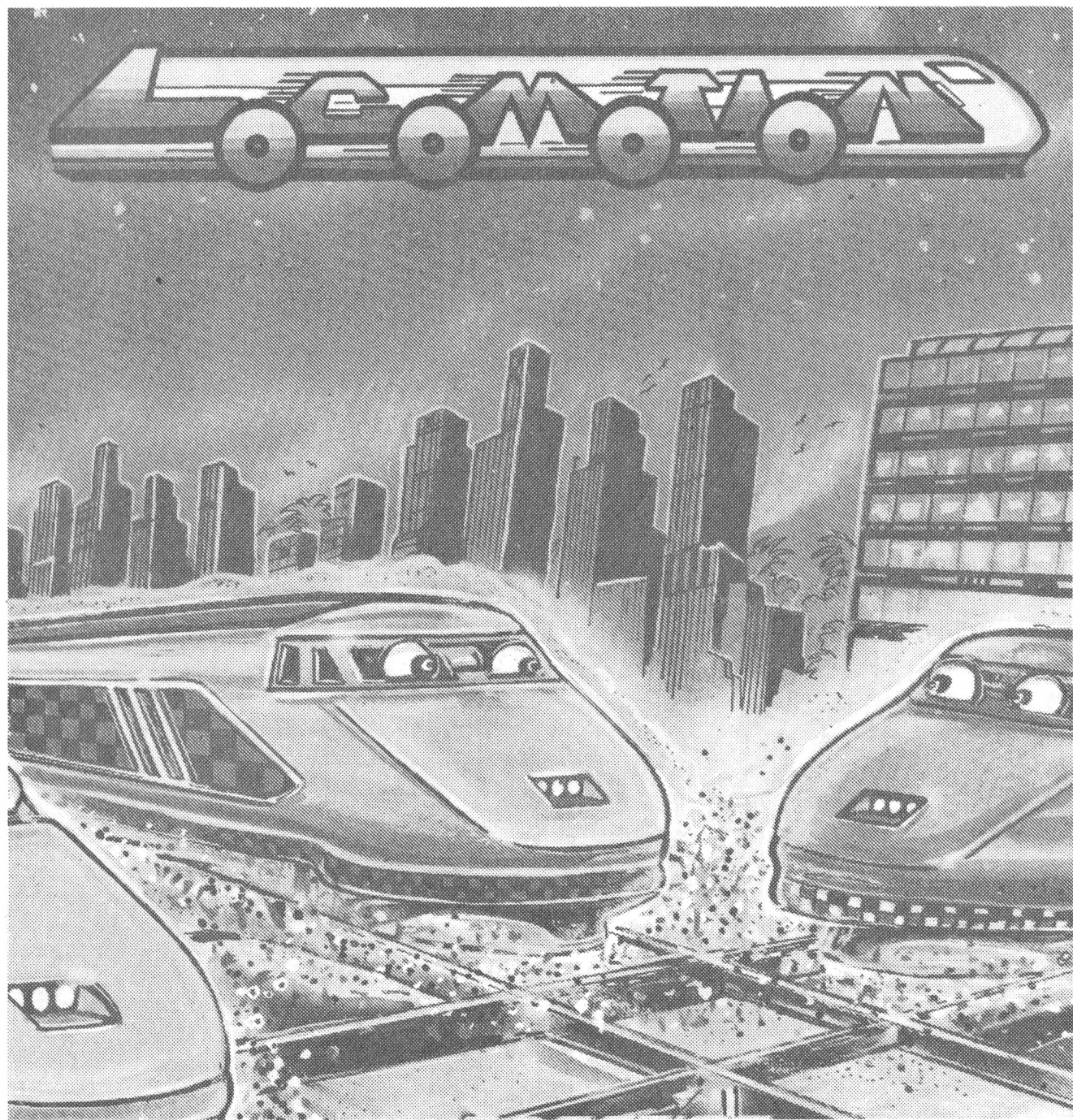






LOCOMOTION

Game Concept & Design: Andre Wüthrich

Amiga Version: Andre Wüthrich

Amiga Graphics: Harald Kuhn

Amiga Music: Matthias Steinwachs

PC Version: Gyula Szász

PC Graphics: Harald Kuhn

PC Music: Matthias Steinwachs

Atari ST Version: Dirk Haun

Atari ST Graphics: Harald Kuhn

Atari ST Music: Matthias Steinwachs

C-64 Version: Zsolt Szabó

C-64 Graphics: Zsolt Szabó

C-64 Music: Zsolt Szabó

Project Manager: Fritz Schäfer



ANLEITUNG

LADEN

Atari ST: Legen Sie die Spiel-Diskette ins Laufwerk und drücken Sie den Reset-Knopf am Computer. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet. Die Diskette darf nicht schreibgeschützt sein, und sie darf bis zu einem Reset des Computers nicht aus dem Laufwerk entnommen werden!

Amiga: Schalten Sie Ihren Computer ein und legen Sie die KICKSTART-Diskette ins eingebaute Laufwerk (nur Amiga 1000). Wenn der Computer die WORKBENCH-Diskette anfordert, legen Sie die Spiel-Diskette ein. Das Spiel wird jetzt geladen und automatisch gestartet. Die Diskette darf nicht schreibgeschützt sein, und sie darf bis zu einem Reset des Computers nicht aus dem Laufwerk genommen werden!

IBM PC: LOCOMOTION können Sie nicht von der mitgelieferten Diskette spielen. Zum Installieren legen Sie diese in Laufwerk A: oder B: ein und wechseln zu diesem. Geben Sie **INSTALL** ein, gefolgt von dem Laufwerk, auf das Sie installieren wollen. Das kann auch ein Diskettenlaufwerk sein, es sollten aber mindestens 800 KB verfügbar sein. Optional können Sie das Unterverzeichnis angeben, in das LOCOMOTION installiert werden soll.

Beispiel für eine Installation auf eine HD-Diskette:

