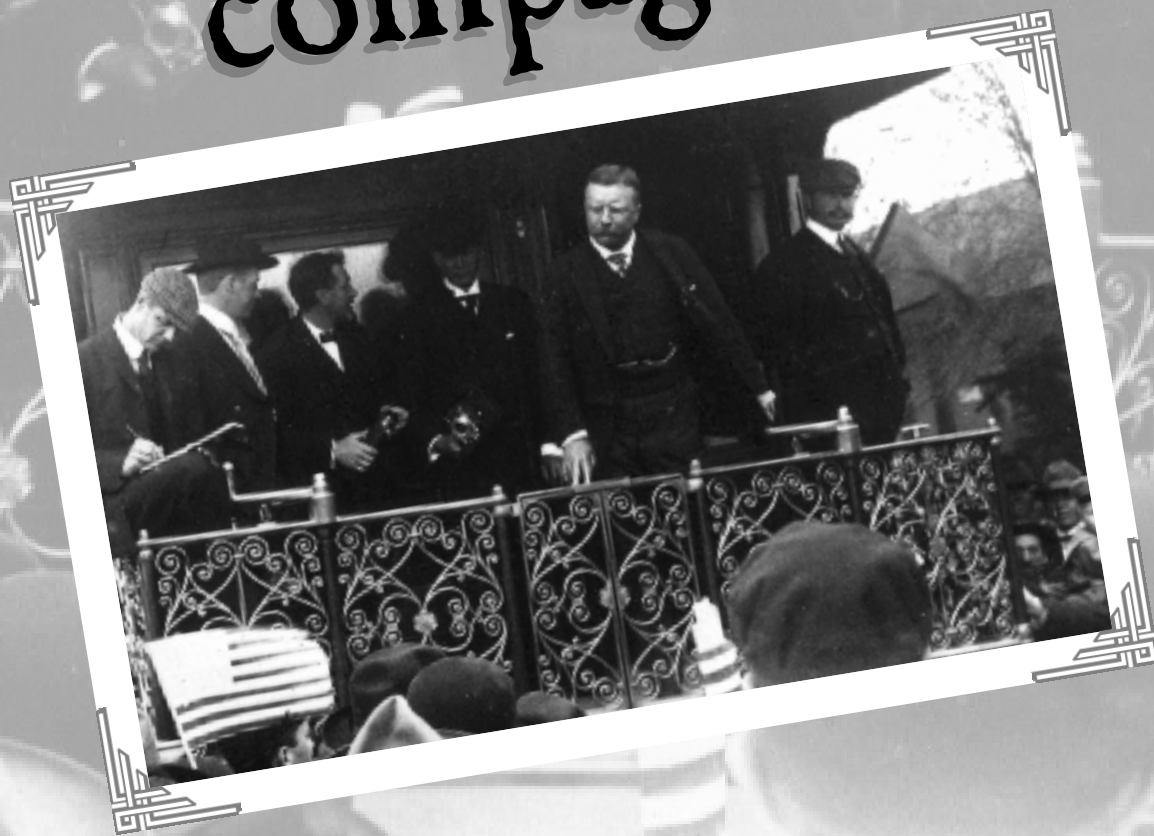
Se possedete una locomotiva elettrica, l'intero tratto di itinerario, da stazione a stazione, dovrà essere elettrificato. Non è necessario elettrificare tutti i propri binari, ma soltanto gli itinerari che si desidera far percorrere alle proprie locomotive elettriche.

IN QUESTO CAPITOLO:

- INFORMAZIONI SUL GIOCATORE
- INFORMAZIONI SULLA COMPAGNIA

7

Giocatori e compagnie



1934: INIZIA LA COSTRUZIONE DELLE PRIME LOCOMOTIVE ELETTRICHE AERODINAMICHE. ERANO LE PENNSY GG-1, CHE TRAINAVANO TRENI PASSEGGERI AD ALTA VELOCITÀ TRA NEW YORK E WASHINGTON, DC. SVILUPPAVANO UNA POTENZA DI 8.500 HP E COSTAVANO 250.000 DOLLARI. LA PRODUZIONE CONTINUÒ SINO AL 1943 E I MOTORI VENNERO USATI SINO AI PRIMI DEL 1980 DALLA AMTRAK.

Le grandi linee ferroviarie furono costruite da grandi compagnie condotte da un pugno di grandi uomini.

In Railroad Tycoon II, sia gli uomini dell'epoca che le compagnie da essi create costituiscono i meccanismi di base per lo sviluppo della linee ferroviarie. Ogni giocatore impersona un grande magnate, interessato non solo a costruire una grande ferrovia, ma anche al suo personale arricchimento, a volte a spese della sua stessa impresa.

È possibile che, nel corso di una partita, vi possiate trovare a dirigere diverse compagnie in successione, sia perché avete intravisto nuove opportunità di investimento che vi hanno spinto ad abbandonare le vostre compagnie iniziali, sia perché il consiglio di amministrazione della vostra compagnia iniziale vi ha, come dire, "invitato" a cercare un impiego altrove. Non sempre è necessario avviare una compagnia ex novo; potreste anche avere l'opportunità di diventare il presidente di una compagnia già esistente oppure di soffiarne il controllo dalle mani del povero ingenuo e poco abile presidente di turno.

INFORMAZIONI SUL GIOCATORE

In genere, i personaggi che interpreterete sono prestabiliti in base allo scenario scelto. Sono disponibili quaranta grandi capitani d'industria. I magnati dell'America del Nord in genere erano uomini d'affari molto ambiziosi, talvolta più desiderosi di arricchirsi che di fondare durevoli compagnie di successo. I capitani d'industria europei o di altri continenti erano, invece, a volte uomini d'affari e altre volte personaggi politici a capo dell'impresa di costruzione del sistema ferroviario nazionale. In quanto personaggi politici, tendevano ad avere più interesse nella costruzione di una grande ferrovia che a perseguire obiettivi di redditività o di profitto personale.



Le scelte di gioco sono naturalmente facoltative, benché gli obiettivi di uno scenario possano suggerire determinate strategie. Tuttavia, i vostri avversari controllati dal computer tenderanno ad agire in base a quello che è stato il loro comportamento storico: Jay Gould, ad esempio, speculerà inesorabilmente nel mercato azionario mentre Cecil Rhodes si concentrerà sull'espansione della sua compagnia, anche a rischio di portarla sull'orlo della bancarotta.

Per ottenere ulteriori informazioni sul vostro personaggio o sui vostri avversari, e per conoscere la situazione finanziaria di ciascun giocatore, fate doppio clic sul personaggio desiderato nel RIQUADRO CENTRALE della schermata principale.

Verranno visualizzati i primi piani dei volti più o meno avvenenti dei vari giocatori, una descrizione delle loro attività storiche (che fornisce un'idea delle loro probabili scelte all'interno del gioco) e un'analisi delle loro attività finanziarie.

INFORMAZIONI SULLA COMPAGNIA



La maggior parte dei giocatori cerca di avviare quanto prima una compagnia perché è con essa che si realizzano tutte le attività di costruzione. Per ulteriori informazioni sull'avviamento di una compagnia, consultate il Capitolo 4, La schermata principale.

Una volta avviata la compagnia, potrete controllare e monitorare la vostra compagnia nel RIQUADRO DETTAGLI COMPAGNIA. Questa schermata visualizza il libro mastro della compagnia e dispone di cinque schede utilizzabili per gestire le vostre operazioni:

- **PANORAMICA** - Questa scheda contiene informazioni su di voi e sul direttore della compagnia ed un breve riepilogo delle vostre attività. Potete scegliere tra le opzioni **DAI LE DIMISSIONI DA PRESIDENTE** (se pensate di perseguire altri obiettivi) **ESAMINA/ASSUMI UN ALTRO DIRIGENTE** o **CAMBIA NOME/LOGO COMPAGNIA**.

DAI LE DIMISSIONI DA PRESIDENTE - Questa opzione vi consente di passare le redini ad un altro presidente. Potete dimettervi dalla carica, ma conservare le vostre azioni e proprietà e avviare un'altra compagnia.

ESAMINA/ASSUMI UN ALTRO DIRIGENTE - Ogni direttore apporta dei bonus diversi alla compagnia. I migliori richiedono uno stipendio più alto e si rifiuteranno persino di fare domanda per l'incarico se la vostra compagnia non dà prova di solidità. Fate clic su questa opzione per esaminare, ed eventualmente assumere, uno dei due attuali candidati.

CAMBIA NOME/LOGO COMPAGNIA - Fate clic su questa opzione per cambiare il nome e/o il logo della compagnia ogni volta che lo desiderate.

- **CONTO ECONOMICO** - Il vostro CONTO ECONOMICO, che visualizza i ricavi (la parte piacevole) e i costi (la nota dolente) necessari dell'attuale conduzione dell'impresa e dei tre anni precedenti. Per chi non mastica l'economia, il consiglio è cercare di avere ricavi superiori alle spese.
- **BILANCIO** - La scheda successiva è quella del BILANCIO D'ESERCIZIO, in cui è possibile verificare le eventuali ripercussioni negative di prestiti assunti in quantità eccessive sotto forma di obbligazioni o di offerte azionarie.
- **TERRITORI** - Non tutti vi amano. La scheda TERRITORI consente di accedere alle pagine VISTA POLITICA, VISTA DIRITTI DI PASSAGGIO e VISTA POPOLARITÀ per territorio. Siate gentili con i vostri vicini e ne sarete ricompensati.

1935: LA EMC

COSTRUISCE LA N. 511 E

LA N. 512, LE **PRIME**

LOCOMOTIVE

AUTONOME A MOTORE

DIESEL PER

PASSEGGERI DEGLI

STATI UNITI. I CARRI,

SIMILI A QUELLI DEI

CARRI MERCI CHIUSI,

CONTENEVANO DUE

MOTORI WINTON 201A A

12 CILINDRI A V DI 900

HP DI POTENZA ED

ERANO STATI PROGETTATI

DA DICK DILWORTH E

ALTRI DUE PROGETTISTI.

LA PRIMA UNITÀ

VENDUTA ANDÒ ALLA

B&O CON IL NOME DI

N. 50 PER TRAINARE IL

ROYAL BLUE. TALI

MOTRICI FURONO

RITIRATE NEL 1956. È

POSSIBILE AMMIRARLE AL

MUSEO NAZIONALE DEI

TRASPORTI DI ST. LOUIS.

1970: IL CONGRESSO
APPROVA IL RAIL
PASSENGER SERVICE ACT
CREANDO LA AMTRAK, CHE
OGGI SERVE ANNUALMENTE
PIÙ DI 20 MILIONI DI
VIAGGIATORI SULLA RETE
NAZIONALE DI TRENI
INTERCITY E DÀ LAVORO A
CIRCA 23.000 PERSONE.

VISTA POLITICA - Visualizza le divisioni politiche sulla mappa corrente. Alcune mappe non hanno alcuna divisione politica, rendendovi la vita più semplice. Sfortunatamente, molte altre sono divise in decine di piccoli stati e territori. Da questa vista potete consultarne i relativi governi e cercare di ottenere i diritti di passaggio ai territori in cui ancora non l'avete.

VISTA DIRITTI DI PASSAGGIO - Visualizza i territori in cui avete attualmente diritti di passaggio e quelli in cui non li avete. Non è possibile costruire binari o condurre treni nei territori in cui non si ha alcun diritto di passaggio.

VISTA POPOLARITÀ - Visualizza il vostro attuale livello di popolarità nei vari territori. Siate efficienti nella conduzione delle operazioni e la vostra popolarità aumenterà. Ma se i vostri treni dovessero cominciare ad essere poco sicuri, la vostra popolarità scenderebbe bruscamente.

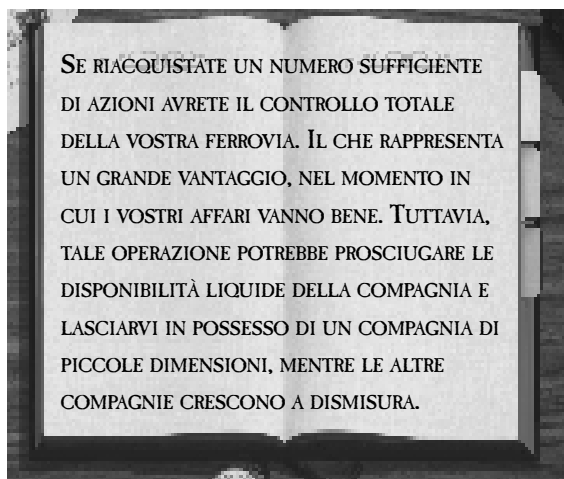
- **RISORSE FINANZIARIE** - Questa è la scheda che probabilmente visiterete con maggiore frequenza poiché vi permette di emettere obbligazioni e azioni, di riacquistare azioni, di modificare il dividendo, di tentare fusioni oppure, se ne avete abbastanza, di dichiarare bancarotta.



EMETTI OBBLIGAZIONI - Non potete emettere obbligazioni a meno che non abbiate un solido indice di solvibilità (almeno B o superiore). Migliore è l'indice di solvibilità, minori saranno i tassi di interesse concessi. Anche il prime rate influenza i tassi di interesse. Per emettere obbligazioni dovrete migliorare il vostro indice di solvibilità riducendo il debito, mostrare dei profitti costanti per diversi anni e riuscire a raggiungere un rapporto positivo tra l'attivo e il passivo. Fate clic su questa opzione per emettere obbligazioni e su OK, nella schermata successiva, per terminare la transazione.

EMETTI AZIONI - Fate clic su questa opzione per emettere nuove azioni della compagnia. Viene visualizzata una finestra con i dettagli della transazione. Fate clic su OK per confermare le impostazioni visualizzate. Notate il cambiamento del PREZZO DELLE AZIONI corrente, nella pagina opposta.

RIACQUISTA AZIONI - Utilizzate questa opzione per ritirare le azioni della compagnia dal mercato. Verificate poi gli effetti in PREZZO DELLE AZIONI. Ricordate che gli investitori sono molto esigenti rispetto al PREZZO DELLE AZIONI. Vogliono vederlo salire e basta. Non deludeteli o sarete licenziati. E ricordate che presidenti non si nasce, si diventa.



MODIFICA DIVIDENDO - Utilizzate questa opzione per modificare il dividendo corrisposto agli azionisti della vostra compagnia. Il consiglio di amministrazione difficilmente vi lascerà impostare un dividendo alto, dal momento che vuoterebbe le casse della compagnia. Ma se possedete molte azioni della vostra compagnia, un tasso di dividendo elevato rappresenterebbe una buona soluzione per trasferire contanti dalla cassa della compagnia alle vostre tasche.

TENTA FUSIONE - Questa opzione è utilizzabile solo se altre compagnie partecipano al gioco. In tal caso, selezionate la compagnia con cui volete tentare la fusione e fate la vostra offerta. Verrà visualizzato il voto degli azionisti e in caso di responso positivo potrete effettuare la fusione. Avete a disposizione un solo tentativo di fusione all'anno. Più alta è la vostra offerta maggiori saranno i voti ottenuti. Se possedete azioni nell'altra compagnia, potete utilizzarle per votare in favore della fusione e aumentare le possibilità di successo.

DICHIARA BANCAROTTA - Se avete contratto un numero eccessivo di debiti e non avete alcuna speranza di poterli saldare, o più semplicemente se tutto sembra andare per il verso sbagliato, fate clic su questa opzione e su Sì nella schermata successiva. La metà dei vostri debiti verrà cancellata, ma non senza conseguenze: una volta dichiarata bancarotta, non potrete ricevere prestiti in denaro, dovrete rinunciare a tutta la cassa della compagnia, non potrete emettere obbligazioni per un determinato periodo di tempo e non vi sarà facile emettere azioni.

1986: IL MUSEO FERROVIARIO DI SAN DIEGO METTE IN FUNZIONE IL PRIMO TRENO TURISTICO GOLDEN STATE LIMITED TRA CAMPO E MILLER CREEK IN CALIFORNIA, SULLA SD&A.

1996: LA SANTA FE ACQUISISCE LA BURLINGTON NORTHERN, CREANDO LA BNSF (BIG NEW SANTA FE).



