

RAILROAD TYCOON II

MANUAL DO USUÁRIO





© 1998 Gathering of Developers. Todos os direitos reservados. É proibida a reprodução do software e dos manuais referentes a este produto. Os mesmos não podem ser reproduzidos, armazenados em sistemas de recuperação, veiculados na Internet ou World Wide Web, ou transcritos sob nenhuma forma ou através de quaisquer meios (eletrônico, mecânico, fotográfico, gravação, ou qualquer outra forma) sem a prévia aprovação por escrito do editor. O software e o manual referentes ao mesmo estão licenciados para Você, em conformidade com os termos e condições do Acordo de Garantia Limitada de Software e Acordo de Licença contidos no software e no material impresso que o acompanha.

Railroad Tycoon II (Magnata das Ferrovias II), o logo do Railroad Tycoon II, Software PopTop e o logo PopTop consistem em marcas registradas de PopTop Software, Inc. Gathering of Developers e os godgames (jogos mais vendidos) são marcas registradas de Gathering of Developers, Inc.

Microsoft, Windows 95, Windows 98 e Windows NT e DirectX são marcas registradas da Microsoft Corporation.

Todos os outros nomes, nomes de produtos e personagens mencionados neste manual consistem em denominações comerciais, marcas de serviço, nomes comerciais ou marcas registradas de suas respectivas companhias. Quaisquer outras marcas registradas são propriedade das respectivas companhias.

A cronologia histórica sobre ferrovias é uma cortesia de Randy Houk, do San Diego Railroad Museum

Manual do usuário produzido por After Hours Productions

Impresso nos Estados Unidos da América

Índice

| | |
|---|-----------|
| CAPÍTULO 1: INICIANDO | 1 |
| Sobre este Manual | 2 |
| Sobre Railroad Tycoon II | 3 |
| Mudanças do Railroad Tycoon para o Railroad Tycoon II | 4 |
| Instalação do Railroad Tycoon II. | 5 |
| Inicialização do Railroad Tycoon II | 6 |
| Capítulo 2: Tutorial | 7 |
| Sobre este Tutorial | 8 |
| Configurando um Jogo | 8 |
| Explorando a Interface Principal | 10 |
| Iniciando uma Companhia | 12 |
| Colocando sua Primeira Ferrovia | 13 |
| Construindo Estações | 14 |
| Comprando um Trem. | 15 |
| Entrando no Mundo dos Grandes Negócios. | 18 |
| Controlando Seu Império Ferroviário | 22 |
| Capítulo 3: Menu Principal | 23 |
| Ajuda de Navegação | 24 |
| Opções do Menu Principal | 24 |
| Um Jogador | 25 |
| Nova Campanha. | 25 |
| Carregar Campanha | 25 |
| Novo Cenário. | 26 |
| Carregar Cenário | 28 |
| Multijogador | 28 |
| Altos Placares | 28 |
| Créditos. | 28 |
| Sair | 28 |

| | |
|--|-----------|
| CAPÍTULO 4: INTERFACE PRINCIPAL | 29 |
| Ajuda de Navegação | 30 |
| As Quatro Partes da Interface Principa. | 31 |
| Navegando no Mapa. | 32 |
| Visualizando Construções e Terreno | 32 |
| Testando Seu Radar | 32 |
| Principais Ícones de Ação | 33 |
| Colocar Ferrovia | 33 |
| Construir Nova Estação | 34 |
| Demolir | 35 |
| Visão Geral do Mapa | 35 |
| Comprar Novo Trem | 35 |
| Mercado de Ações | 36 |
| Painel de Controle. | 36 |
| Opções de Arquivo | 38 |
| Caixa de Lista Central. | 38 |
| Display de Caixa | 40 |
| Data | 40 |
| | |
| Capítulo 5: Estações | 41 |
| Economia | 42 |
| O Papel das Estações. | 44 |
| Coleta e Entrega de Cargas. | 44 |
| Trens em Serviço | 44 |
| Tela com Detalhes de Estação | 45 |
| Melhorias Estruturais. | 45 |
| Oferta/Demanda de Cargas | 45 |
| | |
| Capítulo 6: Trens | 47 |
| Locomotivas. | 48 |
| Cargas | 48Get |

| | |
|---|-----------|
| Fazendo Seus Trens Andarem | 49 |
| Janela de Compra de Trem | 50 |
| Tela com Detalhes de Trem | 51 |
| Painel de Instrumentos. | 51 |
| Caixa de Lista de Linha/Consist | 52 |
| Informações sobre Trens/Estações | 53 |
| Roteador de Mapa/Lista de Vagões | 54 |
| Mais sobre Roteamento de Trem | 54 |
| Capítulo 7: Jogadores e Companhias. | 55 |
| Detalhe de Jogador. | 56 |
| Detalhe de Companhia | 57 |
| Capítulo 8: O Mercado de Ações | 61 |
| Ações 101 | 62 |
| Tela de Mercado de Ações. | 62 |
| Pessoal. | 63 |
| Corporativo. | 64 |
| Capítulo 9: Multijogador. | 65 |
| Entendendo Suas Opções de Multijogador. | 66 |
| Conectando Seu Jogo | 66 |
| TCP/IP. | 67 |
| IPX. | 68 |
| Modem. | 68 |
| Serial. | 69 |
| Configuração de um Jogo Multijogador | 70 |
| Jogando | 70 |
| Capítulo 10: Usando o Editor de Mapa | 71 |
| Começando Um Novo Mapa | 72 |
| Carregando um Mapa. | |

| | |
|---|-----------|
| Informações Básicas sobre o Editor | 74 |
| Navegando no Mapa. | 74 |
| Ferramentas de Edição de Mapa | 74 |
| Opções de Mapa | 78 |
| APÊNDICE. | 81 |
| Homens de Ferro | 82 |
| Cavalos de Ferro. | 91 |
| Indústrias. | 93 |
| Suporte Técnico e Resolução de Problemas | 101 |
| Créditos. | 102 |
| Acordo de Garantia Limitada e Licença de Software | 103 |



NESTE CAPÍTULO:

- SOBRE ESTE MANUAL
- SOBRE RAILROAD TYCOON II
- RAILROAD TYCOON VS. RAILROAD TYCOON II
- INSTALANDO O RAILROAD TYCOON II
- INICIANDO O RAILROAD TYCOON II

1

Iniciando



SOBRE ESTE MANUAL

As companhias que produzem jogos de computador sabem que a maioria dos jogadores não lê o manual - até o momento em que surge um problema. Quando isso acontece, o jogador comum deseja gastar o mínimo tempo possível com o manual (ou suporte técnico), e voltar direto para o jogo. Este manual foi elaborado exatamente para isso - fazer você jogar de forma razoavelmente rápida, fornecendo também referências fáceis de usar no jogo. O manual está dividido em nove Capítulos, organizados na ordem em que você vai precisar deles, se acaba de conhecer o Railroad Tycoon II:

- **Capítulo 1: Iniciando**, inclui informação sobre o jogo, mudanças feitas desde o Railroad Tycoon original, e instruções para instalação do Railroad Tycoon II.
- **Capítulo 2: Tutorial**, tem o objetivo de “carregar” você para jogar Railroad Tycoon II. Consulte este Capítulo para detonar o jogo e fazer um test drive.
- **Capítulo 3: Menu Principal**, fornece informação detalhada sobre o menu mais importante do jogo e todos os seus submenus.
- **Capítulo 4: Interface Principal**, cobre todas as funções disponíveis na Interface Principal do jogo. É aí que você vai passar a maior parte do tempo, por isso marque esta seção para consulta fácil.
- **Capítulo 5: Estações**, fornece uma visão geral do planejamento e colocação das Estações para uma rentabilidade máxima.
- **Capítulo 6: Trens**, a compra de um Trem, e a escolha de seus destinos e Cargas.
- **Capítulo 7: Jogadores e Companhias**, inclui informação detalhada sobre como controlar as finanças da sua companhia, além de seus bens pessoais.
- **Capítulo 8: Mercado de Ações**, tem tudo que você precisa saber para driblar o mercado e transformar seus concorrentes em mendigos.
- **Capítulo 9: Multijogador**, tem tudo que você precisa saber para configurar e jogar com vários jogadores.
- **Capítulo 10: Usando o Editor de Mapa**, cobre os conceitos básicos para criar seus próprios Mapas com o Editor embutido do Railroad Tycoon II.
- O **Apêndice** contém informação importante que vai além dos conceitos básicos do jogo, o que significa outra maneira de dizer - isto não se encaixou em nenhum outro lugar.

Além disso, Railroad Tycoon II vem junto com um arquivo Readme em CD ROM, assim como um breve (leia-se não-inclusivo) tutorial dentro do jogo, que duplica uma parte do conteúdo deste manual - para os 90 por cento de público que não lêem os manuais.

1630: A BEAUMONT IDEALIZA E CONSTRÓI ESTRADAS PARA VAGÕES PARA AS MINAS DE CARVÃO INGLESAS, USANDO PESADAS PRANCHAS NAS QUAIS OS CAVALOS PUXAM OS CARRINHOS E VAGÕES

1753: A PRIMEIRA MÁQUINA A VAPOR CHEGA DA INGLATERRA NAS COLÔNIAS.

1755: A PRIMEIRA MÁQUINA A VAPOR DA AMÉRICA É INSTALADA PARA BOMBEAR ÁGUA DE UMA MINA.



Sobre Railroad Tycoon II (Magnata das Ferrovias II)

Desde a invenção da roda, o homem sente-se obcecado por encontrar maneiras mais rápidas e eficientes de transportar pessoas e bens para locais distantes. Os antigos romanos usavam trilhos ou sulcos em suas estradas, para melhorar o fluxo e a velocidade do tráfego. Na década de 60, os mineiros colocavam pranchas de madeira sobre as quais passavam carroças puxadas a cavalo para aliviar o peso de suas cargas, e aumentar a velocidade na qual eles podiam extrair carvão e outras matérias-primas das minas. Entretanto, algumas coisas modificaram o mundo tão

dramática e rapidamente quanto o foi a introdução da energia a vapor durante os anos 1700, e a invenção da locomotiva a vapor em

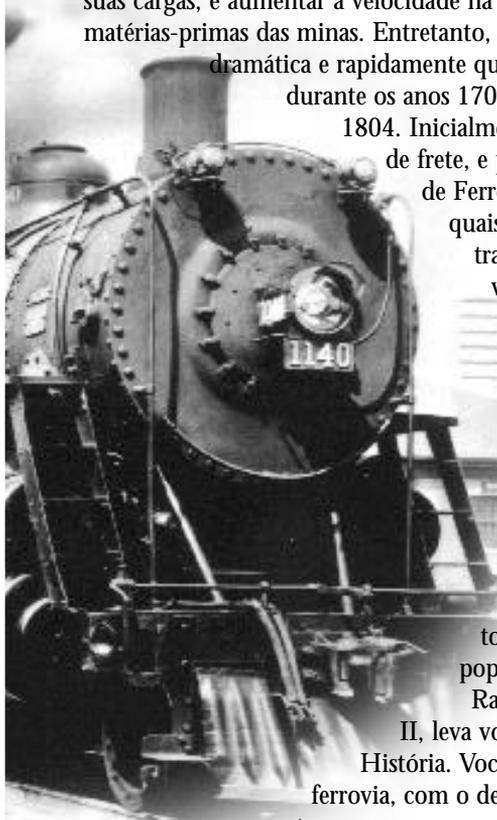
1804. Inicialmente substituindo o cavalo para trabalhos de frete, e por essa razão sendo apelidado de "Cavalo de Ferro", a locomotiva a vapor e as ferrovias nas quais ela rodava revolucionaram os meios de transporte, e inspiraram empresários visionários e gerações de compositores.

Praticamente da noite para o dia, tornou-se viável transportar Cargas através de grandes distâncias, e a indústria ferroviária rapidamente tornou-se a principal fonte de prosperidade dos proprietários de terras e dos próprios barões das ferrovias. Pela primeira vez, as viagens através de longas distâncias tornaram-se realidade, e novas indústrias, folclores e lendas foram criados para suprir todas as necessidades e sonhos de uma população agora com muito mais mobilidade.

Railroad Tycoon II, o Magnata das Ferrovias II, leva você de volta a este importante período da História. Você atua como presidente da sua própria

ferrovia, com o dever de ser melhor, mais rápido e mais esperto que seus concorrentes. Não só bom faro para negócios é

essencial, mas também uma boa dose de coragem para conquistar a glória de construir e operar seu próprio império de ferro. À medida em que seu império se expande, você terá a chance de trazer o transporte ferroviário às cidades que escolheu, fornecendo a elas os gêneros de que necessitam. Você também receberá várias tarefas cuja conclusão depende da sua habilidade de pensar mais rápido que seus concorrentes, transformar inimigos em aliados, e acima de tudo, satisfazer seus acionistas. O mercado de ações é uma outra área em que você pode apostar sua sorte, ou transformar seus rivais em pó. Você pode até contratar engenheiros, cada um com bônus exclusivos que contribuem para o seu sucesso, para assisti-lo nas operações diárias. Depois de ter atuado no papel de presidente, você estará pronto para assumir o papel de outros jogadores em modo multijogador, ou mesmo desenhar seus próprios Mapas e refazer a História como achar adequado, no extensivo editor de Mapa, neste jogo minucioso, viciante e altamente divertido.



1758: UMA LEI DO PARLAMENTO FUNDA A MIDDLETON RAILWAY EM LEEDS. POR ISSO, MIDDLETON ALEGA SER A MAIS ANTIGA FERROVIA DO MUNDO.

1769: O FRANCÊS NICHOLAS CUGNOT CONSTRÓI UMA CARRUAGEM A VAPOR.

1774: O INGLÊS JAMES WATTS CONSTRÓI A PRIMEIRA MÁQUINA ESTACIONÁRIA "MODERNA".

Railroad Tycoon vs. Railroad Tycoon II

Railroad Tycoon II é a seqüência do premiado simulador Railroad Tycoon (Magnata das Ferrovias). Apesar de não incluir alguns dos mesmos recursos atualizados de diversas formas, existem algumas diferenças importantes nos dois jogos. Railroad Tycoon II apresenta:

- **Melhor recursos gráficos** - idealizado para rodar em resolução de 1024 x 768, Railroad Tycoon II é um jogo muito mais impressionante visualmente do que o seu antecessor.
- **Vídeo em Full-motion** – Como uma melhoria para as ações do jogo, foram incluídos videoclips em vários estâgios.
- **Mais tipos de máquinas e Cargas** – Com mais de 60 máquinas disponíveis e 34 tipos de cargas, você nunca ficará sem opções quando estiver construindo seu império.
- **Um sistema de mercado financeiro mais forte** – O modelo econômico do Railroad Tycoon II é o mais próximo possível do mundo real, permitindo a você até influir nas ações dos seus concorrentes, vendendo na alta e usando outras táticas imperialistas.
- **Redes industriais mais extensas** - Mais tipos de Cargas são produzidos, levando a relações econômicas desenvolvidas entre os destinos.
- **Territórios**- Os seus direitos em certas áreas irão depender de suas relações dentro daquela área. Sendo assim, trate bem os seus vizinhos!
- **Mais tempo** - O jogo compreende os anos de 1804 a 2020, permitindo que você presencie o crescimento inicial das ferrovias de locomotivas a vapor, o poder dos diesels, e a moderna era das máquinas movidas a eletricidade.
- **Quase duas vezes mais presidentes**- Seja qualquer um dos 40 presidentes, desde Otto von Bismarck até William Wheelwright.
- **Gerentes** - Selecione entre 40 gerentes com seus próprios bônus operacionais.
- **Campanhas** - Um cenário com 18 campanhas, começando com cenários simples, modificando-se até cenários mais sofisticados e desafiadores, quando você estiver pronto.
- **Mais opções de configuração** - Configure o jogo da maneira que você quiser jogar, escolha e jogue com Mapas separadamente do modo Campanha.
- **Modo Caixa de Areia** - Jogue sem estar em nenhum modo econômico ativo, com todo o tempo e recursos do mundo. Isto é ótimo para aprender sobre o design básico de ferrovias, e também sobre relações industriais.
- **Modo Multijogador**- - Jogue contra outros jogadores humanos em uma rede de zona local (LAN) ou na Internet.
- **Música em CD de qualidade** - Sistema de som atualizado, incluindo música adequada para dar o tom certo ao domínio industrial de seus rivais.
- **Ambiente de Mapa em 3D** - Visualize os recursos de terrenos atuais, incluindo árvores, colinas e rios, e gire o Mapa em qualquer direção para visualizar melhor seu patrimônio.
- **Editor Completo para Mapas e eventos** - Construa (ou importe) Mapas customizados, e planeje cada detalhe para os concorrentes de computador disponíveis e cronograma de eventos.

1776: SÃO COLOCADAS CANTONEIRAS DE FERRO BATIDO SOBRE DORMENTES DE MADEIRA NAS ESTRADAS INGLESAS.

1784: MURDOCH, E SEU SÓCIO WATTS, CONSTROEM UM MODELO DE MÁQUINA A VAPOR QUE RODA A UMA VELOCIDADE DE 6 A 8 MH (MILHAS POR HORA).

1789: O INGLÊS WILLIAM JESSUP DESENHA SEUS PRIMEIROS VAGÕES COM RODAS COM FLANGES.

Instalando o Railroad Tycoon II

Para rodar o Railroad Tycoon II, seu computador deve atender aos seguintes *requisitos básicos*:

- Windows 95/98 ou Windows NT 4.0 ou outra versão mais recente.
- Processador Pentium 133MHz ou superior.
- No mínimo 16MB de memória de RAM instalada.
- Drive de CD-ROM de 4x (ou superior).
- Sua placa gráfica e o monitor devem ter capacidade de resolução de 1024 x 768 e 16- ou 8-bit de profundidade de cor.
- Você deve ter o programa MS DirectX 5.0 ou superior instalado. Se não tiver, você pode instalar o mesmo como parte integrante do processo de instalação do Railroad Tycoon II.
- Você deve ter no mínimo 130 MB de espaço disponível no seu disco rígido.

Para instalar Railroad Tycoon II em seu computador:

- 1 Ligue seu computador e inicie o Microsoft Windows 95 ou superior, ou Microsoft Windows NT 4.0 ou superior.
- 2 Remova o CD do Railroad Tycoon II da sua capa e insira o mesmo em seu drive de CD-ROM.
- 3 Caso a função AutoPlay esteja ativada, aparecerá um menu quando o drive fechar. Selecione **Instalar**, e siga as instruções na tela.

ou

Se AutoPlay não estiver ativado, você terá que instalar manualmente o programa; dê um clique duplo sobre o ícone **Meu Computador** em seu desktop, dê um clique duplo sobre o item do seu drive de CD-ROM, e dê um clique duplo sobre o ícone de **Setup.exe** ícone. Clique em **Instalar** quando a tela de configuração aparecer, e siga as instruções na tela.

Se tiver problemas durante a instalação, consulte a seção de resolução de problemas do arquivo **Readme.txt** no CD do Railroad Tycoon II.

Para desinstalar o Railroad Tycoon II

- 1 Ligue seu computador e inicie o Microsoft Windows 95 ou mais recente, ou Microsoft Windows NT 4.0 ou mais recente.
- 2 Insira o CD do Railroad Tycoon II em seu drive de CD-ROM.
- 3 Clique o botão **Iniciar** na barra de tarefas, selecionar **configurações**, **Painel de Controle**. Dê um clique duplo em **Adicionar/Remover Programas**, selecione **Railroad Tycoon II**, clique em **Adicionar/Remover** para desinstalar o programa.

1800: OLIVER EVANS, AMERICANO, CRIA A PRIMEIRA MÁQUINA A VAPOR ESTACIONÁRIA DE ALTA PRESSÃO SEM CONDENSÇÃO.

1804: OLIVER EVANS CONSTRÓI O PRIMEIRO BARCO A VAPOR (PESO: 4.000 LB.).

Iniciando Railroad Tycoon II

Depois de instalar o Railroad Tycoon II, existem três maneiras de iniciar um jogo. Você pode:

- Clicar no botão Iniciar da barra de tarefas, selecionar Programas, depois selecione Railroad Tycoon II para rodar o programa;
ou
- Se a função AutoPlay estiver desativada, clique em Jogar no menu do Railroad Tycoon II que aparece quando você insere o CD no drive;
ou
- Abra o Explorer do Windows e vá para o diretório onde você instalou o Railroad Tycoon II. No diretório Principal da pasta onde está localizado o jogo, dê um clique duplo no ícone Rt2.exe para rodar o programa.

Recoste-se em sua cadeira e divirta-se com a abertura cinematográfica. Depois que o vapor se dispersa, você verá o menu Principal do Railroad Tycoon II. Se você é do tipo impaciente, que mal pode esperar para reviver e reconstruir os anos decisivos no desenvolvimento do transporte ferroviário, você pode clicar à vontade pelo jogo, para satisfazer seu caráter impaciente. Se você quiser instruções sobre como manter seus Trens rodando pontualmente e ter lucros, passe para o Capítulo 2, Tutorial, que dá a você uma visão geral básica dos elementos básicos do Railroad Tycoon II (página 7). Para uma visão geral inclusiva de cada menu, item, e função do jogo, por favor consulte o Capítulo 3, Principal Menu, e Capítulo 4, Interface Principal (páginas 23 e 29, respectivamente).

1804: MATTHEW MURRAY DE LEEDS, INGLATERRA, INVENTA A LOCOMOTIVA A VAPOR QUE RODA SOBRE TRILHOS DE MADEIRA. É PROVAVELMENTE A PRIMEIRA MÁQUINA FERROVIÁRIA A VAPOR VISTA POR RICHARD TREVITHICK ANTES DE CONSTRUIR SUA LOCOMOTIVA.

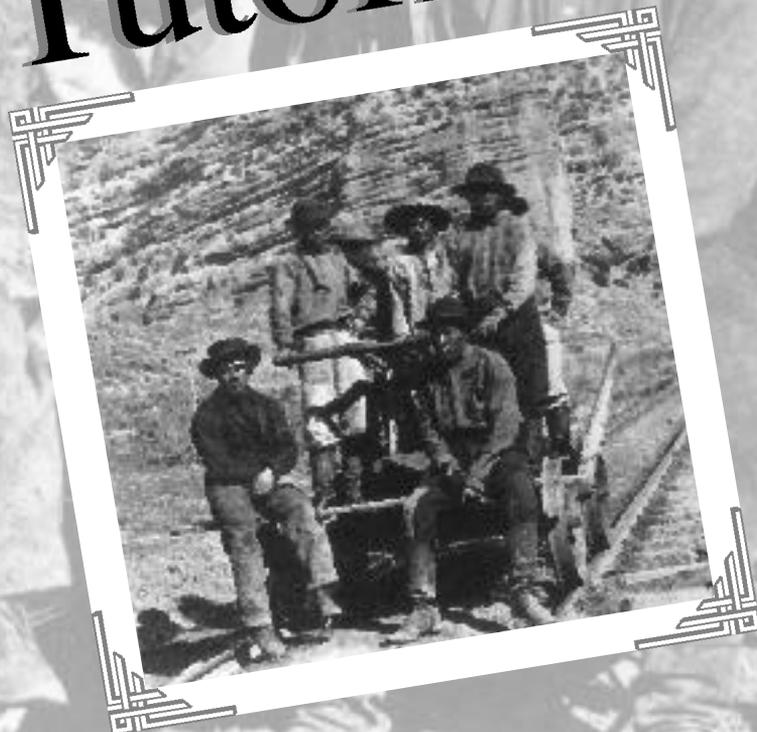


NESTE CAPÍTULO:

2

- SOBRE ESTE TUTORIAL
- CONFIGURANDO UM JOGO
- EXPLORANDO A INTERFACE PRINCIPAL
- INICIANDO UMA COMPANHIA
- COLOCANDO SUA PRIMEIRA FERROVIA
- CONSTRUINDO ESTAÇÕES
- CONSTRUINDO UM TREM
- ENTRANDO NO MUNDO DOS ALTOS NEGÓCIOS
- CONTROLANDO SEU IMPÉRIO DAS FERROVIAS

Tutorial



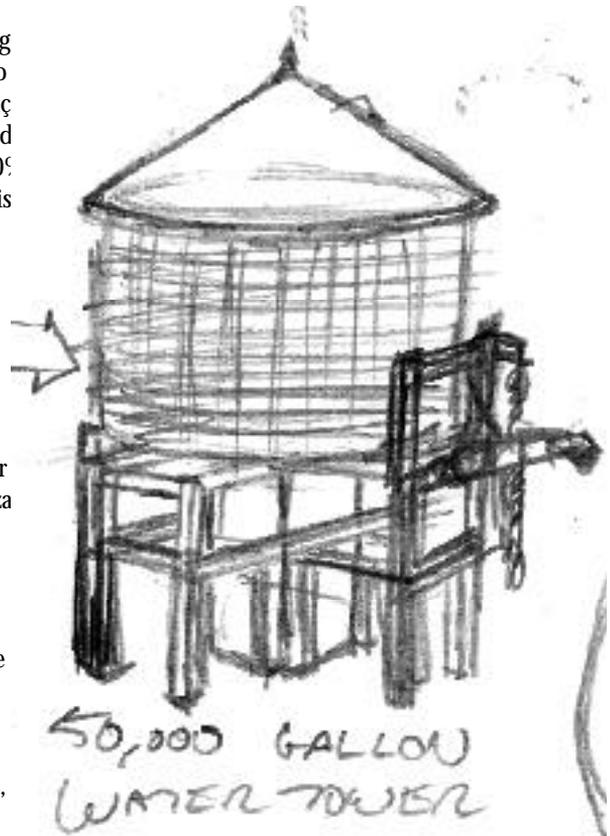
1804: RICHARD TREVITHICK DE CORNWALL CONSTRÓI UMA LOCOMOTIVA 40 SI A VAPOR PARA A WELSH PENYDARRAN RAILROAD.