INSTALL A: (installiert wird auf Laufwerk A: in das Verzeichnis LOCO.)

Beispiel für eine Installation auf die Festplatte:

INSTALL C: LM (sucht nach dem Verzeichnis LM auf der Festplatte C:.. Falls es nicht existiert, wird es erzeugt.)

Starten Sie LOCOMOTION, indem Sie (in dem entsprechenden Verzeichnis) **LOCO** eingeben. Es erscheint ein Menü, in dem Sie gefragt werden, ob Sie die EGA- oder VGA-Version in Deutsch oder Englisch spielen wollen. Drücken Sie **1**, **2**, **3** oder **4**, um das Spiel zu starten. Alternativ können Sie beim Programmaufruf die Grafikkarte als Parameter angeben, also zum Beispiel **LOCO 1** für die deutsche VGA-Version. Während des Spiels können Sie den Sound mit **F1** ein- und mit **F2** ausschalten.

C-64/128 Kassette: Wenn Sie einen C-128 haben, so schalten Sie diesen zuerst in den C-64 Modus. Legen Sie die Spiel-Kassette in den Rekorder und spulen Sie diese ggf. zurück. Drücken Sie am Computer die Tasten **SHIFT** und **RUN/STOP** gleichzeitig. Auf dem Bildschirm erscheint: "PRESS PLAY ON TAPE". Drücken Sie danach die **PLAY**-Taste am Rekorder. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.

C-64/128 Diskette: Wenn Sie einen C-128 haben, so schalten Sie diesen zuerst in den C-64 Modus. Legen Sie die Spiel-Diskette ins Laufwerk und geben Sie am Computer: **L O A D " : * " , 8 , 2 (RETURN)** ein. Das Programm wird jetzt geladen und automatisch gestartet.



SPIELBESCHREIBUNG

Das Eisenbahn-Quiz

Die Spieldiskette ist nicht kopiergeschützt; Sie können also für Ihren privaten Gebrauch unter Beachtung der Copyright-Regeln eine Sicherheitskopie anfertigen.