IN QUESTO CAPITOLO:

- AZIONI
- LA SCHERMATA MERCATO AZIONARIO

8

Il mercato azionario



NEL 200 A.C., UN FISICO
E MATEMATICO GRECO
DESCRISSE IL PRIMO
PROTOTIPO DI
LOCOMOTIVA A VAPORE
NEL LIBRO **SPIRITUALIA**
SEU PNEUMATICA

LA STOURBRIDGE LION
FU LA PRIMA
LOCOMOTIVA A VAPORE
VERA E PROPRIA
INTRODOTTA NEL NORD
AMERICA NEL 1829. FU
ACQUISTATO IN
INGHILTERRA PER LA
DELAWARE AND HUDSON
COMPANY.

Molte delle grandi fortune dell'era delle ferrovie non furono accumulate attraverso una scrupolosa opera di costruzione quanto, piuttosto, mediante uno spietato sfruttamento del mercato azionario. Il XIX secolo fu caratterizzato da un mercato azionario fortemente sregolato, utilizzato come salvadanaio personale da molti dei capitani d'industria dell'epoca. Ma ecco aprirsi anche per voi la possibilità di entrare nel rischioso gioco del mercato azionario e finalmente di affrontare i rischi che il vostro buon commercialista cerca continuamente di evitarvi.

Stocks 101

Sono pochi gli individui sufficientemente ricchi da poter costruire una ferrovia solamente con i propri mezzi. Nel mondo reale e in *Railroad Tycoon II*, la pratica più comune per un investitore è di stanziare la somma più alta possibile e quindi di sollecitare altri investitori ad investire denaro nella compagnia acquistando quote azionarie proporzionate al loro investimento. Se la compagnia è redditizia, corrisponde una porzione dei suoi guadagni agli investitori in piccole somme trimestrali chiamate dividendi. In genere, la compagnia tratterrà una porzione dei suoi guadagni e la utilizzerà per ingrandirsi. Un'azione è redditizia quando frutta al suo possessore una somma costante in dividendi e allo stesso tempo aumenta di valore riflettendo i guadagni della compagnia.

Gli investitori possono acquistare e vendere le loro azioni. In genere, se più pacchetti azionari sono venduti in veloce successione, il valore delle azioni crollerà. Se la compagnia è ancora finanziariamente solida, queste azioni a basso costo potrebbero rappresentare un'occasione da sfruttare per un investitore accorto.

In *Railroad Tycoon II*, tutte le compagnie possiedono azioni scambiabili. A volte, tutte le azioni appartengono a uno o più giocatori e in tal caso nessuna azione sarà disponibile sul mercato aperto. Ma in genere, i giocatori possiedono una porzione delle quote delle rispettive compagnie e gli altri investitori (il grosso del pubblico) possiedono il rimanente, creando un mercato di persone sempre disposte a trattare con voi, a condizione che abbiate il denaro.

LA SCHERMATA MERCATO AZIONARIO



Nella schermata Mercato azionario potete controllare l'andamento delle azioni della vostra compagnia e di quelle dei vostri avversari ed effettuare investimenti nel momento in cui si profilano delle opportunità. Nella schermata Mercato azionario sono disponibili due schede: la scheda Personale e quella Aziendale. La scheda Personale vi consente di visualizzare il vostro pacchetto azionario e i pacchetti attualmente in possesso degli altri giocatori, nonché di modificarlo acquistando o vendendo azioni. La scheda Aziendale consente di visualizzare, con maggiori dettagli, le più importanti informazioni finanziarie di tutte le compagnie che partecipano al gioco.

PERSONALE

La scheda PERSONALE della SCHERMATA MERCATO AZIONARIO visualizza i pacchetti in vostro possesso. La maggior parte delle azioni in vostro possesso, almeno inizialmente, saranno quelle della vostra compagnia. In questa schermata potete selezionare le opzioni COMPRA, VENDI o MOSTRA le informazioni aziendali (questa opzione è identica a quella della scheda AZIENDALE).



Quando si acquistano le azioni di una compagnia, in genere, il loro prezzo sale, almeno temporaneamente, mentre quando si vendono, il prezzo scende. Se giocate con il MODELLO FINANZIARIO ESPERTO avrete a disposizione altre due opzioni: ACQUISTO A MARGINE e VENDITA ALLO SCOPERTO:

- **ACQUISTO A MARGINE** – Se acquistate azioni a MARGINE, state in altre parole prendendo denaro in prestito per acquistarle, utilizzando le vostre azioni esistenti come garanzia per il prestito. Potete assumere prestiti pari alla metà del valore dei pacchetti azionari in vostro possesso. Le cifre relative al potere di acquisto visualizzate in questa schermata rappresentano la somma della vostra cassa, più metà delle vostre azioni (impegnabili nel prestito) Tanto più ricorrete agli acquisti a margine tanto più diminuisce il vostro potere di acquisto; se tale valore scende fino a zero (0) non potrete più acquistare azioni a margine. Attenzione: se il valore delle vostre azioni crolla, scenderà anche il loro valore di garanzia. Se il valore delle azioni scende al punto da portare il vostro potere di acquisto a zero, riceverete una richiesta di copertura da parte del vostro broker, mediante la quale sarete invitati a vendere le azioni necessarie a ripristinarlo. Sfortunatamente, la vendita di parte delle azioni ne farà scendere il prezzo, creando un buco ancora più grande da colmare. In altre parole, un utilizzo eccessivo di acquisti a margine potrebbe farvi perdere velocemente molto denaro.
- **VENDITA ALLO SCOPERTO** – Questa opzione fa riferimento alla pratica di vendere azioni che non si possiedono realmente. Le azioni sono tacitamente prese in prestito da un broker, ma sarà necessario riacquistare le azioni vendute allo scoperto per saldare il broker. L'obiettivo è quello di riacquistare le azioni ad un prezzo inferiore a quello di vendita (in sostanza, vendere a molto, acquistare a poco). Si consiglia di vendere allo scoperto quando si ritiene che un'azione sia sopravvalutata e il suo prezzo sia destinato a scendere. Ma attenzione, se il suo valore sale invece di scendere, potreste rimetterci la camicia.

Al di fuori del MERCATO AZIONARIO, questo tipo di pratiche vengono chiamate speculazioni. Siate certi di sapere quel che fate prima di tentare una VENDITA ALLO SCOPERTO o un ACQUISTO A MARGINE. E fate anche attenzione ai giocatori controllati dal computer: se gli permettete di speculare, impostando il loro MODELLO FINANZIARIO su ESPERTO, state certi che loro sapranno esattamente cosa stanno facendo e se insistete a perseguire operazioni scellerate, potrebbero condurvi al fallimento.

LA PRIMA FERROVIA
SOTTERRANEA AZIONATA A
VAPORE VENNE APERTA AL
PUBBLICO NEL 1863, A
LONDRA.

LA GENERAL SHERMAN
FU LA PRIMA
LOCOMOTIVA
ACQUISTATA DALLA
UNION PACIFIC
RAILROAD. VENNE
SPEDITA VIA NAVE DA ST.
LOUIS NEL 1865.

AZIENDALE

La scheda AZIENDALE visualizza i dettagli relativi alla compagnia attualmente selezionata. Potete visualizzare grafici che illustrano l'andamento della compagnia nel corso degli ultimi anni. Tutti i valori vengono adattati per tenere conto del frazionamento azionario. Le categorie di informazioni disponibili sono:

LA PRIMA LOCOMOTIVA
DELLA CENTRAL PACIFIC
FU LA GOVERNOR
STANFORD. È UNA DELLE
DUE LOCOMOTIVE
DELLA PRIMA FERROVIA
TRANSCONTINENTALE
TUTTORA ESISTENTE.



- **Prezzo delle azioni** – Il prezzo delle azioni alla fine dell'anno. Il prezzo delle azioni è determinato da vari fattori, tra cui tutte le altre categorie finanziarie presenti in questa pagina, ma in special modo dai PROVENTI PER AZIONE e dal VALORE CONTABILE PER AZIONE. Vendite o acquisti recenti delle azioni lo faranno scendere o salire temporaneamente.
- **VALORE CONTABILE PER AZIONE** – Il valore contabile (capitale) della compagnia diviso le azioni emesse. Il valore contabile è il valore complessivo di tutto l'attivo della compagnia meno i suoi debiti. Tale valore è negativo per le compagnie fortemente indebitate.
- **RICAVI PER AZIONE** – I ricavi totali della compagnia diviso le azioni emesse. Tale valore può aumentare o diminuire anche se i ricavi della compagnia sono uguali, se la compagnia aumenta o diminuisce le azioni emesse mettendone altre in circolazione o riacquistandone una parte.
- **PROVENTI PER AZIONE** – I profitti diviso le azioni emesse.
- **DIVIDENDO PER AZIONE** – La quota del dividendo per azione.
- **RENDIMENTO ANNUALE PONDERATO** – Il rendimento totale ricevuto dagli investitori per aver acquistato una quota delle azioni è uguale alla somma di tutti i dividendi ricevuti, più (o meno) qualsiasi variazione in eccesso o in difetto sul prezzo delle azioni. Questa cifra illustra il rendimento medio annuo dato dai dividendi corrisposti e la variazione del prezzo degli ultimi cinque anni. Tale variazione media viene calcolata dando maggior peso alle variazioni degli anni più recenti. Gli investitori vogliono guadagnare, sia mediante i dividendi che grazie all'aumento del prezzo delle quote. Un rendimento alto costituisce uno dei fattori chiave per il gradimento, da parte degli investitori, di un determinato presidente. Se il prezzo delle azioni scende per troppo tempo, gli investitori potrebbero decidere di licenziare il presidente. Il modo più semplice per avere sempre un alto rendimento è quello di aumentare costantemente i profitti. Un'alternativa è quella di mantenere costanti i profitti e di riacquistare continuamente le azioni, facendone lievitare il prezzo.

IN QUESTO CAPITOLO:

- LE OPZIONI MULTI-PLAYER
- CONNESSIONE DEL GIOCO
- IMPOSTAZIONE DI UNA PARTITA MULTI-PLAYER
- SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

9

Gioco multi-player



LE OPZIONI MULTI-PLAYER

L'INVERNO DEL
1866-1867 FU COSÌ
RIGIDO NELLA SIERRA
NEVADA, CHE GLI OPERAI
ADDETTI ALLO SGOMBERO
DELLE 40 MIGLIA NEI
PRESSI DI DONNER LAKE,
SI PROTESSERO SCAVANDO
UNA GALLERIA DI QUASI
DUE CHILOMETRI NELLA
NEVE. SPESSO CI
VOLLERO INTERE
SETTIMANE SOLO PER
ELIMINARE IL GHIACCIO,
TALVOLTA SPESSO 450
CM, FORMATOSI SUI
BINARI.



Railroad Tycoon II vi permette di giocare contro più avversari umani su una qualsiasi delle mappe disponibili. Per arrivare al menu Multi-player dal menu principale, fate clic sull'opzione MULTI-PLAYER.

Il MENU MULTI-PLAYER ha quattro opzioni che corrispondono ai vari tipi di connessione disponibili:

- **TCP/IP** - Questa modalità di gioco viene usata per giocare su Internet o su reti locali (LAN=Local Area Networks) che utilizzano il protocollo TCP/IP.
- **IPX** - Il protocollo IPX è un protocollo per LAN. Se la vostra rete usa IPX, potete utilizzare tale protocollo per giocare a Railroad Tycoon II in rete locale.
- **MODEM** - Questa modalità consente a due giocatori collegati in modo diretto tramite modem di giocare insieme senza dover ricorrere a Internet. Solitamente è più veloce della connessione Internet.
- **SERIALE** - Questa modalità permette a due giocatori di collegare i propri computer tramite cavi seriali per effettuare partite a più giocatori.

Fate clic su uno dei tipi di connessione disponibili per iniziare a impostare il gioco. Per ulteriori dettagli su tali tipologie di connessione, consultate la sezione successiva, "Connessione del gioco".

CONNESSIONE DEL GIOCO

Le quattro modalità di gioco disponibili si distinguono in due che supportano la partecipazione di più di due giocatori (TCP/IP e IPX) e due che supportano solamente competizioni uno a uno (Modem e Seriale). Lo svolgimento delle partite è uguale per qualsiasi tipo di connessione, la sola differenza consiste nel metodo di connessione e nel suddetto limite del numero di giocatori per le connessioni MODEM e SERIALE.

TCP/IP

TCP/IP è il protocollo di rete utilizzato su Internet ma comunemente usato anche sulle reti locali (LAN). Con questo tipo di connessione, potete impostare entrambi i tipi di partita, su rete locale o su Internet, seguendo la stessa identica procedura.

Per iniziare una partita multi-player via TCP/IP:

- 1 Selezionate TCP/IP nel menu Multi-player. Verranno automaticamente ricercati tutti i server disponibili sulla LAN. Per server si intendono le macchine attualmente impostate come host per partite multi-player. In questo specifico caso vengono ricercati i server connessi via TCP/IP.
- 2 I comandi che potete utilizzare nella finestra di dialogo che appare dopo che la ricerca dei server è stata completata sono cinque:

CAMBIA - Fate clic su questo pulsante per selezionare il ritratto, il nome e la descrizione del vostro personaggio di gioco. Fate clic nelle caselle di testo nella finestra di dialogo che viene visualizzata e premete il tasto INVIO per confermare i valori riportati in ciascun campo e passare a quello successivo oppure il tasto ESC per passare a un altro campo senza salvare le modifiche. Fate clic su OK nella finestra di dialogo quando siete soddisfatti delle impostazioni effettuate.

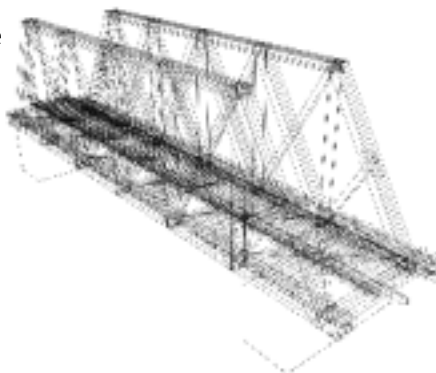
SERVER IP - Se siete connessi su una LAN, potete lasciare vuoto questo campo. Per collegarvi a qualcuno via Internet, dovete conoscere l'indirizzo IP del computer host. Se l'host siete voi, dovete comunicare agli altri partecipanti il vostro indirizzo IP (visualizzato direttamente sopra l'indirizzo IP del server).

CONNETTI - Fate clic su questo pulsante per collegarvi a una partita disponibile. Prima di tentare la connessione a una partita, eseguite una ricerca dei server facendo clic su AGGIORNA. Se non appare alcun server nella finestra SERVER, non sarà possibile collegarsi a una partita. Se vi è un server disponibile, fate clic su di esso nella finestra SERVER e poi fate clic su CONNETTI per entrare nella partita.

CREA - Fate clic su questo pulsante per creare una partita come server. Gli altri giocatori dovranno collegarsi a voi.

AGGIORNA - Questo pulsante viene utilizzato per eseguire una ricerca dei server. Fate clic su di esso se non viene visualizzato alcun server nella finestra SERVER. In questo modo verrà aggiornato il contenuto della finestra visualizzando qualsiasi altro server apparso dopo l'ultima ricerca.

- 3 Una volta creata la partita o dopo esservi uniti a una partita esistente su un altro server, sarete collegati e potrete impostare la partita. Per ulteriori dettagli, consultate la sezione "Impostazione di una partita multi-player" in questo capitolo.



NEL NOVEMBRE 1870,
SOLO 18 MESI DOPO IL
COMPLETAMENTO DELLA
FERROVIA
TRANSCONTINENTALE, LA
CENTRAL PACIFIC
RAILWAY FU DERUBATA. IN
MENO DI 24 ORE LO
SAREBBE STATA DI NUOVO.
FURONO EVENTI DI
QUESTO TIPO A
CARATTERIZZARE LA
STORIA DELLE FERROVIE
NEL SELVAGGIO WEST PER
IL SECOLO A VENIRE.

LA PRIMA LINEA
FERROVIARIA DELLA CINA
FU INAUGURATA NEL
1876, NELLA PROVINCIA
ORIENTALE DI KIANGSU.