1808: TREVITHICK CONSTRÓI UMA FERROVIA CIRCULAR NA TORRINGTON SQUARE EM LONDRES. A CARRUAGEM A VAPOR DO TIPO "ALCANÇE-ME QUEM PUDE" PESA 10 TONELADAS E RODA A 15 MILHAS POR HORA.

Sobre este Tutorial

Esta seção fornece uma breve visão g básicos do Railroad Tycoon II. Não inclusiva de cada menu, item, e func mas põe você jogando bastante rápid contanto que você faça parte dos 10% de público que realmente lê manuais

Você não tem que completar este tutorial para jogar. Na verdade, se você é uma daquelas pessoas que gostar de ir direto ao ponto, você pode consultar o breve tutorial dentro do jogo e clicar ao longo do jogo, para satisfazer seu caráter impaciente. Entretanto, se você tiver alguns minutos, podemos economiza muito do seu tempo, mostrando a você como fazer as coisas que você precisa para manter seus Trens rodando pontualmente e ter lucros. Para ter uma visão geral inclusiva de cada menu, item, e função do jogo, consulte no Capítulo 3, o Menu Principal, e no Capítulo 4, a Interface Principal (páginas 23 e 29, respectivamente).



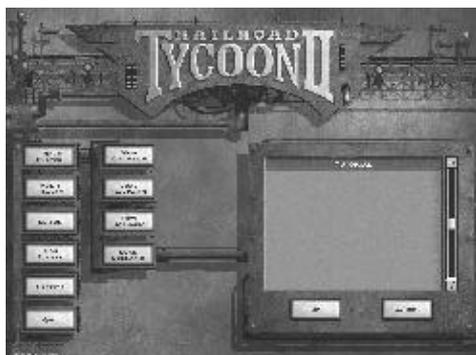
Configurando um Jogo

Depois de iniciar o jogo, você estará na tela do Menu Principal. Este é seu bloco de lançamento para iniciar novos jogos, carregar jogos já salvos, iniciar jogos em modo multijogador, etc. O tutorial é baseado em um cenário de só um jogador. Vamos lá...

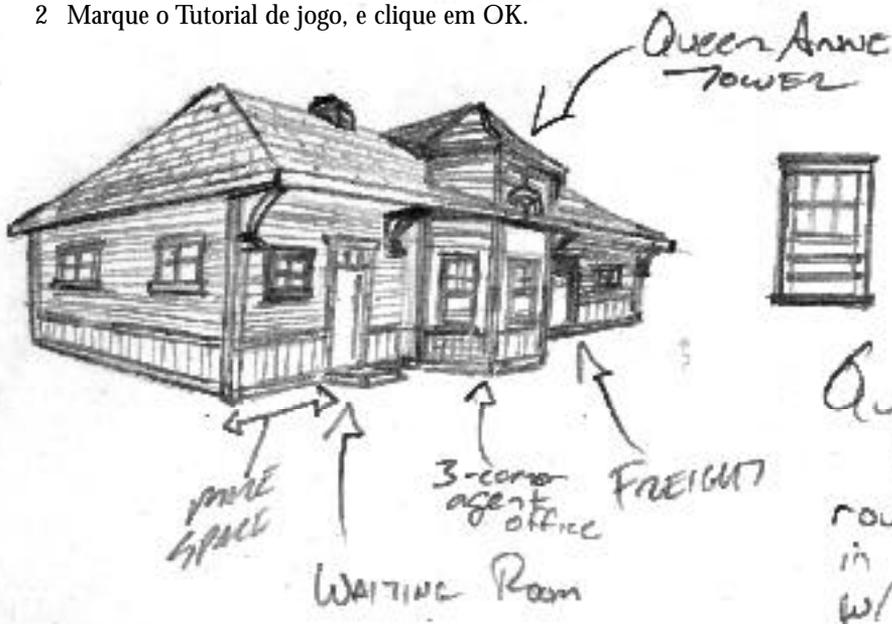
RAILROAD TYCOON II CONTÉM TAMBÉM UM TEXTO TUTORIAL DENTRO DO JOGO PARA QUEM SE RECUSA A ABRIR UM MANUAL. AQUELE TEXTO É UMA VERSÃO DETALHADA ESTE CAPÍTULO. UMA VEZ QUE VOCÊ DEMONSTRE SUA INTENÇÃO DE LER O MANUAL INDO ASSIM TÃO LONGE, VOCÊ PODE DESATIVAR O TEXTO EXIBIDO DENTRO DO JOGO, SE QUISER.



- 1 No Menu Principal, selecione Só Um Jogador, e depois Carregar Cenário. Um Painel se abrirá à direita, permitindo que você selecione o jogo deseja carregar.



- 2 Marque o Tutorial de jogo, e clique em OK.



1812: AS PRIMEIRAS LOCOMOTIVAS QUE TIVERAM SUCESSO COMERCIALMENTE, USANDO O DRIVE BLENKINSOP COM PINHÃO E CREMALHEIRA, INICIAM OPERAÇÕES NA MIDDLETON RAILWAY. ESTE FOI O PRIMEIRO USO REGULAR GERADOR DE RECEITAS DA TRACÇÃO A VAPOR, DIFERENTEMENTE DA OPERAÇÃO EXPERIMENTAL.

Explorando a Interface Principal

Quando você entrar no jogo Principal, você será saudado por uma janela sobreposta explicando o objetivo deste jogo. Por favor leia cuidadosamente. Recapitulando, seu objetivo é atingir 10 milhões de dólares em patrimônio pessoal no ano de 1900. Isto significa que deve acumular um total combinado entre dinheiro e bens em ações de pelo menos 10 milhões de dólares no ano de 1900. Se você atingir \$25 ou \$50 milhões no ano de 1900, você terá uma vitória maior. Clique sobre o botão OK para fechar a janela.

A seguir, pressione a tecla PAUSE duas vezes. Você verá que o jogo vai alternar-se entre modo pausa e velocidade de jogo "3". Por enquanto você vai deixar o jogo em pausa, para poder olhar em volta e configurar sua ferrovia sem pressão de tempo. Quando estiver tudo configurado, você pode continuar a pressionar a tecla PAUSE novamente ou pressionar as teclas de Mais (+) e Menos (-).



Há quatro seções na Interface Principal:

- JANELA PRINCIPAL (A)- É onde o jogo efetivamente acontece. Considere esta como a sua janela para o mundo. Os quatro ícones de formato oval na lateral inferior direita da janela permitem a você modificar sua visão girando a janela, ou dando um zoom para dentro e para fora.
- ÁREA DE RADAR (B) – Na lateral inferior esquerda há uma visão de radar que permite a você movimentar-se pelo Mapa sem ter que usar a barra de rolamento.
- CAIXA DE LISTA CENTRAL (C)- Na caixa retangular à direita da Área do Radar está a Caixa de Lista – o centro nervoso do seu império. Use as quatro abas para visualizar resumos das Estações, Trens, Jogadores e Companhias. Esta área também possui o dinheiro disponível para a sua companhia, e à esquerda das abas, a data atual.
- CAIXA DE ATIVIDADE (D)-A área na lateral inferior direita é a janela de Mensagem. Você vai receber várias mensagens durante todo o jogo, e pode acessá-las aqui.

1812: O CORONEL AMERICANO JOHN STEVENS PUBLICA UM PANFLETO CONTENDO: "DOCUMENTOS QUE PODEM COMPROVAR AS VANTAGENS SUPERIORES DAS FERROVIAS E CARRUAGENS A VAPOR EM RELAÇÃO À NAVEGAÇÃO POR CANAL." ELE TAMBÉM AFIRMA, "NÃO VEJO NADA QUE IMPEÇA UMA CARRUAGEM A VAPOR DE MOVER-SE A UMA VELOCIDADE DE 100 MILHAS POR HORA."

Visão Geral de Mapa

Com o jogo em Pause, a primeira coisa que você precisa fazer é olhar um pouco à sua volta. O ícone de Visão Geral de Mapa permite a você visualizar recursos no Mapas - uma parte crucial no planejamento de sua primeira rota.



1 Clique no ícone de Visualização de Mapa – o quarto ícone na parte inferior esquerda da tela, onde aparece a imagem de um globo. Na Caixa de Lista você verá uma representação gráfica de todos os recursos (Cargas) disponíveis no jogo.

- 2 Passe o cursor do mouse sobre qualquer recurso para marcá-lo temporariamente no Mapa. Dando um clique sobre qualquer recurso você ativa e desativa a visão daquele recurso. Você pode selecionar múltiplos recursos, ou sobrepor todos os recursos no Mapa simultaneamente, clicando o botão “Todos”. Um suprimento de recurso é exibido em branco; a demanda por ele é exibida em amarelo.
- 3 Movimente o cursor do mouse para as extremidades da tela para rolar o Mapa na direção que desejar. Se você desejar deslocar-se rapidamente para outra área do Mapa, clique sobre aquela área na Área de Radar.
- 4 Faça experiências com a visão geral. Seu objetivo é de localizar áreas onde exista concentração de recursos e de indústria (oferta e demanda) que necessitem-se mutuamente. As localizações dos recursos são aleatórias, e mudarão a cada vez que você jogar. Para retornar à visão da caixa de lista normal, clique sobre o botão Cancelar na parte inferior da Caixa de Lista.

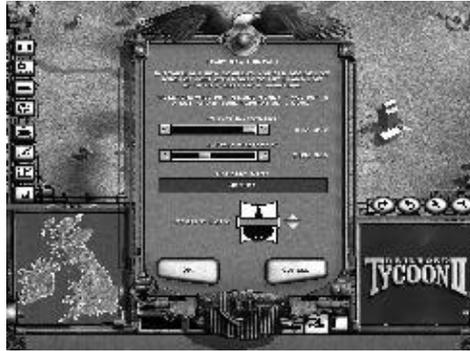


1813: O INGLÊS WILLIAM HEDLEY CONSTRÓI E PATENTEIA UMA LOCOMOTIVA 50 PSI E UMA FERROVIA QUE TRANSPORTA 10 VAGÕES DE CARVÃO A 5 MILHAS POR HORA-IGUAL A 10 CAVALOS.

1814: O INGLÊS GEORGE STEPHENSON CONSTRÓI BLUCHER, SUA PRIMEIRA MÁQUINA DE FERROVIA. ESTA MÁQUINA TRANSPORTA 30 TONELADAS A 4 MILHAS POR HORA, MAS NÃO É EFICIENTE.

Iniciando uma Companhia

Antes de começar a colocar vias férreas para conectar os recursos que localizou, você precisa ser dono de uma companhia.



1815: A SEGUNDA MÁQUINA DA STEPHENSON'S TINHA SEIS RODAS E UMA CALDEIRA MULTITUBULAR.

1821: O INGLÊS JULIUS GRIFFITHS PATENTEIA UMA LOCOMOTIVA DE PASSAGEIROS.

- 1 Clique sobre a aba de Companhia na Caixa de Lista (aquela localizada mais à direita.) Dê um clique duplo em Iniciar uma nova companhia. Quando você iniciar uma nova companhia, você decide quanto você mesmo irá investir na companhia, assim como quanto você aceitará de outros investidores. Em geral, você deve aceitar um valor pequeno dos investidores, se planeja tornar-se proprietário integral da companhia, mas você pode escolher aceitar mais para obter bastante capital de giro.
- 2 Para este tutorial, deslize os cursores de Investimento de Jogador e Investimento Externo até o final para o lado direito. Isto lhe dará um total em dinheiro de \$1,650,000 para gastar.
- 3 Digite um nome para sua companhia na caixa de Nome da Companhia, ou use o nome predefinido (default). Uma vez na caixa de Nome da Companhia, pressione ESC se quiser sair da caixa sem fazer mudanças, ou ENTER se quiser manter o nome que digitou.
- 4 Selecione um logotipo de Companhia usando o cursor para cima e para baixo, ou use o logotipo que lhe foi fornecido. Clique OK para aceitar suas seleções e inicie sua companhia.
- 5 De volta à Interface Principal, você verá o logo e o nome de sua companhia, o dinheiro que tem disponível, e seus lucros (que são \$0K no momento) na Caixa de Lista.



Colocando sua Primeira Ferrovia

Agora que você iniciou uma companhia, é hora de ir direto ao ponto. A primeira coisa que precisa fazer é encontrar uma rota apropriada. Você verá que a cidade de Slough tem a localização ideal para ser o centro do seu novo império. Slough fica próxima da zona localizada mais ao sul do Mapa e a oeste da cidade de Londres.

- 1 Com o jogo em pausa, dê um clique sobre o ícone Colocar Ferrovia- o ícone de cima do lado direito da Interface Principal, que se parece com trilhos de ferrovia – para começar a assentar vias férreas. O cursor do seu mouse mudará para um ícone de trilho.
- 2 A Caixa de Lista oferece duas opções de linha, Linha Simples ou Linha Dupla. Selecione Linha Simples por enquanto. A terceira opção é do tipo ponte, que é selecionada clicando em um dos dois ícones do lado direito da Caixa de Lista. Selecione Pontes de Madeira (a imagem do topo).



- 3 Para colocar trilhos, posicione o cursor entre a fazenda de ovelhas e o rancho de criação de gado a leste de Slough, depois clique e segure o botão esquerdo do mouse.

Enquanto o botão esquerdo estiver pressionado, você pode movimentar o cursor pela tela, arrastando sua ferrovia com ele. Arraste o cursor em direção a Oxford (mais a oeste), o próximo destino. Você irá notar que há números brancos, verdes, e amarelos ao longo de toda a ferrovia. Os números brancos representam os custos de cada peça da ferrovia. Os números verdes e amarelos representam o grau (aclive) de cada seção da ferrovia. Os números amarelos são aclives (os vermelhos são os mais íngremes), que irão diminuir a velocidade de seus Trens. Os graus mais íngremes não são aconselháveis, portanto antes de liberar seu cursor, pressione a tecla ESC para liberar a ferrovia proposta. Agora clique e arraste as seções menores da ferrovia, soltando o botão esquerdo do mouse ao final de cada seção curta. Trace sua ferrovia ao redor da colina.

- 4 Quando você achar que a rota da sua ferrovia está satisfatória, dê um clique sobre o botão de ferrovia novamente (em cima à esquerda) para sair do modo colocar vias férreas.

1824: A CONSTRUÇÃO COMEÇA NA PRIMEIRA OFICINA DE LOCOMOTIVAS EM NEW CASTLE, INGLATERRA

1824: O INGLÊS DAVID GORDON PATENTEIA UMA MÁQUINA A VAPOR COM BRAÇOS QUE IMITAM A AÇÃO DAS PERNAS E CASCOS DOS CAVALOS. NÃO TEVE SUCESSO.

Construindo Estações

Colocar Ferrovia é apenas o começo. A seguir, você precisa configurar as Estações a fim de tornar os recursos disponíveis para seus Trens.

1825: STEPHENSON'S CONSTRÓI A LOCOMOTION No. 1 DE 8 TONELADAS PARA A STOCKTON & DARLINGTON RAILROAD. A MÁQUINA TEM CAPACIDADE DE TRANSPORTAR 90 TONELADAS DE CARVÃO A 15 MILHAS POR HORA. STEPHENSON PLANEJA TODOS OS DETALHES DA LINHA, E ATÉ DESENHA AS PONTES, MAQUINÁRIA, PLATAFORMA GIRATÓRIA, DESVIOS E CRUZAMENTOS. ELE TAMBÉM É RESPONSÁVEL POR CADA PARTE DA SUA CONSTRUÇÃO. (OS CARROS DE PASSAGEIROS NAQUELA ÉPOCA ERAM TODOS PUXADOS POR CAVALOS.)



- 1 Clique no botão Construir Nova Estação (no topo à esquerda, segundo ícone na parte superior).
- 2 Existem três tipos de tamanho de estação, Pequeno, Médio e Grande. Você pode escolher colocar qualquer um deles em cada destino de sua ferrovia. A diferença entre eles é a área da qual são trazidos os recursos, a qual é representada por um círculo dourado ao redor deles no Mapa. Para ver um exemplo, clique em Estação Média, movimente o seu cursor, que agora tem a forma de uma estação média, até um ponto ao longo de sua ferrovia bem ao sul de Slough. Você vai notar que a estação automaticamente se alinha com a sua ferrovia.



- 3 Depois de colocar a estação, quaisquer recursos dentro do círculo dourado estarão disponíveis naquela estação. As Estações Médias e Grandes possuem círculos maiores ao seu redor. Assegure-se de que seu círculo dourado cubra os recursos que você deseja acessar. Neste caso, todas as casas, fazendas de ovelhas e de gado devem estar dentro do círculo dourado. Quando você tiver a estação cobrindo os recursos apropriados e alinhados à direita da ferrovia, ele vai ficar verde. Agora dê um clique com o botão esquerdo do mouse e sua estação será colocada.

- 3 Quando você colocar a estação, uma representação em 3D será exibida para você. Chama-se Tela com Detalhes de Estação. Clique sobre o botão Comprar nesta visão para ver as melhorias que pode acrescentar à estação. Compre uma torre de água, uma torre de areia, e uma torre rotatória para a estação, para melhorar o desempenho e a manutenção dos Trens. Quando terminar, clique sobre o botão Sair na parte inferior direita.
- 4 Repita este procedimento em Oxford. Entretanto, você provavelmente não vai precisar das melhorias dos três edifícios, já que seus Trens poderão transportar água, areia e óleo suficientes até que retornem para Slough. Uma vez com duas Estações interligadas por ferrovia, você está quase pronto para começar a transportar Cargas entre elas.

AS ABAS NO BOTÃO DA CAIXA DE LISTA CENTRAL O LEVARÃO ÀS TELAS DETALHADAS DOS TRENS, JOGADORES, E COMPANHIAS, DANDO UM DUPLO CLIQUE SOBRE UM ITEM DA CAIXA DE LISTA. CLICANDO SOBRE AS SETAS DA ESQUERDA OU DA DIREITA NA PARTE INFERIOR DESTA VISUALIZAÇÃO, VOCÊ SERÁ LEVADO DE ESTAÇÃO-EM-ESTAÇÃO, TREM-A-TREM, JOGADOR-A-JOGADOR, OU COMPANHIA-A-COMPANHIA. ESTAS VISUALIZAÇÕES SÃO MUITO ÚTEIS PARA O GERENCIAMENTO RÁPIDO DE TODOS OS ELEMENTOS.

Comprando um Trem

Depois de ter colocado a ferrovia e as Estações, você vai precisar comprar uma locomotiva para seguir em frente. Depois de fazer isso, o próximo passo é configurar os destinos e Cargas, também chamadas de consist, para cada uma das suas Estações.

Selecionando uma Locomotiva

Baseado no período de tempo e localização geográfica, várias Locomotivas estarão disponíveis à medida em que o jogo progride. Haverão três Locomotivas disponíveis no momento em que você iniciar este tutorial.

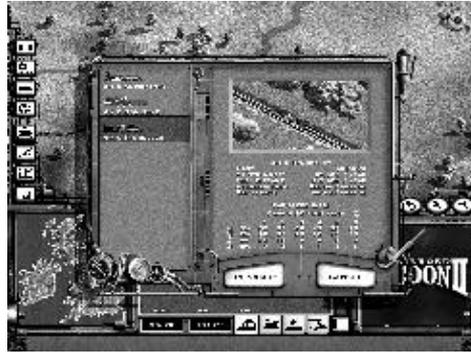
- 1 Selecione o ícone Comprar Novo Trem (o que tem formato de Trem) entre os ícones ao longo do lado esquerdo da janela Principal.
- 2 A seguir, selecione o modelo 4-4-0 de oito rodas da lista à esquerda. Você construiu a maior parte do nível de ferrovia, certo? Note que cada uma das locomotivas aparece à direita quando você seleciona uma da lista. Clique em Comprar para completar a transação.

1825: O CORONEL JOHN STEVENS CONSTRÓI UMA PEQUENA LOCOMOTIVA COLOCADA EM UMA FERROVIA CIRCULAR DIANTE DE SUA CASA- AGORA HUDSON TERRACE-EM HOBOKEN.

1826: PARECE QUE A PRIMEIRA LINHA FÉRREA DOS ESTADOS DE NEW ENGLAND FOI INSTALADA EM QUINCY, MASS.; FICA A TRÊS MILHAS DE DISTÂNCIA E OS CARROS ERAM PUXADOS POR CAVALOS.

1827: A BALTIMORE & OHIO RAILROAD É CONTRATADA PARA RODAR DESDE BALTIMORE ATÉ O RIO OHIO NA VIRGÍNIA. É A PRIMEIRA ESTRADA DE FERRO EM DIREÇÃO AO OESTE NA AMÉRICA. TENTOU-SE USAR A FORÇA DO VENTO (VELEJAR EM CARRUAGEM), SEGUIDA DE TRAÇÃO POR CAVALOS, SENDO QUE O CAVALO ANDAVA SOBRE UM MOINHO QUE GIRAVA SOBRE AS RODAS DA CARRUAGEM!

Selecionando Destinos e Vagões



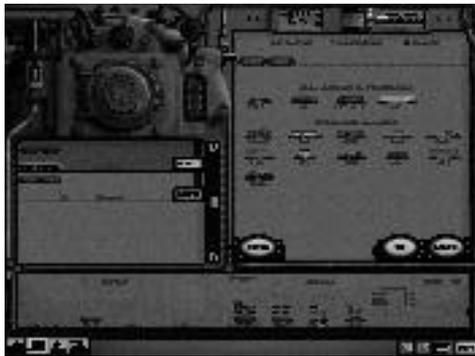
Agora que comprou uma locomotiva, você precisa decidir quais Cargas transportará entre estes dois destinos. A tela de roteamento é onde você escolhe destinos, seleciona vagões, e verifica a oferta e demanda em cada estação.

- 1 Depois de comprar a locomotiva, a próxima tela que você vê é a Tela de Detalhe de Trem. Ela exibe o novo Trem que você acabou de comprar, já preparada para ir aos dois destinos. O Mapa à direita exibe todos os destinos disponíveis – se tivesse mais de dois, você selecionaria os destinos que deseja para este Trem no Mapa, e eles apareceriam na lista à esquerda.
- 2 Dê um clique duplo na Caixa de Lista à esquerda, e o lado direito da tela passará do Mapa de planejamento para um Painel de Lista de Vagões. No topo deste Painel você verá dois vagões de passageiros- o consist predefinido. Clicando sobre um vagão irá retirá-lo de seu consist, ou lista de vagões. Clicando sobre um vagão da lista abaixo irá acrescentá-lo ao seu consist.



- 3 Na parte de baixo de sua tela, você verá uma lista do que a estação selecionada fornece do lado esquerdo e o que demanda à direita.
- 4 Os vagões disponíveis nesta estação aparecerão perto do topo da Lista de Vagões. Selecione um vagão de lã e um de passageiros. Verifique a demanda

na outra estação para certificar-se de que está transportando Cargas para as quais existe demanda (sabemos que você sabe, mas esta é uma boa prática). Quando terminar de configurar o consist nesta estação, clique em OK para confirmar, em seguida dê um clique duplo na estação Oxford listada em sua lista de consist à esquerda, e selecione um vagão de passageiros e um de



gêneros. A lâ que você entregou será convertida em gêneros de boa qualidade, a serem transportados de volta ao esforçado povo de Slough.

5 Você ainda tem uma decisão a tomar aqui. Dê uma olhada nas duas Estações na lista à esquerda. O sinal de tráfego estará

verde. Quando clicar neste sinal, a luz vai mudar. Este sinal é o que você vê para ditar o comportamento deste Trem naquela estação. As opções são:

VERDE-Não espere por Cargas, prossiga com o que quer que esteja disponível na estação.

AMARELO-Aguarde pelo menos até que metade dos vagões de Carga estejam cheios antes de prosseguir.

VERMELHO- Aguarde até que todos os vagões de Cargas estejam cheios antes de prosseguir.

No momento, configure o sinal de trânsito em Slough em amarelo e o sinal em Oxford em verde. Quando tiver feito todas as suas mudanças, pressione o botão SAIR para retornar à Interface Principal.

Aí está- você está pronto! Configure a velocidade do jogo para "3" pressionando a tecla PLUS três vezes- você pode configurar isso para um modo mais rápido à medida em que você se sentir mais confortável com o jogo, mas "3" ou "4" são as melhores velocidades até o momento.

Aqui vão algumas dicas para ficar de olho na Interface Principal, agora que você está iniciando carreira no ramo ferroviário:

- **Configure suas classes de Trem** - a partir da lista de Trens na Caixa de Lista, clique sobre o ícone à esquerda de cada um deles para cada Trem, a fim de configurá-lo como Expresso, Normal, Lento, ou Parado. Estas são as configurações que ditam como o Trem vai reagir quando encontrar outro trem na mesma ferrovia, e também permitem que você modifique o status de um Trem como quiser.
- **Controle seus consists-Direita** - clicando sobre o consist de cada Trem na

1828: A DELAWARE & HUDSON CANAL CO. CONSTRÓI UMA ESTRADA DE FERRO QUE IA DESDE AS MINAS DA COMPANHIA ATÉ A EXTREMIDADE DO CANAL DE HONESDALE. O TRANSPORTE NESTA FERROVIA TAMBÉM ERA FEITO POR CAVALOS.