Zur Überprüfung, ob Sie ein geeigneter Lokomotivführer sind, erscheint nach dem Laden ein kleines Quiz über historische deutsche Lokomotiven. Die gewünschten Informationen können Sie den Beschreibungen am Ende dieser Anleitung entnehmen.

Sie können dieses Spiel auf dem Amiga, Atari ST und IBM PC mit einer (gut funktionierenden!) Maus spielen. Auf dem C-64 benötigen Sie einen Joystick, wobei dessen Feuerknopf die Funktion des linken Mausknopfs übernimmt und die SPACE-Taste die der rechten. Die PC-Version kann auch mit den Cursortasten in Kombination mit der SPACE- und der RETURN-Taste gespielt werden, wobei SPACE die linke und RETURN die rechte Maustaste ersetzt.

Das Titel-Menü

Das Spiel LOCOMOTION ist in 2 Teile untergliedert: einem Spielteil und einem Level-Editor, in dem Sie eigene Eisenbahn-Strecken konstruieren können. Im Titel-Menü können Sie durch Anklicken einer Textbox (SPIEL oder EDITOR) anwählen, in welchen Part Sie gelangen wollen. Es folgt als erstes die Beschreibung des Spielteils.

Die Spiel-Auswahl

Nachdem Sie die Textbox SPIEL angewählt haben, befinden Sie sich nun im SPIEL-AUSWAHL-MENÜ. Wählen Sie durch Anklicken einer grauen Box das Spiel aus, an das Sie sich wagen möchten. Die Boxen A bis L repräsentieren die fest eingebauten Spiele, wobei die Schwierigkeit von Spiel A bis Spiel L kontinuierlich zunimmt. Die Spiele M bis X können nur gestartet werden, nachdem sie von Ihnen mit Hilfe des Level-Editors selbst erstellt wurden. Wie dies gemacht wird, erfahren Sie weiter unten. Wenn Sie also ein Spiel gewählt haben, so klicken Sie START an. Falls Sie sich nur die Hiscore-Liste (Liste, in der die besten 8 Spieler eingetragen sind) eines Spiels anschauen möchten, so wählen Sie HISCORES an. Zu Beginn können Sie nur Spiel A anwählen. Sollten Sie die Level dieses Spiels gelöst haben, erhalten Sie automatisch ein Passwort für das nächste Spiel.

Die Spielaufgabe

Das Spielbrett besteht aus einem kleinen in sich geschlossenen Eisenbahnnetz, ähnlich dem einer Modelleisenbahn-Anlage. In diesem Netz befinden sich Bahnhöfe, Weichen und manchmal auch Kreuzungen und Ampeln. Jeder Bahnhof enthält zur



Unterscheidung einen Kennbuchstaben. Sobald sich nun auf einem solchen Bahnhof ein Zug zur Abfahrt bereit macht, wird unmittelbar neben diesem ein weißer Buchstabe angezeigt. Dieser gibt an, welchen Zielbahnhof der Zug erreichen möchte. Die Auswahl der Start- und Zielbahnhöfe erfolgt dabei zufällig.

Ihre Aufgabe ist nun denkbar einfach (oder auch nicht): Sorgen Sie durch Umstellen der Weichen und - wenn vorhanden - der Kreuzungen und Ampeln dafür, daß jeder Zug sein Ziel erreicht. Eine solche Weiche läßt sich durch direktes Anklicken verstellen. Dabei ist folgendes zu beachten: Leitet man einen Zug zu einem falschen Bahnhof, so wird er sofort wieder losfahren, um sein richtiges Ziel doch noch zu erreichen. Man kann diese Tatsache ausnutzen, um die Fahrt-Richtung eines Zuges zu drehen. Sie sollten jedoch aufpassen, daß nicht zwei Züge plötzlich aufeinander zufahren. Dann nämlich passiert genau das, was passieren muß

...