IPX

IPX è un protocollo per la connessione in rete utilizzato comunemente sulla maggior parte delle LAN. Se non siete sicuri che la vostra rete utilizzi IPX, chiedetene conferma all'amministratore di rete.

Per impostare una partita multi-player via IPX:

- 1 Selezionate IPX nel menu Multi-player. Verranno automaticamente ricercati i server disponibili sulla LAN. Per server si intendono quelle macchine che sono attualmente impostate come host per partite multi-player. In questo specifico caso vengono ricercati i server connessi via IPX.
- 2 I comandi che potete utilizzare nella finestra di dialogo che appare dopo che la ricerca dei server è stata completata sono quattro:

CAMBIA - Fate clic su questo pulsante per selezionare il ritratto, il nome e la descrizione del vostro personaggio di gioco. Fate clic nelle caselle di testo nella finestra di dialogo che viene visualizzata e premete il tasto INVIO per confermare i valori riportati in ciascun campo e passare a quello successivo oppure il tasto ESC per passare a un altro campo senza salvare le modifiche. Fate clic su OK nella finestra di dialogo quando siete soddisfatti delle impostazioni effettuate.

CONNETTI - Fate clic su questo pulsante per collegarvi a una partita disponibile. Prima di tentare la connessione a una partita, eseguite una ricerca dei server facendo clic su AGGIORNA. Se non appare alcun SERVER nella finestra Server, non sarà possibile collegarsi a una partita. Se vi è un server disponibile, fate clic su di esso nella finestra SERVER e poi fate clic su CONNETTI per entrare nella partita.

CREA - Fate clic su questo pulsante per creare una partita come server. Gli altri giocatori dovranno collegarsi a voi.

AGGIORNA - Questo pulsante viene utilizzato per eseguire una ricerca dei server. Fate clic su di esso se non viene visualizzato alcun server nella finestra SERVER. In questo modo verrà aggiornato il contenuto della finestra visualizzando qualsiasi altro server apparso dopo l'ultima ricerca.

- 3 Una volta creata la partita o dopo esservi uniti a una partita esistente su un altro server, sarete collegati e potrete impostare la partita. Per ulteriori dettagli, consultate la sezione "Impostazione di una partita multi-player" in questo capitolo.

MODEM

La connessione via modem consente la sfida tra due soli giocatori. Per questo tipo di connessione è necessario che il modem risulti già installato e configurato per il vostro sistema.

Per iniziare una partita multi-player via Modem:

- 1 Selezionate MODEM nel menu Multi-player.
- 2 I comandi tra cui dovete scegliere per impostare il gioco sono tre:

ERNST SIEMENS CREÒ LA
PRIMA FERROVIA
ELETTRICA PUBBLICA IN
GERMANIA. FU
INAUGURATA NEL 1881 NEI
PRESSI DI BERLINO, IN
GERMANIA.

IL PRIMO TRENO ARRIVÒ
AD EL PASO NEL 1881.

L'ULTIMO CHIODO DELLA
GREAT SOUTHERN
PACIFIC RAILROAD FU
PIANTATO IL 12 GENNAIO
1883.

CAMBIA - Fate clic su questo pulsante per selezionare il ritratto, il nome e la descrizione del vostro personaggio di gioco. Fate clic nelle caselle di testo nella finestra di dialogo che viene visualizzata e premete il tasto INVIO per confermare i valori riportati in ciascun campo e passare a quello successivo oppure il tasto ESC per passare a un altro campo senza salvare le modifiche. Fate clic su OK nella finestra di dialogo quando siete soddisfatti delle impostazioni effettuate.

HOST - Selezionate questo pulsante se desiderate essere voi a ospitare la partita. L'altro giocatore comporrà il vostro numero telefonico per unirsi alla partita. Facendo clic su questo pulsante verrà visualizzata una finestra di dialogo di WINDOWS che richiede di controllare, se necessario, la configurazione del modem.

GUEST - Fate clic su questo pulsante se desiderate essere voi a comporre il numero telefonico dell'altro giocatore. Facendo clic su questo pulsante viene visualizzata una finestra di dialogo di WINDOWS che richiede di immettere il numero telefonico da comporre e vi dà l'opportunità di modificare le impostazioni del modem.

- 3 Una volta scelte le impostazioni, il computer guest chiamerà telefonicamente l'host. Quando i computer saranno connessi, potrete procedere all'impostazione della partita. Per ulteriori dettagli, consultate la sezione "Impostazione di una partita multi-player" in questo capitolo.

SERIALE

Per una connessione seriale è necessario che entrambi i computer siano connessi da un cavo null modem (un particolare tipo di cavo seriale). Questo è un modo essenzialmente poco costoso e relativamente semplice di connettere due computer situati fisicamente a pochi metri di distanza l'uno dall'altro, ma non configurati in rete locale.

Per iniziare un gioco multi-player via porta Seriale:

- 1 Selezionate SERIALE nel menu Multi-player.
- 2 I comandi tra cui dovete scegliere per impostare la partita sono tre:

CAMBIA - Fate clic su questo pulsante per selezionare il ritratto, il nome e la descrizione del vostro personaggio di gioco. Fate clic nelle caselle di testo nella finestra di dialogo che viene visualizzata e premete il tasto INVIO per confermare i valori riportati in ciascun campo e passare a quello successivo oppure il tasto ESC per passare a un altro campo senza salvare le modifiche. Fate clic su OK nella finestra di dialogo quando siete soddisfatti delle impostazioni effettuate.

HOST - Selezionate questo pulsante se desiderate essere voi a ospitare la partita. Facendo clic su questo pulsante verrà visualizzata una finestra di dialogo di WINDOWS che richiede di controllare, se necessario, la configurazione della porta seriale.

GUEST - Fate clic su questo pulsante se sarete voi l'utente ospite per questa sessione. Facendo clic su questo pulsante viene visualizzata una finestra di dialogo di WINDOWS che richiede di controllare, se necessario, la configurazione della porta seriale.

- 3 Una volta scelte le impostazioni, i due computer si conatteranno. Quando i due computer saranno connessi potrete impostare la partita. Per ulteriori dettagli, consultate la sezione "Impostazione di una partita multi-player" in questo capitolo.

NEL 1883, L'ORIENT

EXPRESS COMPI' IL

TRAGITTO PARIGI-

CONSTANTINOPOLI IN

SOLE 67,5 ORE,

PERCORRENDO 1.853

MIGLIA.

I. K. BRUNEL PROGETTÒ

LA GALLERIA BOX HILL

VICINO LONDRA, IN

INGHILTERRA, IN MODO

TALE CHE OGNI ANNO,

NEL GIORNO DEL SUO

COMPLEANNO, IL SOLE

NE ILLUMINI L'INTERNO

PER L'INTERA LUNGHEZZA.

IMPOSTAZIONE DI UNA PARTITA MULTI-PLAYER

L'impostazione di una partita multi-player è essenzialmente analoga a quella di una partita a giocatore singolo. Scegliete una mappa, le opzioni di gioco e poi iniziate la partita. Potete anche ricaricare una partita multi-player salvata. Se non tutti i giocatori hanno la stessa versione della partita o della mappa, questa verrà trasmessa automaticamente quando avviate la partita, anche se ciò rallenterà un po' le cose. Solamente il computer host può scegliere la mappa o la partita salvata.

Prima di avviare la partita, tutti i giocatori devono approvare le impostazioni correnti facendo clic sulla luce che appare accanto al loro nome. Se una qualsiasi opzione viene modificata dopo che un giocatore ha fatto clic sulla luce di approvazione, la luce si spegne e tutti i giocatori possono approvare la modifica o utilizzare la finestra per la conversazione in linea per comunicare le proprie lamentele al giocatore che ha effettuato la modifica.

Un elemento importante che viene visualizzato accanto al nome di ogni giocatore è il relativo tempo di ping che misura in millisecondi il tempo impiegato dal proprio computer per inviare o rispondere a un messaggio. Più è alto il numero riportato, meno veloce sarà il gioco. Per ottenere i migliori risultati, accordatevi in modo che il giocatore con il computer o la connessione Internet più veloce sia l'host.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

Una volta connessi e ammessi alla partita, il gioco è identico a quello in modalità Giocatore singolo. L'unica differenza consiste nel fatto che potete comunicare con altri giocatori premendo il tasto INVIO, digitando il testo e premendo nuovamente INVIO. Il testo che avete digitato verrà visualizzato sullo schermo insieme al nome del vostro personaggio.

Vi raccomandiamo di salvare la partita con una certa frequenza. È risaputo che le connessioni Internet sono particolarmente instabili e il fatto di aver salvato la partita recentemente vi permetterà di ricollegarvi e di caricarla nuovamente se la connessione venisse interrotta.

Questo è tutto. Se proprio ritenete che i giocatori guidati dal computer siano dei duri avversari, siate coscienti che quelli umani sanno essere assolutamente brutali. Assicuratevi di avere una certa padronanza delle mosse da fare giocando parecchie partite a giocatore singolo prima di buttarvi a capofitto in una partita multi-player: potreste pentirvene amaramente!

IL LETHBRIDGE VIADUCT
È IL PONTE PIÙ ALTO DEL
CANADA. LUNGO CIRCA 16
CHILOMETRI, È SOSPESO
AD UN'ALTEZZA DI 900
METRI SULLA VALLE.

LE FORZE DEGLI STATI
DELL'UNIONE
DISPONEVANO DI 22.000
MIGLIA DI FERROVIE
PERCORRIBILI, MENTRE GLI
STATI MERIDIONALI DELLA
CONFEDERAZIONE NE
AVEVANO SOLO 9.000 A
SCARTAMENTO MISTO.

IN QUESTO CAPITOLO:

- CREAZIONE DI UNA NUOVA MAPPA
- CARICAMENTO DI UNA MAPPA
- NOZIONI DI BASE SULL'EDITOR

10

Uso dell'Editor delle mappe



L'IRON DUKE, UN 4-2-2 DELLA CLASSE DUKE, FU COSÌ NOMINATO IN ONORE DI ARTHUR WELLESLEY, IL PRIMO DUCA DI WELLINGTON.

NEL 1938, LA MALLARD STABILÌ IL RECORD MONDIALE DI VELOCITÀ PER LE LOCOMOTIVE A VAPORE, VIAGGIANDO A 202.7 KM/H.

CREAZIONE DI UNA NUOVA MAPPA

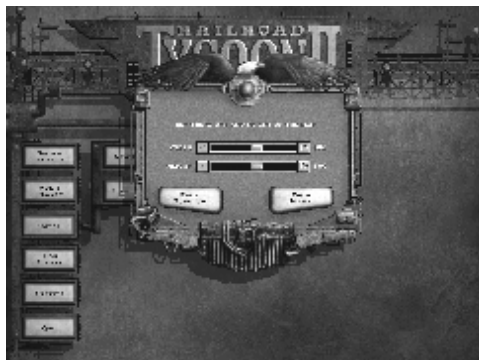
L'uso dell'Editor delle mappe fornito insieme a Railroad Tycoon II è abbastanza intuitivo, tuttavia esso dispone di numerosi strumenti ed opzioni che dovreste usare. Questo capitolo descriverà le nozioni di base necessarie per iniziare ad utilizzarlo.

Esistono due metodi per creare una mappa: partendo da zero o da un'immagine. Se non disponete di un'immagine da utilizzare, non preoccupatevi: creando una mappa da zero potrete acquisire una buona esperienza con l'Editor. Se invece intendete utilizzare un'immagine esistente, fate molta attenzione ai requisiti sotto riportati relativi alle immagini che è possibile importare. Iniziate la partita e selezionate Editor nel menu principale.

CREAZIONE DI UNA MAPPA DA ZERO

Se non disponete di una mappa da importare nell'Editor, ma avete un'idea di ciò che desiderereste disegnare, la soluzione migliore consiste nel crearla da zero.

- 1 Selezionate NUOVA MAPPA nel menu EDITOR. Potete anche fare clic su CARICA MAPPA per selezionare una mappa dal gioco stesso e modificarla. Se scegliete Carica mappa accederete direttamente all'Editor, pertanto ignorate il passaggio successivo se decidete di caricarne una.



- 2 Se scegliete NUOVA MAPPA, impostate la LARGHEZZA e L'ALTEZZA che preferite per la mappa e fate quindi clic su DA ZERO per accedere all'Editor. Se desiderate utilizzare un'immagine esistente che non fa parte del programma, passate alla sezione seguente "Importazione di un'immagine".

IMPORTAZIONE DI UN'IMMAGINE

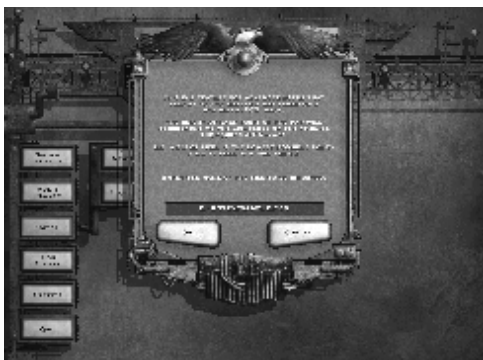
Se desiderate importare un'immagine per la mappa piuttosto che crearne una da zero o da una mappa del gioco, fate clic su DA IMMAGINE quando arrivate al passaggio 2 sopra descritto. Affinché sia possibile importarla nel gioco, l'immagine deve essere indicizzata e in scala di grigi. Non potrà essere usato alcun altro tipo di immagine, pertanto convertite l'immagine tramite il vostro editor di immagini preferito prima di tentare di importarla. Il gioco è provvisto di un esempio di immagine, il continente nordamericano, che utilizzeremo per questa dimostrazione.

UNA MAPPA 500 X 500 È ENORME; MANTENETE DELLE DIMENSIONI PIÙ RIDOTTE PER IL PRIMO TENTATIVO. SE DISPONETE SOLAMENTE DI 16 MB DI RAM, ATTENETEVI A DIMENSIONI TOTALI PARI 125.000 CELLE O A DIMENSIONI INFERIORI, AD ESEMPIO 500 X 250 = 125.000.

USO DELL'EDITOR DELLE MAPPE

Railroad Tycoon II importa i punti in nero assoluto come punti più bassi e i punti in bianco assoluto come punti più alti. Tenetelo presente quando importate un'immagine che non è conforme a questo standard; dovrete prima convertirla. Per importare un'immagine:

- 1 Selezionate NUOVA MAPPA e impostate quindi la LARGHEZZA e l'ALTEZZA come fareste per una mappa creata da zero. Invece di fare clic su DA ZERO, fatelo su DA IMMAGINE.



- 2 Apparirà la finestra di dialogo per l'importazione di immagini. Vedrete che il file d'esempio, EXAMPLE.PCX, verrà visualizzato nella casella FILE DA IMPORTARE. A meno che non vogliate importare un'altra immagine di cui disponete, fate clic su OK in modo che venga importato l'esempio. Se state importando una vostra immagine, digitatene il percorso nella casella e fate clic su OK.
- 3 La finestra di dialogo che viene successivamente visualizzata vi consente di impostare la SCALA ALTEZZA dell'immagine da importare. Se impostate questo valore su un numero alto, le valli saranno più profonde e le montagne più alte. Per questo esempio, lasciate questa impostazione sul valore predefinito di 100 e fate clic su OK per accedere all'Editor.

CARICAMENTO DI UNA MAPPA

Per caricare una mappa da uno dei file di mappa del gioco o per caricarne una su cui avete già lavorato, fate clic su CARICA MAPPA nel menu EDITOR. Nella finestra di dialogo che viene visualizzata, scorrete l'elenco e fate clic sulla mappa che desiderate caricare. Quando scegliete una mappa che è già nel gioco, potrete vederne una descrizione e una vista aerea. Attenzione: se selezionate una mappa del gioco, la modificate e quindi la salvate, non funzionerà correttamente nel gioco.

Dopo aver selezionato la mappa, fate clic su OK nella finestra di dialogo CARICA MAPPA per accedere all'Editor.

73

NEL 1941, ALCO CREÒ IL
BIG BOY: LA PIÙ GRANDE
LOCOMOTIVA A VAPORE
MAI COSTRUITA..