1829: A PRIMEIRA LOCOMOTIVA A VAPOR USADA NA AMÉRICA, A STOURBRIDGE LION DE FABRICAÇÃO INGLESA, É COLOCADA EM OPERAÇÃO NA DELAWARE & HUDSON. ELA É PESADA DEMAIS PARA OS TRILHOS (DUAS VEZES MAIS PESADA DO QUE HAVIA SIDO PROMETIDO PELOS CONSTRUTORES), E É INSTALADA PRÓXIMO À FERROVIA COMO UMA CALDEIRA FIXA.

Caixa de Lista mostrará a você seu destino, velocidade, valor das Cargas, e peso atuais. Enquanto constrói mais Trens, você pode visualizar todos eles com mais detalhes usando o botão Lista, localizado na parte inferior direita da Caixa de Lista –parece-se com uma lista de acentos.

- Use a Caixa de Lista e Telas com Detalhes para manter controle de tudo - A Caixa de Lista e as Telas com Detalhes (acessadas por um clique duplo sobre um item na Caixa de Lista) e interfaces muito importantes. Em cada visão, use as quatro abas-Estações, Trens, Jogadores e Companhias-e o botão Lista para visualizar estatísticas sobre cada um. Pense nisso como se fosse uma hierarquia - a Caixa de Lista mostra a você informação geral, enquanto as Telas com Detalhes mostram a você informação em detalhes.
- Explore o o Mapa procurando oportunidades-Depois de ter estabelecido uma rota lucrativa, comece a procurar outra oportunidades no Mapa. Diversas abordagens podem ser usadas para planejar seu caminho de ferrovias até a glória. Neste caso, entretanto, procure maneiras de melhorar sua produção e o uso de seus bens existentes. Não há necessidade de gastar o dinheiro dos investidores de forma imprudente. Ligue para Londres para transportar gado à fábrica de empacotamento de carne de lã (a menos que você seja vegetariano). A fazenda de plantação de grãos bem ao sul de Slough poderia aumentar a taxa de produção de suas fazendas de lã e gado em 50 por cento!
- Comprar indústrias lucrativas -Você pode comprar indústrias geradoras de capital – ou mesmo ao longo das rotas de seus concorrentes. Clique em um recurso para visualizar esta classificação de lucratividade. Quanto mais cargas são carregadas no trem na ida e na volta, mais lucrativo ele será.

Entrando no Mundo dos Grandes Negócios

Até o momento, este tutorial concentrou-se em colocar sua ferrovia para funcionar. Agora é hora de dar uma olhada rápida nos últimos aspectos de Tycoon II-gerenciamento de empresas e do mercado de ações.

Gerenciamento de Companhia

Gerenciar suas operações requer mais do que apenas acrescentar e operar com Estações, Trens, rotas, e consists. Lembre-se que, ao iniciar uma companhia, você prefere ter fundos externos como parte dos recursos iniciais? Bem, aqueles investidores têm expectativas para a sua operação, e irão responsabilizá-lo pelo desempenho do negócio. Para ver o que estão procurando, estaremos trabalhando na Tela e DETALHE DE COMPANHIA.

- 1 Para alcançar a Tela ccm DETALHES DE COMPANHIA, clique sobre a aba da Companhia na parte inferior da Caixa de Lista, e depois dê um clique duplo sobre sua companhia.



- 2 A Tela com DETALHES DE COMPANHIA mostra seu livro caixa.
-clique nas diferentes abas e olhe em volta para ter uma idéia de cada informação que se encontra aqui.

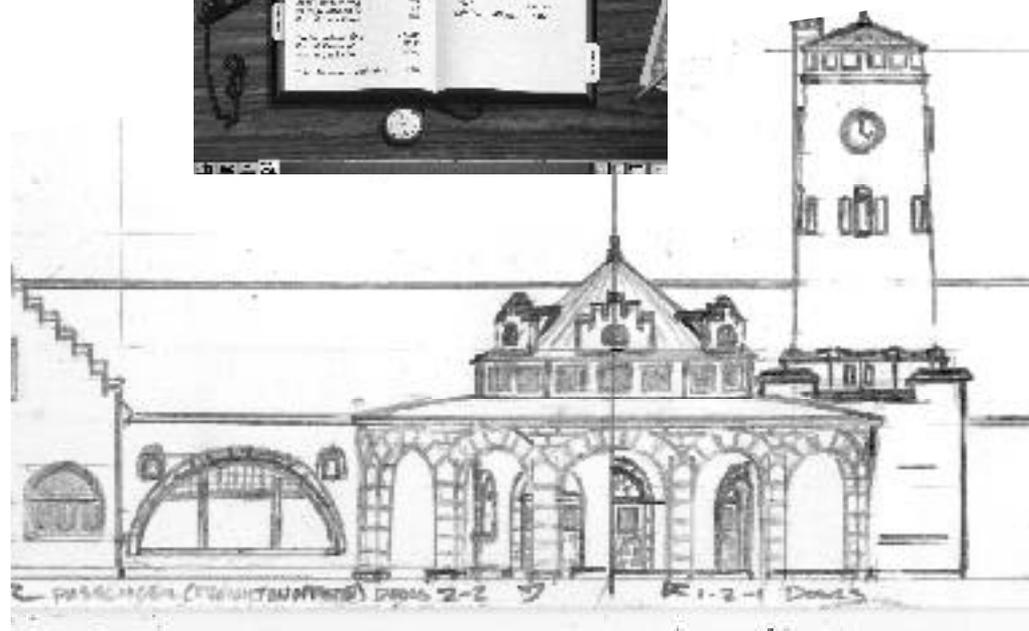


esquerda. Clique sobre Emitir Títulos e uma janela aparecerá fornecendo mais detalhes da transação. Clique em OK na janela se estiver tudo bem. Anote a mudança ao seu Preço de Ação atual.

- 4 Sentindo-se instável? Compre de VOLTA AÇÕES e dê uma olhada em seu efeito no Valor da Ação. Os Investidores são muito específicos sobre Preço de Ação – eles querem que ele suba. Não os desaponte ou você ficará na mão. Lembre-se que os presidentes são nomeados, não nascem presidentes.



1829: PETER COOPER DE NEW YORK CONSTRÓI EM 6 SEMANAS A TOM THUMB, UMA LOCOMOTIVA 1.4 HP COM CALDEIRA VERTICAL PARA A BALTIMORE & OHIO RAILROAD. ELA TRANSPORTA 36 PASSAGEIROS A 18 MH EM AGOSTO DE 1830, E TEM UM VENTILADOR GIRATÓRIO PARA SECAGEM, UTILIZA BARRIS DE PÓLVORA PARA TUBOS DE CALDEIRA, E PESA MENOS DE UMA TONELADA.



- 5 Experimente as outras opções aqui (exceto DECLARAÇÃO DE FALÊNCIA, a menos que esteja pronto para fiança) e familiarizar-se com seus efeitos.

O Mercado de Ações e Finanças Pessoais

Sua fortuna pessoal é, claro, diretamente vinculada ao desempenho de sua companhia. Além da sua excelente habilidade de gerenciamento contribuir para o sucesso da sua companhia, você pode acumular uma fortuna pessoal através de bons investimentos no Mercado de Ações.

- 1 A partir da Interface Principal, clique sobre o ícone Mercado de Ações ao longo do lado esquerdo da janela Principal.
- 2 Você será saudado com a visão Detalhe de Mercado de Ações. Há duas abas aqui:
 - PESSOAL-Esta aba permite que você visualize sua carteira de ações atual, assim como comprar ou vender ações.
 - CORPORATIVO-Esta aba fornece detalhes sobre as finanças de sua companhia, incluindo uma lista dos principais acionistas e uma declaração de renda de cinco anos, entre outras coisas.
- 3 Na seção Pessoal, normalmente você vai ver a opção COMPRAR ou VENDER para uma dada ação.



para uma dada ação. Infelizmente, você usou todo seu dinheiro para iniciar sua companhia, então provavelmente ainda não vai usar a opção COMPRAR. Dentro de um ano ou dois, o acúmulo de seu salário e dividendos pode dar-lhe dinheiro bastante para comprar mais algumas ações.

1829: JAMES WRIGHT
DA COLUMBIA, PA.,
INVENTA O
"MOINHO" EM FORMA
DE CONE, QUE IMPEDE
O DESGASTE DOS PATINS
E REDUZ O ATRITO.



- 4 A venda de ações é feita da mesma forma. Somente selecione na seção PESSOAL. Normalmente, você só pode vender ações de sua propriedade pessoal. Se você não tiver ações para vender (isso em geral aplicar-se-ia a outra companhia), então você terá outra opção – VENDENDO NA ALTA. Se o preço das ações cair-o que é a intenção aqui-você pode capitalizar. Se subir, você será forçado a comprar as ações para atender ao pedido de margem. Se a companhia compra ações, pode ser que você tenha que comprar ações a preços inflacionados. Tenha cuidado com esta opção.

SE VOCÊ NÃO TIVER DINHEIRO SUFICIENTE PARA EFETUAR UMA COMPRA, AINDA PODERÁ COMPRAR AÇÕES COM MARGEM – ESSENCIALMENTE TOMANDO DINHEIRO EMPRESTADO PARA COMPRAR AÇÕES. SE VOCÊ COMPRAR COM MARGEM, E O VALOR DA AÇÃO SUBIR, VOCÊ ESTARÁ BEM POSICIONADO. ENTRETANTO, SE A AÇÃO CAIR, VOCÊ TERÁ QUE VENDER AS AÇÕES PARA COBRIR O PEDIDO DE MARGEM, MESMO SE ISSO LEVAR PESSOALMENTE À FALÊNCIA.

1829: STEPHENSON'S ROCKET VENCE UM CONCURSO DE FORÇA DE LOCOMOTIVA NAS RAINHILL TRIALS DA MANCHESTER & LIVERPOOL RAILWAY. A MÁQUINA TEM CAPACIDADE PARA RODAR A 30 MPH COM 30 PASSAGEIROS.

Controlando seu Império das Ferrovias

Isso é uma amostra do tutorial. Você já viu todos elementos importantes do jogo, e teve a chance de experimentar um pouco. Se você aprende rápido, talvez tenha um início decente. Depois de experimentar um pouco, talvez você queira iniciar um novo jogo para usar seu conhecimento. Além disso, não tenha medo de se jogar direto na campanha-os primeiros cenários são direcionados a jogadores novatos, e você pode aprender enquanto joga.

Como um resumo, fique de olho no seguinte:

Rotas-Encontre as mais

lucrativas e explore-as.

- Locomotivas-Cuide bem da sua manutenção, e atualize sempre que possível.
- Estações-Faça melhorias nas estações para aumentar a receita e o desempenho das rotas.
- Indústrias-Compre-as para forrar os cofres da companhia e aumentar suas propriedades.
- Finanças-Seja um gerente inteligente e dirija um negócio sólido e lucrativo, maximizando as receitas e o retorno no investimento.

1830: O BEST FRIEND (MELHOR AMIGO) É CONSTRUÍDO NA WEST POINT FOUNDERY EM NEW YORK PARA A CHARLSTON & HAMBURG RAILROAD. É A SEGUNDA MÁQUINA DE CONSTRUÇÃO TOTALMENTE AMERICANA A ENTRAR EM SERVIÇO PROGRAMADO PARA PASSAGEIROS. FEZ UM EXCELENTE TRABALHO ATÉ 1831, QUANDO A CALDEIRA EXPLODIU DEVIDO A UM BOMBEIRO DESCUIDADO, INESPERADAMENTE TERMINANDO A SUA CARREIRA (E A DELE TAMBÉM).

- **Fortuna Pessoal**-Aumente-a através de uma boa administração e conhecimento do Mercado de Ações.
- **Concorrentes**-Compre-os, fazendo tudo que é mencionado acima.

Para informação mais detalhada sobre os tópicos cobertos neste tutorial, leia o restante do manual (ah, por favor, você já leu até aqui...).

ALGUMAS OPÇÕES QUE VOCÊ VIU NESTE TUTORIAL, TAIS COMO COMPRANDO INDÚSTRIAS, COMPRANDO AÇÕES COM MARGEM, E VENDENDO QUANDO SUBIR, SOMENTE ESTÃO DISPONÍVEIS PARA VOCÊ SE CONFIGURAR O JOGO NOS MODELOS DE EXPERT FINANCEIRO E INDUSTRIAL NAS OPÇÕES DO PAINEL. SE VOCÊ ESTÁ RODANDO A CAMPANHA, ELAS NÃO ESTARÃO DISPONÍVEIS ATÉ QUE ALGUNS CENÁRIOS ENTREM NAS MESMAS. OFERECEMOS A VOCÊ UMA IDÉIA GERAL, APESAR DE QUE VOCÊ NÃO VAI PODER USAR TODAS AS OPÇÕES EM TODOS OS CENÁRIOS.

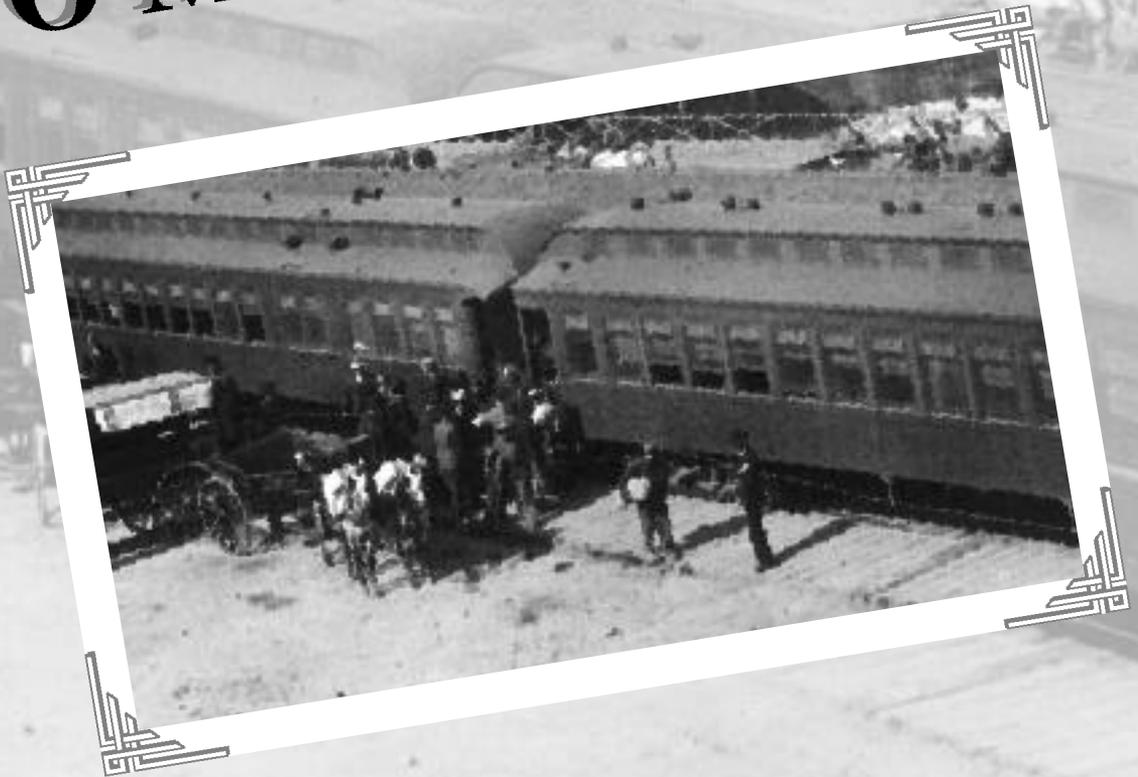


NESTE CAPÍTULO:

3

- OPÇÕES DE MENU PRINCIPAL
- UM JOGADOR
- MULTIJOGADOR
- ALTOS PLACARES
- CRÉDITOS
- SAIR

O Menu Principal



1831: A DE WITT CLINTON DE 3.5 TONELADAS TRANSPORTA 5 COMBOIOS DE VAGÕES FERROVIÁRIOS A 25 MH NA MOHAWK & HUDSON RAILROAD, ENTRE ALBANY E SCHENECTADY. A CONSTRUÇÃO DESTA MÁQUINA ERA MUITO LEVE, E FOI APOSENTADA MENOS DOIS ANOS DEPOIS DE TER ENTRADO EM OPERAÇÃO.

1831: A SOUTH CAROLINA É A PRIMEIRA MÁQUINA COM OITO RODAS.

OPÇÕES DO MENU PRINCIPAL

A TELA DO MENU PRINCIPAL NO RAILROAD TYCOON II OFERECE A VOCÊ CINCO OPÇÕES:

- **Um Jogador**—Selecione esta opção para iniciar uma campanha ou cenário de um só jogador.
- **Multijogador**—Esta opção permite que você jogue com múltiplos concorrentes humanos. A opção multijogador é discutida em detalhes no Capítulo 9, Multijogador (página 65).
- **Editor**—O editor de Mapa do Railroad Tycoon II Mapa permite aos usuários customizarem ou construir seus próprios Mapas para o jogo. Clique aqui para acessá-lo. Esta opção é coberta no Capítulo 10, Usando o Editor de Mapa (página 71).
- **Altos Placares**—Clique aqui para visualizar os altos placares do jogo.
- **Créditos**—Dê uma olhada nos camaradas esforçados que trouxeram este jogo até você.
- **Sair**—Selecione esta opção o levará imediatamente de volta ao Windows.

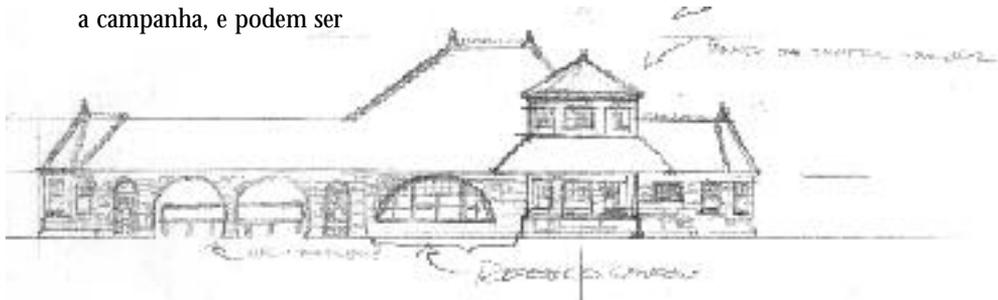
Um Jogador

Para iniciar um jogo no modo um só jogador, clique em Um Jogador na tela do Menu Principal. O próximo menu vai aparecer, dando a você quatro opções: Nova Campanha, Carregar Campanha, Novo Cenário e Carregar Cenário.

NOVA CAMPANHA

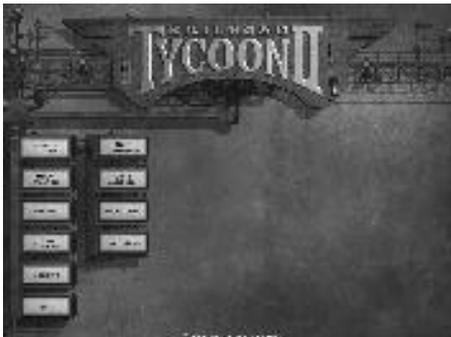
O modo de campanha do Railroad Tycoon II permite que você jogue em 18 cenários individuais, desenhados para serem jogados consecutivamente. Os primeiros cenários começam de maneira relativamente simples, e então vão aumentando em grau de dificuldade. Para iniciar uma nova campanha:

- 1 Clique **Nova Campanha** no Menu de Um Jogador.
- 2 Selecione o grau de dificuldade. Sugerimos **DIFICULDADE NORMAL** se você possui experiência com jogos estratégicos, ou **MENOR** se não tiver. Fique longe de **MAIOR** até ter jogado em pelo menos uma campanha até o final. Observação: Você não pode mudar o grau de dificuldade de campanha depois de ter começado, portanto escolha com cuidado.
- 3 Você vai começar com o primeiro cenário “Sementes de Ferro.” Selecione um dos bônus disponíveis na lista abaixo. Os bônus disponíveis irão mudar de cenário a cenário durante toda a campanha, e podem ser



escolhas estratégicas essenciais.

4 Clique em JOGAR NESTE CENÁRIO para rodar o jogo e iniciar a campanha.



Pule para o Capítulo 5, Interface Principal (página 41), antes de começar a jogar.

CARREGAR CAMPANHA

Se você já iniciou a campanha e a salvou quando já estava em andamento, clique em Carregar Campanha para exibir uma caixa de diálogo com uma lista das atuais

campanhas salvas na mesma. Selecione a campanha que deseja carregar, e depois clique em OK. O jogo será rodado, levando você de volta ao ponto onde salvou anteriormente sua campanha.

NOVO CENÁRIO

Quando você selecionar Novo Cenário no Menu Um Jogador, uma caixa de diálogo aparecerá com os seguintes elementos: Mapa, Opções, Níveis de Perícia, e Jogadores de Computador.

MAPA

Clique neste botão para selecionar o Mapa onde seu jogo será rodado, e a caixa de diálogo aparecerá. Clique sobre o nome de um Mapa para ver o Mapa e sua descrição embaixo. Se o Mapa estiver configurado de forma a permitir isso, você pode também modificar a Data de início para o Mapa, clicando na seta para cima e para baixo abaixo do Mapa. Quando estiver satisfeito com sua escolha, clique em OK na caixa de diálogo do Mapa.



OPÇÕES

Depois de ter selecionado seu Mapa, clique no botão de Opções. Você agora verá outra caixa de diálogo à esquerda da caixa de diálogo de Novo Cenário. Estas duas caixas de diálogo contêm todas as opções que você precisa configurar antes de iniciar seu jogo. A caixa de diálogo de Opções contém as seguintes configurações:

- MODO CAIXA DE AREIA—Neste modo, você simplesmente constrói e

1831: ROBERT STEVENS, FILHO DO CORONEL JOHN STEVENS, VAI PARA A INGLATERRA E ENVIA DE VOLTA (DESMONTADA) A JOHN BULL PARA A CAMDEN & AMBOY RAILROAD EM NEW JERSEY. O MECÂNICO ISAAC DRIPPS, QUE NUNCA TINHA VISTO UMA LOCOMOTIVA A VAPOR, CONSTRÓI UMA SEM NENHUMA AJUDA DE MANUAL DE MONTAGEM. DRIPPS CONSTRÓI ESTA PRIMEIRA LOCOMOTIVA EQUIPADA COM SINO, FAROL FRONTEIRO E LIMPA-TRILHOS. A JOHN BULL PERMANECE EM SERVIÇO ATÉ 1866. DRIPPS TORNA-SE SUPERINTENDENTE DE ENERGIA MOTIVA DA PENNSYLVANIA RAILROAD EM ALTOONA.

1832: BROTHER JONATHON É A PRIMEIRA LOCOMOTIVA DO MUNDO COM UM VAGÃO PRINCIPAL DE QUATRO RODAS. ELA FOI DESENHADA POR JOHN B. JERVIS PARA A MOHAWK & HUDSON RAILROAD.

roda Trens. Dinheiro e concorrência são não-fatores—alternam-se todas as configurações financeiras e industriais—feitas assim para satisfazê-lo.

- **MODELO**

FINANCEIRO—Esta configuração controla os aspectos financeiros do jogo. Configure esta opção como Básico, Avançado ou Expert. São os seguintes os efeitos destas configurações:



Básico—A importância do Mercado de Ações é minimizada. Você pode comprar ou vender as ações da sua própria companhia, mas não pode adquirir outra companhia, nem sua companhia pode ser adquirida.

Avançado—Vendendo na Alta e Comprando Ações com Margem estão desativados, mas todos os outros aspectos do Mercado de Ações estão ativados.

Expert—Sem luvas. Todos os aspectos do Mercado de Ações estão ativados, o que dá margem a alguns jogos financeiros bem perversos; considere-se avisado.

- **MODELO INDUSTRIAL**—Esta configuração configura o lado industrial do jogo. Configure para Básico, Avançado, ou Expert. Os efeitos de cada configuração são os seguintes:

Básico—As Estações aceitarão quaisquer Cargas, pagando somente um pouco menos pelas Cargas para as quais não há demanda. Todas as indústrias produzem Cargas, mesmo se não forem fornecidas com suas demandas industriais.

Avançado—As Estações ainda aceitam quaisquer Cargas, mas pela metade do preço se não houver demanda pelas Cargas em uma dada estação. As indústrias somente produzem Cargas fornecidas juntamente com sua demanda industrial.

Expert— As Estações pagam muito pouco por quaisquer Cargas para as quais não têm demanda. Os níveis de preço afetam o preço que as Estações pagarão pelas Cargas, mesmo se houver demanda pelas mesmas na estação. Sua companhia pode comprar quaisquer indústrias que considerar atraentes.

- **MODIFICADOR DE RECEITAS**—Os dois cursores na seção de modificador de



receita do menu de Opções podem ser usados para aumentar ou diminuir o valor das receitas recebidas pelo transporte de Cargas. Você pode configurar isso tanto para jogadores Humanos como para Computadores. Quando os resultados são mais baixos com jogadores Humanos, isto leva a uma menor receita por carga, tornando o jogo significativamente mais difícil.