Im Bild befindet sich auch ein schwarzer Kasten, in dem sich 3 Zahlen befinden. Die große obere Zahl gibt an, wieviele Züge noch zu ihrem Ziel geleitet werden müssen, bis der Level erfolgreich beendet ist. Die mittlere Zahl gibt darüber Auskunft, wieviele Zusammenstöße noch toleriert werden. Dabei wird für jeden zerstörten Zug 1 Punkt abgezogen. Erreicht die Zahl den Wert 0, so ist das Spiel zu Ende. Ebenfalls zum Spielende kommt es, wenn die zur Verfügung stehende Zeit - die im Kasten unten dargestellt wird - abgelaufen ist. Dieser Zähler läuft umso schneller, je mehr Züge unterwegs sind. Daher sollten Sie die Züge möglichst schnell zu ihrem Ziel führen.

Wenn Sie im Spiel den rechten Mausknopf (Turbotaste) drücken, so beschleunigen Sie damit den Spielablauf und die maximale Geschwindigkeit. Sehr fortgeschrittene Spieler (und nur die!) können damit noch einige Zusatzpunkte erobern. Diese Funktion ist jedoch mit großer Vorsicht zu genießen ...

Sobald Sie einen Level erfolgreich gemeistert haben, so erhalten Sie Punkte. Und zwar für jede verbliebene Sekunde 2, für jeden verbliebenen Crash-Punkt 10 und für jeden erledigten Auftrag 8 Punkte sowie einige Extrapunkte für das Benutzen der Turbotaste. Sobald Sie den linken Mausknopf betätigen, startet der nächste Level. Pro Spiel sind 9 Levels zu überstehen. Bei Spielende oder wenn alle Levels gemeistert sind, können Sie sich - bei gutem Ergebnis - in die Hiscore-Liste eintragen. Tippen Sie dazu einfach Ihren Namen ein und schließen Sie mit RETURN ab. Die Liste wird automatisch auf Diskette gespeichert (nicht bei C-64 Kassette).

Sie können während des Spiels jederzeit die Taste P drücken, um sich oder den Lokomotivführern eine Pause zu gönnen. Mogeln können Sie damit aber nicht, den die Züge sind während der Pause nicht sichtbar. Es geht weiter, wenn ein zweites Mal P betätigt wird.

Das Spiel kann auch völlig abgebrochen werden. Dazu drücken Sie bitte die ESC-Taste (C-64: RUN/STOP).



Der Editor

In das Editor-Haupt-Menü gelangen Sie, wenn Sie im Titel-Menü die EDITOR-Box angeklickt haben. Zuerst müssen Sie die Nummer des Spiels (M bis X) anwählen, das Sie erzeugen (oder verändern) wollen. Nun können Sie eigene Spielbretter erstellen. Dazu klicken Sie bitte die Box BRETT-EDITOR an. Sie können dann mittels Maus einen Cursor auf einem 10x8 (NTSC-Amiga, Atari-ST, C-64 und IBM PC) Felder großen Spielbrett steuern. Mit dem rechten Mausknopf können Sie zwischen 3 verschiedenen Cursor-Modi wechseln. Mit dem Kreuz-Modus können GERADE Schienen-Stücke und mit dem Kreis-Modus können VIERTELKREIS-Stücke gelegt werden. Um ein solches Element zu setzen, drücken Sie den linken Mausknopf. Erscheint auf dem Bildschirm nicht das von Ihnen gewünschte Teilstück (z.B. ein waagerechtes statt einem senkrechten Schienenstück), so drücken Sie einfach mehrmals den linken Mausknopf, bis das richtige Element gesetzt ist. Natürlich ist es auch möglich, runde und gerade Schienenstücke miteinander zu verbinden. Im dritten Modus - dem S- oder Spezialmodus - können Bahnhöfe, Ampeln, Brücken aber auch Häuser, Flüsse, Bäume usw. gesetzt werden.