“GUSTAVO IL GRANDE”
("SCHWERE GUSTAV") FU
IL PIÙ GRANDE CANNONE
TRASPORTATO SU VAGONI
MAI COSTRUITO.
TERMINATO NEL 1941, IL
GUSTAV VENIVA
TRASPORTATO SU
SPECIALI BINARI DOPPI,
PESAVA
COMPLESSIVAMENTE
1.349.970 KG E AVEVA UNA
CANNA LUNGA 29 M.

NOZIONI DI BASE SULL'EDITOR

La schermata principale dell'Editor dovrebbe esservi familiare: è sostanzialmente la stessa interfaccia grafica principale del gioco. Sono presenti tutte le viste del gioco, la ZONA RADAR, il RIQUADRO CENTRALE, i RIQUADRI DETTAGLI, la CASELLA ATTIVITÀ e la finestra principale. La differenza sostanziale consiste negli strumenti di modifica che circondano la finestra principale. Sono presenti gli stessi pulsanti che usate durante il gioco ma vi sono anche alcuni strumenti supplementari necessari per apportare modifiche alla mappa. Vi sono 19 pulsanti in tutto: 4 direttamente sopra la CASELLA ATTIVITÀ, 9 sul lato sinistro della schermata e altri 6 lungo il lato destro della schermata.

ESPLORAZIONE DELLA MAPPA

I quattro pulsanti situati proprio sopra la CASELLA ATTIVITÀ possono essere sempre utilizzati per esplorare la mappa. È possibile ruotare la mappa verso sinistra o verso destra o eseguire uno zoom avanti o indietro utilizzando i pulsanti ovali. La ZONA RADAR nell'angolo in basso a sinistra della schermata dell'Editor vi consente, facendo clic su di essa, di centrare la vista della finestra principale. Per le mappe di grandi dimensioni è molto più semplice spostarsi utilizzando il cursore nella ZONA RADAR piuttosto che far scorrere la finestra principale.

Quando selezionate uno strumento di modifica, il RIQUADRO CENTRALE verrà modificato per offrirvi le opzioni relative a quel dato strumento. Un altro strumento importante è lo strumento ANNULLA. Si tratta dell'icona a doppia freccia situata sulla parte destra dello schermo. Fate clic su di essa per ANNULLARE l'ultima azione eseguita.

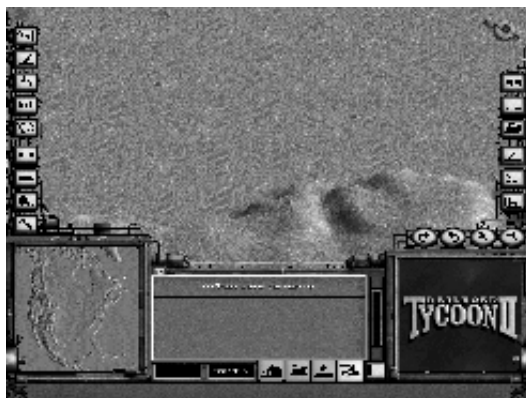
STRUMENTI PER LA MODIFICA DELLE MAPPE

Tra gli strumenti disponibili nella schermata dell'Editor ve ne sono sei per la modifica delle mappe, uno strumento OPZIONI MAPPA e sette icone di gioco (che non potete usare, neppure nell'Editor, finché non avrete assunto il controllo di una compagnia). I pulsanti di gioco MONTA BINARI, DEMOLISCI OGGETTI, COSTRUISCI UNA NUOVA STAZIONE, ACQUISTA UN NUOVO TRENO, MERCATO AZIONARIO, PANNELLO DI CONTROLLO e OPZIONI FILE verranno ignorati perché sono descritti dettagliatamente nel Capitolo 2, Esercitazione e nel Capitolo 4, La schermata principale.

"IL TRASPORTO
PASSEGGERI È COME IL
CAPEZZOLO DI UN
UOMO: NÉ FUNZIONALE
NÉ ORNAMENTALE"
JAMES J. HILL

NEL 1946, ANDRÉ
CHAPELON, "IL GENIO
DELLE LOCOMOTIVE A
VAPORE FRANCESI,"
CONVERTÌ UNA
LOCOMOTIVA 4-8-2 DI 20
ANNI NELLA PIÙ
POTENTE LOCOMOTIVA
D'EUROPA. CHIAMATA LA
4-8-4 A1, RAGGIUNSE GLI
8.000 HP DURANTE I
COLLAUDI EFFETTUATI
NEL 1952.

ALZA/ABBASSA LIVELLO TERRENO
COLORA TERRENO
RIEMPI TERRENO
AGGIUNGI ALBERI
TERRITORI
MONTA BINARI
DEMOLISCI OGGETTI
COSTRUISCI UNA NUOVA STAZIONE
COSTRUISCI UN NUOVO EDIFICIO



ANNULLA
OPZIONI MAPPA
ACQUISTA UN NUOVO TRENO
MERCATO AZIONARIO
PANNELLO DI CONTROLLO
OPZIONI FILE

USO DELL'EDITOR DELLE MAPPE

I sei strumenti per la modifica delle mappe sono:

ALZA/ABBASSA TERRENO



Questo strumento vi consente di alzare o di abbassare il terreno situato sotto il cursore. Quando lo selezionate vengono visualizzate tre opzioni nel RIQUADRO CENTRALE insieme a un pannello per la selezione delle dimensioni del pennello situato sul lato destro del RIQUADRO CENTRALE. Le tre opzioni sono:

- **ALZA/ABBASSA IL LIVELLO DEL TERRENO** - Fate clic e tenete premuto spostando il mouse verso l'alto o verso il basso per alzare o abbassare il terreno.
- **SPIANA UNA ZONA** - Questo strumento applicato ai cigli dei dirupi o alle asperità del terreno li ammorbidisce senza alterarne l'altezza.
- **ABBASSA UNA ZONA AL LIVELLO DEL MARE** - Questa opzione di modifica del terreno spiana totalmente le montagne. Utilizzatela per modificare radicalmente la mappa.

Usate lo strumento per la selezione delle dimensioni del pennello per scegliere l'area a cui applicare uno qualsiasi di questi tre effetti.

COLORA TERRENO



Questo strumento serve per assegnare un colore diverso ai vari tipi di terreno della mappa. È disponibile qualsiasi tipo di terreno per personalizzare la mappa, dai deserti aridi e desolati ai prati verdi e rigogliosi. Quando fate clic su questo pulsante, il RIQUADRO CENTRALE diventa una tavolozza consentendovi di scegliere il tipo di terreno desiderato. In aggiunta alla tavolozza, inoltre, è disponibile uno strumento per la selezione delle dimensioni del pennello all'estrema destra del RIQUADRO CENTRALE ed anche due ulteriori strumenti:

- **UNIFORME** - Colora il terreno uniformemente con il motivo che avete scelto dal RIQUADRO CENTRALE.
- **MISTO** - Trasforma il motivo nella tavolozza del RIQUADRO CENTRALE in terreni misti invece che uniformi. Prendete in considerazione l'uso di questo strumento quando desiderate colorare vaste aree senza farle sembrare troppo uniformi.

RIEMPI TERRENO



Lo strumento RIEMPI TERRENO funziona in maniera analoga allo strumento COLORA TERRENO, con una differenza importante: riempie completamente l'area selezionata in base alle scelte da voi effettuate sul lato destro del RIQUADRO CENTRALE quando lo strumento è selezionato. Sono disponibili cinque opzioni da cui effettuare la scelta. Dovete innanzitutto attivare il pulsante Tutto o quello ADIACENTE (Adiac.) prima di selezionare CORRISPONDENTE, SOPRA o SOTTO.

Selezionate nel RIQUADRO CENTRALE uno di questi due pulsanti:

- **TUTTO** - Quando è attivo, riempie il terreno su tutta la mappa. È utile per riempire una mappa di sola terra utilizzando un unico motivo.
- **ADIACENTE** - Imposta lo strumento Riempi terreno in modo che riempia il terreno adiacente alla cella selezionata.

NEL CORSO DEGLI ANNI
'50, LA CANADIAN
NATIONAL E LA
CANADIAN PACIFIC
COMINCIARONO AD
ACQUISTARE
LOCOMOTIVE DIESEL PER
IL TRASPORTO
PASSEGGERI. ENTRAMBE
UTILIZZARONO LE FP7S.
FP9 DELLA GENERAL
MOTORS DIESEL
(GMD), DI
FABBRICAZIONE
CANADESE.

IL TELEFONO, IL CUI USO
COMINCIÒ A DIFFONDERSI
DURANTE IL 1880, NON
SOSTITUÌ IL TELEGRAFO
NELLE OPERAZIONI DEGLI
SCALI FERROVIARI
(PICCOLI SCALI MERCI)
FINO AL 1980.

Selezionate successivamente una delle seguenti opzioni:

- **CORRISPONDENTE** - Utilizzate questo strumento per riempire il terreno con il motivo corrispondente al tipo di terreno presente nella cella selezionata (ad esempio, il deserto). È utile per sostituire velocemente un certo tipo di terreno in tutta la mappa.
- **SOPRA** - Utilizzate questo strumento per riempire il terreno che si trova nella cella selezionata o nell'area ad essa sovrastante. Questo è uno strumento di riempimento che tiene conto dell'altezza e funziona meglio quando si riempiono aree di piccole dimensioni che presentano dei dislivelli.
- **SOTTO** - Utilizzate questo strumento per riempire il terreno situato nella cella selezionata o nell'area ad essa sottostante. È l'opposto dello strumento Sopra. Usatelo per riempire rapidamente gli oceani.

AGGIUNGI ALBERI



Gli alberi sono facoltativi ma danno decisamente un aspetto rifinito alle vostre creazioni. Quando selezionate questo strumento una grande varietà di alberi, dai pini alla vegetazione della giungla e persino i cactus del deserto diventerà disponibile nel RIQUADRO CENTRALE. Utilizzate gli strumenti sul lato destro del RIQUADRO CENTRALE per AGGIUNGERE ALBERI o per TAGLIARLI se cambiate idea. Usate il menu relativo alle dimensioni del pennello per selezionare un'area da riempire di alberi.

TERRITORI



L'impostazione dei territori deve essere effettuata utilizzando questo strumento. Fate clic sullo strumento e poi doppio clic sul territorio SENZA NOME nel RIQUADRO CENTRALE. Verrà visualizzata la casella IMPOSTAZIONE DEL TERRITORIO. Potete impostare le seguenti opzioni per ciascun territorio:

- **NOME** - In questa casella potete immettere il nome del territorio.
- **POPOLARITÀ PREDEFINITA** - Impostate questo livello immettendo un valore da 1 a 100 per determinare la popolarità di cui gode un giocatore nel territorio: 1 è scarsissima, 100 è buona.
- **BORDO VISIBILE** - Questa opzione rende visibile o invisibile un confine sulla mappa (il confine del vostro primo territorio deve essere visibile). I territori invisibili possono essere utilizzati per generare degli eventi.
- **CONSENTI L'ACQUISTO DI CIASCUN DIRITTO SEPARATAMENTE** - Quando questa casella di controllo è selezionata, i diritti per FAR PASSARE I TRENI e INSERIRE I BINARI sono separati. Se la casella viene lasciata vuota, non è possibile acquisire diritti di passaggio separati.
- **ACQUISTABILE** - Fate clic su questa casella per fissare un prezzo per i diritti di passaggio al territorio. Non selezionatela se desiderate che la vendita dei diritti di passaggio non sia mai consentita.

Una volta che avete impostato queste opzioni per il vostro primo territorio, potete aggiungerne altri facendo clic su **AGGIUNGI UN NUOVO TERRITORIO** nel RIQUADRO CENTRALE.

Costruisci un nuovo edificio



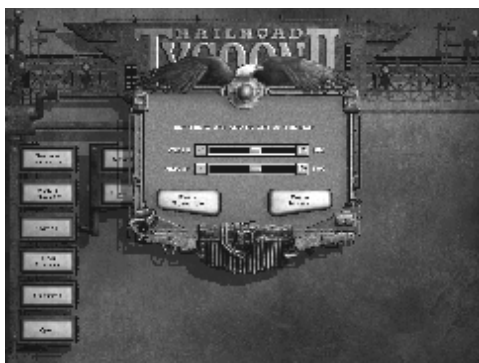
Questo strumento vi permette di effettuare diverse operazioni. Quando fate clic su di esso, il RIQUADRO CENTRALE mostrerà un elenco di tutti gli edifici disponibili nel gioco insieme a cinque comandi SPECIALI:

- **AGGIUNGI UNA CITTÀ** - Le città rappresentano un metodo rapido per aggiungere industrie alla mappa. Il programma collocherà per voi tutti gli edifici industriali all'interno della città in base alle vostre preferenze. Se fate clic sulla mappa dopo aver selezionato questo comando verrà visualizzata la finestra di dialogo AGGIUNGI UNA CITTÀ dove sono presenti due schede: GENERALE e INDUSTRIA.

GENERALE - Utilizzate questa scheda per impostare il TIPO, il NOME, le DIMENSIONI e l'ARCHITETTURA di una città.

INDUSTRIA - Questa è la scheda dove imposterete, tramite i dispositivi di scorrimento dell'INDICE INDUSTRIE, la probabilità che un'industria sorga nella città. Non dovete poi collocare tutti gli edifici industriali manualmente: verranno collocati casualmente dal programma in base agli indici specificati.

Ciò vi farà risparmiare tempo quando modificate una mappa. Un indice pari a 0 indica che non sussiste alcuna probabilità che sorgano delle industrie di quel tipo nella città, mentre un indice pari a 200 indica che la probabilità che ciò accada è due volte più alta della norma. Ad esempio, potreste assegnare a Detroit un indice del 200% relativo alla probabilità che vi sorgano INDUSTRIE AUTOMOBILISTICHE durante la partita.



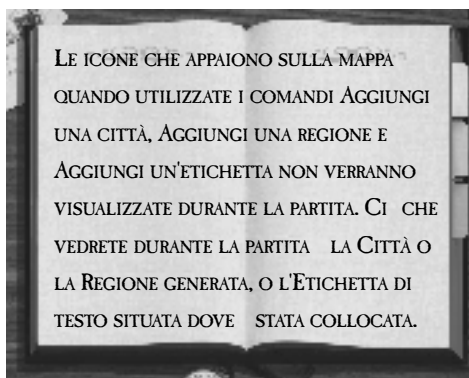
- **AGGIUNGI UNA REGIONE** - Una regione copre un'area più vasta rispetto alla città e può essere impostata nello stesso modo. Inserite le informazioni nella scheda GENERALE e successivamente impostate gli indici relativi all'INDUSTRIA seguendo lo stesso metodo utilizzato per la città. L'aggiunta di regioni è consigliata quando si desidera incorporare un certo tipo di industria in una porzione di terreno. Ad esempio, impostate una regione su un'area montagnosa e assegnatele un indice del 200% relativo alla probabilità che vi sorgano delle miniere di ferro e carbone, con una densità edilizia molto bassa per fare in modo che gli edifici siano sparsi.

- **AGGIUNGI UN'ETICHETTA** - Le etichette rappresentano qualsiasi testo si desideri aggiungere alla mappa. Potete usare le etichette per segnalare punti di riferimento, fiumi o confini territoriali.