NÍVEIS DE PERÍCIA

No menu de Configuração de Jogo —a caixa de diálogo à direita quando se abre o menu de Opções—você pode mudar seu nível de perícia clicando sobre qualquer dos cavalos à direita do botão de Opções com os seguintes efeitos:

- FÁCIL—Os Modelos Financeiros e Industriais Básicos são selecionados. O jogador Humano recebe um modificador de Receitas de +20%, enquanto o Computador recebe um modificador de Receitas de 10%.
- MÉDIO—Modelos Financeiros e Industriais Avançados são selecionados. Não há modificadores de Receitas para jogadores humanos ou computadores.
- DIFÍCIL—Os modelos Financeiros e Industriais Difíceis são selecionados. O jogador Humano recebe um Modificador de Receitas de -10%, enquanto que o virtual/computador recebe um Modificador de Receitas de +10%..
- EXPERT— Os modelos Financeiros e Industriais Expert são selecionados. O jogador Humano recebe um Modificador de Receitas de -20%, enquanto que o Computador recebe um Modificador de Receitas de +20%..



À medida em que muda o nível de perícia, ou qualquer outra das configurações de Opções, note que na Classificação de Dificuldade demonstrada abaixo os Computadores passam a refletir as mudanças que você faz. As mudanças que você faz fora destas configurações e perícia referem-se ao nível de perícia de Customizado.

COMPUTADOR

A última configuração de Opções com que você precisa trabalhar é a opção Computador. Na caixa de texto abaixo nas configurações de Perícia, você verá a si próprio (o jogador humano) listado, assim como qualquer Computador já presente no jogo. Acrescentando mais computadores, se você clicar na seta para cima, a Classificação de Dificuldade aumenta. Você não pode decidir quais jogadores acrescentar, e, em alguns cenários, não poderá também remover todos eles.

Depois de configurar todas as Opções, clique em OK em ambas as caixas de

1832: O AMERICANO No. 1 É A PRIMEIRA 4-4-0 DE SUA CATEGORIA. TEM CAPACIDADE PARA VELOCIDADES REGULARES DE 60 MH COM SEUS CILINDROS 9.5" POR 16". A MÁQUINA FOI DESENHADA POR JOHN B. JERVIS, ENGENHEIRO CHEFE DA MOHAWK & HUDSON.

1832: O ATLÂNTICO NA BALTIMORE E OHIO RAILROAD TRANSPORTA 50 TONELADAS DE BALTIMORE ATRAVÉS DE 40 MILHAS DE DISTÂNCIA A 12 A 15 MH. ESTA MÁQUINA PESA 6.5 TONELADAS, CARREGA 50 LIBRAS DE VAPOR E QUEIMA UMA TONELADA DE CARVÃO DE ANTRACITA NA VIAGEM DE IDA E VOLTA (AS LOCOMOTIVAS INGLESAS QUEIMAVAM CARVÃO BETUMINOSO). A VIAGEM DE IDA E VOLTA CUSTAVA \$16, FAZENDO O TRABALHO DE 42 CAVALOS, QUE REPRESENTAVAM UM CUSTO DE \$33 POR VIAGEM. A MÁQUINA CUSTAVA \$4.500, E FOI DESENHADA POR PHINEAS DAVIS, ASSISTIDO POR ROSS WINANS.

diálogo para iniciar o jogo.

CARREGAR CENÁRIO

Se você já iniciou o jogo e o salvou quando já estava em andamento, clique em Carregar Cenário no menu de Um Jogador e então selecione o jogo que deseja carregar na lista em que ele aparece. Depois de selecioná-lo, clique em OK para rodar o jogo e retornar ao ponto no qual você salvou sua posição.

MULTIJOGADOR

O Railroad Tycoon II permite a você combinar habilidades e testar sua ousadia financeira em relação a concorrentes humanos, em qualquer destes quatro modos: TCP/IP, IPX, Modem, ou Serial. Para informação sobre configuração de jogo multijogador, consulte o Capítulo 9, Multijogador (página 65).

ALTOS PLACARES

Clique no botão Altos Placares para ver os altos placares atuais para o jogo.

SAIR Clicando em Sair no Menu Principal retira você do jogo eo leva de volta ao Windows.



NESTE CAPÍTULO:

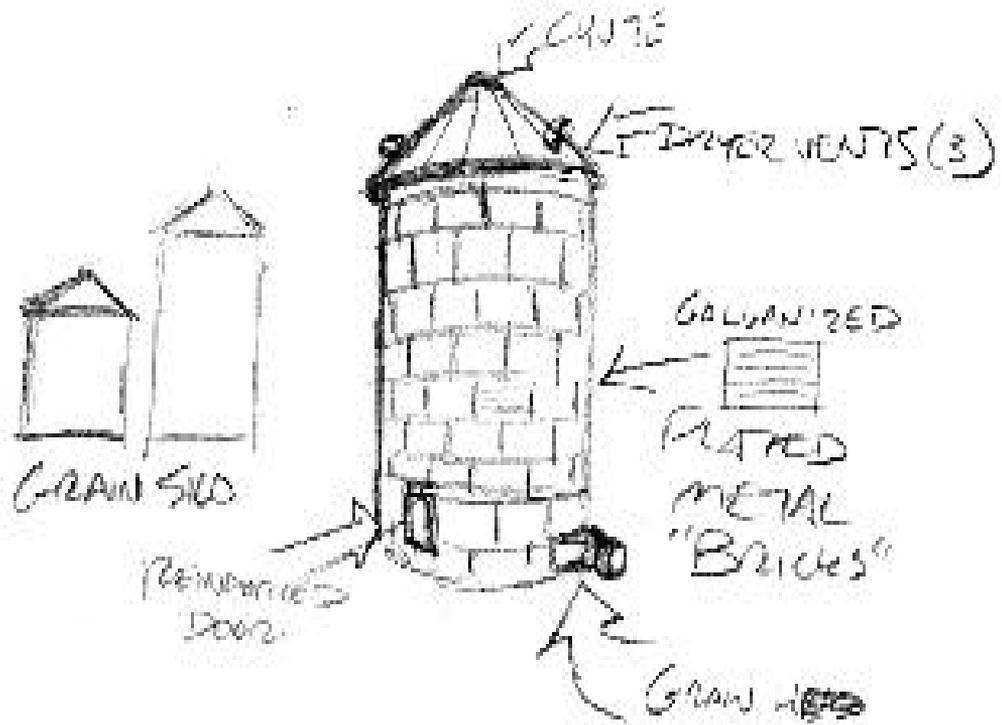
4

- AS QUATRO PARTES DA INTERFACE PRINCIPAL
- TNAVEGANDO NO MAPA
- ÍCONE DE AÇÃO PRIMÁRIA
- A CAIXA DE LISTA CENTRAL

Interface Principal



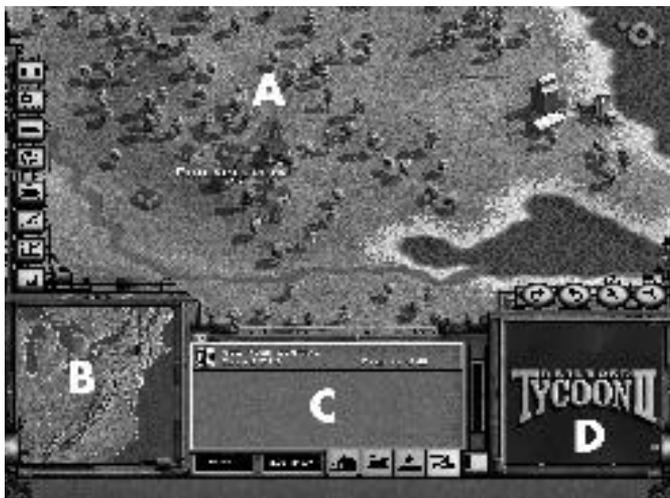
1833: GEORGE STEPHENSON APLICA UM PEQUENO CILINDRO DE FREIO PARA OPERAR SAPATAS DE FREIO NAS RODAS DIANTEIRAS DAS LOCOMOTIVAS



AS QUATRO PARTES DA INTERFACE PRINCIPAL

Depois que o jogo for rodado, você irá interagir com o Mundo através da Interface Principal, que consiste em quatro partes:

- Colocar Ferrovia
- Construir Nova Estação
- Demolir
- Visão Geral de Mapa
- Comprar Trem
- Mercado de Ações
- Painel de Controle
- Opções de Arquivo



- **Janela Principal (A)**- É onde o jogo efetivamente acontece. Considere esta como a sua janela para o mundo. Os quatro ícones de formato oval na lateral inferior direita da janela permitem a você modificar sua visão girando a janela, ou dando um zoom para dentro e para fora.
- **Área de Radar (B)** – Na lateral inferior esquerda há uma visão de radar que permite a você movimentar-se pelo Mapa sem ter que usar a barra de rolagimento.
- **Caixa de Lista Central (C)**- Caixa retangular à direita da Área do Radar está a Caixa de Lista – o centro nervoso do seu império. Use as quatro abas para visualizar resumos das Estações, Trens, Jogadores e Companhias. Dê um clique duplo sobre qualquer item para da Caixa de Lista para ter a Visualização com Detalhes daquele item.
- **Caixa de Atividade (D)**— Considere esta caixa como seu cinema em casa e sua caixa postal colocadas juntas. Aqui, você pode visualizar vídeos dentro do jogo de vários processos selecionados (por exemplo colocando ferrovia e construindo Estações) e ler mensagens especiais que lhe serão entregues durante todo o jogo.

1860: NEHEMIAH HODGE, UM MECÂNICO FERROVIÁRIO DE CONNECTICUT, PATENTEIA A LOCOMOTIVA COM FREIOS A VÁCUO. A PRESSÃO É LIMITADA À ATMOSFÉRICA (14.7 PSI), PORÉM CERTAS LIMITAM A PRESSÃO DE 7 A 8 PSI. PORTANTO, A FORÇA DE FREIO DISPONÍVEL É BAIXA, ESPECIALMENTE ACIMA DE 3,000 PÉS DE ALTITUDE.

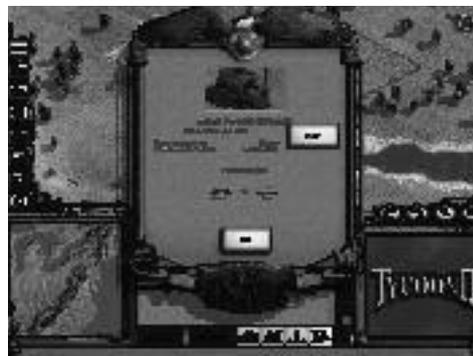
NAVEGANDO O MAPA

Existem quatro ícones localizados acima da Caixa de Atividade (D). Da esquerda para a direita, os primeiros dois ícones permitem que você gire o Mapa quando necessário, e os outros dois permitem dar um zoom para dentro e para fora do Mapa. A pequena Bússola no canto de cima esquerdo da Janela Principal também pode ser usada para girar o Mapa.

VISUALIZANDO EDIFÍCIOS E TERRENOS

O Railroad Tycoon II vem com um recurso interessante que alerta você sobre as propriedades e tipos de indústria de cada edifício. Se você movimentar e segurar o cursor sobre um edifício, poderá ver o tipo de indústria embaixo das abas da Caixa de Lista, perto do final da tela. Clique sobre o edifício e verá uma caixa de diálogo interativa que inclui esta informação:

- **Propriedade**—Esta entrada mostra quais ferrovias são proprietárias do edifício.
- **Lucratividade**—Baseado no número de cargas transportadas do edifício, a lucratividade subirá (ou baixará). Mais Cargas traduzem-se em maior lucratividade. Os níveis variam desde Transbordando Dinheiro, até Baixo. Preço de Compra—O custo de compra das instalações.
- **Produção**—Esta entrada mostra que a planta demanda (se aplicável) e produz.



Ao jogar no modo ativo Industrial Avançado, este diálogo está onde você terá a opção de comprar o edifício. Clicando com o botão direito do mouse em qualquer edifício lhe dará a mesma informação, mas não lhe dá a opção de compra que você obtém ao clicar com o botão esquerdo do mouse.

Clicando com o botão direito do mouse- clicando sobre qualquer terreno não-melhorado, irá mostrar a você:

- **TIPO DE TERRENO**—Este é o Terreno representado pelo ponto específico onde você clica no Mapa.
- **TERRITÓRIO**—Esta entrada mostra a você a qual território este terreno pertence.
- **SEUS DIREITOS DE ACESSO**—Esta entrada lhe diz se você possui direitos de acesso para esta área específica, baseado em qual Território ela se encontra.
- **X,Y**—Estas são as coordenadas deste ponto no Mapa.

VERIFICANDO SEU RADAR

O Mapa na Área de Radar pode ser usado para focalizar novamente a visão de janela Principal rapidamente, de outras áreas. Clique sobre o Mapa na Área de Radar e arraste o mouse pelo Mapa à velocidade máxima. As cidades estão definidas em branco no Mapa.

1862: O PRESIDENTE ABRAHAM LINCOLN APROVA A LEI DE FERROVIAS DO PACÍFICO, QUE AUTORIZA A CONSTRUÇÃO DA PRIMEIRA FERROVIA TRANSCONTINENTAL.

OS BOTÕES DE AÇÃO PRIMÁRIA

A série de oito botões ao longo do lado esquerdo da janela Principal representa as ações primárias que você pode desempenhar dentro do jogo. Os primeiros quatro botões são modos especiais que você pode usar para Colocar Ferrovia, Construir Nova Estação, Demolir, ou ter a Visão Geral de Mapa. Para todos estes quatro, pressionando o botão uma vez o colocará naquele modo, pressionando-o novamente o retirará daquele modo. Os próximos dois botões deixam você desempenhar importantes ações no jogo tais como Comprar Novo Trem e Ir ao Mercado de Ações. Finalmente, os últimos dois botões são de natureza mais global, deixando que você acesse o Pannel de Controle e diálogos de Opções de Arquivo.

COLOCAR FERROVIA



O primeiro ícone é usado para colocar ferrovia no Mapa. Clique sobre o ícone, e seu cursor virará uma representação da seção de ferrovias.

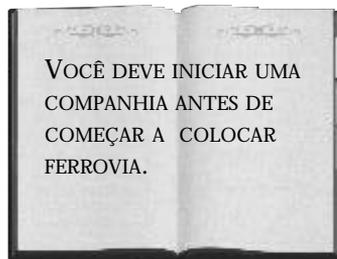
Clique em uma das extremidades de sua ferrovia, segure o botão esquerdo do mouse e arraste o cursor do mouse até seu destino, e solte

o botão quando obtiver o layout que deseja.

Pode-se colocar ferrovia entre dois pontos, mas não sobre mares ou através de edifícios. Também não se pode colocar ferrovia, se você não puder arcar com os custos—quando você coloca ferrovia, o seu custo atual é exibido abaixo da Caixa de Listas.

Existem diversas opções a fazer ao colocar ferrovia.

- **Tipo de Ferrovia**—Selecione sua preferência da Caixa de Lista antes de colocar suas vias férreas. Coloque somente uma Ferrovia em rotas curtas, que provavelmente somente um Trem vai usar. Ferrovia Dupla é melhor para rotas movimentadas, especialmente aquelas ligadas a grandes Estações. Nos cenários posteriores, você pode escolher colocar ferrovia eletrificada, que custam mais caro, mas permite o uso de máquinas elétricas rápidas e eficientes.
- **Tipo Ponte**—As pontes de Madeira, Pedra e Ferro estarão disponíveis à medida em que o jogo se adianta. Selecione o tipo de sua preferência nos ícones do lado direito da Caixa de Lista antes de colocar suas vias férreas. Escolha Pontes de Madeira para começar, depois evolua à medida que melhora sua ferrovia. As pontes de Madeira são baratas de construir, mas só suportam uma única ferrovia larga, forçando os Trens a diminuir muito sua velocidade quando passam sobre elas. Evite construir pontes sempre que possível—podem ser dez vezes mais caras que uma ferrovia regular.
- **Custo**—Quando você começar a colocar ferrovia, verá um conjunto de números de custo exibidos em branco ao longo da via ao colocá-la. Além disso, o custo total do segmento de ferrovia aparecerá embaixo da Caixa de Listas. Mantenha seu custo de ferrovia baixo, para que possa gastar dinheiro em mais rotas. O custo da ferrovia aumenta com aclives íngremes, florestas densas, desertos, e outros terrenos hostis.



1868: O MAJOR ELI JANNEY, UM VETERANO CONFEDERADO DA GUERRA CIVIL, INVENTA O ENGATADOR DE ARTICULAÇÃO. ESTE DISPOSITIVO SEMI-AUTOMÁTICO UNE OS VAGÕES SEM QUE O TRABALHADOR DE FERROVIA TENHA QUE SE COLOCAR ENTRE OS MESMOS. ISTO SUBSTITUI O ENGATADOR DO TIPO “ARTICULAÇÃO E CAVILHA”, QUE ERA A CAUSA PRINCIPAL DE FERIMENTOS CAUSADOS AOS TRABALHADORES FERROVIÁRIOS. UMA ALAVANCA DE “CORTE” NA LATERAL DO VAGÃO LIBERA O ENGATADOR DE ARTICULAÇÃO, TORNANDO A ATIVIDADE DE DESENGATAR MAIS SEGURA.

1869: GEORGE WESTINGHOUSE, UM VETERANO INVENTIVO DA GUERRA CIVIL, DESENVOLVE O FREIO A AR. UMA PENNSY -4-0 E UM ENGATADOR DE VAGÕES DE PASSAGEIROS ADAPTAM-SE AO SISTEMA E SÃO DEMONSTRADOS COM SUCESSO EM 13 DE ABRIL.

- **Aclives**—Além dos custos, os aclives de trilhos serão demonstrados ao longo da ferrovia ao colocá-la. De forma ideal, estes números devem ser verdes, o que se traduz em aclives planos. Os números amarelos podem ser aceitos se nenhuma outra forma de chegar ao lugar para onde você se dirige, mas os vermelhos representam grandes problemas. Um aclive de mais de 4.0 é considerado íngreme, e deve ocorrer somente se o obstáculo for inevitável. Qualquer coisa acima de 4.0 irá matar a maioria das rotas, no início do século XIX, quando as Locomotivas ainda não eram muito potentes, mas pode ser aceitável mais tarde, quando a força das locomotivas aumenta.

CONSTRUIR NOVA ESTAÇÃO



Clicando neste ícone transforma o cursor em um conjunto de ferramentas de construção. Além disso, é definido o tamanho da estação predefinida, e o cursor arrasta uma representação de códigos coloridos daquela estação pelo Mapa. Você pode escolher colocar sua estação na ferrovia existente ou fora dela, a céu aberto (onde pode conectá-la mais tarde).

Se a estação está colorida de verde, trata-se de localização válida, com conexão válida com a ferrovia existente. Se estiver amarela, trata-se de uma localidade válida, mas sem conexão com ferrovia. Se estiver vermelha, a estação está em uma localização inválida (tal como sobre a água, ou sobreposta a um edifício já existente). Mova a estação ao redor até achar uma localização satisfatória para ela. Movendo o cursor ao redor da estação, você notará um círculo dourado. Esta é a área de coleta da estação, e varia com o tamanho da mesma. A área de coleta graficamente representa área de onde uma estação particular irá coletar recursos. Assegure-se de colocar as Estações de forma que as suas áreas de coleta cubram recursos desejáveis.

Os tamanhos de estação disponíveis são demonstrados na Caixa de Lista, juntamente com seu custo:

- **Estação Pequena (\$50K)**—Use esta para um único recurso, ou áreas onde os recursos estão muito próximos.
- **Estação Média (\$100K)**—Estas são boas para cidades pequenas, uma vez que você vai querer incluir quantas casas for possível no círculo de coleta.
- **Estação Grande (\$200K)**—Use estas para cidades centrais ou grandes cidades.

Além destas, você pode também selecionar a arquitetura da estação das seis opções no lado direito da Caixa de Lista. Suas opções aqui são Default (Predefinido), Vitoriana, Colonial, Mission, Tudor, ou Kyoto. A opção predefinido escolhe automaticamente a arquitetura que melhor se adapta à geografia. As diferentes arquiteturas são somente visuais - não causam nenhum impacto ao jogo a partir das diferentes arquiteturas.

Embaixo das arquiteturas de estação, você pode selecionar para onde a estação estará voltada. A praça central é a opção predefinida, que tenta fazer uma auto-rotação com a estação, para melhor adaptá-la às cercanias. As oito caixas ao redor forçam a estação a estar voltada para um lado específico (útil quando você tenta adaptar a estação a um espaço restrito).

DEMOLIR



Nem sempre as coisas saem como se planejou, por isso é bom fazer algo em relação a isso. A demolição é feita clicando sobre o ícone Demolir, selecionando um tamanho de pincel (área de efeito) na Caixa de Lista, e então clicando sobre o objeto que deseja demolir. Você pode demolir qualquer objeto, incluindo recursos, então tenha cuidado com a maneira que usa esta ferramenta. Você terá que ter bastante dinheiro na mão para pagar pela demolição.

VISÃO GERAL DE MAPA



Clicando em Visão Geral de Mapa, você verá uma lista de cinco diferentes sobreposições que você pode visualizar no Mapa. A partir da Caixa de Lista, você pode selecionar:

- **MAPA DE RECURSO**—Quando seleciona esta visão geral, todos os recursos do jogo aparecem na Caixa de Lista. Passando o cursor sobre cada um na Caixa de Lista irá marcá-los sobre o Mapa. Texto branco indica o fornecimento do recurso, e o texto amarelo indica demanda pelo mesmo. Você pode alternar recursos para permanecer, clicando sobre eles, ou se quiser que todos se sobreponham no Mapa, selecione Todos. Você pode limpar suas opções clicando em Limpar.
- **STATUS DE ESTAÇÃO**—Quando a sobreposição é selecionada, uma caixa pequena em cada estação no Mapa. Esta caixa exibe o fornecimento atual naquela estação, permitindo que você veja com uma simples olhada onde são necessários mais Trens ou recursos.
- **MAPA DE ACLIVE DE FERROVIA**—Esta visão geral ativa e desativa o Mapa de Aclive alternadamente. Este é o mesmo Mapa de Aclive que você vê quando coloca ferrovia sem os custos para alavanca.
- **DENSIDADE DE TRÁFEGO**—Esta Visão Geral ajuda você a evitar rotas de tráfego intenso, mostrando a densidade de tráfego nas vias férreas.
- **FERROVIA DA COMPANHIA**—Esta sobreposição mostra quantas vias férreas a Companhia possui, marcando as vias férreas na janela Principal para a companhia selecionada na Caixa de Lista. Isso ajuda a planejar as rotas que têm que usar as vias férreas do concorrente.

Comprar Novo Trem



Depois que iniciou uma companhia, colocou ferrovia, e construiu pelo menos duas Estações, você está pronto para começar a comprar Trens e transportar Cargas. Clicando no ícone Trens exibe a caixa de diálogo de Comprar Trem. Se você comprar um Trem, será levado à tela Detalhe de Trem, onde poderá configurar o Trem. Para mais informação sobre compra e configuração de Trens, consulte o Capítulo 6: Trens (página 46).

1869: A CENTRAL PACIFIC E A UNION PACIFIC REUNEM-SE EM PROMONTORY SUMMIT, UTAH, PARA DIRIGIR O GOLDEN SPIKE NO DIA 10 DE MAIO.

1893: NO DIA 10 DE MAIO, A LOCOMOTIVA #999 DA NEW YORK CENTRAL & HUDSON RIVER RAILROAD TRANSPORTA QUATRO PESADOS VAGÕES WAGNER DA EMPIRE STATE EXPRESS, COM DECLIVE DE 0.28 PORCENTO, A UMA VELOCIDADE INÉDITA. APESAR DE NÃO TER SIDO VERIFICADO, O CONDUTOR MEDIU A VELOCIDADE A 112.5 MH EM 1 MILHA, E A 102.8 MH EM 5 MILHAS. ESTE 4-4-0 TINHA HASTES DE IMPULSO DE 86-POLEGADAS CADA UMA PARA ESTA DISTÂNCIA, E FOI POSTERIORMENTE ADAPTADA COM OUTRAS RODAS NORMAIS DE 78-POLEGADAS, QUE AGORA ENCONTRAM-SE EM EXIBIÇÃO EM UM MUSEU.

MERCADO DE AÇÕES



O Mercado de Ações é uma parte crucial do jogo, já que é o principal mecanismo pelo qual você enriquece, em relação à sua companhia. Consulte o Capítulo 8, Mercado de Ações (página 61), para mais informação sobre o uso (ou abuso) do Mercado de Ações.

PAINEL DE CONTROLE

O ícone Painel de Controle o leva à tela do Painel de



Controle, onde você define as configurações globais do jogo. Há

três seções no Painel de Controle : Configurações Gerais, Configurações Gráficas e Jogando.