Bei der PC-Version finden Sie die zur Verfügung stehenden Elemente in der rechten oberen Ecke des Editors. Da nicht alle Spielelemente gleichzeitig dargestellt werden können, dient die rechte Maustaste zum Umschalten. Mit der linken Maustaste können Sie das Element auf ein Feld setzen, mit der rechten entfernen Sie es wieder.

Beim C-64 müssen Sie das Cursorfeld per Joystick löschen, indem Sie durch mehrfaches Drücken der Feuertaste den Cursor in ein Leerfeld verwandeln.

Beachten Sie, daß jedes Spielbrett mindestens einen Bahnhof (maximal 20) und ein Info-Feld (schwarzer Kasten) besitzen muß. Zudem darf eine Schiene nicht in einer Sackgasse enden.

Über die Tastatur erreichen Sie folgende Funktionen: mit der Taste **L** kann das ganze Spielfeld (Vorsicht!) und mit der Taste **DEL** das momentane Cursorfeld gelöscht werden. Mit **T** kann getestet werden, ob sich eine Sackgasse im Spielbrett befindet. Die erste vom Computer gefundene Sackgasse wird durch kurzes Aufblinken angezeigt. Mit den Tasten **1** bis **6** können Sie bestimmen, welche Landschafts-Grafik Sie für das Bild benutzen möchten. Zusätzlich können mit den Tasten **7**, **8**, **9** und **0** auch selbsterstellte Bilder benutzt werden (wie, erklären wir später). Schließlich können Sie mittels der Funktions-Tasten **F1**, **F2** und **F3** (C-64: **F1**, **F3** und **F5**) die verschiedenen Spielbretter anwählen. Jedes Spiel kann also maximal 3 Bretter benutzen. Sie müssen aber nicht unbedingt alle 3 Bretter kreieren. Mit der **ESC**-Taste (C-64: **RUN/STOP**) wird der Brett-Editor verlassen.

Auch wenn Ihnen der Umgang mit dem Brett-Editor anfänglich vielleicht etwas Mühe bereitet, so verzagen Sie bitte nicht. Er ist in der Tat gewöhnungsbedürftig. Mit der Zeit aber werden Sie Ihre Spielbretter immer schneller zusammenstellen können.

Sicherheitshalber sollten Sie Ihre erstellten Bretter jetzt auf Fehler hin untersuchen lassen, was mit Anklicken von **BRETT-TEST** erreicht wird. Der Computer zeigt dann in der roten Box die gefundenen Fehler an. Fehlermeldungen zu nicht benutzen Spielbrettern können natürlich ignoriert werden.



Klicken Sie jetzt die Box **PARAMETER** an.

Das Parameter-Menü

Nun werden für die 9 Levels des aktuellen Spiels die **Parameter** eingestellt. Jeder Level (Anwahl erfolgt unten rechts) hat seine eigenen Parameter (Eigenschaften):

- * **BRETT-NUMMER** kann von 1 bis 3 eingestellt werden, und bestimmt, welches der 3 Spielbretter benutzt wird.
- * **AUFTRÄGE** gibt an, wieviele Züge zu ihrem Ziel geleitet werden müssen.
- * **ZEIT/AUFTRAG** bestimmt, wieviele Sekunden dem Spieler pro Auftrag zur Verfügung stehen. Dieser Wert multipliziert mit der Anzahl Aufträge ergibt somit die Gesamt-Zeit.
- * **UNFALL-ZÄHLER** ist der Toleranz-Wert für Zusammenstöße.
- * **VERKEHRSAUFKOMMEN** bestimmt, wie schnell die Züge nach der Ankunft an ihrem Zielbahnhof wieder losfahren werden.
- * **MAXIMAL ZÜGE** gibt an, wieviele Züge auf dem Bildschirm maximal gleichzeitig zu kontrollieren sind.
- * **GESCHWINDIGKEIT** ist einfach die allgemeine Ablauf-Geschwindigkeit. Sie beeinflusst die Vorwarnzeit bei bald bereitstehenden Zügen, die Wartezeit der Züge am Startbahnhof, die Fahrgeschwindigkeit der Züge und die Geschwindigkeit, mit der die Uhr runtergezählt wird.
- * **ZIEL-ANZEIGE** ist eine Spezial-Option. Normalerweise wird hier **AN** eingestellt. Anderenfalls wird bei den Zügen die Anzeige, welcher Bahnhof das Ziel ist, wieder abgestellt, sobald der Zug losfährt. Verwenden Sie diese schwierige Option nur bei Leveln für fortgeschrittene Spieler.