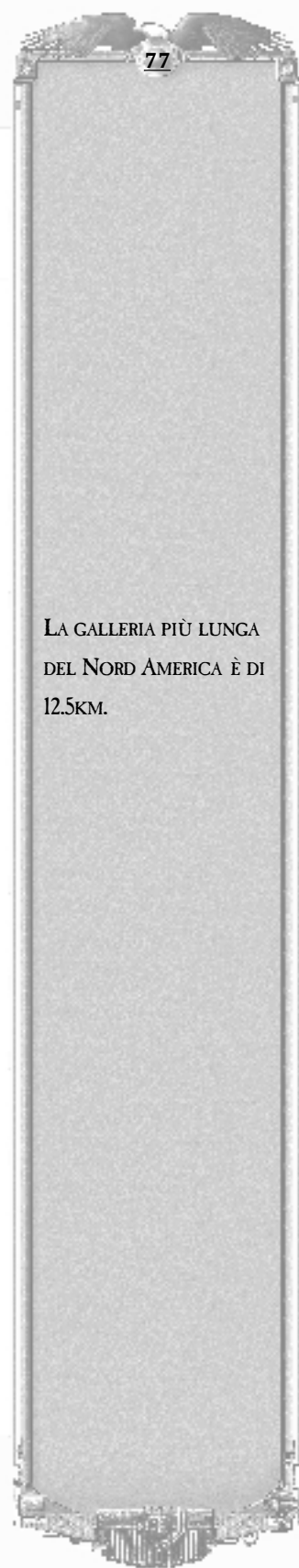
- **INSERISCI UN FIUME** - Usate questo strumento per collocare un fiume sulla mappa. Se non utilizzate questo strumento per collocare un corso d'acqua, i giocatori non potranno costruirvi un ponte. Utilizzate l'opzione acqua di COLORA TERRENO solamente per le zone sulle quali non volete che vengano costruiti dei ponti.

- **RISERVA CELLE** - Dato che gli edifici industriali saranno collocati casualmente dal gioco, potreste voler riservare a voi alcune celle in modo che non vi venga posto alcun edificio. Aggiungetene alcune in ogni città in modo da lasciare una zona libera dove i giocatori possano costruire delle stazioni.

Oltre che tramite i comandi speciali sopra descritti, la costruzione di un nuovo edificio può essere effettuata selezionandone uno dal RIQUADRO CENTRALE e collocandolo sulla mappa.



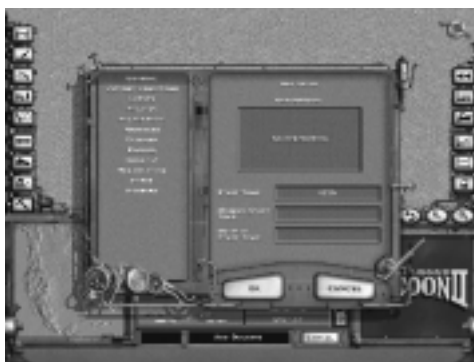
LA GALLERIA PIÙ LUNGA
DEL NORD AMERICA È DI
12.5KM.



OPZIONI MAPPA

Situato direttamente sotto lo strumento Annulla, lo strumento Opzioni mappa è estremamente importante. Infatti vi permette di impostare le proprietà della mappa facendo clic su ciascuno dei seguenti elementi:

- **GENERALE** - Una volta aperta la finestra di dialogo OPZIONI MAPPA, la prima sezione che dovete riempire è quella GENERALE. La DESCRIZIONE della mappa, ovvero il testo che appare quando un giocatore seleziona la mappa per il gioco, deve essere inserita in questa sezione. Inoltre, potete impostare l'ANNO DI INIZIO oppure un intervallo di anni con un ANNO DI INIZIO MINIMO e un ANNO DI INIZIO MASSIMO.



- **EVENTI** - Per aggiungere un EVENTO alla mappa, dovete prima fare clic su AGGIUNGI nella schermata EVENTI. Le impostazioni elencate a sinistra: GENERATORE, TESTO DEL MESSAGGIO, FREQUENZA, EFFETTO e COMMENTI sono tutte in relazione tra loro. Una modifica apportata ad una di esse influenza direttamente le altre, pertanto prendetevi tutto il tempo necessario per impostarle in modo da non commettere errori. Il seguente è un elenco riepilogativo degli eventi:

GENERATORE - Questo set di opzioni vi consente di scegliere il tipo di evento da impostare e di impostare la formula vera e propria. Dato che la creazione tramite generatore è un'operazione alquanto complicata e la maggior parte degli utenti non desidera approfondirla, la documentazione completa sull'uso del generatore è stata inserita in un file separato, editor.txt, incluso nel CD di Railroad Tycoon II.

TESTO DEL MESSAGGIO - Questo set di opzioni vi consente di immettere il testo che verrà visualizzato quando si verifica un evento. Può essere visualizzato in forma di FINESTRA DI DIALOGO, titolo di un GIORNALE o come SCELTA. Se selezionate SCELTA, dovrete codificare due effetti, uno per ogni opzione di scelta.

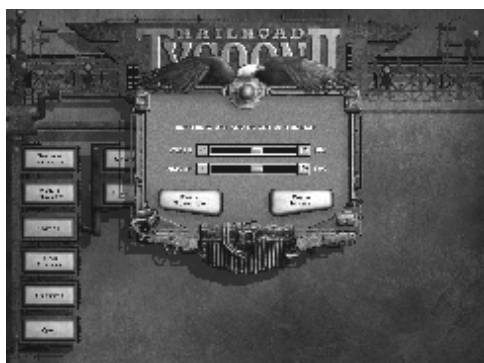
FREQUENZA - Con quale frequenza volete eseguire un test del generatore per verificare l'occorrenza dell'evento? Impostatelo tramite questa opzione.

EFFETTO - Le impostazioni che effettuate tramite questa opzione indicheranno cosa deve accadere nel gioco quando un evento viene generato. Potete rendere tali effetti PERMANENTI o TEMPORANEI. Scorrete l'elenco degli EFFETTI, fate clic su quelli che desiderate e spostate i relativi dispositivi di scorrimento verso sinistra o verso destra per impostarli. Ciascun dispositivo di scorrimento ha impostazioni differenti, pertanto fate delle prove per trovare le esatte impostazioni che desiderate.

COMMENTI - Tramite questa opzione potete includere i commenti relativi all'evento. Essi servono solamente da riferimento per voi; non verranno visualizzati durante la partita.

IN REALTÀ, GLI SCAVI
DELL'EUROTUNNEL
INIZIARONO NEL 1881 IN
INGHILTERRA, MA LE
AUTORITÀ ARRESTARONO
I LAVORI PER TIMORE DI
UN'INVASIONE
FRANCESE.

GIOCATORI - La scheda GIOCATORI è quella in cui impostate il numero e l'identità di tutti i giocatori presenti sulla mappa. Nella griglia posta nella parte superiore dello schermo, AGGIUNGETE il numero di giocatori che desiderate. Ciascuno di essi verrà visualizzato temporaneamente come NON ASSEGNATO. Evidenziate una delle aree NON ASSEGNATE e quindi, nell'area situata sotto la griglia, fate clic sulla freccia rivolta verso l'alto o su quella rivolta verso il basso per selezionare i giocatori. Potete impostare ogni giocatore come OBBLIGATORIO o FACOLTATIVO, UMANO, COMPUTER o ENTRAMBI. La casella Cassa è quella dove immetterete la quantità di denaro contante che ogni giocatore avrà all'inizio del gioco.



GRUPPO GIOCATORI - Nella schermata GRUPPO GIOCATORI impostate i giocatori che possono essere scelti per la mappa. Alle posizioni dei giocatori che risultano NON ASSEGNATE vengono abbinati i giocatori appartenenti a questo gruppo, che può essere impostato su set di giocatori nord americani, europei o del resto del mondo.

DIRIGENTI - Selezionate in questa schermata i DIRIGENTI che desiderate vengano ammessi al gioco. Se essi non vengono selezionati in questa schermata, non saranno inseriti nella partita ad eccezione di alcune circostanze particolari, ad esempio in occasione di un EVENTO o se durante la partita finiscono i dirigenti che è consentito utilizzare.

ECONOMIA - Nella schermata ECONOMIA potete impostare il LIVELLO ECONOMICO INIZIALE e il TASSO DI CRESCITA ANNUALE dell'economia. Seguite le impostazioni raccomandate, a meno che non vogliate risultati particolarmente interessanti e... poco realistici.

LOCOMOTIVE - Potreste voler limitare il tipo di LOCOMOTIVE presenti nel gioco. Tutte le LOCOMOTIVE che non saranno selezionate non appariranno nella partita effettuata con la mappa corrente, a meno che non abbiate impostato un EVENTO che lo consenta.

INDUSTRIA - Questa schermata vi permette di selezionare le INDUSTRIE che desiderate appaiano sulla mappa. Ciò non avrà alcun effetto su quelle che avete collocato direttamente ma lo avrà su quelle che vengono collocate casualmente per le città e le regioni.

RESTRIZIONI GENERALI - La schermata RESTRIZIONI contiene un elenco di azioni di gioco che potrete rendere disattivate. Le RESTRIZIONI rappresentano le azioni che non possono essere eseguite in una data mappa. Quelle da voi selezionate non potranno avere luogo.

PORTI - In questa sezione è possibile impostare l'offerta e la domanda di ciascun porto. Tenete presente che i PORTI vengono considerati globalmente e pertanto non è possibile effettuare delle impostazioni diverse per ciascun porto. Se impostate la domanda e l'offerta per una determinata merce, la merce richiesta deve essere consegnata affinché possa essere generata l'offerta.

PRIMA DELLA
COSTRUZIONE
DELL'EUROTUNNEL, IL
TUNNEL SIMPLON TRA
ISELLE (IN ITALIA) E BRIG
(IN SVIZZERA) ERA LA
GALLERIA FERROVIARIA
PIÙ LUNGA DEL MONDO,
CON UN ESTENSIONE DI
20 KM.

IL TRATTO DI BINARIO
RETTILINEO PIÙ LUNGO
DEL MONDO È DI 456 KM
E SI TROVA NELLE
NULLARBOR PLAINS IN
AUSTRALIA.

NEL 1990, IL TGV
ATLANTIQUE FRANCESE
STABILÌ IL RECORD
MONDIALE DI VELOCITÀ
RAGGIUNGENDO I 515
KM/H TRA PARIGI E
LIONE.

RAPINE - A meno che non vogliate creare una società afflitta dalla criminalità a tal punto che persino Superman farebbe fatica a tenerla sotto controllo, non impostate il LIVELLO DI RAPINE COMPLESSIVO sul valore più alto della scala. Il valore relativo all'epoca in cui visse Jesse James, intorno al 1875, sarebbe stato di 200 su questa scala, mentre quello di periodi con livelli di criminalità inferiore sarebbe pari a 30.

Questo è tutto. Se avete seguito con ordine il presente manuale, avrete visto tutti i comandi che Railroad Tycoon II e l'Editor delle mappe sono in grado di offrirvi. Tuttavia, i comandi sono solamente un mezzo per arrivare al fine: quando giocherete una partita vi renderete conto che Railroad Tycoon II soddisferà pienamente la vostra smania di pianificare, creare e gestire un'impresa di alto profilo come nient'altro in circolazione. Buona fortuna!



IN QUESTA APPENDICE:

- GLI UOMINI DI FERRO
- I CAVALLI DI FERRO
- LE INDUSTRIE
- ASSISTENZA TECNICA E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI
- RICONOSCIMENTI
- LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT

Appendice



A. GLI UOMINI DI FERRO

Alcuni dei più grandi imprenditori degli ultimi 100 anni (J. P. Morgan, James Hill, Cornelius Vanderbilt solo per nominarne alcuni) costruirono le proprie fortune (o le accrebbero) mediante la gestione di impressionanti imperi ferroviari o mediante il supporto di quelli di altri. Oltre a tutti questi presidenti, in Railroad Tycoon II è anche possibile assumere dei dirigenti che possono influenzare l'andamento della compagnia ferroviaria in vari modi.

Nella sezione seguente vengono descritte tutte queste personalità influenti, fornendone nome, descrizione e capacità peculiari. Leggendo queste informazioni potrete farvi un'idea del presidente che a vostro parere potrà aiutarvi a gestire in modo efficace il vostro denaro e dei dirigenti che vorreste avere nella vostra squadra.



OTTO VON BISMARCK

IL PRESIDENTE

OTTO VON BISMARCK

Noto anche come il Cancelliere di ferro della Germania. Fece importanti investimenti nelle ferrovie prima di istituire la proprietà statale e di far rilevare dallo Stato tutte le ferrovie private per una somma considerevole.

GERSON VON BLEICHRODER

Consigliere finanziario di Bismarck, nel 1880 era considerato uno degli uomini più ricchi d'Europa. Organizzò il finanziamento di numerose ferrovie della Germania imperiale sia nazionali che estere.



GERSON VON BLEICHRODER

ISAMBARD KINGDOM BRUNEL

Un eccellente ingegnere, ricco di inventiva, con una propensione per le grandi imprese. Fondò in Inghilterra le compagnie ferroviarie Great Western, South Wales e Great Eastern.

JAY COOKE

Finanziere e banchiere che godeva di ottimo credito. Cooke gestì i prestiti federali che finanziarono il Nord durante la Guerra civile americana.

CHARLES CROCKER

Crocker era il "condottiero" della "Big Four" della Central Pacific Railroad. Crocker svolse l'ingrato compito di sovrintendere l'installazione della sezione gestita dalla CPR della American Transcontinental Railroad.

COUNT HENCKEL VON DONNERSMARCK

Un abile aristocratico della Germania industriale degli anni 1880.

DANIEL DREW

Insieme a Fisk e Gould, emise azioni annacquate nel corso di un'offerta d'appalto, condotta con successo, per impedire a Vanderbilt di assumere il controllo della Erie Railroad. In seguito, i suoi due "soci" minarono la sua stabilità finanziaria e lo condussero alla bancarotta.

APPENDICE

JAMES FISK

Durante la sua vita “il grande Jim” non badò alla sua reputazione. Insieme a J. Gould, tentò di accaparrarsi il mercato dell'oro, da cui scaturì il panico che provocò il crollo della Borsa americana del 1869, anche noto con il nome di “Venerdì nero”.

SIR SANFORD FLEMING

Fu addetto al controllo della linea ferroviaria gestita dalla Canadian Pacific Railway. Era considerato un buon ingegnere e un instancabile lavoratore.

JOHN C. FREMONT

La scoperta dell'oro nel suo terreno, in California, fece la sua fortuna. Fremont era un esploratore, sostenitore della creazione di un percorso centrale verso il Pacifico lungo la pista di Santa Fe.

JAY GOULD

Iniziò a speculare nelle ferrovie all'età di 21 anni. Insieme a Fisk, tentò di accaparrarsi il mercato dell'oro che provocò il crollo della Borsa del 1869, anche noto con il nome di Venerdì nero.

ADOLPH VON HANSEMAN

Fondò in società la Romanian Railway Company, la cui riorganizzazione salvò le ricchezze di molti aristocratici europei, alla fine dell'800.

EDWARD HENRY HARRIMAN

Un intraprendente magnate dell'industria ferroviaria che, nel 1907, venne condannato dalla Commissione per il commercio interstatale per le sue pratiche commerciali. Harriman era un acerrimo nemico di James Hill.

JAMES HILL

Finanziere, monopolista, industriale. Amico intimo di J.P. Morgan e acuto investitore. La sua battaglia contro Harriman per la Chicago, Burlington and Quincy Railroad fece esplodere il panico finanziario del 1901.

SIR FRANCIS HINCK

Membro del governo canadese nel 1800, Hincks favorì lo sviluppo della Nova Scotia Railway nel 1854.

CYRUS HOLLIDAY

Imprenditore motivato, Holliday fondò nel 1869 la Santa Fe Railway. Favorì anche la fondazione della città di Topeka, Kansas.

MARK HOPKINS

Membro della cosiddetta “Big Four” della Central Pacific Railroad, Hopkins era un uomo avaro; venne spesso indicato come “l'uomo più ostinato al mondo”.



ISAMBARD KINGDOM
BRUNEL



JAY COOKE



CHARLES CROCKER

COUNT HENCKEL VON
DONNERSMARCK

COLLIS HUNTINGTON

Un altro membro della “Big Four” della Central Pacific Railroad, Huntington era noto come il “Grande persuasore”, pronto a ridurre la concorrenza e a spillare denaro al governo statunitense.

J. P. MORGAN

Morgan si specializzò nella creazione di enormi aziende consolidate, spesso ottenute mediante il licenziamento di molti dipendenti, a vantaggio del miglioramento delle prestazioni della compagnia. Creò il gigante americano Steel Corporation.

GEORGE PLATNER

Nel 1833, Platner creò la prima linea ferroviaria tedesca, la Nurnberg and Furth. L'inglese William Wilson divenne celebre come il primo macchinista delle locomotive di questa linea.