GERAL

As seguintes opções aparecem na seção geral do Painel de Controle, de simples configuração:

- **VELOCIDADE DO JOGO**—Na maioria dos casos, você deve configurar para “3” ou “4”. O ano flui normalmente, mas se você configurar acima destes níveis, as coisas se movem a um ritmo rápido demais. Há dois outros métodos para controlar a velocidade do jogo. Se o sinal de Mais (+) Menos (-), e tecla Pause para aumentar, diminuir, ou fazer uma pausa na velocidade do jogo, respectivamente. Você pode usar o pequeno escorregador no lado direito inferior da tela principal para também ajustar a velocidade.
- **VOLUME DE SOM**—Este controle configura controles de som gerais do jogo, de 0 a 100%.
- **VOLUME DA MÚSICA**—Este controle configura o volume da música de 0 a 100%.
- **PROFUNDIDADE DE COR**—Você tem a opção de profundidade de cor de 16-bit ou 8-bit. A cor de 16-bit parece muito melhor, mas é em torno de 10 por cento mais lento do que usando a cor de 8-bit. Experimente para ver qual você prefere.
- **USO DE MEMÓRIA**—O alto uso de memória significa que a água terá animação e informação direcional e outros dados serão armazenados na memória ao invés de em disco. Alterne isso se você tem 32MB de RAM ou mais. Use uma nível de utilização de memória baixo se tiver menos de 32MB de RAM.
- **TELA CHEIA**—A menos que a resolução de seu desktop esteja configurada para 1152 x 864 ou mais, você estará jogando com tela inteira. Alterne isso se sua resolução for alta o bastante, se você deseja jogar em uma janela.
- **LINHAS DE GRADE**—Este controla a maior parte da extremidade de cada célula no Mapa. Ele é útil para limpar seus próprios Mapas de vírus, ou para ver melhor as mudanças de elevação.
- **CURSORES DE MOUSE PARA COR**—Estes cursores tem uma aparência melhor, mas podem atrasar o desempenho. Experimente para ver qual você prefere.

GRÁFICO

A porção de Gráficos do Painel de Controle é usada para ajustar suas preferências gráficas. Na maior parte dos casos, você pode configurar os Detalhes Gerais para melhores resultados. Esta configuração incorpora as configurações automáticas— de Menor a Maior - que você pode experimentar para ver se algum deles funciona para você. Obviamente, você obtém melhor resolução gráfica quanto mais alto você configurar esta opção, mas pode vir a ter um desempenho mais lento.

Se você não encontrar nenhuma configuração que funcione para você, customize suas configurações movimentando os cursores abaixo da configuração de Detalhes Gerais. Cada item pode ser desativado em vários níveis de zoom. Existem seis níveis de zoom, por isso comece a desativar os itens quando estiver acima de um certo nível. Os níveis mais altos são visões de olho de pássaro, por isso desative a maioria dos itens para eles. Abaixo disso, depende das suas preferências e desempenho.

A configuração de borda encolhe o Mapa visível. Isto pode acelerar incrivelmente o desempenho, mesmo a níveis gráficos Maiores.



JOGANDO

As seguintes opções aparecem na Seção Jogando do Painel de Controle :

- Sino de Chegada—Esta configuração controla a frequência e o volume com o quais a chegada do Trem é anunciada.
- Frequência de Notícias—Esta configuração permite que você reduza o número de diálogos sobrepostos que aparecem (especificamente, o relatório anual e os anúncios de jornal sobre mudanças econômicas).
- Logos de Trem —Esta configuração coloca o logo da companhia em todos os Trens, Trens Estrangeiros, ou nenhum Trem (Nenhum).
- Mantenha o jogo nos diálogos—Por predefinição, o tempo pára quando surge um diálogo sobreposto. Se preferir mantê-lo rolando, marque esta caixa.
- Os Diálogos desaparecem se deixados de lado—Por predefinição, você pode livrar-se dos diálogos que aparecem durante o jogo. Cheque isso, e eles irão automaticamente sair em alguns segundos.
- Dicas de Jogo —Isto ativa ou desativa as dicas de jogo que aparecem quando um jogo se inicia.
- Tutorial—Isto ativa ou desativa o mini-tutorial para o jogo. Ativando e desativando o tutorial alternadamente, você também reconfigura o tutorial até seu ponto de partida. (Isto é útil se você estiver apresentando o jogo a outra pessoa).



1893: PRIMEIRA
ELETRIFICAÇÃO DE
LINHA PRINCIPAL EM
BALTIMORE, MD.
UM CONDUTOR AÉREO
RÍGIDO FORNECE 675
VDC ATRAVÉS DE
LOCOMOTIVAS DE
QUATRO MÁQUINAS COM
PANTÓGRAFO
INCLINADO UNILATERAL
PARA O EIXO-4 DE 96-
TONELADAS. ESTAS
TIVERAM MUITO
SUCESSO,
TRANSPORTANDO 1.800
TONELADAS COM ACLIVE
DE 0.8 PORCENTO
ATRAVÉS DE 1.25 MILHAS
DO TÚNEL HOWARD
STREET, ONDE ERA
PROIBIDO OPERAR COM
MÁQUINAS A VAP

OPÇÕES DE ARQUIVO



A partir do menu de Opções de Arquivo, você pode Carregar, Salvar, ir ao Menu Principal, ou Sair do jogo. Quando você clicar em Carregar Jogo sem salvar o atual, você vai perder o jogo atual. Salve seu jogo periodicamente para assegurar-se de que poderá voltar mais tarde. Se você quiser somente pagar fiança e começar tudo de novo, vá ao Menu Principal. Se clicar em Sair, perguntarão se tem certeza de que quer sair. Em caso positivo, clique em Sim para retornar ao Windows.

CAIXA DE LISTA CENTRAL

A Caixa de Lista Central é um dos recursos mais úteis da Interface Principal.



Usando as quatro abas—Estações, Trens, Jogadores e Companhias—você pode acessar informação rapidamente. A seguir veja como isso funciona.

Quando você clica em uma das quatro abas abaixo da Caixa de Lista, o item em questão mostra de forma resumida na Caixa de Lista. As Estações e Trens são

mostrados somente à sua companhia, mas os Jogadores e Companhias irão todos aparecer no jogo atual. Aqui está um resumo da informação para cada aba específica:

- Estações—Para as suas próprias Estações, a lista de Estações mostra o Fornecimento atual de Cargas disponível em cada estação e a quantidade e receita gerada pelo transporte De e Para aquela estação no presente ano.
- Trens—Você pode controlar seus Trens a partir da Caixa de Lista de forma bem fácil. Da esquerda para a direita, você pode configurar a classe do Trem:

EXPRESSO—O Trem ultrapassará qualquer Trem Não-Expresso.

NORMAL—O Trem fica atrás dos Trens Expressos.

LENTO—O Trem fica atrás dos Trens de Prioridade Normal. Útil para Trens transportando frete pesado tais como carvão, onde longos atrasos não têm grande importância.

PARADO—Você pode parar um Trem completamente, e ele não se movimentará até que você o libere. É útil para resolver congestionamentos de tráfego.

Você pode também visualizar uma imagem atual do consist do Trem. Se um vagão de Cargas for escurecido, ele não está transportando cargas. Mais à direita está o velocímetro, mostrando a velocidade dos Trens, em termos absolutos. Juntamente ao botão de entrada na lista de Trens, uma linha colorida marcará seu progresso em direção a um destino. À medida em que o Trem se aproxima de seu destino, a linha se estenderá tocando o lado esquerdo quando atingir aquele destino. A cor da linha indica a velocidade atual do Trem em relação à sua velocidade máxima:

1832: BROTHER
JONATHON É A PRIMEIRA
LOCOMOTIVA DO
MUNDO COM UM VAGÃO
PRINCIPAL DE QUATRO
RODAS. ELA FOI
DESENHADA POR JOHN
B. JERVIS PARA A
MOHAWK & HUDSON
RAILROAD.

Linha Vermelha—O Trem está parado ou rodando lentamente.

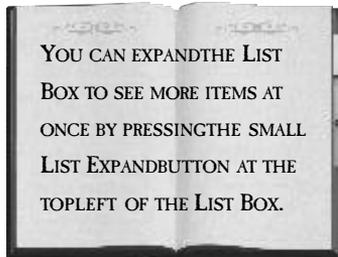
Linha Amarela—O Trem está rodando a cerca de metade de sua velocidade.

Linha Verde—O Trem está rodando a uma velocidade máxima.

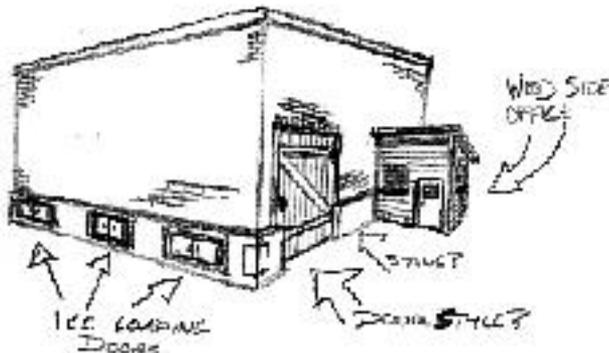
Há também algumas imagens gráficas e texto sobre o desempenho do Trem. Os Trens podem ficar sem Óleo, Água ou Areia. Podem também ficar Quebrados, Batidos, ou serem Roubados. Estas coisas são indicadas por texto na entrada da Lista de Trens, e por um ícone gráfico apropriado. Finalmente, a fileira de moedas de ouro na parte superior direita da entrada na lista de Trem representa o valor corrente de suas Cargas, a um a taxa de \$10,000 por moeda. Com o passar do tempo, o número de moedas irá encolher. Tempo é dinheiro! Algumas Cargas, tais como correio, mais sensíveis ao tempo do que outras, tais como carvão. Você pode clicar com o botão direito do mouse para visualizar detalhes de cada Trem.

Jogadores—A aba da Caixa de Lista mostra o Dinheiro, Estoque, e Poder de Compra (P.P.) para cada um dos jogadores no jogo.

Companhias—Esta aba de Caixa de Lista mostra o Dinheiro à Mão, e os Lucros para cada companhia no jogo.



Para qualquer uma das listas, você deve clicar no botão Tela de Lista—no canto inferior direito da Caixa de Lista, e parece-se com um a lista de acentos—para visualizar uma listagem mais detalhada. Uma vez lá, você pode usar as abas para navegar entre Estações, Trens, Jogadores, e Companhias.



1832: O AMERICANO No. 1 É A PRIMEIRA 4-4-0 DE SUA CATEGORIA. TEM CAPACIDADE PARA VELOCIDADES REGULARES DE 60 MH COM SEUS CILINDROS 9.5" POR 16". A MÁQUINA FOI DESENHADA POR JOHN B. JERVIS, ENGENHEIRO CHEFE DA MOHAWK & HUDSON.

1832: O ATLÂNTICO NA BALTIMORE E OHIO RAILROAD TRANSPORTA 50 TONELADAS DE BALTIMORE ATRAVÉS DE 40 MILHAS DE DISTÂNCIA A 12 A 15 MH. ESTA MÁQUINA PESA 6.5 TONELADAS, CARREGA 50 LIBRAS DE VAPOR E QUEIMA UMA TONELADA DE CARVÃO DE ANTRACITA NA VIAGEM DE IDA E VOLTA (AS LOCOMOTIVAS INGLESAS QUEIMAVAM CARVÃO BETUMINOSO). A VIAGEM DE IDA E VOLTA CUSTAVA \$16, FAZENDO O TRABALHO DE 42 CAVALOS, QUE REPRESENTAVAM UM CUSTO DE \$33 POR VIAGEM. A MÁQUINA CUSTAVA \$4.500, E FOI DESENHADA POR PHINEAS DAVIS, ASSISTIDO POR ROSS WINANS.

Você pode também alcançar as Telas com Detalhes para as Estações, Trens, jogadores e companhias daqui. Dê um clique duplo em cada item na Caixa de Lista Central, e você será levado até a tela de detalhe. Daqui você pode usar as abas para navegar para as outras Telas com Detalhes. Para mais informação sobre as Telas com Detalhes, consulte Capítulos 5 até 7.

DISPLAY DE DINHEIRO

À esquerda das abas, você verá uma caixa mostrando sua companhia atual. Se você não controla nenhuma companhia, ela estará em branco. Clique aqui para alternar um display de dinheiro pessoal. Se você possui dinheiro pessoal bastante, pode ser hora de ir fazer compras no Mercado de Ações local.

DATA

À direita do display de Dinheiro. Preste atenção à data! Vários cenários exigem que você preencha certos objetivos para vencer, em uma data específica. Diversas máquinas e edifícios não se tornam disponíveis até uma certa data. Algumas coisas acontecem em certos meses do ano (por exemplo); os dividendos são pagos ao final de cada trimestre— março, junho, setembro e dezembro).

O tempo é abstrato no Railroad Tycoon II. Os Trens rodam a uma velocidade de jogo de um ano, assim como em um dia na vida real. Confie em nós – você não ia querer jogar em tempo real verdadeiro, onde levaria 30 anos de vida real para construir seu império. (Será que haverá algum computador disponível daqui a 30 anos, para relaxar e aproveitar, e quando a avaria no Trem leva 6 meses de jogo para ser reparada, percebe-se que somente representa cerca de meio dia – como se fosse fácil —seria bom se fosse fácil assim apanhar seu carro na oficina em meio dia!

Isto é tudo para este Capítulo. Se você quiser uma chance de praticar estes comandos, vá ao Capítulo 2, Tutorial (página 7), ou caia direto no seu próprio jogo.



NESTE CAPÍTULO:

- A ECONOMIA
- O PAPEL DAS ESTAÇÕES
- TELA COM DETALHES DE ESTAÇÃO

5

Estações



Estações bem planejadas e bem localizadas são a espinha dorsal de qualquer ferrovia de sucesso. Representam uma das três maiores fontes de despesa para as ferrovias (juntamente com trilhos e Trens). Tendo as Estações certas nos lugares certos possível ir muito longe, garantindo o sucesso de seu empreendimento.

O primeiro passo para construir sua ferrovia determinar onde e qual tipo de Estações deve colocar. Seja conservador ao colocar Estações, ou você vai torrar todo o seu dinheiro apressadamente. É melhor começar uma linha com somente duas ou três Estações, e depois expandi-las gradualmente. O local onde você coloca suas Estações depende da economia do cen rio em que você est jogando. Segue uma r pida visão geral do modelo de economia do jogo.

ECONOMIA

A economia no Railroad Tycoon II um microcosmo da economia mundial real. Somente os elementos que afetam diretamente o ramo ferrovi rio são mostrados no Mapa. Outros m todos de transporte (como navio, caminhão e outros) e outras ind strias que não se apoiam no sistema ferrovi rio e que acredita-se que existem, somente são consideradas como elementos de fundo, reduzindo maiores flutuações no serviço ferrovi rio.

As ind strias do jogo são algumas das mais importantes para a ind stria ferrovi ria, mas tamb m servem como alternativas para ind strias menores (por exemplo, ferro, carvão e bauxita servem como alternativas para outros minerais extraídos, tais como alumínio, chumbo, cobre e assim por diante).

Enquanto se pode muitas vezes ter pequenos lucros simplesmente transportando passageiros e correio entre as principais cidades, os maiores lucros podem ser alcançados apoiando as ind strias que estão no Mapa, fornecendo a eles as Cargas de que precisa, e entregando as Cargas que produzem em outras reas que necessitam das mesmas.

O Cartão de Referência mostra todos os fluxos industriais. Por exemplo, as fazendas de ovelhas produzem lã, que deve ser entregue a uma f brica têxtil, que transformar a lã em produtos, os quais serão entregues em uma cidade (ou agrupamento de quatro ou mais casas todas dentro do raio da estação). Você pode tamb m clicar com o botão direito do mouse sobre qualquer industria para ver o que ela oferece e demanda.

Enquanto você pode sempre entregar Cargas a localidades que não possuem demanda das mesmas, você ganhar muito menos dinheiro por fazê-lo. O valor pelo qual o preço reduzido depende do Modelo Industrial. No modelo industrial F cil você receber um preço aceit vel, mas não tão alto quanto seria se a estação houvesse demandado aquele produto, não-obstante a um preço s lido. No modelo industrial Avançado, você receber muito menos. No modelo industrial Expert, você praticamente não receber nada.

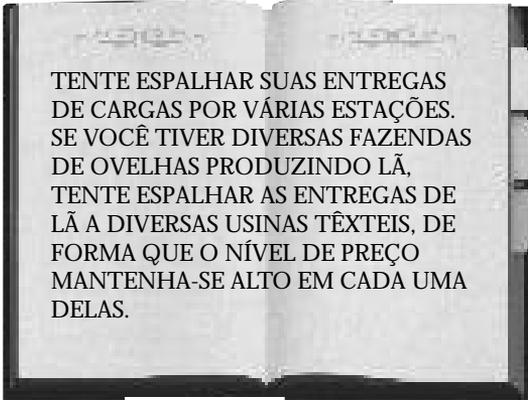
O modelo industrial F cil tamb m simplifica uma outra parte do quebra-cabeças industrial. Com este modelo, todas as ind strias produzem Cargas todo o tempo. Uma sider rgica sempre produz aço. Nos modelos industriais Avançado e Expert, uma sider rgica não produzir aço a menos que sejam fornecidos ferro e carvão.

1903: O ESTADO DE NOVA IORQUE SANCIONA UMA LEI PROIBINDO A OPERAÇÃO DE LOCOMOTIVAS A VAPOR NA ILHA DE MANHATTAN NA CIDADE DE NOVA IORQUE AO SUL DO RIO HARLEM, APÓS 30 DE JUNHO DE 1908. ISTO ESTIMULOU A ELETRIFICAÇÃO DOS TRILHOS DA CIDADE DE NOVA IORQUE.

1907: O PREFEITO DE SAN DIEGO JOHN F. FORWARD FAZ ALGO INÉDITO NO DIA 7 DE SETEMBRO, INICIANDO A SAN DIEGO & ARIZONA RAILWAY DE JOHN D. SPRECKELS (NA VERDADE SOUTHERN PACIFIC).

O modelo industrial Expert apresenta dois recursos adicionais: Comprar Indústria e Níveis de Preço:

- **Comprar Indústria**—No modelo industrial Expert, você também tem a oportunidade de diversificar seus interesses comerciais adquirindo indústrias. Clique sobre qualquer edifício industrial no Mapa para verificar seu preço. Os edifícios maiores custam mais caro, mas também podem trazer mais lucro. Os lucros são determinados baseado em como o edifício está sendo servido pela ferrovia e/ou outras ferrovias. Se estiver sendo suprido adequadamente em todas as suas necessidades, e todas as suas Cargas estiverem sendo levadas a Estações que têm demanda das mesmas, o edifício será lucrativo.
- **Níveis de Preço**— Nos dois modelos industriais inferiores, a demanda por gêneros é constante. A estação tem demanda por Cargas específicas, ou não tem demanda nenhuma. No modelo Expert, o nível de demanda, chamado de Nível de Preço, pode variar de 0 a 9. Se você entregar uma grande quantidade de Cargas a uma estação em um período curto, o Nível de Preço cairá. Com o passar do tempo, ele subirá novamente. Se uma estação não recebeu nenhum tipo específico de Cargas por um tempo, o Nível de Preço subirá, e um bom prêmio será pago pelas Cargas.



TENTE ESPALHAR SUAS ENTREGAS DE CARGAS POR VÁRIAS ESTAÇÕES. SE VOCÊ TIVER DIVERSAS FAZENDAS DE OVELHAS PRODUZINDO LÃ, TENTE ESPALHAR AS ENTREGAS DE LÃ A DIVERSAS USINAS TÊXTEIS, DE FORMA QUE O NÍVEL DE PREÇO MANTENHA-SE ALTO EM CADA UMA DELAS.

As casas são um tipo especial de indústria. Somente elas que produzem uma pequena quantidade e passageiros e correio. Elas tornam-se realmente importantes quando estão agrupadas. Se uma estação possui dentro de seu raio de ação quatro casas, essas casas constituem uma cidade, que tem demanda por gêneros, madeira, alimentos e leite. Oito casas agrupadas são uma cidade, que demanda tudo o que uma cidade precisa, mais veículos, cimento, papel, óleo e carvão. Note que as casas são o único tipo de indústria que você não pode comprar.

1913: A GENERAL ELECTRIC CONSTRÓI A PRIMEIRA LOCOMOTIVA DE COMBUSTÃO INTERNA BEM SUCEDIDA COMERCIALMENTE NOS ESTADOS UNIDOS PARA A DAN PATCH LINE EM MINNESOTA. A LOCOMOTIVA #100 TEM DOIS MODELOS GASOLINA-ELETRICIDADE GM16 8" x 10" V8's, CLASSIFICADOS A 175 HP A 550 RPM CADA UM. ELE PESA 57 TONELADAS E TEM DOIS VAGÕES DE QUATRO RODAS (B-B).

1915: O DEPÓSITO SANTA FÉ É INAUGURADO EM SAN DIEGO EM 7 DE MARÇO.

1917: A GENERAL ELECTRIC CONSTRÓI UM PROTÓTIPO PARA A PRIMEIRA LOCOMOTIVA DIESEL-ELÉTRICA NOS ESTADOS UNIDOS. O NÚMERO 4 É UM MODELO GM50 COM INJEÇÃO A AR, V8 DE DOIS TEMPOS CLASSIFICADO A 225 HP A UMA VELOCIDADE DE 550 RPM, RODANDO COM UM DOS DOIS VAGÕES. OS CILINDROS TÊM AS MESMAS DIMENSÕES 8" X 10" QUE O GM16. NUNCA FOI VENDIDO, SERVINDO SOMENTE COMO MODELO DE LABORATÓRIO NA ERIE WORKS.

O PAPEL DAS ESTAÇÕES

As Estações servem de âncoras dentro da economia. Elas permitem que você apanhe e entregue Cargas em edifícios localizados próximo a elas, e servem e mantêm seus Trens, mantendo toda a sua operação funcionando de forma eficiente.

COLETA E ENTREGA DE CARGAS

Ambas as Estações e os edifícios operacionais são de alguma forma representativos. No caso dos edifícios, uma fábrica no Mapa do jogo pode representar toda a área de indústria automotiva de Detroit. Uma grande estação representa não somente a própria estação e as instalações que a acompanham, mas também uma pequena rede de linhas de alimentação e apartadores, serpenteando pela cidade para coletar Cargas das maiores indústrias.

É totalmente impossível construir múltiplas Estações com zonas de serviço sobrepostas. Se um edifício fica dentro das zonas de duas Estações diferentes, ele irá embarcar gêneros e produtos para qualquer estação que tenha um Trem pronto para recebê-los. Portanto, se um concorrente coloca uma grande estação em Nova Iorque ou Londres, você pode ser mais esperto do que ele, colocando sua própria estação próxima e operando melhor (e mais rápido) a coleta de Cargas. Se uma ferrovia trabalha especialmente bem servindo as indústrias ao redor de uma estação específica, a área ao redor irá crescer, acrescentando novos edifícios e aumentando de tamanho.

TRENS DE SERVIÇO

Como qualquer outro dispositivo mecânico complexo, os Trens precisam de muitos cuidados para operar de forma otimizada. No Railroad Tycoon II, um Trem em serviço consiste em três elementos: água, areia e óleo (uma forma de manutenção geral), contanto que seja através de, respectivamente, torres de água, torres de areia e torres rotatórias. Para mais informação sobre o uso e efeitos destes item, consulte o Capítulo 6: Trens. Todas estas estruturas podem somente ser construídas em Estações.

Você em geral vai querer ter pelo menos um tipo de edifício de serviço em algum ponto nas suas linhas, a menos que esteja rodando todos os Trens a diesel e eletricidade, e neste caso as torres de água são desnecessárias. Entretanto, os edifícios são dispendiosos, e você vai querer usá-los de forma eficiente. As torres rotatórias, sobretudo, são mais caras, mas um Trem só precisa visitar uma delas ocasionalmente (em geral uma vez a cada dois ou três anos), então você pode provavelmente ficar com uma delas em uma via de pequeno porte.

Existe uma diferença importante entre a maneira que os Trens usam as Estações para coleta/entrega, e como as usam para serviços. Um Trem na verdade deve parar em uma estação para coletar ou entregar Cargas. Entretanto, um Trem somente precisa passar por uma estação para ser servido por ela—um parada completa não é necessária.

A Tela com Detalhes de Estação é a principal tela usada para planejar e monitorar as coletas e entregas, e para construir edifícios de serviço e outras estruturas de apoio.

Quando você comprar melhorias, poderá comprar uma melhoria de cada vez, ou melhorias múltiplas. Clique em Melhoria e selecione Compra para comprar somente a melhoria clicada. Para comprar mais que uma melhoria, clique sobre as caixas de verificação à esquerda de diversas melhorias, depois clique em Comprar para comprar mais de uma.

TELA COM DETALHES DE ESTAÇÃO

A Tela com Detalhes de Estação é acessada a cada vez que você acrescentar uma nova estação, ou quando der um clique duplo na estação Tela Principal da Caixa de Lista Central. Aqui você pode ver a representação em 3D de sua estação à medida em que ela cresce. Você pode também comprar melhorias para suas Estações, assim como ver a informação atual de Oferta e Demanda de Cargas.



MELHORIAS ESTRUTURAIS

A visão em 3D mostra quais melhorias estruturais são atualmente construídas para a estação. Você pode comprar mais estruturas clicando sobre o botão Comprar. Isto trará uma lista de estruturas atualmente disponíveis. Clicando em uma estrutura e selecionando Comprar você somente comprará a estrutura em que clicou. Clique nos quadrados à esquerda de várias estruturas, depois clique em Compra para comprar mais de uma.

Além das estruturas de acréscimo aos Trens em serviço, várias outras estruturas aumentam a receita de passageiros, diminuem o tempo de coleta e entrega, ou diminuem o efeito dos atrasos de certas Cargas. (Se você estocar bem as Cargas, seus clientes ficarão menos aborrecidos devido a uma entrega lenta.) Algumas melhorias não estão disponíveis até datas posteriores.

Oferta/Demanda de Cargas

Na parte inferior da tela está uma lista de Cargas fornecida e demandada pela estação.