Diese Parameter lassen sich nun durch Anklicken mit dem linken oder rechten Mausknopf verändern. Mit der **TEST-Box** kann geprüft werden, wie sich die Einstellungen in der Praxis auswirken. Falls nach Anklicken dieser Box nichts passiert, so befindet sich ein Fehler im Spielbrett. Sie sollten dann nochmal zum **Brett-Editor** zurück, um diesen zu beheben, oder die Brettnummer verstellen.

Durch die **ZURÜCK-Box** gelangen Sie wieder ins Editor-Haupt-Menü. Dort sollten Sie vor dem Verlassen des Editors das Spiel auf Diskette speichern, indem **SPEICHERN** angeklickt wird.

Die Verwendung eigener Grafiken (Amiga, Atari ST, IBM PC)

Sie können mit jedem handelsüblichen Grafikprogramm (z.B. Deluxe Paint) eigene Bilder in 16 Farben (PC VGA: 256 Farben) erstellen und im Spiel verwenden. Sie sollten dabei jedoch unbedingt nur mit Kopien Ihrer Spieldiskette arbeiten. Laden Sie bitte mit Ihrem Malprogramm das File 'Locotest.ilbm' aus dem Ordner **ILBM** ein und verändern Sie es nach Ihren Wünschen; bei der



Atari ST Version haben die Dateien die Endung '.iff', bei der PC-Version die Endung '.pcx' (Name der PC-Testdatei 'locot.pcx' (VGA 256 Farben) bzw. 'locotega.pcx' (EGA 16 Farben).

Der logische Aufbau der Elemente sowie die Position der Schienen dürfen dabei nicht verändert werden. Die Farbpalette Ihrer Grafik dürfen Sie frei wählen, wobei auf folgendes zu achten ist: Die Farben Nr. 7, 10 und 14 werden vom Programm zur Darstellung der Bahnhofsbuchstaben benutzt. Nr. 10 ist die Hintergrundfarbe, Nr. 14 die Ruhefarbe und Nr. 7 die Alarmfarbe. Ein Blick auf die Grafik 'Locotest.ilbm' verdeutlicht den Zusammenhang. Normalerweise sollten die 3 Farben einen starken Kontrast haben, damit die Buchstaben einwandfrei zu erkennen sind. Wenn Sie aber Ihren Levels und Grafiken den besonderen Touch geben wollen, können Sie diese 3 Farben ganz oder teilweise gleich machen. Dies hat zur Folge, daß man während des Spiels nicht direkt bzw. überhaupt nicht erkennt, wo welcher Bahnhof ist! Wenn man dann solch eine Grafik mit einem Level, der die Parameter-Option 'Ziel-Anzeige Aus' hat, kombiniert, dürfte auch für Profispieler, denen immer alles zu einfach ist, eine geeignete Herausforderung entstehen.

Am Schluß speichern Sie Ihr Werk unter dem Namen 'Loco#.ilbm' (bzw. '.pcx' oder '.iff' ab, wobei Sie das # durch eine der Ziffern 7, 8, 9 oder 0 ersetzen müssen. Beachten Sie bitte, daß das Spiel nur Grafiken akzeptiert, die im Format 320x200 in 16 Farben sind. (PC VGA 256 Farben)

VIEL SPASS BEIM SPIELEN !