CECIL RHODES

Figlio di un predicatore inglese, Rhodes fece fortuna nelle prime miniere di diamanti del Sud Africa. Tentò, in seguito, di costruire una ferrovia che collegasse Città del capo, Sud Africa, al Cairo in Egitto. Rhodes morì nel 1902, ma la ferrovia deve ancora essere terminata.

THOMAS SCOTT

Nonostante fosse il navigato proprietario della Pennsylvania Railroad, Scott perse una battaglia per i diritti di passaggio con C. Huntington per una ferrovia transcontinentale nel sud a causa di un inganno politico.

LELAND STANFORD

Iniziò la sua carriera come avvocato nel Wisconsin per poi diventare senatore e governatore della California. Stanford era considerato il braccio politico della ‘Big Four’ della CPR”.

SIR GEORGE STEPHEN

Contribuì alla costruzione della Canadian Pacific Railway. Stephen lavorò come impiegato in un lanificio, divenendone in soli 10 anni il maggiore azionista.

LORD STRATHCONA

Noto con il nome di Donald Smith. Trasferitosi in Canada, Smith lavorò alla Hudson Bay Co. In seguito, collaborò con Hill e Stephen, per rilevare una linea ferroviaria del Minnesota in fallimento, che prenderà in seguito il nome di Great Northern”.

GEORGE F. TRAIN

Uno sfrenato investitore dotato del tocco magico di Mida. Per un ritardo nella costruzione della Union Pacific, Train costruì un albergo a Omaha al posto di quello esistente che non era di suo gradimento. Era passionale e i suoi discorsi erano molto apprezzati dalla gente.

APPENDICE

CORNELIUS VANDERBILT

Iniziò la sua carriera con la creazione di un traghetto per la Staten Island. Vanderbilt era un intraprendente imprenditore. Fondò la New York Central Railroad e fu artefice del primo collegamento ferroviario tra New York e Chicago.

EMPEROR MEIJI

Meiji introdusse l'industrializzazione e le locomotive a vapore in Giappone. Non volendo dipendere dal personale proveniente dall'occidente, inviò molte persone all'estero per studiare e importare in Giappone le tecnologie più avanzate.

GEORGE HUDSON

Hudson fece i soldi nel modo più tradizionale: li ereditò. Per controllare tutte le ferrovie britanniche mise in piedi uno scandaloso giro di inutili finanziamenti. Hudson potrebbe essere considerato il modello a cui si rifecero i magnati dell'industria ferroviaria successiva.

NAPOLEON III

Imperatore francese dalla metà dell'800 fino a fine secolo. Nonostante gli si attribuisca il merito di aver favorito l'espansione delle linee ferroviarie francesi, Napoleone III era considerato un incompetente. Non si può avere tutto dalla vita!

PHILIP THOMAS

Si dimise dalla carica di direttore della Chesapeake & Ohio Canal per divenire il presidente della Baltimore & Ohio, la prima ferrovia a vapore completamente operativa degli Stati Uniti.

THOMAS DURANT

Individuo eccentrico e con manie di grandezza, Durant organizzò il Credito mobiliare americano, per sottrarre cifre milionarie allo stato. L'operazione ebbe un esito talmente positivo che egli ne perse il controllo a vantaggio del politico Oakes Ames.

JAWAHARLAL NEHRU

Nel 1947, Nehru divenne il primo Primo ministro dell'India. Dopo la sua elezione, si dedicò principalmente allo sviluppo delle infrastrutture industriali indiane.

CLEMENT ATTLEE

Primo ministro del Regno Unito nel 1945. Attlee diede impulso alla nazionalizzazione delle ferrovie britanniche, oltre ad applicare molti altri radicali cambiamenti.

GENERAL GENTARO

Durante l'espansione imperiale in Giappone alla fine dell'800, Gentaro governò Taiwan. Nonostante la durezza del suo governo, sviluppò un'infrastruttura industriale che era assolutamente necessaria.

85



DANIEL DREW



HENRY FARNAM



JAMES FISK



SIR SANFORD FLEMING

MAO ZEDONG

Durante la guerra civile, portò alla vittoria il Partito comunista e unificò la Cina. Mao diede vita alla riorganizzazione industriale e della struttura sociale; non tutti gli interventi furono opportuni, ma la Cina produce ancora oggi ottime locomotive a vapore.

CHIANG KAI-SHEK

Unificò la Cina sotto un unico governo, nella metà degli anni '30. L'insorgere della guerra contro il Giappone e della guerra civile interna impedirono a Chiang di realizzare i suoi progetti di una Cina industrializzata.

WILLIAM WHEELWRIGHT

Nato negli Stati Uniti, Wheelwright cercò fortuna in Sud America, dove, nel 1848, costruì la prima ferrovia e iniziò i lavori per la Grand Central Argentine Railway.

MINOR KEITH

Keith creò la International Railways of Central America. Sempre attento, Keith vide nella crescita di banane lungo le sue linee ferroviarie un'opportunità da sfruttare e fece la sua fortuna con la produzione di frutta.

I DIRIGENT

AMES OAKES

Oakes, parlamentare dello stato del Massachusetts, fu condannato per aver preso parte allo Scandalo del Credito mobiliare con la Union Pacific Railroad..

FREDERICK BILLINGS

Dirigente qualificato della Northern Pacific Railroad dal 1875 al 1881, lasciò il controllo della compagnia a Henry Villard, il quale la portò al fallimento due anni dopo.

EUGENE V. DEBS

Oltre ad aver fondato nel 1893 l'American Railway Union, Debs è anche stato il fondatore del partito socialista degli Stati Uniti. È considerato un vero anti-eroe negli annali delle ferrovie americane. Potrebbe essere vantaggioso averlo come alleato.

JOHN WORK GARRETT

Ha trasformato la mediocre B&O Railroad Company in una vera e propria potenza economica. Ha gestito la B&O per 26 anni, dopo averla rilevata con successo dagli azionisti nel 1858.

APPENDICE

ROBERT GERWIG

Ingegnere edile tedesco, Gerwig era incaricato della costruzione della Blackforest Railroad. Gerwig ha dimostrato di essere un eccellente costruttore di binari e gallerie.

DANIEL GOOCH

Nel 1845, in qualità di sovrintendente della Great Western Railway, ha favorito l'introduzione della ferrovia a scartamento largo in Inghilterra.

CHARLES MELVILLE HAYS

Chiamato a riorganizzare la Canadian Grand Trunk Railway nel 1895, l'americano Hays è rimasto famoso per la sua impietosa efficienza.

JOHNS HOPKINS

Commerciante di successo di Baltimora, Hopkins viene ricordato per la sua filantropia. Nel 1847, ha anche aiutato la compagnia ferroviaria B&O a superare le difficoltà finanziarie.

THEODORE D. JUDAH

Ted Judah era un idealista delle ferrovie. Sostenne la causa per la ferrovia transcontinentale e ottenne il consenso di rilevare la Central Pacific Railroad; tuttavia, durante il tragitto dal Nicaragua a New York, dove l'accordo sarebbe stato concluso, Judah si ammalò di febbre gialla e morì.

CHARLES F. MAYER

Durante la gestione delle compagnie ferroviarie, Mayer aveva una propensione all'espansione. Fortunatamente, ne aveva anche le capacità.

OSCAR G. MURRAY

Murray era considerato uno dei migliori gestori del traffico del suo tempo. Gestì la B&O Railroad dal 1904 al 1910.

GEORGE NAGELMACHER

Versione belga di George Pullman. Fondò la compagnia Wagons-Lits e creò dei vagoni passeggeri utilizzati in tutta Europa e spesso impiegati anche sull'Orient Express.

WILLIAM J. PALMER

Ha gestito in modo efficiente vari trasporti di carbone per le compagnie Denver e Rio Grande Railroad e si adoperò per espandere le ferrovie nell'America sudoccidentale.

GEORGE STEPHENSON

Uno dei principali fautori della nascita delle prime locomotive e dello sviluppo dei primi trasporti ferroviari. Stephenson imparò a scrivere e a leggere da solo. Costruì la sua prima locomotiva a vapore nel 1814.

87



JOHN C. FREMONT



JAY GOULD



ADOLPH VON HANSEMAN



EDWARD HENRY HARRIMAN

WILLIAM STRONG

Apprezzato per la sua capacità di circondarsi delle più importanti personalità del settore. Strong occupò con successo e fermezza la carica di direttore della compagnia ATSF.

THOMAS SWANN

SEsperto dei diritti di passaggio. Nel 1848, ottenne concessioni dalla Virginia per ampliare l'attività della B&O.

RICHARD TREVITHICK

Nel 1804, creò a Coalbrookdale, Regno Unito, la prima locomotiva su rotaia.

GINERY TWITCHELL

Ben introdotto politicamente, Twitchell gestì le compagnie Boston & Worcester RR e ATSF RR e fu membro del congresso dal 1867 al 1873.

WILLIAM C. VANHORNE

Gli si attribuisce il merito dell'ottima direzione generale per la costruzione della Canadian Pacific Railway Co.

GEORGE WESTINGHOUSE

Un genio inventivo. Westinghouse creò vari dispositivi di sicurezza per locomotive, non ultimi i segnali di sicurezza e i freni ad aria compressa.

ROY B. WHITE

Assunse il controllo della B&O durante la crisi della II guerra mondiale. In quei tempi, le tasse imposte ai trasporti raggiunsero livelli elevatissimi.

DANIEL WILLARD

Stimato per la sua precisione e creatività, Willard era un personaggio molto affidabile.

ALBERT A. ROBINSON

Considerato un uomo onesto ed integro, durante la sua gestione della ATSF Railway, Robinson ha montato più di 5.000 miglia di binari.

PHILIP RANDOLPH

Nel 1935, Randolph fondò la Brotherhood of Sleeping Car Porters Union. In seguito, nel 1957, divenne uno dei vice presidenti della AFL-CIO.

ANDREW CARNEGIE

Nato in Scozia, Carnegie diresse gli uffici di Pittsburgh della Pennsylvania Railway e in seguito fu uno dei primi costruttori di ponti ferroviari in acciaio. Carnegie è ricordato soprattutto per la sua fama di filantropo.

APPENDICE

RUDOLPH DIESEL

Diesel inventò il motore a combustione interna che prenderà il suo nome. Sfortunatamente per lui, affari finanziari avventati e affaristi senza scrupoli furono la causa del suo fallimento economico.

BEN HOLLADAY

Holladay fu uno dei maggiori gestori delle prime diligenze delle regioni ovest degli Stati Uniti. Holladay acquistò il Pony Express e fece la sua fortuna trasportando merce e posta attraverso il cosiddetto "West". In seguito, investimenti poco fruttuosi nelle ferrovie dell'Oregon e la crisi del 1873 causarono la sua rovina.

BAT MASTERSON

Esploratore, nemico degli indiani, cacciatore di bufali e operaio delle ferrovie, Masterson divenne un personaggio degno di nota nelle leggende sul West americano. Come vice-sceriffo di Dodge City e addetto alla sicurezza, Masterson divenne un leggendario pistolero.

HENRY BOOTH

Gestì la Liverpool & Manchester Railway nel 1829. Favorì lo sviluppo delle prime procedure operative per le ferrovie.

ANDRE CHAPELON

Di nazionalità francese, ha il merito di aver realizzato un progetto di locomotiva a vapore rivoluzionario. Egli trasformò le locomotive esistenti, aumentandone considerevolmente la potenza. Molti dei suoi progetti vennero adottati in tutto il mondo.

THOMAS CRAMPTON

Le locomotive progettate da Crampton, nonostante lo scarso successo ottenuto in Inghilterra, suo paese di origine, furono molto popolari in Francia e in Germania e influenzarono per secoli i modelli progettati nell'Europa continentale.

DR. ROBERT GARBE

Un importante ingegnere ferroviario della Prussian State Railways dal 1895 al 1917. Il suo progetto di locomotiva, il P8 4-6-0, venne distribuito in tutto il mondo.

HERBERT GARRATT

Brevettò un locomotiva articolata a vagone unico ideale per le curve a gomito e per un'efficiente produzione di energia. Purtroppo questi progetti non furono molto popolari negli Stati Uniti o in Europa, pur essendo ampiamente utilizzati in molti altri paesi.

HENRI GIFFARD

Giffard inventò un iniettore di acqua che aumentò la produzione di vapore, ossia di energia.

89



JAMES HILL



SIR FRANCIS HINCKS

ALLEN MacNAB

Direttore della Great Western Railway e legislatore canadese dal 1830 al 1862.

GEORGE PULLMAN

Fondatore della Pullman Palace Car Company. Le sue carrozze di lusso e suoi vagoni letto rivoluzionarono i servizi passeggeri su rotaia di tutto il mondo.

DR. WILHELM SCHMIDT

Durante il suo servizio nella Prussian State Railways, il dott. Schmidt introdusse nel mondo delle locomotive a motore il super riscaldatore, un importante contributo nell'ambito dello sviluppo dell'energia a vapore.

ERNST SIEMENS

Importante inventore tedesco, Siemens, nel 1879, creò il primo vero veicolo elettrico; creò inoltre il primo trasporto cittadino su rotaia.

ROBERT STEVENS

Rinomato progettista di traghetti e vaporetti. Stevens inventò l'arpione da rotaia a forma di "T" e sviluppò nuove tecniche di inghiaamento dei binari.

JOHN WOOTTEN

Progettò il "focolare Wootten" per la combustione dell'antracite. Grazie alla possibilità di utilizzare come combustibile questo carbone, questo dispositivo consentì di ridurre notevolmente il consumo energetico delle locomotive a vapore.



CYRUS HOLLIDAY



MARK HOPKINS

B. I CAVALLI DI FERRO

Poche cose create dall'uomo sono più impressionanti delle locomotive e in Railroad Tycoon II ne sono incluse più di 60. Queste imponenti macchine suscitarono la meraviglia nelle loro epoche e ancora oggi sembra impossibile pensare che furono costruite in tempi in cui il concetto di produzione con catena di montaggio era ancora sconosciuto o appena nato. La parola produzione artigianale esprime meglio della parola produzione industriale la creazione di macchinari storici perché è la vera abilità e capacità manuale dell'uomo che è riflessa nei modelli inclusi nel gioco.

La tabella 4-1 contiene delle brevi descrizioni di ciascuna locomotiva del gioco, inclusi nome della locomotiva, anno di produzione, tipo di locomotiva (a vapore, diesel o elettrica), il costo iniziale, il costo di alimentazione, il costo di manutenzione annuo, velocità (espressa in miglia e chilometri orari) e peso (espresso in libbre). Utilizzate questa tabella come riferimento rapido quando dovete decidere che tipo di locomotiva utilizzare.