À esquerda estão as Cargas fornecidas. Cada vagão representa um carregamento disponível para coleta. Se houverem mais de quatro tipos de Cargas disponíveis, os tipos adicionais serão mostrados somente como texto. Se o nome de um tipo de Carga for mostrado com Cargas acima do mesmo ou com quantidade zero, isso significa que o tipo das Cargas pode estar disponível lá, mas não há nenhuma no momento. Em alguns casos, você tem somente que esperar um tempo até as Cargas surgirem. Em outros casos, você deve fornecer certas matérias primas à estação a fim de produzir o tipo de Carga necessário.

À direita são exibidas as Cargas demandadas pela estação. Trata-se de uma demanda agregada de edifícios individuais ao redor da estação. Certos tipos de demanda somente ocorrem quando um número suficiente de casas está dentro da área de ação de uma única estação. Quatro casas perto de uma estação consistem em uma cidade, demandando alimentos e gêneros, entre outras coisas. Oito casas consistem em uma cidade, demandando tudo que uma cidade precisa, além de veículos, papel, e outros produtos.

Se você selecionar o Modelo Industrial Expert quando iniciar o jogo, um número de vagões ou um simples número textual serão exibidos próximo a cada tipo de Carga demandado. Este é o nível de demanda, que varia de 0 a 9. Quanto mais

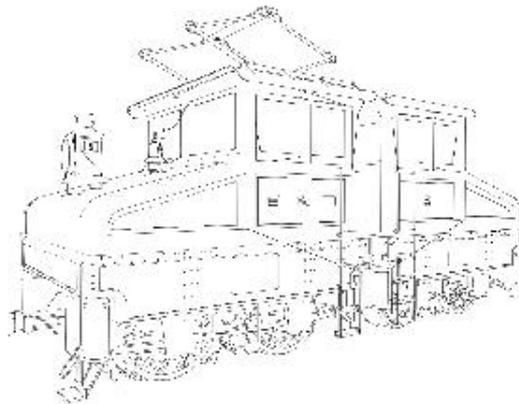
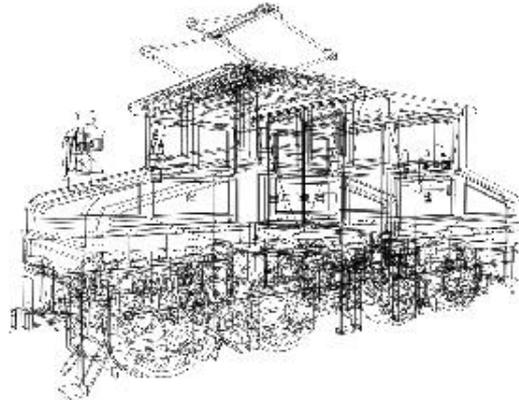
1918: JAY STREET . RR #4 É A PRIMEIRA LOCOMOTIVA DIESEL-ELÉTRICA A SER CONSTRUÍDA E VENDIDA COMERCIALMENTE. A GENERAL ELECTRIC REVISOU LIGEIRAMENTE A CARROCERIA DA LOCOMOTIVA DE CAMPANÁRIO PADRÃO ELÉTRICA E INSTALOU UM ÚNICO GM50. ESTA UNIDADE NÃO TEVE SUCESSO. APÓS 6 MESES, FOI DEVOLVIDA À G.E., ONDE FOI USADA COMO UNIDADE DE LABORATÓRIO PARA DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS SUPERIORES DE CONTROLE E PROPULSÃO.

1919: O "GOLDEN SPIKE" RODA NO DESFILADEIRO GORGE, MARCANDO O TÉRMINO DA SAN DIEGO & ARIZONA RAILWAY.

1923: A ELECTRO-MOTIVE ENGEERING CORPORATION, CONTROLADA PELA H.L. HAMILTON, COMEÇA A CONSTRUIR VAGÕES A GÁS-ELETICIDRADE EM CLEVELAND, OHIO.

alto, maior o preço que a estação pagará por cada item. Se a estação estiver com suprimento demais de cada item, o nível de demanda cairá, e o preço também. À direita da seção de Demanda está uma seção De/Para, com moedas representando o valor total das Cargas transportadas de e para esta estação durante o ano corrente.

Para realmente juntar muitas moedas, você vai precisar de Trens para usar suas bem-planejadas Estações, o que nos leva ao Capítulo 6, Trens.



NESTE CAPÍTULO:

- LOCOMOTIVAS
- CARGAS
- PONHA SEUS TRENS PARA RODAR
- JANELA DE COMPRA DE TREM
- TELA COM DETALHES DE TREM

6

TRENS



1923: INGERSOLL RAND E GENERAL ELECTRIC REÚNEM-SE PARA CONSTRUIR A BOXCAB #8835 DE 60 TONELADAS. ELA UTILIZAVA UM MODELO PR DE 6- CILINDROS EM LINHA 10"x12" COM INJEÇÃO SÓLIDA CLASSIFICADA COM VELOCIDADE DE 300HP A 550 RPM. ELES USAM O SISTEMA DE CONTROLE DE EXCITAÇÃO DESENHADO PELO DR. HERMANN LEMP, E APRESENTAM A MÁQUINA EM 13 DIFERENTES FERROVIAS EM UM PERÍODO DE 13 MESES. SEU DESEMPENHO EM TERMOS DE CONFIABILIDADE E ECONOMIA DE OPERAÇÃO INFLUIU MUITO PARA APRESSAR A ACEITAÇÃO DA LOCOMOTIVA A DIESEL EM SUBSTITUIÇÃO DA LOCOMOTIVA A VAPOR. ENTRETANTO, ELA NUNCA FOI VENDIDA.

Agora chegamos à melhor parte—os choo-choos.

À parte de serem bonitinhos fazendo piuíí e soltando vapor por aí, os Trens são na verdade os principais componentes que fazem tudo o mais funcionar. O Railroad Tycoon II permite a você construir Trens desde as mais minúsculas máquinas a vapor até os mais recentes Trens-Bala elétricos. Você pode criar Trens expressos para transportar correio e passageiros, ou Trens de frete lentos para levar o carvão e ferro das montanhas.

LOCOMOTIVAS

As Locomotivas são máquinas que fornecem a força motiva, para transportar seus vagões de Carga até o seu destino. Desde o início do Século Dezenove até os dias de hoje, as Locomotivas (ou máquinas) foram tremendamente desenvolvidas para aumentar o poder de tração, velocidade máxima e confiabilidade geral. Existem três tipos principais de máquinas—máquinas a vapor, a diesel, e a eletricidade. Vários outros híbridos foram experimentados ao longo dos anos, mas nenhum atingiu tal sucesso.

- **VAPOR**—As máquinas a vapor queimam carvão, madeira ou óleo para aquecer a caldeira. A pressão do vapor da caldeira movem os pistões que fazem o Trem andar. As máquinas a vapor foram as únicas máquinas largamente utilizadas desde o início da era dos trilhos até a metade do século vinte. Com o tempo, as máquinas a diesel e eletricidade substituíram as máquinas a vapor, por vários fatores, incluindo seu custo inferior geral de combustível e manutenção.
- **DIESEL**—As diesels são na verdade máquinas a diesel e eletricidade, usando uma máquina a diesel a bordo para gerar eletricidade, fazendo assim as rodas girarem. Este tipo de máquina é mais conhecida como diesel. As diesels passaram a ser largamente utilizadas após a Segunda Guerra Mundial e (juntamente com as elétricas) substituíram quase totalmente as máquinas a vapor em meados da década de cinqüenta. Quase todas as máquinas de uso comercial na América do Norte hoje são a diesel.
- **ELETRICIDADE**—As máquinas movidas a eletricidade retiram a mesma de uma fonte externa e a aplicam às rodas (ao contrário das diesels, que geram sua própria eletricidade). Enquanto as primeiras máquinas elétricas apareceram no final do Século Dezenove, elas não eram muito usadas até 1930. As máquinas elétricas são em geral mais eficientes que as diesels, mas exigem uma infraestrutura dispendiosa nas ferrovias eletrificados. Por toda a Europa, a maioria das linhas é eletrificada, e as máquinas elétricas são largamente utilizadas. Na América do Norte, as máquinas elétricas são usadas somente em alguns lugares, mais notadamente no nordeste dos EUA.

CARGAS

As Locomotivas são usadas para puxar vagões de Cargas. O transporte de carga por ferrovia é considerado mais eficiente e barato do que de caminhão, e ainda é o principal método pelo qual uma vasta gama de produtos (especialmente gêneros a granel) são transportados. O Railroad Tycoon II tem 32 tipos básicos de vagões de Carga, mais dois vagões especiais. Nem todas as Cargas estão disponíveis em todos os Mapas. Você vai achar café na América do Sul, mas não na Escandinávia. Você vai achar mais lã na Austrália do que no Canadá.

Sua ferrovia não está comprando e vendendo as Cargas, mas está sendo paga para transportá-la. Assim, apesar de um carregamento de aço processado seja um pouco mais de valor do que um de minério de ferro, você não vai necessariamente ganhar mais para transportar o aço. Outros fatores, tais como pontualidade na entrega e

distância transportada afetam a tarifa também. Em geral, quatro fatores principais afetam os preços pagos:

- **DEMANDA**—Se a estação tem demanda por Cargas, um preço bem mais alto será pago. A exata diferença depende de qual modelo industrial foi selecionado nas opções Painel quando o jogo começou. Com o modelo industrial Expert, existe um Nível de Preço específico para cada Carga em cada estação que se eleva e se rebaixa de acordo com quantas Cargas está chegando agora na estação. Se a estação estiver repleto de um tipo específico de Cargas, o Nível de Preço vai cair.
- **DISTÂNCIA**—Algumas transportadoras pagam uma tarifa mais alta. Algumas Cargas (tais como correio e passageiros) são particularmente sensíveis a distância.
- **VELOCIDADE**—Uma entrega rápida faz lucrar mais. Novamente, algumas Cargas são mais sensíveis a isso (como correio, produção e leite)
- **TIPOS DE CARGAS** —Cargas mais valiosas geralmente rendem um pouco menos que as menos valiosas. O aço transformado rende mais que o minério de ferro.

Algumas ferrovias pequenas têm 90 por cento (ou mais) de suas receitas provenientes do transporte de uma só commodity, como carvão. Para saber mais sobre o preço e rapidez das Cargas, dê um clique com o botão direito sobre qualquer vagão de Cargas.

Existem dois tipos de vagões especiais que não são usados para transportar Cargas. O vagão-refeitório aumenta as receitas de passageiros em 20 por cento. Useo em um Trem com três ou quatro vagões de passageiros para realmente ganhar dinheiro. O carro de condutor aumenta a segurança (que reduz o descarrilamento e choques), e a proteção de Trem (que reduz os roubos).

FAZENDO SEUS TRENS RODAREM

Os princípios básicos de uso do Trem são:

- Explore uma nova rota que precise de um Trem.
- Compre uma máquina razoavelmente adequada para a rota.
- Use a Tela com Detalhes de Trem para configurar a rota do Trem e do consist.
- Fique de olho no Trem para assegurar-se de que receba o serviço adequado e de que sua rota ainda é útil.

O primeiro passo é explorar uma rota promissora. Se você acabou de colocar vias férreas e Estações, provavelmente tinha uma rota em mente. Se sua ferrovia é um empreendimento contínuo, fique de olho nas suas Estações, e onde quer que veja Cargas empilhadas em uma estação, você terá achado um ponto provável para acrescentar um novo Trem. Tenha cuidado para não acrescentar Trens demais, ou suas linhas ficarão bloqueadas pelo congestionamento de tráfego.



1925: A AMERICAN LOCOMOTIVE COMPANY (ALCO), JUNTO COM A GENERAL ELECTRIC E A INGERSOLL RAND, CONSTRÓI SUA PRIMEIRA LOCOMOTIVA A DIESEL ELÉTRICA. ELA FOI ENTREGUE RODANDO À FERROVIA CENTRAL DE NEW JERSEY E DESIGNADA COMO UMA CNJ #1000. FOI BASICAMENTE A MESMA COISA QUE #8835, COM A MESMA CONFIGURAÇÃO DE RODAS E MÁQUINA, PORÉM COM VÁRIAS MELHORIAS. OPEROU COMO UM TREM DE COMUTAÇÃO NO BRONX ATÉ 1957, E AGORA ESTÁ NO MUSEU B&O EM BALTIMORE, MARYLAND.

TRAIN PURCHASE WINDOW



1926: HAMILTON OF EMC CONTRATA RICHARD DILWORTH COMO CHEFE-MAQUINISTA. DILWORTH ERA UM MECÂNICO E TÉCNICO DE MÁQUINAS ELÉTRICAS AUTODIDATA QUE AJUDOU A MONTAR OS PRIMEIROS VAGÕES DE TREM DA G.E. EM 1910.

JANELA DE COMPRA DE TREM

A seguir, você vai precisar comprar uma máquina. Clique no botão Comprar Máquina na Interface Principal (lado esquerdo, quinto de cima). Você verá uma Janela de Compra de Trem. Nesta janela, você verá uma lista de locomotivas disponíveis—você será avisado periodicamente quando novas locomotivas estiverem disponíveis. No lado direito estão as estatísticas da locomotiva atualmente selecionada. Existem cinco estatísticas procuradas, assim como a matriz de velocidade máxima:

- **CUSTO**—O preço de compra da locomotiva.
- **MANUTENÇÃO**—Custo estimado de manutenção anual.
- **COMBUSTÍVEL**—Custo anual estimado para manter a locomotiva rodando. Observação: isto pode variar consideravelmente dependendo das distâncias para as quais o Trem viaja atualmente.
- **ACELERAÇÃO**—Medida da velocidade com que uma locomotiva específica pode atingir a máxima velocidade.
- **CONFIABILIDADE**—Medida de confiabilidade de uma máquina.
- **MATRIZ DE VELOCIDADE MÁXIMA**—A matriz que mostra o desempenho da locomotiva em vários níveis com vários números de vagões. Uma vez que o peso do vagão varia, você pode mudar o peso assumido por vagão, para ver como a máquina puxa algo pesado (como carvão), em relação a algo leve (passageiros).

Em geral, você não vai achar nenhum Trem ideal em todas as categorias. Os Tremns baratos são freqüentemente menos confiáveis. Os mais rápidos também tendem a ter menos capacidade de transporte, e assim por diante. Você notará que geralmente há uma diferença considerável entre a velocidade máxima de um Trem e seu desempenho no transporte de uma carga significativa. Pense em uma Ferrari versus um caminhão. A Ferrari anda muito mais rápido, mas você não iria poder engatar um trailer nela. O caminhão pode não acelerar tão bem quanto a Ferrari, mas pode transportar uma grande carga, e provavelmente tem menor custo de manutenção do que a Ferrari.

No local onde comprou um Trem, a próxima tela que você verá é a Tela com Detalhes de Trem. É aqui que você vai selecionar o destino e as Cargas do seu Trem.

TELA COM DETALHES DE TREM



A TELA COM DETALHES DE TREM é o centro nervoso que controla seus Trens. Ela é dividida em quatro janelas, uma com dupla função:

- **Painel de Instrumentos**— A área no alto à esquerda da tela pode parecer um gráfico de fundo, mas também mostra informação importante.
- **Caixa de Lista Rota/Consist** —A Caixa de Lista no meio do lado esquerdo da tela

exibe sua rota e consist.

- **Informação sobre Trem/Estação** —O Painel na parte inferior exibe informação sobre seu Trem, às vezes alternando com informação sobre a estação onde você está trabalhando.
- **Roteador de Mapa/Lista de Vagões**—Ao lado direito da tela está uma janela de propósito duplo que pode ser alternada entre um mapa mundi no qual você pode escolher sua rota, e uma lista de vagões dos vagões disponíveis usados para configurar seu consist em cada parada da rota.

PAINEL DE INSTRUMENTOS

O Painel de Instrumentos na parte superior esquerda da tela mostra diversos manômetros importantes (óleo, areia, e às vezes água) com um importante controle (o regulador). O layout do Painel de Instrumentos muda ligeiramente dependendo se a máquina for a vapor, diesel, ou eletricidade, mas os manômetros parecem os mesmos.

- **ÓLEO**—O manômetro de óleo consiste em um manômetro com uma lata de óleo. O óleo é usado como alternativa na Manutenção Geral do Trem. À medida que o nível do óleo diminui, suas chances de pane aumentam. Se seu Trem rodar totalmente sem óleo, sua chance de ter uma pane aumenta muito, e os custos de manutenção sobem significativamente (as peças se quebram mais rapidamente se não sofrerem manutenção, exigindo substituição, ao invés de reparo.)
- **AREIA**—A areia é usada por máquinas de tração em áreas com aclives íngremes. Sua máquina usará muito pouca areia se rodar principalmente em áreas planas, mas a areia acabará freqüentemente nas montanhas. Não há impacto até sua máquina ficar completamente sem areia, e neste ponto sua habilidade de subir aclives é cortada pela metade (um aclive de 2% atua como um de 4%).
- **ÁGUA**—A água somente é necessária por máquinas a vapor. Uma máquina a vapor que fica sem água viaja a uma velocidade muito reduzida (usando reservass e água encontrada ao longo da linha).

1928: A PRIMEIRA LOCOMOTIVA DE PASSAGEIROS A DIESEL ELÉTRICA CONSTRUÍDA NA AMÉRICA DO NORTE ERA UMA 2-D-1-1-D-2. ELA REPRESENTOU O ESFORÇO CONJUNTO ENTRE A WESTINGHOUSE, CANADIAN LOCOMOTIVE CO., BALDWIN, E A COMMONWEALTH STEEL CO. ERA NUMERADA COMO CANADIAN NATIONAL #9000, E CADA VAGÃO TINHA UMA MÁQUINA BEARDMORE V12 12" X 12" DE FABRICAÇÃO ESCOCESA CLASSIFICADA COM FORÇA DE 1,330HP A 800 RPM. A VELOCIDADE MÁXIMA SEGURA ERA DE 63 MH.

1930: A GENERAL MOTORS ADQUIRE A WINTON COMPANY A 20 DE JUNHO, E ELECTRO-MOTIVE EM 31 DE DEZEMBRO.

Óleo, areia e água são repostos quando um Trem passa por uma estação com torre rotatória, torre de areia, ou torre de água respectivamente. Você vai precisar em geral de muitas torres de água, muito menos torres rotatórias, e um número variado de torres de areia, dependendo dos aclives na área onde você está construindo. Se algum destes itens acabar, um ícone apropriado aparecerá próximo ao Trem na Caixa de Lista Central da Interface Principal.

Também no Painel de Instrumentos está o Regulador, uma alavanca que permite a você aumentar ou diminuir a velocidade de sua máquina. Ele é normalmente configurado a um nível predefinido de 85 por cento de capacidade máxima—o valor mais alto que é razoavelmente seguro. Todas as velocidades classificadas para uma máquina são baseadas nesta configuração de regulador. Para casos graves, quando é preciso um pequeno impulso a mais, você pode empurrar o regulador para a zona vermelha, mas a um risco bem maior de pane ou choque. Se o regulador estiver totalmente comprometido, os riscos de pane são quatro vezes maiores que o normal. Por outro lado, você pode diminuir o regulador para um nível um pouco mais seguro, apesar dos efeitos estarem longe de serem menos dramáticos. A configuração do regulador em meio normal reduz as chances de pane para a distância equivalente percorrida pela metade.

CAIXA DE LISTA DE ROTA/CONSIST

Abaixo do Painel de Instrumentos está a Caixa de Lista mostrando todas as paradas atualmente programadas na estação para o Trem, junto com a lista de vagões que o Trem deve transportar a partir daquele ponto (o consist).

Normalmente o seu Trem começará na primeira estação da lista, viajar até a próxima estação, e daí em diante, até atingir a última estação, então voltará para a primeira estação. Você pode redirecionar um Trem clicando na pequena área à esquerda do nome da estação. O próximo indicador de Estação deve mudar para refletir isto.

Você pode remover a estação da rota clicando no botão Apagar do lado direito de cada estação. (Acrescentando Estações é explicado na seção “Janela de Mapa /Lista de Vagões.”)

Bem acima do botão Apagar está um ícone de sinal de trânsito. Clique em cima dele para mudar a cor. A cor determina se o Trem aguarda pelas Cargas nesta estação antes de prosseguir:

- VERDE—Não Espere por Cargas. Isto leva o Trem a pegar o que estiver pronto para seguir quando chega à estação. Use isto quando as Cargas que planeja coletar na estação não são tão importantes, talvez para a parte final de uma longa rota.
- AMARELO— Espere até pelo menos metade (arredondada) dos vagões de Carga esteja cheia. Esta é uma boa relação entre velocidade e eficiência.
- VERMELHO—Espere até todas os vagões de Carga estarem cheios. Tenha cuidado com esta opção, se você utilizá-la demais, pode descobrir que seus Trens passam a maior parte do tempo aguardando nas Estações, ao invés de transportar gêneros e produzir lucros.

INFORMAÇÃO SOBRE TRENS/ESTAÇÃO

O Painel inferior normalmente mostra informação sobre o Trem, mas às vezes mostra informação de estação para a estação atualmente selecionada, dependendo de qual ação você tomar. Para mais informação sobre o Painel de Informação de estação, consulte o Capítulo 5, Estações.

A informação sobre Trens é um resumo do estado atual do Trem e seu histórico recente. No alto há uma visão lateral de todo o Trem. Se os vagões de Carga estiver sombreado, ele está vazio. As máquinas dos Trens nunca estão sombreadas. À esquerda em baixo está o título e velocidade do Trem, o valor e peso de suas Cargas (carregamentos mais pesados precisam de Locomotivas mais potentes), a idade da máquina, e risco de pane.

À medida que as máquinas envelhecem, várias coisas acontecem:

- **VELOCIDADE MAIS LENTA**—Perdem cerca de metade da sua velocidade máxima a cada ano—uma máquina de 20 anos de idade é cerca de 10 por cento mais lenta que uma nova máquina do mesmo tipo.
- **MELHOR MANUTENÇÃO**— uma máquina de 20 anos de idade custa cerca de três vezes mais em manutenção anual.
- **MAIOR RISCO DE PANE**—Uma máquina nova tem virtualmente nenhum risco de pane; uma máquina de 20 anos de idade tem cerca de 60 por cento mais riscos do que uma de 5 anos de idade.

Para melhores resultados, você pode pensar em repor as máquinas quando atingirem 15 a 25 anos de idade.

A chance de panes pode ser uma questão séria. Pouca confiabilidade fadou alguns designs de máquina promissores a um ciclo de vida curto. As panes são baseadas em distância percorrida, e não em tempo de percurso, por isso todas as outras coisas sendo iguais, uma máquina mais rápida irá além a cada ano, e com uma maior chance de pane. Outros fatores afetando o risco de uma pane incluem:

- **CONFIABILIDADE DA MÁQUINA**—Cada grau de confiabilidade de máquina é cerca de um terço a menos provável de ter uma pane que aquele abaixo dele; uma máquina classificada como “acima da máquina “média” tem um terço a menos de probabilidade de ter uma pane do que uma máquina classificada como “média”.
- **IDADE DA MÁQUINA**—Como foi mencionado acima, máquinas mais antigas são menos confiáveis.
- **NÍVEL DE ÓLEO**—Mantendo o manômetro de óleo quase cheio reduz significativamente a chance de panes. Ficar sem óleo é a pior coisa que pode acontecer, triplicando as chances de panes em relação a uma máquina cheia de óleo.
- **CARREGAMENTOS PESADOS/ACLIVES ÍNGREMES**—Quanto maior o desgaste da máquina, maior a chance de pane.
- **CONFIGURAÇÃO DO REGULADOR**—Regulador em Zona Vermelha quadruplica as chances de pane.
- **CARRO DE CONDUTOR**—Adicionar um carro de condutor diminui a chance de panes em 25 por cento.
- **EFEITOS DO GERENTE**—Certos gerentes fornecem um bônus de segurança às ferrovias que supervisionam.

1934: O UNION PACIFIC M-10000 É LANÇADO EM FEVEREIRO. ESTE TREM PULLMAN DE 3 VAGÕES TOTALMENTE DE ALUMÍNIO COM LEITO ARTICULADO FOI O PRIMEIRO TREM DE FORMATO AERODINÂMICO NOS ESTADOS UNIDOS. ERA IMPULSIONADO POR UMA MÁQUINA WINTON V12 600 HP, COM CAPACIDADE PARA 110 MPH. REALIZOU UMA VIAGEM DE EXIBIÇÃO 12,625 MILHAS DE COSTA-A-COSTA, E FOI VISTA POR QUASE 1.2 MILHÕES DE PESSOAS EM VÁRIAS PARADAS. COMEÇOU A OPERAR NA CIDADE DE SALINA EM 31 DE JANEIRO DE 1935. O CARRO-CHEFE FOI DESENHADO POR RICHARD DILWORTH.

1934: O BURLINGTON ZEPHYR FOI LANÇADO EM 18 DE ABRIL. EM 26 DE MAIO, ESTE TREM DE CONSTRUÇÃO BUDD DE 3 VAGÕES DE AÇO INOXIDÁVEL COM LEITO ARTICULADO REALIZOU UMA VIAGEM DO AMANHECER AO CREPÚSCULO SEM PRECEDENTES DE DENVER ATÉ CHICAGO, 1016 MILHAS A UMA VELOCIDADE MÉDIA DE 77.6 MH E MÁXIMA DE 112.5 MH. FOI O PRIMEIRO TREM DE FORMATO AERODINÂMICO A DIESEL-ELETRICIDADE NOS ESTADOS UNIDOS, USANDO UMA MÁQUINA WINTON DE 8 CILINDROS 600 HP 201A DE DOIS TEMPOS. O CARRO-CHEFE FOI DESENHADO POR RICHARD DILWORTH.