LOCOMOTION (C) 1992 KINGSOFT

AUFGEPASST! Wenn Ihnen dieses Programm gefallen hat, so fragen Sie bei Ihrem Händler nach den neuesten KINGSOFT-Spielen oder fordern Sie heute noch unseren kostenlosen großen Gesamt-Katalog an mit einer Riesenauswahl an weiterer Software für Ihren Computer.

KINGSOFT GmbH, Grüner Weg 29, D-5100 Aachen, Tel. 0241/152051, Fax 0241/152054



LOCOMOTION QUIZ

Baureihe	Leistung in PSi	Höchstgeschwin- digkeit in km/h	Dienstgewicht in Mp	Länge über Puffer in cm	Befahrbarer Bogen- halbmesser in m	1. Baujahr
----------	--------------------	------------------------------------	------------------------	----------------------------	---------------------------------------	------------

Dampflokomotiven:

001	2240	130	109	2375	180	1925
003	1980	130	100	2391	180	1930
011	2350	140	111	2413	140	1937
012	2470	140	112	2413	140	1937
023	1785	110	83	2133	140	1950
038	1180	100	78	1859	140	1906
042	1975	90	101	2391	140	1958
044	1910	80	110	2262	140	1926
050	1625	80	87	2294	140	1939
055	1260	55	70	1829	100	1912
064	950	90	63	1240	140	1926
065	1480	85	89	1548	140	1951
078	1140	100	90	1480	180	1912
082	1290	70	77	1406	140	1950
086	1030	80	74	1392	140	1938
094	1070	60	74	1266	140	1914

Elektrolokomotiven:

103	8760	200	112	1950	140	1965
104	2980	130	94	1572	180	1934
110	5170	130	84	1610	100	1952
111	4920	150	83	1675	100	1975
112	5030	160	85	1649	100	1962
116	3180	120	111	1630	180	1926
117	3810	120	112	1595	140	1928
118	4130	140	108	1692	180	1935
119	5240	140	113	1692	180	1939
120	7620	160	84	1920	100	1979
132	1590	90	85	1301	180	1924
139	5030	110	86	1649	100	1959
141	3260	120	66	1566	100	1956
144	2880	90	79	1529	140	1931
145	2990	90	78	1529	140	1943
150	6120	100	126	1949	140	1957
151	9380	120	126	1949	140	1972
152	2990	90	140	1721	180	1925



LOCOMOTION QUIZ

Baureihe	Leistung in PSi	Höchstgeschwin- digkeit in km/h	Dienstgewicht in Mp	Länge über Puffer in cm	Befahrbarer Bogen- halbmesser in m	1. Baujahr
Elektrolokomotiven (Fortsetzung):						
160	1460	55	73	1110	140	1934
163	990	45	53	1020	140	1935
169	480	50	26	735	100	1909
175	2560	70	106	1538	180	1928
181	4410	150	84	1782	100	1967
182	3750	120	82	1644	100	1960
184	4490	150	84	1695	100	1968
191	2990	55	124	1670	180	1925
193	3400	70	117	1770	150	1933
194	4410	90	119	1860	180	1940
Diesellokomotiven:						
202	2500	140	80	1800	100	1971
210	2500	160	79	1640	100	1970
211	1100	100	62	1210	100	1958
212	1350	100	63	1210	100	1962
215	1900	130	79	1640	100	1968
216	1900	120	74	1600	100	1961
217	1900	120	79	1640	100	1965
218	2500	140	79	1640	100	1968
219	1900	130	77	1640	100	1965
220	2200	140	71	1853	100	1953
221	2700	140	78	1844	100	1962
230	2900	140	104	2027	100	1963
232	3800	160	121	2300	140	1963
236	360	55	41	924	80	1939
245	400	50	34	936	80	1956
260	650	60	48	1045	100	1957
265	650	80	54	1074	80	1956
270	200	55	26	800	80	1938
280	1100	100	58	1280	80	1952
288	2200	75	147	2251	100	1942
290	1350	70	77	1400	80	1964
291	1400	70	78	1400	80	1965