TABELLA 4-1. PANORAMICA SUI CAVALLI DI FERRO

NOME	ANNO	TIPO	COST INIZ. (\$)	COSTO MANUT.	COSTO ALIM.	VELOCITÀ (M/H- KM/H)
Trevithick 0-4-0	1804	Vapore	10.000	6.000	330	5/8
Rocket 0-2-2	1829	Vapore	16.000	6.000	330	26/42
John Bull 2-4-0	1831	Vapore	13.000	5.000	340	18/29
DeWitt Clinton 0-4-0	1833	Vapore	12.000	5.000	340	15/24
The Prussia 4-2-0	1837	Vapore	14.000	5.000	350	27/43
American 4-4-0 Class C	1848	Vapore	46.000	5.000	12.606	42/68
Iron Duke 4-2-2	1855	Vapore	78.000	9.000	30.736	54/86
8-Wheeler 4-4-0	1863	Vapore	59.000	5.000	17.808	48/77
Vulcan 2-4-0	1872	Vapore	29.000	4.000	370	30/48
Consolidation 2-8-0	1877	Vapore	51.000	8.000	19.512	45/72
3-Truck Shay	1882	Vapore	43.000	17.000	18.227	12/19
Mastodon 4-8-0	1890	Vapore	60.000	13.000	22.995	45/72
Ten Wheeler 4-6-0	1892	Vapore	66.000	11.000	21.727	50/80
1-3 BoBo	1895	Elettrico	85.000	6.000	33.116	60/97
Mogul 2-6-0	1895	Vapore	83.000	12.000	25.131	50/80
Atlantic 4-4-2	1902	Vapore	93.000	18.000	43.556	80/129
Camelback 2-6-0	1905	Vapore	75.000	9.000	15.000	30/48
Pacific 4-6-2	1908	Vapore	119.000	21.000	62.516	95/153
Class G10 0-10-0	1910	Vapore	98.000	38.000	50.521	50/80
Prairie 2-6-2	1912	Vapore	85.000	9.000	34.157	60/97
American 4-4-0	1914	Vapore	65.000	10.000	21.024	45/72
Class XIII H 2-10-0	1917	Vapore	102.000	36.000	46.289	40/65
USRA 0-6-0	1918	Vapore	90.000	13.000	29.993	40/64
Mikado 2-8-2	1919	Vapore	133.000	32.000	51.072	55/89
Class Be 4/6 II	1920	Elettrico	61.000	11.000	14.701	32/52



COLLIS HUNTINGTON



J. P. MORGAN

TABELLA 4-1. PANORAMICA SUI CAVALLI DI FERRO (continua)

NOME	ANNO	TIPO	COSTO INIZ. (\$)	COSTO MANUT.	COSTO ALIM.	VELOCITÀ (M/H- KM/H)
Class B12 4-6-0	1923	Vapore	146.000	14.000	32.407	71/114
Ee 3/3	1923	Elettrico	47.000	7.000	11.880	31/50
Class 1045	1927	Elettrico	95.000	6.000	11.636	40/60
0-8-0	1930	Vapore	98.000	20.000	32.236	45/72
Mallard 4-6-2 Class A4	1935	Vapore	200.000	19.000	55.136	126/202
GG1	1935	Elettrico	285.000	19.000	42.721	100/160
Class E18	1936	Elettrico	97.000	16.000	27.493	93/150
Daylight 4-8-4	1937	Vapore	230.000	30.000	63.611	80/129
Hudson 4-6-4	1937	Vapore	210.000	21.000	54.017	90/145
Class J3a 4-6-4	1938	Vapore	255.000	23.000	28.000	103/166
Class Ae 8/14 Landi-Lok	1939	Elettrico	210.000	37.000	47.906	68/110
Big Boy 4-8-8-4	1941	Vapore	375.000	70.000	88.040	68/110
Class 1020 Co-Co	1941	Elettrico	119.000	23.000	21.545	56/90
Penn. T1 4-4-4-4	1945	Vapore	284.00	30.000	78.213	80/129
F3, F3B	1945	Diesel	265.00	16.000	52.150	85/137
PA-1	1946	Diesel	210.000	16.000	52.800	100/160
F7A-(F9 game +)	1949	Diesel	337.000	15.000	63.000	120/164
GP9	1954	Diesel	165.000	15.000	48.028	71/114
E 69 02	1955	Elettrico	86.000	10.000	12.837	31/50
GP18	1958	Diesel	245.000	15.000	53.878	83/134
Class V200 (1953 orig.)	1959	Diesel	160.000	19.000	53.878	87/140
E44	1960	Elettrico	370.000	22.000	37.971	70/113
Class 55 Deltic	1961	Diesel	480.000	15.000	52.155	100/160
Shinkansen Bullet Train	1966	Elettrico	650.000	66.000	66.680	130/210
FP45(p87. red book)	1968	Diesel	366.000	22.000	65.740	103/166
SD45	1972	Diesel	360.000	22.000	36.009	65/105
E60CP	1973	Elettrico	260.000	19.000	38.043	85/137
SDP40	1973	Diesel	292.000	18.000	61.966	103/166
Class E111	1974	Elettrico	390.000	17.000	38.016	85/137
E656 Camino-FS	1975	Elettrico	226.000	17.000	37.734	93/150
Dash-9	1993	Diesel	478.000	32.000	68.410	70/113
AMD-103	1993	Diesel	425.000	25.000	88.068	103/166
Thalys	1994	Elettrico	1.000 K	40.000	111.756	186/300
Class 232	1997	Diesel	492.000	35.000	72.625	75/120
Mag-Lev TBX-1	2008	Elettrico	2.500K	200.000	274.139	280/448



GEORGE PLATNER



CECIL RHODES

C. LE INDUSTRIE

Gli uomini e le macchine della storia delle ferrovie non sarebbero stati degni di nota se non fosse stato per le industrie che direttamente o indirettamente hanno creato, approvvigionato e da cui hanno tratto profitto. Nella seguente sezione sono contenute delle informazioni sui vari tipi di industria inclusi in Railroad Tycoon II. Le colonne sono nella maggior parte dei casi intuitive: Nome = il nome dell'edificio; Acquisto in \$ = prezzo di acquisto in dollari; Domanda = ciò di cui l'edificio necessita per la propria produzione; Produzione = ciò che l'edificio produce; Qtà annuale = il numero di vagoni di carico annuale e Bonus = bonus di produzione.

Se la colonna Domanda è vuota, l'edificio relativo produce senza necessità di forniture esterne. Notare che nella colonna Domanda, gli elementi separati da una virgola indicano elementi non dipendenti, in altre parole, l'edificio produce due prodotti diversi o due tipi dello stesso prodotto (Beni, ad esempio) dagli elementi. Gli elementi separati da un più (+) indicano che entrambi gli elementi sono necessari per la produzione. Per alcuni edifici, la colonna Produzione è vuota perché o produce cose non trasportabili (energia elettrica, ad esempio) oppure sono il punto finale per il materiale che raggiunge tali edifici (Discariche). Se la colonna Produzione contiene "N/D" (Non Disponibile) significa che la produzione annuale dell'edificio è direttamente dipendente dalla quantità di materiale richiesto che viene fornito.

FABBRICA DI ALLUMINIO



Produce alluminio utilizzato per l'inscatolamento e altri processi industriali. Le fabbriche di utensili e bulloneria necessitano di una fornitura costante di alluminio.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$500.000	Bauxite	Alluminio	N/D	—



INDUSTRIA AUTOMOBILISTICA

Trasportate verso questa industria acciaio e pneumatici ed essa sputerà fuori automobili. Le automobili sono molto richieste dalle città; maggiori sono le dimensioni della città, maggiore è la richiesta di automobili.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$600.000	Acciaio + Pneumatici	Automobili	N/D	—

PANIFICIO



Se adeguatamente rifornito di grano e/o zucchero, un panificio può diventare redditizio e rendere dei ricavi decenti. Trasportate i prodotti del panificio nelle città e nei paesi.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$300.000	Grano, Zucchero	Alimenti	N/D	—



THOMAS SCOTT



LELAND STANFORD



LA DI BAUXITE

La bauxite viene inviata alle fabbriche di alluminio. Viene utilizzata solo per il processo di produzione dell'alluminio.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$150.000	—	Bauxite	2	—



SIR GEORGE STEPHEN



LORD STRATHCONA

STABILIMENTO CONSERVIERO



Gli stabilimenti conservieri accettano caffè o prodotti agricoli e li inscatolano in contenitori di acciaio per esportarli come alimenti inscatolati. Trasportate i prodotti degli stabilimenti conservieri nelle grandi città.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$250.000	Caffè o P. agricoli + Acciaio	Alimenti (in scatola)	N/D	—



ALLEVAMENTO DI BESTIAME

Negli allevamenti di bestiame si alleva il bestiame da macello per il mattatoio locale. Se trasportate cereali in un allevamento di bestiame, la vostra produzione aumenta del 50 per cento.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$150.000	—	Bestiame	3	Grano (Prod. + 50%)



CEMENTIFICIO

Il cementificio accetta ghiaia e produce cemento. Il cemento è molto richiesto dalla maggior parte delle grandi città e soprattutto da quelle particolarmente grandi come New York.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$400.000	Ghiaia	Cemento	N/D	—



INDUSTRIA CHIMICA

Le industrie chimiche producono i prodotti chimici utilizzati per la produzione di fertilizzanti. È un'industria molto redditizia perché i fertilizzanti vengono utilizzati per tutte le piantagioni e per tutti i prodotti agricoli.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$300.000	—	Prodotti chimici	2	—

APPENDICE



MINIERA DI CARBONE

Le miniere di carbone sono le prime industrie a produrre un flusso costante di risorse fortemente richieste. IL carbone viene trasportato nelle acciaierie, nelle città e nelle centrali elettriche.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$300.000	—	Carbone	2	—



PIANTAGIONE

Il caffè è fortemente richiesto nelle città, ma deve prima passare da un'industria conserviera per essere impacchettato prima di arrivare nelle città.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$150.000	—	Caffè	2	Fertilizzante (Prod. + 50%)



PIANTAGIONE DI COTONE

Il cotone è richiesto dalle fabbriche tessili e le piantagioni di cotone sono tra le prime industrie esistenti nel gioco.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$200.000	—	Cotone	2	Fertilizzante (Prod. + 50%)



FATTORIA

Le fattorie producono latte già all'inizio del gioco e il latte è accettato direttamente dalle città. In seguito, le città non accetteranno il latte se prima non passa da un caseificio.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$200.000	—	Latte	2	Grano (Prod. + 50%)



CASEIFICIO

Questa industria non esiste intorno al 1880, ma in seguito le città non accetteranno più il latte che non sia stato trattato in un caseificio.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$300.000	Milk	Latte	N/D	—

95



CORNELIUS VANDERBILT



EMPEROR MEIJI



CENTRALE ELETTRICA

Il carbone e il carburante diesel vengono combinati in questa struttura per produrre energia elettrica, che non farà la sua comparsa nel gioco prima del 1890.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$400.000	Carbone, Diesel	Rifiuti	N/D	—



FABBRICA DI FERTILIZZANTI

I prodotti chimici sono richiesti dalle fabbriche di fertilizzanti per produrre fertilizzanti che vengono trasportati a tutte le fattorie e le piantagioni disponibili nel gioco. Le fabbriche di fertilizzanti non sono disponibili prima del 1905.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$300.000	Prodotti chimici	Fertilizzanti	N/D	—



SILO DI GRANO

I silo di grano conservano e spediscono grano ai panifici e agli allevamenti di bestiame, di pecore e ai caseifici. Inutile dire che questo tipo di trasporto è molto redditizio se la linea ferroviaria viene gestita sapientemente.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$300.000	—	Grano	2	—



CAVA DI GHIAIA

Le cave di ghiaia producono ghiaia che viene spedita ai cementifici per produrre il cemento. Questa industria non è disponibile prima del 1884.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$200.000	—	Ghiaia	2	—



ABITAZIONI

Le abitazioni sono un caso parte. Con il crescere delle città, le case spuntano come funghi. Ciascuna abitazione “produce” una certa quantità annuale di passeggeri e di posta. Entrambi questi servizi possono essere molto redditizi se svolti tra destinazioni molto richieste.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
N/D	—	Passeggeri/Posta	0.5/0.2	—



GEORGE F. TRAIN



GEORGE HUDSON

APPENDICE



MINIERA DI FERRO

Il ferro è l'ingrediente principale dell'acciaio. Sfortunatamente, per il trasporto del ferro è necessario coprire in genere lunghe distanze dato che le miniere di ferro sono spesso situate nelle zone di montagna, mentre le acciaierie sono in genere situate nei pressi delle città.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$200.000	—	Ferro	2	—



DISCARICA

Questa è una delle ultime industrie disponibili. Le discariche accettano i rifiuti provenienti dalle città, dalle centrali elettriche e dalle centrali nucleari.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$300.000	Rifiuti	—	N/D	—



TAGLIABOSCHI

Situati nelle aree ricoperte di foreste, i campi di tagliaboschi producono ceppi e cellulosa. Entrambi questi prodotti vengono spediti rispettivamente alle segherie e alle cartiere.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$150.000	—	Ceppi/Cellulosa	2/1	—



SEGHERIA

Le segherie richiedono ceppi di legno e producono legname che è molto richiesto dalle città. Le segherie sono in genere situate nei pressi delle città.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$200.000	Ceppi	Legname	N/D	—



FABBRICA DI CARNE IN SCATOLA

Sfortunatamente per il bestiame, le fabbriche di carne in scatola sono il luogo in cui gli animali vengono trasformati in alimenti, a loro volta richiesti dalle città.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$400.000	Bestiame	Alimenti	N/D	—

97



NAPOLEON III



PHILIP THOMAS



CENTRALE NUCLEARE

Questa industria non è disponibile prima del 1950 e produce energia elettrica e rifiuti come sottoprodotto. I rifiuti nucleari vengono spediti alle discariche.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$1.000.000	Uranio	Rifiuti	N/D	—



THOMAS DURANT

RAFFINERIA DI PETROLIO



Le raffinerie di petrolio lavorano il petrolio e lo trasformano in carburante diesel, un prodotto molto importante e molto richiesto dalle centrali elettriche.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$500.000	Petrolio	Diesel	N/D	—



JAWAHARLAL NEHRU

POZZO DI PETROLIO



I pozzi di petrolio pompano il petrolio dal terreno, che viene poi spedito alle raffinerie di petrolio o direttamente nelle città dopo il 1890.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$200.000	—	Petrolio	3	—

CARTIERA



Le cartiere producono carta, richiesta dalle città. Questa industria è già disponibile nel 1800, quasi all'inizio del gioco.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$300.000	Cellulosa	Carta	N/D	—



PORTO

I porti sono un altro caso a parte. La domanda e la produzione vengono impostate nelle opzioni del gioco quando si crea una mappa. Possono essere specificate fino a quattro serie di domande/produzione per ciascuna mappa. Le dogane sono un'aggiunta necessarie alle stazioni che si trovano nei pressi di un porto.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$300.000	Varia	Varia	N/D	—

APPENDICE



FRUTTETO

Disponibili già nel 1800, i frutteti producono frutta che viene spedita direttamente agli stabilimenti conservieri, che a loro volta inviano la frutta imballata alle città.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$200.000	—	P. agricoli	2	Fertilizzante (Prod. + 50%)

PIANTAGIONE DI GOMMA



Le piantagioni di gomma non sono in genere diffuse in Nord America, almeno non nel mondo reale, ma potreste trovarle anche là. Tuttavia non sono disponibili prima del 1900. Producono gomma, che è richiesta dalle fabbriche di pneumatici.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$150.000	—	Gomma	2	Fertilizzante (Prod.+ 50%)

ALLEVAMENTO DI PECORE



Le piantagioni di cotone richiedono lana e quindi lavorano la lana per spedirla alle industrie tessili. Questa industria è disponibile nel 1800. Il trasporto di grano a un allevamento di pecore fa aumentare la produzione del 50 per cento.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$200.000	—	Lana	2	Grano (Prod. + 50%)

ACCIAIERIA



Le acciaierie producono acciaio dal carbone e dal ferro. Gli stabilimenti conservieri e le fabbriche di utensili e di bulloneria richiedono l'acciaio.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$800.000	Carbone+ Ferro	Acciaio	N/D	—



ZUCCHERIFICIO

Qui viene prodotto lo zucchero che viene poi spedito ai panifici per essere convertito in alimenti. Anche questa industria è disponibile nel 1800.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$200.000	—	Zucchero	3	Fertilizzante (Prod. + 50%)



CLEMENT ATTLEE



GENERAL GENTARO



INDUSTRIA TESSILE

Le industrie tessili convertono il cotone grezzo in beni (di abbigliamento) che vengono consumati nelle città. Anche questa industria è disponibile nel 1800.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$400.000	Cotone, Lana	Beni	N/D	—



MAO ZEDONG

FABBRICA DI PNEUMATICI



Disponibili nel 1900, le fabbriche di pneumatici producono pneumatici richiesti dall'industria automobilistica.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$300.000	Gomma	Pneumatici	N/D	—



FABBRICA DI UTENSILI E BULLONERIA

Tutti i metalli prodotti nel gioco possono essere spediti a una fabbrica di utensili e bulloneria per essere convertiti in vari tipi di beni. Questa industria è disponibile nel 1800.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$200.000	Ferro, Acciaio, Alluminio	Beni	N/D	—



CHIANG KAI-SHEK



MINIERA DI URANIO

Una miniera di uranio produce la base per l'alimentazione di una centrale nucleare che produce energia elettrica. Questa industria non è disponibile prima del 1950.