ROTEADOR DE MAPA/LISTA DE VAGÕES

O lado direito da Tela com Detalhes de Trem tem um Painel com dois objetivos. Ele alterna o Roteador de Mapa, no qual você configura a rota de um Trem, e a Lista de Vagões, na qual você escolhe os vagões a serem incluídos no consist do Trem em cada estação. Você pode alternar entre eles usando a alavanca acima do Painel. Além disso, dando um clique duplo no mouse sobre uma estação na Caixa de Lista de Rota/Consist irá automaticamente abrir a Lista de Vagões.



- **ROTEADOR DE MAPA**— Os asteriscos verdes são suas Estações. Os amarelos são as Estações de seus concorrentes. Os trilhos pretos são seus, pertence ao seu concorrente. Clique em qualquer estação para adicioná-la ao final da sua lista de rotas. Para uma colocação mais precisa, arraste a estação até um ponto específico da lista de rotas.
- **LISTA DE VAGÕES**—A seção superior deste Painel mostra o consist atual na estação selecionada. Clique em um vagão para remover o mesmo do consist, ou clique para limpar completamente o consist atual. Clique sobre qualquer vagão na parte inferior e acrescente-o. As Cargas disponíveis na estação atual são exibidas no grupo superior—normalmente você concentraria suas opções no mesmo. Selecione OK quando terminar.

MAIS SOBRE ROTEAMENTO DE TREM

O roteamento de Trem correto pode ter maior impacto na velocidade e lucratividade de seus Trens.

Na maior parte do tempo, você pode deixar os Trens rodarem sem muita supervisão—comutação de vias, uso de acessórios laterais, e outros detalhes operacionais são automaticamente passados a você.

Quando têm que viajar entre duas Estações, os Trens automaticamente selecionarão a melhor rota, se houver mais de uma disponível. Os Trens em geral seguirão a rota mais curta.

Os Trens podem usar a via do concorrente, se precisarem. Entretanto, você terá que pagar ao proprietário da via uma porção da receita recebida equivalente à porção da distância total percorrida que estava na sua via. Entretanto, o concorrente não absorve nenhum custo operacional do Trem. Dessa forma, se um Trem percorre 50 squares de Chicago a Detroit, incluindo 8 squares em relação à via de seu concorrente, e gera \$100.000 em receitas, você teria que abrir mão de 20 por cento (8/50) da receita. Tente usar o mínimo que puder da via do concorrente.

Você pode também coletar e entregar Cargas de e para as Estações de seus concorrentes, a um custo de \$2,000 por vagão por carregamento coletado ou entregue. Mais uma vez, use com cuidado.

Se você tiver uma máquina elétrica, uma rota inteira de estação a estação deve ser eletrificada, de outra forma a máquina não se movimentará. Você não tem que eletrificar toda a sua via, somente as rotas que deseja que suas máquinas utilizem.

NESTE CAPÍTULO:

- DETALHES DE JOGADOR
- DETALHES DE COMPANHIA

7

JOGADORES E COMPANHIAS



1934: CONSTRUÇÃO DA PRIMEIRA LOCOMOTIVA DE FORMATO AERODINÂMICO COMEÇA. ERAM AS PENNSY GG-1's, QUE PUXAVAM TRENS DE PASSAGEIROS EM ALTA VELOCIDADE ENTRE A CIDADE DE NOVA IORQUE E WASHINGTON, DC. DESENVOLVERAM 8,500 HP E UM CUSTO DE \$250.000. A PRODUÇÃO CONTINUOU ATÉ 1943, E AS MÁQUINAS ERAM USADAS ATÉ O COMEÇO DOS ANOS OITENTA PELA AMTRAK.

As grandes ferrovias foram construídas por grandes companhias lideradas por um punhado de grandes homens (desculpe ser politicamente incorreto, mas não existiam magnatas de ferrovias importantes do sexo feminino—acredite-nos, procuramos à beça.)

No Railroad Tycoon II, os jogadores daquela era e as companhias que construíram são os mecanismos para desenvolvimento de ferrovia. Você representa o papel de um magnata das ferrovias que está interessado não somente em construir uma grande ferrovia, mas também em seu enriquecimento pessoal, às vezes às custas da sua própria ferrovia.

Às vezes em um jogo você pode controlar várias companhias sucessivamente, porque vê novas oportunidades de investimento que o levam a deixar para trás as suas companhias originais, ou porque o conselho de administração da sua companhia original “convida” você a procurar emprego em outro lugar. Nem sempre você tem que começar a companhia do zero—às vezes você começa como presidente de uma companhia estabelecida, e em outras você terá chance de tirar o controle de uma companhia de algum f...err...quer dizer, de algum presidente de mau desempenho.

DETALHE DE JOGADOR

O jogador que você representa geralmente é predeterminado para o cenário que escolheu. Quarenta grandes magnatas estão disponíveis. Os magnatas norte americanos tendiam a ser ambiciosos empresários da iniciativa privada, às vezes mais capazes de enriquecer do que de construir uma companhia bem sucedida e permanente. Os magnatas europeus e de outros lugares no mundo todo às vezes são empresários da iniciativa privada, às vezes políticos, liderando esforços de construção de ferrovias nacionais. Figuras políticas tendiam a se preocupar mais com a construção de uma grande ferrovia, mesmo às custas da lucratividade ou ganho pessoais.

Você pode escolher ser quem você quiser, apesar dos objetivos de um cenário específico poderem encorajar certos tipos de personagem. Entretanto, seus concorrentes tenderão a agir da maneira que agiram historicamente—Jay Gould vai especular sem parar no Mercado de Ações, enquanto Cecil Rhodes vai se concentrar na expansão da companhia, mesmo a ponto de levar sua ferrovia à falência. Para ter um visão mais nítida de você mesmo e seus concorrentes e para checar a situação financeira de todos, dê um clique duplo em um jogador na Caixa de Lista da Interface Principal.

Você verá um close dos bonitos e não tão bonitos rostos de diferentes jogadores, uma descrição de suas atividades históricas (que dá uma idéia de suas prováveis atividades dentro do jogo), e uma análise de suas finanças.



DETALHE DE COMPANHIA



A maioria dos jogadores logo começará uma companhia, já que é através das companhias que as atividades de construção acontecem. Para mais informação sobre iniciar uma companhia, consulte Capítulo 4, Interface Principal (página 29).

Depois de ter sua companhia em andamento, os meios principais de controlar e monitorar sua companhia é a Tela com Detalhes de Companhia. Esta Tela mostra o livro caixa da sua companhia, e tem 5 abas que você pode usar para controlar suas operações:

- **VISÃO GERAL**—Esta aba tem informação relativa a você e seu gerente atual, dando a você uma olhada rápida em sua operação. Você pode escolher Renunciar como presidente se você planeja perseguir outros interesses, Visualizar/Contratar outros Gerentes, ou Mudar o Nome/Logo da Companhia a partir desta aba:

RENUNCIAR COMO PRESIDENTE—Esta opção permite que você passe as rédeas a outro líder. Você pode resignar como presidente, e ainda manter suas ações e patrimônio, e iniciar outra companhia.

VISUALIZAR/CONTRATAR OUTROS GERENTES—Diferentes gerentes dão diferentes bônus. Os melhores gerentes demandam um salário mais alto, e não vão concorrer à função até que sua companhia esteja prosperando e tenha sucesso. Clique aqui para visualizar, e talvez contratar, entre os dois candidatos atuais.

MUDAR NOME/LOGO DA COMPANHIA—Clique aqui para mudar o nome/logo da companhia. Você pode fazer isso quantas vezes quiser.

- **RENDA**—É exatamente o que parece. É sua declaração de renda que mostra as receitas (a coisa boa) e despesas (os maus necessários para dirigir um negócio) para a vida do seu negócio, e nos últimos três anos. Para os que são desafiados financeiramente, a idéia aqui é de ter maiores receitas do que despesas.
- **SALDO**—A próxima aba é sua Folha de Balanço. É aqui que os empréstimos pesados, na forma de títulos ou toneladas de ofertas de ações podem voltar para morder você.
- **TERRITÓRIOS**—Nem todo mundo te adora. As abas de Territórios permite, que você acesse sua Visão Política de ferrovia, Visão de Direitos de Acesso, e Boa vontade por território:

1935: EMC CONSTRÓI #511 E #512, AS PRIMEIRAS LOCOMOTIVAS DE PASSAGEIROS A DIESEL NOS ESTADOS UNIDOS. AS UNIDADES DO TIPO FURGÃO ABRIGAVA, DUAS MÁQUINAS WINTON V12 900 HP 201A, E FORAM DESENHADAS POR DICK DILWORTH E DOIS DESENHISTAS. A PRIMEIRA UNIDADE VENDIDA FOI PARA O B&O COMO #50 PARA PUXAR O ROYAL BLUE. AS MÁQUINAS FORAM APOSENTADAS EM 1956. VOCÊ PODE VÊ-LAS NO MUSEU NACIONAL DE TRANSPORTES EM ST. LOUIS.

VISÃO POLÍTICA—Mostra as divisões políticas no Mapa atual. Alguns Mapas não possuem divisões políticas—ahh como a vida é fácil. Infelizmente, alguns Mapas são divididos em dúzias de pequenos países e territórios. Nesta visão você pode consultar os governos destes territórios e tentar ganhar acesso àqueles lugares aos quais ainda não tem acesso.

VISÃO DE DIREITOS DE ACESSO—Esta visão mostra os territórios para os quais tem direito de acesso, assim como aqueles aos quais não tem acesso. Você não poderá assentar linhas ou rodar Trens em territórios onde você não tem direitos de acesso.

BOA VONTADE—Esta visão mostra suas classificações atuais de boa vontade por território. Dirija suas operações eficientemente, e sua boa vontade vai aumentar. Se muitos de seus Trens se acabarem, você verá sua boa vontade afundar. Seja bom com seus vizinhos—vale a pena.

FINANÇAS—Esta é a aba que provavelmente você vai visitar mais. Aqui você pode emitir títulos, ações, comprar de volta ações, trocar dividendos, tentar fusões, e se já basta para você, declare falência.

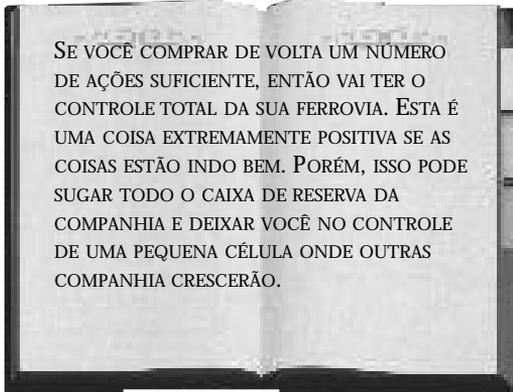


EMITIR TÍTULOS—Você não poderá emitir títulos a menos que tenha classificação de crédito sólida de no mínimo B ou melhor. Quanto melhor sua classificação de crédito, menor serão os juros cobrados (a taxa de juros para clientes preferenciais também afeta as taxas de juros). Melhore sua classificação de crédito reduzindo o débito, mostrando o lucro sólido por vários anos, e com um maior nível de ativos em relação à sua dívida total. Clique aqui para emitir títulos e clique em OK na próxima tela para concluir a transação.

EMITIR AÇÕES—Clique nesta opção para emitir ações da companhia. Uma janela aparecerá dando detalhes da transação. Clique em OK naquela janela se estiver tudo bem. Note a mudança no seu Valor de Ação atual na página oposta.

COMPRAR AÇÕES DE VOLTA—Use esta opção para adquirir ações da companhia no mercado. Dê uma olhada no efeito no valor de sua ação. Os investidores são muito específicos sobre valor de ação – querem que suba. Ponto. Não os desaponte, ou você estará fora. Lembre-se que os presidentes também são nomeados, não nascem assim.

1970: O CONGRESSO APROVA A LEI DE SERVIÇO DE PASSAGEIROS FERROVIÁRIOS CRIANDO A AMTRAK, QUE HOJE SERVE A MAIS DE 20 MILHÕES DE CLIENTES ANUALMENTE EM SUA REDE NACIONAL EMPREGA CERCA DE 23.000 PESSOAS.



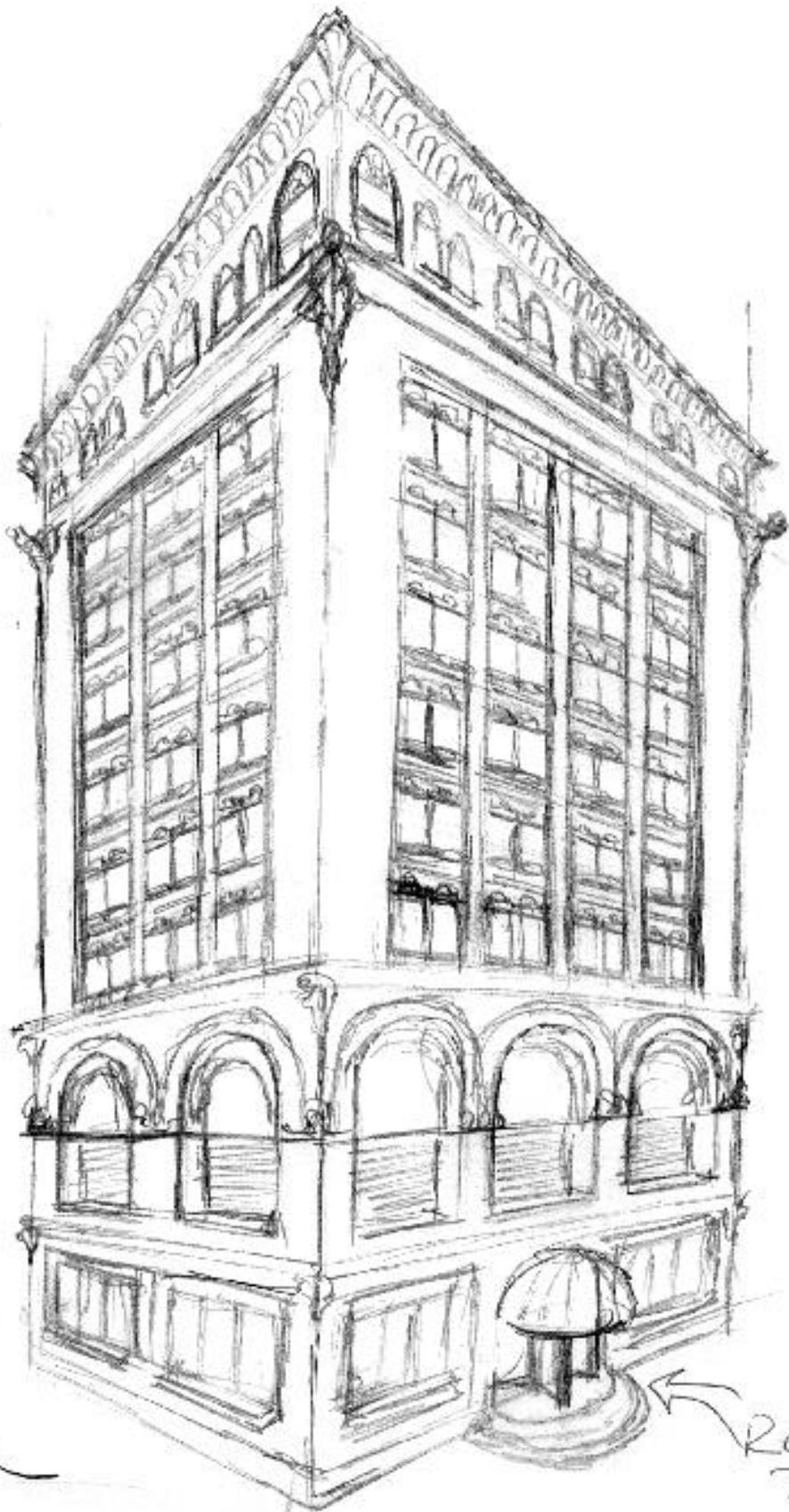
MUDAR DIVIDENDOS—mude o rendimento dos dividendos da sua companhia para os acionistas aqui. O conselho de administração pode não deixar você estabelecer um número muito alto, uma vez que vai sugar todo o caixa de sua companhia. Se você tiver muitas ações na sua companhia, uma alta taxa de dividendos é uma boa forma de direcionar o caixa da sua companhia para você.

TENTATIVA DE FUSÃO—Clique aqui para não fazer nada se não existir nenhuma outra companhia no jogo. Se houver, selecione a companhia com a qual você quer se fundir, então defina o preço oferecido. Você verá os votos dos acionistas resultantes, e suas companhias irão fazer uma fusão depois de um resultado positivo. Você somente pode tentar uma fusão a cada ano. Você vai conseguir mais votos se oferecer um preço mais alto. Se você tiver o controle acionário na companhia-alvo, você pode usar essas ações para votar a favor da fusão e aumentar a chance de ter sucesso.

DECLARAR FALÊNCIA—Quando você está com muita dívida, e não tem esperanças de quitá-las, ou quando as coisas vão muito mal, clique em OK na próxima tela. Metade de sua dívida desaparecerá, mas isto tem conseqüências: você não poderá tomar dinheiro emprestado, e vai ter que oferecer todo o caixa da companhia em garantia, não poderá emitir títulos por um tempo, e terá dificuldade em emitir ações depois que declarar falência.

1986: O MUSEU FERROVIÁRIO DE SAN DIEGO OPERA SEU PRIMEIRO TREM DE EXCURSÃO DA GOLDEN STATE LIMITED ENTRE CAMPO, CA, E MILLER CREEK, CA, NO MODO SD&A.

1996: SANTA FÉ ADQUIRE A BURLINGTON NORTHERN, CRIANDO A BNSF (BIG NEW SANTA FÉ).



BUILD
OFF
SMALL
HOTEL

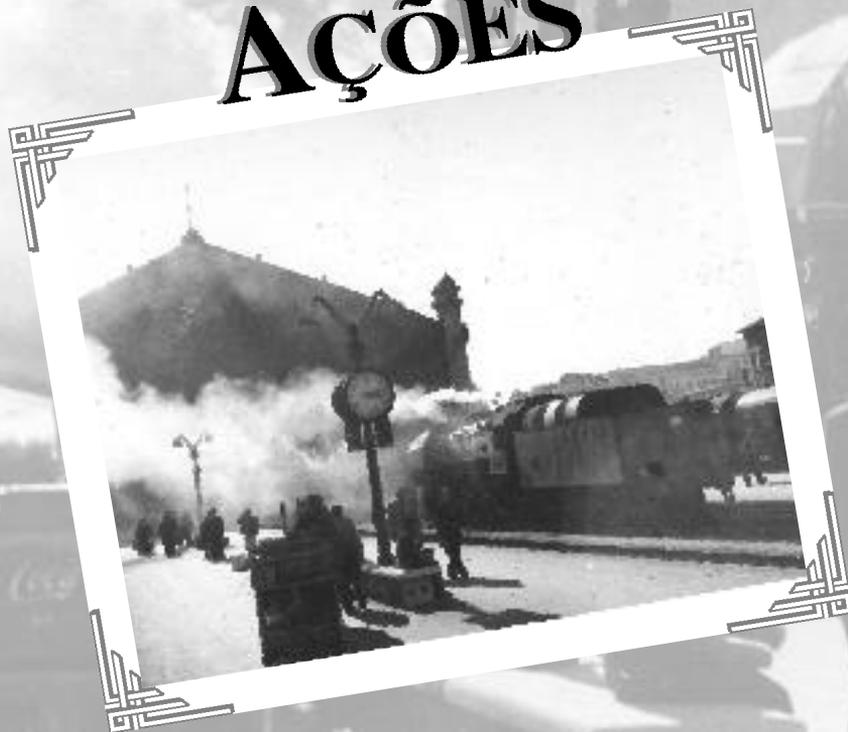
RECEIVING
DOOR

NESTE CAPÍTULO:

- AÇÕES 101
- O MERCADO DE AÇÕES

8

O MERCADO DE AÇÕES



Algumas das grandes fortunas ferroviárias foram construídas não só através de construção eficiente de ferrovias, mas através de exploração impiedosa do Mercado de Ações. O século dezenove presenciou um Mercado de Ações não-regulamentado, usado como cofre pessoal de vários magnatas. Aqui está a sua chance de fazer todas aquelas apostas no Mercado de Ações que o irmão de seu contador continua a fazer.

EM 200 AC, UM MATEMÁTICO E MÉDICO GREGO DESCREVEU O PRIMEIRO PROTÓTIPO DE MÁQUINA A VAPOR NO LIVRO SPIRITUALIA AND PNEUMATICA

O STOURBRIDGE LION INTRODUZIU AS LOCOMOTIVAS PRÁTICAS A VAPOR À AMÉRICA DO NORTE EM 1829. ELA FOI COMPRADA NA INGLATERRA PARA A DELAWARE AND HUDSON COMPANY.

AÇÕES 101

Alguns indivíduos tem fortuna bastante para construir um ferrovia sozinhos. Na vida real e no Railroad Tycoon II, a prática mais comum do investidor principal é de colocar a quantia mais alta possível que puder, e então solicitar aos investidores investirem dinheiro na companhia, com todos os investidores recebendo ações na companhia proporcionais ao seu investimento. Se a companhia for rentável, ele paga uma porção de seus ganhos aos seus investidores em pequenas somas trimestrais chamadas dividendos. A companhia irá em geral reter a porção da renda para ser usada no crescimento da empresa. Um ação rentável pagará a seu proprietário uma soma continua em dividendos, e aumentar o preço para refletir os ganhos da companhia.

Os investidores podem comprar e vender suas ações. Em geral, se vários blocos de ações forem vendidos um logo depois do outro, o preço da ação vai cair. Se a companhia ainda estiver financeiramente saudável, o preço baixo da ação pode ser uma barganha esperando um investidor atento surrupiá-la.

No Railroad Tycoon II, todas as companhias no jogo possuem ações negociáveis. Às vezes, todas as ações podem ser de um ou mais jogadores, e neste caso estarão disponíveis no Mercado aberto. Mais comumente, os jogadores detêm uma porção das ações de suas companhias, e outros investidores (o público em sua maioria) detêm o restante, criando um mercado de pessoas sempre disposto a negociar com você, se você tiver dinheiro.

TELA DO MERCADO DE AÇÕES



A Tela do Mercado de Ações é onde você pode ficar de olho no preço das ações da sua companhia e das companhias de seus concorrentes, e fazer investimentos quando vir oportunidades. Há duas abas na Tela do Mercado de Ações: Pessoal e Corporativa. A seção Pessoal deixa você ver os bens atuais de você mesmo e de outros, e mudar seus bens comprando ou vendendo ações. A seção corporativa permite visualizar mais detalhes dos dados financeiros-chave para cada companhia no jogo.

Pessoal

A aba Pessoal na Tela com Detalhes do Mercado de Ações mostra seu patrimônio pessoal. A maior parte de suas ações, pelo menos no início, estarão na sua própria companhia. Nesta tela você pode Comprar, Vender, ou Visualizar informação corporativa (a mesma que a aba Corporativo).

Comprando ações em uma companhia fará com que o preço da ação suba, pelo menos temporariamente. Vender ações fará o preço baixar. Há duas opções a mais quando você joga com o Modelo Financeiro Ativo—Comprando na Margem e Vendendo na Baixa:



- **COMPRANDO NA MARGEM**—Quando você compra ações na margem, você está na verdade tomando dinheiro emprestado para comprar as ações. Você usa suas ações existentes como garantia de pagamento do empréstimo. Você pode tomar emprestado até metade do valor de seu patrimônio acionário. O poder de compra que você vê nesta tela é a soma de seu caixa, mais metade de suas ações (que você pode emprestar.) À medida em que você se aprofunda na margem, seu poder de compra irá descer até zero (0), em cujo ponto você não pode mais comprar ações na margem. Preste atenção: Se o valor das suas ações cair, elas têm menos valor como garantia. Se caírem a ponto de levar seu poder de compra a menos de zero, você receberá um pedido de margem de seu corretor, exigindo que você venda ações suficientes para restaurar seu poder de compra. Infelizmente, ao vender parte de suas ações pode levar os preços para baixo, criando uma lacuna ainda maior para conseguir sair. Você pode perder muito dinheiro rapidamente se está com uma margem pesada.
- **VENDA NA ALTA**—refere-se à prática de vender ações que você na verdade não possui. As ações são implicitamente tomadas como empréstimo de um corretor, e eventualmente você deve recomprar as ações que vende em baixa para pagar o corretor. Você espera recomprar as ações por menos do que você as vendeu originalmente (basicamente—vender na alta, comprar na baixa). Venda as ações quando achar que está com um preço alto demais e fadadas a cair. Mas fique atento, se o preço das ações subir ao invés de baixar, você pode ficar na mão.

Fora do Mercado de Ações, chamamos estas práticas de jogatina. Tenha certeza do que faz antes de tentar Vender na Alta ou Comprar na Margem. Além disso, fique atento se você permite que Computadores façam isso configurando seu Modelo Financeiro como Expert, eles sabem exatamente o que estão fazendo, e podem levar você à falência, se você colocar arriscar com dinheiro emprestado ou ações e empréstimos.

A PRIMEIRA FERROVIA SUBTERRÂNEA OPERADA POR VAPOR É ABERTA EM LONDRES EM 1863.