ACQUISTO IN \$	DOMANDA	PRODUZIONE	QTÀ ANNUALE	BONUS
\$600.000	—	Uranio	2	—

ASSISTENZA TECNICA E RISOLUZIONE DEI PROBLEMI

Problemi con il gioco? Problemi con DirectX? L'audio non si sente? Leggete il file Leggimi.txt incluso nel CD di Railroad Tycoon II per avere informazioni aggiornate e le risposte alle domande più frequenti (FAQ).

Volete rivolgerci una domanda tecnica? Potete usare il modulo disponibile nel nostro sito Web (www.godgames.com/rrtii). Oppure potete inviarci un messaggio di posta elettronica all'indirizzo Support@godgames.com.

Se invece preferite parlare a voce con qualcuno del nostro staff di assistenza tecnica, chiamateci al numero (214) 303-1202 (U :S :A.). Il nostro orario di lavoro è dal lunedì al sabato, dalle 9.00 alle 19.00.

Infine, potete anche scriverci una lettera all'indirizzo:

Gathering of Developers
P.O. Box 565032
Dallas, TX 75356
Attn: Tech Support



WILLIAM WHEELWRIGHT



MINOR KEITH

RICONOSCIMENTI

Lo STAFF

SVILUPPO PopTop Software	RESPONSABILE CONTROLLO DI QUALITÀ Rich Kollmeyer	PROCESSO DI PRODUZIONE Terry Nagy
PROGETTAZIONE DEL GIOCO Phil Steinmeyer	AUDIO ED EFFETTI SONORI Paul Mullen	CONTROLLO DI QUALITÀ/ASSISTENZA TECNICA Rich Vos
PROGRAMMAZIONE Phil Steinmeyer	BUSINESS Gathering of Developers	RELAZIONI INTERNAZIONALI Harry Miller
GRAFICA Todd Bergantz Paul Mullen Frank Lutz David Deen	RESPONSABILE DEL MARKETING Jim Bloom	MARKETING/PR/ VENDITE Mike Wilson
RICERCHE STORICHE Franz Felsl	VENDITE/DISTRIBUZIONE Allan Blum	GLI ASSEgni DELLA POP TOP SONO STATI SPEDITI DA Rick Stults
PROGETTAZIONE SCENARI Franz Felsl Frank Lutz	MARKETING SUL WEB Scott Dudley	UFFICIO LEGALE Holt Foster
	PRODUZIONE AUDIOVISIVA Doug Myres	

COLLABORATORI INDIPENDENTI

MUSICA Jim Callahan	SUGGERIMENTI ESTERNI V.G. Diazoni Dean Hamilton Chris McMahon Pierre-Olivier Millette Rob Musselman
------------------------	--

ALTRI PARTNER

PUBBLICAZIONE EUROPEA ED AUSTRALIANA Take 2 Interactive	VENDITE Strategic Marketing Partners	TECNOLOGIA VIDEO SMACKER RAD Game Tools
DISTRIBUZIONE AMERICANA Alliance Inventory Management (AIM)	PACKAGING/PUBBLICITÀ PYRO	DOCUMENTAZIONE After Hours Productions
PUBLIC RELATIONS TSI Communications	TESTING E ASSISTENZA TECNICA Concrete Support	Il design originale di Railroad Tycoon è a cura di Sid Meier e Bruce Shelley
		Copyright PopTop Software, Inc. 1998

LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT

This LIMITED SOFTWARE WARRANTY AND LICENSE AGREEMENT (this "Agreement"), including the Limited Warranty and other special provisions, is a legal agreement between You (either an individual or an entity) and PopTop Software and Gathering of Developers I, Ltd., (collectively, the "Owner") regarding this software product and the materials contained therein and related thereto. Your act of installing and/or otherwise using the software constitutes Your agreement to be bound by the terms of this Agreement. If You do not agree to the terms of this Agreement, promptly return the software packaging and the accompanying materials (including any hardware, manuals, other written materials and packaging) to the place You obtained them, along with your receipt, for a full refund.

Grant of Limited Non-Exclusive License. This Agreement permits You to use one (1) copy of the software program(s) (the "SOFTWARE") included in this package for your personal use on a single home or portable computer. The SOFTWARE is in "use" on a computer when it is loaded into temporary memory (i.e., RAM) or installed into the permanent memory (e.g., hard disk, CD-ROM, or other storage device) of that computer. Installation on a network server is strictly prohibited, except under a special and separate network license obtained from Owner; this Agreement shall not serve as such necessary special network license. Installation on a network server constitutes "use" that must comply with the terms of this Agreement. This license is not a sale of the original SOFTWARE or any copy thereof.

Intellectual Property Ownership. Owner retains all right, title and interest to this SOFTWARE and the accompanying manual(s), packaging and other written materials (collectively, the "ACCOMPANYING MATERIALS"), including, but not limited to, all copyrights, trademarks, trade secrets, trade names, proprietary rights, patents, titles, computer codes, audiovisual effects, themes, characters, character names, stories, dialog, settings, artwork, sounds effects, musical works, and moral rights. The SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS are protected by United States copyright law and applicable copyright laws and treaties throughout the World. All rights are reserved. The SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS may not be copied or reproduced in any manner or medium, in whole or in part, without prior written consent from Owner. Any persons copying or reproducing all or any portion of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS, in any manner or medium, will be willfully violating the copyright laws and may be subject to civil or criminal penalties.

SOFTWARE Backup or Archiving. After You install the SOFTWARE into the permanent memory of a computer, You may keep and use the original disk(s) and/or CD-ROM (the "Storage Media") only for backup or archival purposes.

Restrictions. Other than as provided specifically in this Agreement, You are not permitted to copy or otherwise reproduce the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; modify or prepare derivative copies based on the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; distribute copies of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS by sale or other transfer of ownership; rent, lease, or lend the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS; or to display the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS publicly. You are expressly prohibited from transmitting the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS electronically or otherwise over the Internet or through any other media or to any other party. You are expressly prohibited from using or selling any unauthorized level packs, add-on packs or sequels based upon or related to the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS. You are expressly prohibited from selling or using any characters or other components of the game for any purpose. You are expressly prohibited from selling or otherwise profiting from any levels, add-on packs, sequels or other items created by utilization of the SOFTWARE's level editor. YOU ARE NOT PERMITTED TO REVERSE ENGINEER, DECOMPILE OR DISASSEMBLE THE SOFTWARE IN ANY WAY. Any copying of the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS not specifically allowed in this Agreement is a violation of this Agreement.

Limited Warranty and Warranty Disclaimers.

LIMITED WARRANTY. Owner warrants that the original Storage Media holding the SOFTWARE is free from defects in materials and workmanship under normal use and service for a period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by Your receipt. If for any reason You find defects in the Storage Media, or if you are unable to install the SOFTWARE on your home or portable computer, You may return the SOFTWARE and all ACCOMPANYING MATERIALS to the place You obtained it for a full refund. This limited warranty does not apply if You have damaged the SOFTWARE by accident or abuse.

CUSTOMER'S REMEDY. Your exclusive remedies, and the entire liability of Owner, shall be (i) replacement of any original Storage Media with the SOFTWARE or (ii) full refund of the price paid for this SOFTWARE. By opening the sealed software packaging, installing and/or otherwise using the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS, you hereby agree to waive any and all other remedies you may have at law or in equity. Any such remedies you may not waive as a matter of public policy, you hereby assign, or shall assign as they become available, over to Owner.

WARRANTY DISCLAIMERS. EXCEPT FOR THE EXPRESS LIMITED WARRANTY SET FORTH ABOVE, OWNER MAKES NO WARRANTIES, EXPRESS OR IMPLIED, ORAL OR WRITTEN, CONCERNING THE PRODUCTS OR ANY COMPONENT PART THEREOF. ANY IMPLIED WARRANTIES THAT MAY BE IMPOSED BY APPLICABLE LAW ARE LIMITED IN ALL RESPECTS TO THE FULLEST EXTENT ALLOWED AND TO THE DURATION OF THE LIMITED WARRANTY. OWNER DOES NOT REPRESENT, WARRANT OR GUARANTEE THE QUALITY OR THE PERFORMANCE OF THE SOFTWARE OR ACCOMPANYING MATERIALS OTHER THAN AS SET FORTH IN THE ABOVE LIMITED WARRANTY. OWNER ALSO DOES NOT REPRESENT, WARRANT OR GUARANTEE THAT THE SOFTWARE OR ACCOMPANYING MATERIALS' CAPABILITIES WILL MEET YOUR NEEDS OR THAT THE SOFTWARE WILL CONTINUOUSLY OPERATE, BE ERROR FREE, OR THAT PROBLEMS WILL BE CORRECTED. OWNER DOES NOT REPRESENT THAT THE SOFTWARE WILL OPERATE IN A MULTI-USER ENVIRONMENT.

NO ORAL OR WRITTEN INFORMATION OR ADVICE GIVEN BY OWNER, ITS DEALERS, DISTRIBUTORS, DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS, CONTRACTORS OR AFFILIATES SHALL CREATE ANY OTHER WARRANTY OR EXTEND OR EXPAND THE SCOPE OF THIS WARRANTY. YOU MAY NOT RELY ON ANY SUCH INFORMATION OR ADVICE.

SOME STATES DO NOT ALLOW LIMITATIONS ON HOW LONG AN IMPLIED WARRANTY LASTS, SO THE ABOVE LIMITATION MAY NOT APPLY TO YOU. THIS LIMITED WARRANTY GIVES YOU SPECIFIC LEGAL RIGHTS AND YOU MAY ALSO HAVE OTHER RIGHTS WHICH MAY VARY FROM STATE TO STATE.

LIABILITY LIMITATION. To the maximum extent permitted by applicable law, and regardless of whether any remedy set forth herein fails of its essential purpose, IN NO EVENT WILL OWNER, ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS OR AFFILIATES NOR ANYONE ELSE INVOLVED IN THE DEVELOPMENT, MANUFACTURE OR DISTRIBUTION OF THE SOFTWARE OR THE ACCOMPANYING MATERIALS BE LIABLE FOR ANY DAMAGES WHATSOEVER,

INCLUDING WITHOUT LIMITATION, DIRECT OR INDIRECT; INCIDENTAL; OR CONSEQUENTIAL DAMAGES FOR PERSONAL INJURY, PERSONAL PROPERTY, LOSS OF BUSINESS PROFITS, BUSINESS INTERRUPTION, LOSS OF BUSINESS INFORMATION, LOSS OF TEXT OR DATA STORED IN OR USED WITH THE SOFTWARE INCLUDING THE COST OF RECOVERING OR REPRODUCING THE TEXT OR DATA, OR ANY OTHER PECUNIARY LOSS, ARISING FROM OR OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THIS SOFTWARE. THIS LIABILITY LIMITATION APPLIES EVEN IF YOU OR ANYONE ELSE HAS ADVISED OWNER OR ANY OF ITS AUTHORIZED REPRESENTATIVES OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES. EVEN IF SUCH IS CAUSED BY, ARISES OUT OF OR RESULTS FROM THE ORDINARY, STRICT, SOLE OR CONTRIBUTORY NEGLIGENCE OF OWNER OR ITS DIRECTORS, OFFICERS, EMPLOYEES, AGENTS, CONTRACTORS OR AFFILIATES. SOME STATES DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OR LIMITATION OF INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES, SO THE ABOVE LIMITATION OR EXCLUSION MAY NOT APPLY TO YOU.

Product Support and Updates. This SOFTWARE is intended to be user-friendly and limited product support is provided by Owner as specified in the ACCOMPANYING MATERIALS.

Jurisdiction. TEXAS LAWS GOVERN THIS AGREEMENT, REGARDLESS OF EACH STATE'S CHOICE OF LAW PRINCIPLES, WITH A FORUM AND VENUE OF DALLAS COUNTY, TEXAS. This Agreement may be modified only by a written instrument specifying the modification and executed by both parties. In the event that any provision of this Agreement shall be held to be unenforceable, such provision shall be enforced to the greatest possible extent, with the other provisions of this Agreement to remain in full force and effect.

Entire Agreement. This Agreement represents the entire agreement between the parties, and supersedes any oral or written communications, proposals or prior agreements between the parties or any dealers, distributors, agents or employees.

U.S. Government Restricted Rights. The SOFTWARE and the ACCOMPANYING MATERIALS is provided with RESTRICTED RIGHTS (as found in 48 C.F.R. §52.227-7013). This provision only applies if the U.S. Government or any of its entities obtains this SOFTWARE either directly or indirectly. Owner created this SOFTWARE and the ACCOMPANYING MATERIALS exclusively with private funds. Additionally, information contained in this SOFTWARE and the ACCOMPANYING MATERIALS is a trade secret of Owner for all purposes of the Freedom of Information Act or otherwise. Furthermore, this SOFTWARE is "commercial computer software" subject to limited use as set forth in any contract that may be entered into between the seller and the governmental entity. Owner owns, in all respects, the proprietary information and proprietary data found in the SOFTWARE and the ACCOMPANYING MATERIALS.

U.S. DEPARTMENT OF DEFENSE PERSONNEL. Owner only sells this SOFTWARE and the ACCOMPANYING MATERIALS with "Restricted Rights" as defined in DFARS 52.227-7013 (also found at 48 C.F.R. §252.227-7013). Any U.S. Government use, duplication, or disclosure is subject to the restrictions including, but not limited to those found in the Rights in Technological Data clause at DFARS 52.227-7013 (48 C.F.R. §252.227-7013) that may be amended from time to time.

NON-DEPARTMENT OF DEFENSE PERSONNEL. Other governmental personnel are on notice through this Agreement that any use of this SOFTWARE and the ACCOMPANYING MATERIALS is subject to similar limitations as those stated above, including but not limited to, those stated in Commercial Computer SOFTWARE — Restricted Rights found in 48 C.F.R. §52.227-19, that may also be amended from time to time. Manufacturer is Owner at the location listed below.

U.S. Export Laws Prohibitions. By opening the sealed software packaging and/or installing or otherwise using the SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS, You also agree and confirm that the SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS and any of the SOFTWARE's direct products are not being and will not be transported, exported or re-exported (directly or indirectly through the Internet or otherwise) into (or to a national or resident of) any country forbidden to receive such SOFTWARE or ACCOMPANYING MATERIALS by any U.S. export laws or accompanying regulations or otherwise violate such laws or regulations, that may be amended from time to time. You also agree and confirm that the SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS will not be used for any purpose that may be restricted by the same laws and regulations.

Termination. This Agreement is valid until terminated. This Agreement ceases automatically (without any form of notice) if You do not comply with any Agreement provision. You can also end this Agreement by destroying the SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS and all copies and reproductions of the SOFTWARE and ACCOMPANYING MATERIALS and deleting and permanently purging the SOFTWARE from any client server or computer on which it has been installed.

Program Transfer. You may permanently transfer all of your rights under this Agreement, provided that the recipient agrees to all of the terms of this Agreement, and You agree to transfer all ACCOMPANYING MATERIALS and related documents and components and remove the SOFTWARE from Your computer prior. Transferring the SOFTWARE automatically terminates Your license under this Agreement.

Equitable Remedies You hereby agree that if the terms of this Agreement are not specifically enforced, Owner will be irreparably damaged, and therefore you agree that Owner shall be entitled, without bond, other security, proof of damages, to appropriate equitable remedies with respect any breach(es) of this Agreement, in addition to any other available remedies.

Owner If You have any questions regarding this Agreement, the enclosed materials, or otherwise, please contact in writing:

Gathering of Developers
2700 Fairmount Street
Dallas, Texas 75201
Attn: Customer Service

Railroad Tycoon II, the Railroad Tycoon II logo, PopTop Software, and the PopTop logo are trademarks of PopTop Software, Inc. Copyright © 1998 PopTop Software, Inc. All Rights Reserved.

Gathering of Developers and godgames are trademarks of Gathering of Developers, Inc. Copyright © 1998 Gathering of Developers I, Ltd. All Rights Reserved.

Microsoft and Windows 95, Windows 98 and Windows NT are registered trademarks of Microsoft Corporation. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

U.S. Government Restricted Rights

Manufactured in the U.S.A.

NOTE