A GENERAL SHERMAN FOI A PRIMEIRA LOCOMOTIVA ADQUIRIDA PELA UNION PACIFIC RAILROAD. FOI ENVIADA DE BARCO DE ST. LOUIS EM 1865.

CORPORATIVA

A aba Corporativa mostra os detalhes sobre a companhia atualmente selecionada. Você pode visualizar gráficos do desempenho da companhia durante os últimos

cinco anos. Todos os números são ajustados para serem contabilizados como divisão de ações. As categorias de informação disponível são:



A PRIMEIRA
LOCOMOTIVA DA
CENTRAL PACIFIC FOI A
GOVERNOR STANFORD.
É UMA DAS MÁQUINAS
DA PRIMEIRA FERROVIA
TRANSCONTINENTAL
QUE AINDA EXISTE
HOJE.

- **Preço da Ação**—O preço das ações no fim do ano. O preço da ação é determinado pelo número de fatores, incluindo todas as outras categorias financeiras nesta página, mas a maior parte especialmente Lucro por Ação e Valor Contábil por Ação. As recentes vendas e compras das ações também fará subir ou descer temporariamente o preço das ações.
- **Valor Contábil por Ação**— O Valor Contábil (ações) da companhia, dividido pelo total de ações. Valor Contábil é o valor total de todos os ativos da companhia menos sua dívida. Isto pode ser negativo para uma companhia com dívida alta.
- **Receita por Ação**— Receita total da companhia dividida pelo total de ações. Isto pode aumentar ou diminuir mesmo se a receita da companhia for baixa, se a companhia está diminuindo ou aumentando o total de ações através da emissão de ou compra de ações de volta.
- **Lucro por Ação**—O lucro dividido pelo total de ações.
- **Dividendo Por Ação**—a taxa de dividendo por ação.
- **Retorno em 5 Anos**— O retorno total que os investidores recebem por comprar parte das ações é igual à soma de todos os dividendos que recebem, mais algum aumento ou redução no preço das ações. Este número mostra o retorno médio anual em dividendos em dinheiro pagos e a valorização nos últimos cinco anos, mais alto pelos anos mais recentes. Os investidores gostam de fazer dinheiro—através de aumentos de dividendos ou preço de ação. Manter este retorno alto é um fator chave em como os investidores estão felizes com os desempenho do presidente. Se o preço das ações cair por um período suficiente, os investidores podem demitir o presidente. A forma mais fácil de manter este número alto é aumentar seus lucros. Uma alternativa é de pelo menos manter seus lucros enquanto aumenta solidamente seus lucros. Uma alternativa é de pelo menos manter seus lucros e ao mesmo tempo comprar ações de volta, elevando o preço das ações.

NESTE CAPÍTULO:

- COMPREENDENDO SUAS OPÇÕES DE MULTIJOGADOR
- CONECTANDO SEU JOGO
- CONFIGURAÇÃO DE JOGO MULTIJOGADOR
- JOGANDO

9

MULTIJOGADOR



COMPREENDENDO SUAS OPÇÕES DE MULTIJOGADOR

O INVERNO DE 1866–1867 FOI TÃO SEVERO EM SIERRA NEVADA, QUE OS TRABALHADORES QUE OPERAVAM NAS 40 MILHAS SOBRE O LAGO DONNER, PROTEGIAM-SE CAVANDO TÚNEIS NOS MONTES DE NEVE DE 60 PÉS DE ALTURA. MUITAS VEZES ERA PRECISO SEMANAS PARA LIMPAR CORTES DE GELO QUE ÀS VEZES CHEGAVAM A 15 PÉS DE ESPESSURA SOBRE OS TRILHOS.



O Railroad Tycoon II permite que você jogue contra vários concorrentes humanos em qualquer dos Mapas no jogo. Para ir ao Menu multijogador a partir do Menu Principal, clique na opção Multijogador.

O menu de Multijogador tem quatro opções que correspondem aos tipos de conexões disponíveis:

- **TCP/IP**—este modo de jogo é usado para jogar pela Internet, ou em redes de Zona Local (LANs) rodando o protocolo TCP/IP.
- **IPX**—O protocolo IPX é um protocolo de LAN. Se sua rede roda em IPX, você pode usar este protocolo para jogar o Railroad Tycoon II localmente.
- **MODEM**—Este modo permite jogar com dois jogadores conectados diretamente por modem, sem usar a Internet. É em geral mais rápido que a conexão da Internet.
- **SERIAL**—Este modo permite que dois usuários conectem seus computadores a cabos seriais para um jogo multijogador.

Clique sobre um tipo de conexão disponível para iniciar configuração do seu jogo. Para mais detalhes sobre estes tipos de conexão consulte a próxima seção, “Conectando Seu Jogo.”

CONECTANDO SEU JOGO

Os quatro modos de jogo consistem em dois modos que suportam mais que dois jogadores (TCP/IP e IPX), e dois modos que somente suportam competição um-a-um (Modem e Serial). O Jogo é o mesmo em qualquer tipo de conexão, a principal diferença é o método de conexão, e as limitações de número de jogadores acima para um jogo com Modem ou Serial.

TCP/IP

TCP/IP é o protocolo de rede usado na Internet. Também é popular em Redes de Zona Local (LANs). Com este tipo de conexão, você pode configurar qualquer dos dois tipos de jogo, local ou Internet, da mesma forma.

Para iniciar um jogo multijogador TCP/IP:

- 1 Selecione TCP/IP no menu multijogador. O jogo vai automaticamente buscar servidores disponíveis em suas LAN. Os servidores são máquinas configuradas para abrigar jogo multijogador. Neste caso, o jogo busca servidores conectados via TCP/IP.
- 2 Existem cinco comandos que você pode usar na caixa de diálogo que aparece uma vez quando a busca do servidor está completa:

MUDAR—Clique este botão para selecionar o retrato, nome e descrição para sua persona no jogo. Clique nas caixas de texto que aparecem e pressione ENTER para aceitar e sair dos campos, ou ESC para pular para outro campo sem salvar as mudanças. Clique em OK na caixa de diálogo quando estiver satisfeito com sua configuração de jogador.

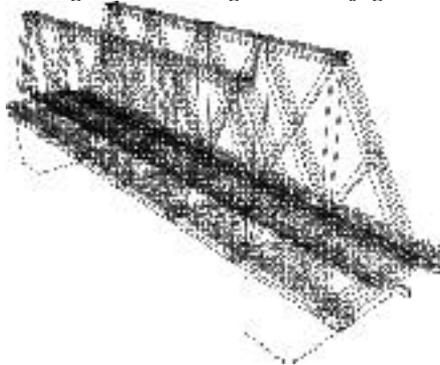
SERVIDOR IP—Se você está-se conectando em uma LAN, você pode em geral sair do campo em branco. Para conectar-se com alguém pela Internet, você vai precisar saber o endereço IP do computador host. Se você é o computador host, você vai precisar dizer a todo mundo seu endereço IP (exibido bem acima do servidor IP).

PARTICIPAR—Clique neste botão para entrar no jogo disponível. Antes de tentar entrar em um jogo, conduza uma busca de servidor clicando em Atualizar. Se nenhum servidor aparecer na janela de Servidores, você não poderá entrar no jogo. Se houver um servidor disponível, clique nele na janela de Servidores, depois clique em Participar para poder entrar no jogo.

CRIAR—Clique neste botão para criar um jogo como servidor. Outros jogadores terão que conectar-se com você.

ATUALIZAR—Este botão é usado para conduzir uma busca de servidor. Clique nele se não houver nenhum servidor exibido na janela de Servidores. Isto irá atualizar a janela com qualquer servidor que tenham aparecido desde a última busca.

- 3 Uma vez criado o jogo, ou se você tiver entrado em um servidor existente, você estará conectado e pronto para configurar seu jogo. Para mais detalhes, veja a seção “Configurando um Jogo de Multijogador” neste Capítulo.



EM NOVEMBRO DE 1870, SOMENTE 18 MESES DEPOIS DO TÉRMINO DA FERROVIA TRANSCONTINENTAL, A CENTRAL PACIFIC RAILWAY FOI ASSALTADA. EM MENOS DE 24 HORAS FOI ASSALTADA NOVAMENTE. ISTO DEU O TOM ÀS FERROVIAS DO VELHO OESTE NO SÉCULO QUE SE SEGUIRIA ÀQUELE.

A PRIMEIRA FERROVIA CHINESA FOI ABERTA EM 1876 NA PROVÍNCIA DE KIANGSU NO LESTE.

IPX

IPX é um protocolo de rede comum na maioria das LANs. Se você não tiver certeza se sua rede está rodando em IPX, pergunte ao seu administrador de rede.

Para configurar um jogo multijogador em IPX:

- 1 Selecione IPX no menu multijogador. O jogo irá automaticamente buscar servidores disponíveis nas suas LAN. Os Servidores são máquinas que configuram um computador host para abrigar um jogo em modo multijogador. Neste caso, o jogo busca servidores conectados via IPX.
- 2 Existem quatro comandos que você pode usar da caixa de diálogo que aparecem uma vez quando a busca do servidor termina:

MUDAR—Clique este botão para selecionar o retrato, nome e descrição para sua persona no jogo. Clique nas caixas de texto que aparecem e pressione ENTER para aceitar e sair dos campos, ou ESC para pular para outro campo sem salvar as mudanças. Clique em OK na caixa de diálogo quando estiver satisfeito com sua configuração de jogador.

PARTICIPAR—Clique neste botão para entrar no jogo disponível. Antes de tentar entrar em um jogo, conduza uma busca de servidor clicando em Atualizar. Se nenhum servidor aparecer na janela de Servidores, você não poderá entrar no jogo. Se houver um servidor disponível, clique nele na janela de Servidores, depois clique em Participar para poder entrar no jogo.

CRIAR—Clique neste botão para criar um jogo como servidor. Outros jogadores terão que conectar-se com você.

ATUALIZAR—Este botão é usado para conduzir uma busca de servidor. Clique nele se não houver nenhum servidor exibido na janela de Servidores. Isto irá atualizar a janela com qualquer servidor que tenham aparecido desde a última busca.

- 3 Uma vez criado o jogo, ou se você tiver entrado em um servidor existente, você estará conectado e pronto para configurar seu jogo. Para mais detalhes, veja a seção “Configurando um Jogo de Multijogador” neste Capítulo.

MODEM

A conexão do modem permite o jogo cabeça-a-cabeça entre dois jogadores. Este tipo de conexão requer que você já tenha um modem instalado e configurado para funcionar com seu sistema.

Para iniciar um jogo multijogador com Modem:

- 1 Selecione Modem no menu multijogador.
- 2 Existem três comandos que você precisa escolher para configurar seu jogo:

MUDAR—Clique neste botão para selecionar o retrato, nome e descrição para sua persona no jogo. Clique nas caixas de texto que aparecem e pressione ENTER para aceitar e sair dos campos, ou ESC para pular para outro campo sem salvar as mudanças. Clique em OK na caixa de diálogo quando estiver satisfeito com sua configuração de

ERNST SIEMENS CRIOU A PRIMEIRA FERROVIA ELÉTRICA PÚBLICA NA ALEMANHA. ELA FOI INAUGURADA EM 1881 PERTO DE BERLIM, NA ALEMANHA.

O PRIMEIRO TREM CHEGOU EM EL PASO EM 1881.

O ÚLTIMO SPIKE DA GREAT SOUTHERN PACIFIC RAILROAD RODOU EM 12 DE JANEIRO DE 1883.

jogador.

HOST—Selecione este botão se você vai estar ser o anfitrião do jogo. outro jogador discará seu número de telefone para entrar no jogo. Clicando neste botão traz a janela da caixa de diálogo que permite a você checar sua configuração de se necessário.

CONVIDADO—Clique neste botão se for você que vai ligar para o outro jogador. Clicando neste botão traz uma janela de diálogo que permite a você discar o número de telefone, dando a você chance de mudar suas configurações de modem.

- 3 Depois de ter escolhido suas configurações, o computador convidado irá discar para o computador host. Quando os computadores conectarem-se, você estará pronto para configurar seu jogo. Para mais detalhes, veja a seção “Configurando um Jogo em Modo Multijogador” neste Capítulo.

SERIAL

Uma conexão serial requer que ambos os computadores conectem-se a um modem nulo (um tipo de cabo serial especial). Esta é uma forma barata, relativamente fácil de conectar dois computadores fisicamente localizados a alguns metros um do outro, mas que não estão instalados em nenhum tipo de LAN.

Para iniciar um Jogo em Modo Serial Multijogador:

1. Selecione Serial do menu multijogador.
2. Existem três comandos que você precisa escolher para configurar seu jogo:

MUDAR—Clique neste botão para selecionar o retrato, nome e descrição para sua persona no jogo. Clique nas caixas de texto que aparecem e pressione ENTER para aceitar e sair dos campos, ou ESC para pular para outro campo sem salvar as mudanças. Clique em OK na caixa de diálogo quando estiver satisfeito com sua configuração de jogador.

HOST—Selecione este botão se você vai estar ser o anfitrião do jogo. outro jogador discará seu número de telefone para entrar no jogo. Clicando neste botão traz a janela da caixa de diálogo que permite a você checar sua configuração de se necessário.

CONVIDADO—Clique neste botão se for você que vai ligar para o outro jogador. Clicando neste botão traz uma janela de diálogo que permite a você discar o número de telefone, dando a você chance de mudar suas configurações de modem.

- 3 Depois de ter escolhido suas configurações, o computador do convidado irá discar para o computador host. Quando os computadores conectarem-se, você estará pronto para configurar seu jogo. Para mais detalhes, veja a seção “Configurando um Jogo em Modo Multijogador” neste Capítulo.

EM 1883, O TRAJETO DE PARIS A CONSTANTINOPLA DO ORIENT EXPRESS LEVAVA SOMENTE 67.5 HORAS E COBRIA 1.853 MILHAS.

I. K. BRUNEL DESENHOU O TÚNEL DE BOX HILL PERTO DE LONDRES, NA INGLATERRA, PARA QUE A CADA ANO O SOL BRILHASSE ATRAVÉS DO TÚNEL DE PONTA A PONTA, NO DIA DO SEU ANIVERSÁRIO.

CONFIGURANDO UM JOGO EM MODO MULTIJOGADOR

A configuração do jogo em modo multijogador é essencialmente similar à configuração em modo Um Jogador. Você escolhe um Mapa, opções de jogo, e depois iniciar. Você pode também recarregar um jogo multijogador que havia sido salvo. Se bem todos os jogadores tiverem a mesma versão de um jogo ou Mapa, ela será automaticamente transmitida quando você rodar o jogo, apesar de que isto irá reduzir um pouco a velocidade. Somente o computador host pode escolher o Mapa ou jogo salvo.

Antes de rodar o jogo, todos os jogadores devem aprovar as configurações atuais clicando na luz que aparece próximo aos seus nomes. Se alguma opção for modificada depois que um jogador clicar a sua aprovação, a luz se apagará, e todos os jogadores têm chance de aprovar a mudança, ou usar a janela de bate-papo para reclamar para o jogador que fez a modificação.

Um dos elementos-chave exibidos próximo ao nome de cada jogador é o seu tempo máximo. Ele mede quanto tempo uma mensagem leva para ser enviada e respondida para o seu computador, em milésimos de segundo. Quanto mais alto o número, menos ágil será o jogo. Para melhores resultados, deixe o jogador com o computador e/ou a conexão de Internet mais rápida ser o host.

JOGANDO

Depois de ter-se conectado ao jogo, a forma de jogar é idêntica àquela do modo Um Jogador. A única diferença é que você pode comunicar-se com outros pressionando a tecla TAB, digitando seu texto e pressionando ENTER. Isto fará com que seu texto apareça na tela, juntamente com o seu nome de jogador. Você pode também salvar o jogo com frequência razoável. As conexões de Internet são conhecidamente ruins, e um jogo que acabou de ser atualizado permitirá que você reconecte-se e recarregue, se alguém perder sua conexão.

É isso! Saiba que se você achar que jogar contra computadores é muito difícil, os concorrentes humanos são totalmente brutais. Assegure-se de que sabe o que está fazendo jogando vários jogos em modo de Um Jogador antes de entrar em um jogo em modo Multijogador, ou você pode se arrepender.

O VIADUTO

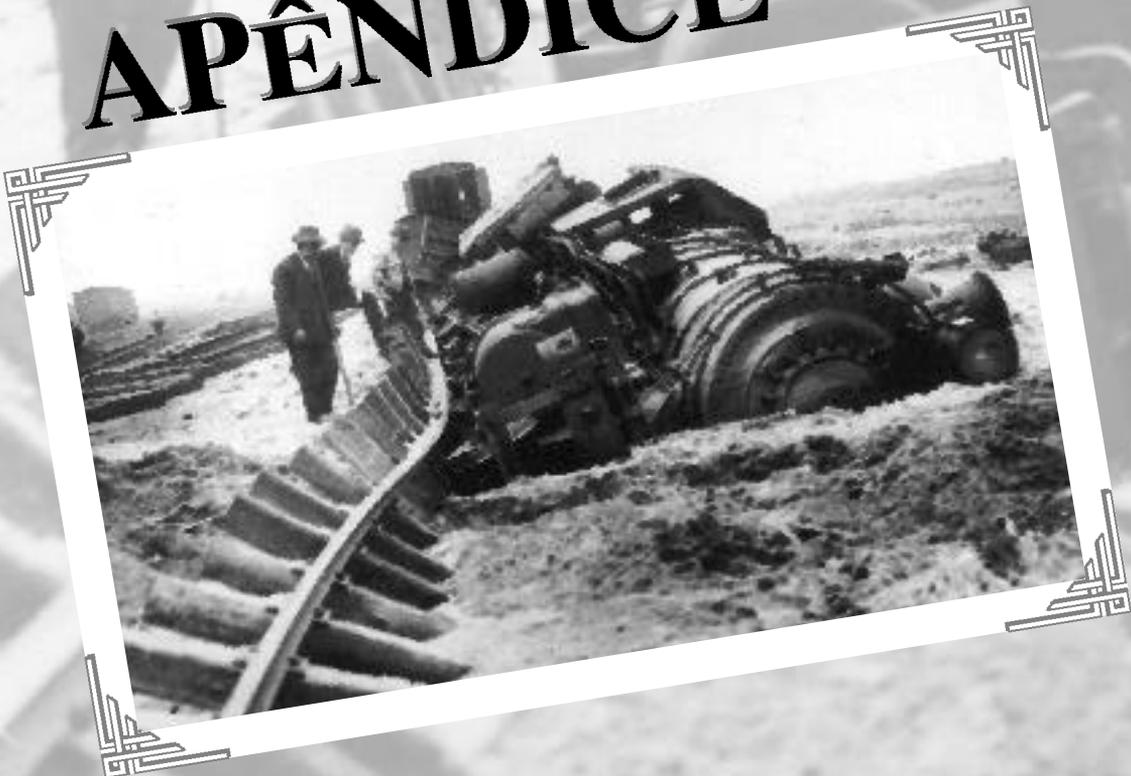
LETHBRIDGE É A PONTE
MAIS ALTA DO CANADÁ.
A PONTE DE 5.327-PÉS
DE ALTURA FICA A 314
PÉS ACIMA DO VALE.

O PAÍS TINHA 22.000
MILHAS DE FERROVIA
OPERACIONAL,
ENQUANTO O SUL
TINHAM SOMENTE 9.000
MILHAS DE FERROVIA DE
BITOLA MISTA.

Neste Apêndice:

- OS HOMENS DE FERRO
- OS CAVALOS DE FERRO
- AS INDÚSTRIAS
- SUPORTE TÉCNICO E RESOLUÇÃO DE PROBLEMAS
- CRÉDITOS
- ACORDO DE GARANTIA LIMITADA DE SOFTWARE E LICENÇA DE SOFTWARE

APÊNDICE



Os Homens de Ferro

Alguns dos grandes empreendedores dos últimos 100 anos-J.P. Morgan, James Hill, Cornelius Vanderbilt, só para citar alguns, fizeram suas fortunas (ou aumentaram-nas) controlando enormes impérios ferroviários, ou apoiando os impérios de outros. Além deste grupo de empreendedores maior que o mundo, o Railroad Tycoon II também permite que você contrate gerentes que influenciam sua ferrovia de vários modos.

A seção seguinte fornece o nome de cada homem influente e sua descrição. A partir desta informação, você saberá quais presidentes mais provavelmente lhe fariam ganhar dinheiro, e quais gerentes interessaria ter em sua equipe.



OTTO VON BISMARCK

Os Presidentes

Otto von Bismarck

O Chanceler de Ferro da Alemanha, Bismarck tinha investido pesadamente em ferrovias, antes de instituir propriedade de estado. Também levou o governo a adquirir todas as ferrovias privadas por uma alta soma.

Gerson von Bleichroder

Conselheiro Financeiro de Bismarck e um dos homens mais ricos da Europa no século XIX, organizou as finanças de várias ferrovias do império alemão no país e internacionalmente.



GERSON VON BLEICHRODER

Isambard Kingdom Brunel

Excelente especialista em máquinas de sua época, com tendência para a grandiosidade, fundou as Ferrovias Great Western, South Wales, e Great Eastern na Inglaterra.

Jay Cooke

Banqueiro e financista renomado, Cooke controlou os empréstimos federais que financiaram o norte na Guerra Civil Americana.

Charles Crocker

Crocker era o principal dos " Quatro Grandes " da Central Pacific Railroad. Assumiu a difícil tarefa de supervisionar a instalação da porção da CPR na Ferrovia Transcontinental Americana. Considerado um tormento pela maioria.

Conde von de Henckel Donnersmarck

Talentoso aristocrata alemão dos anos 1880, Donnersmarck investiu pesadamente na indústria alemã.

Daniel Drew

Com Fisk e Gould, emitiu ações "aguadas" em uma bem sucedida licitação para impedir um C. Vanderbilt de assumir o controle da ferrovia Erie. Mais tarde seus dois "sócios" prejudicaram-no financeiramente, deixando-o falido. Henry

Farnam

Farnam e T. eram co-proprietários da Chicago & Rock Island Railway, que construiu a primeira ponte férrea sobre o Rio Mississippi a partir de Rock Island, Ill., até Davenport, Iowa.

James Fisk

“Big Jim” viveu o vida sem se importar com sua reputação. Junto com J. Gould, Fisk tentou driblar o mercado de ouro. O pânico resultante causou o choque no Mercado conhecido como “Sexta-Feira Negra” em 1869 nos Estados Unidos.

Sir Sanford Fleming

Ele inspecionou a rota da Canadian Pacific Railway. Sir Fleming foi considerado um eficiente especialista em máquinas e trabalhador incansável.

John C. Fremont

Fremont fez fortuna quando descobriu-se ouro em sua terra natal, a Califórnia. O modelo Fremont de 5'2 " teve sucesso na rota central para o Pacífico ao longo da Trilha de Santa Fé.

Jay Gould

Gould começou especulando com ferrovias à idade de 21. Juntamente com Fisk, tentou driblar o mercado de ouro, o que desencadeou o choque de mercado de 1869, também conhecido como Sexta-Feira Negra. Gould é melhor/pior conhecido por seus cruéis ataques financeiros.

Von de Adolph Hanseman

Von Hanseman foi co-fundador da Romanian Railway Company, cuja reorganização salvou as fortunas de muitos aristocratas europeus no início dos anos 1800.

Edward Henry Harriman

Um agressivo magnata das ferrovias condenado pela Comissão de Comércio Interestadual de 1907 por suas práticas empresariais, Harriman era o arqui-rival James Hill.

James Hill

Amigo de J.P. Morgan, Hill era considerado um astuto e idealista homem de negócios por seus amigos magnatas. A sua luta pelo controle do Chicago, Burlington & Quincy Railroad provocou pânico no mercado norte-americano em 1901.

Sir Francis Hinck

Hincks ajudou criar a Nova Scotia Railway e atuava como político no Canadá em 1880.

Cyrus Holliday

Holliday trabalhou como construtor de ferrovias antes de começar a Santa Fé Railway em 1860. Ele também ajudou a fundar a cidade de Topeka, no Kansas.



ISAMBARD KINGDOM
BRUNEL



JAY COOKE



CHARLES CROCKER

COUNT HENCKEL VON
DONNERSMARCK

Mark Hopkins

Um sócio dos “Quatro Grandes” da Central Pacific de RR, Hopkins era avarento e freqüentemente chamado de “o homem mais teimoso do mundo”.

Collis Huntington

Outro dos “Quatro Grandes” da Central Pacific de RR”, Huntington era conhecido como o “Grande Poder de Persuasão”, limitando a concorrência e diminuindo os fundos do governo norte-americano.

J.P. Morgan

Morgan especializou-se na criação de enormes consolidações empresariais, freqüentemente tirando o emprego de muitos, mas melhorando o desempenho das companhias. Ele criou a gigantesca U.S. Steel Corporation.

George Platner

Platner criou a primeira ferrovia alemã, entre Nürnberg e Fürth, em 1833. O inglês William Wilson tornou-se uma celebridade total como o primeiro engenheiro de locomotivas desta linha.

Cecil Rhodes

Filho de pregador inglês, Rhodes logo fez fortuna com as primeiras minas de diamantes sul-africanas. Depois tentou construir uma ferrovia que ia de Cape Town, África do Sul, até o Cairo, no Egito. Rhodes morreu em 1902 e a ferrovia ainda tem que ser concluída.

Thomas Scott

Embora proprietário de uma parte significativa da Pennsylvania Railroad, Scott perdeu uma batalha de direitos preferenciais para a C. Huntington por uma estrada de ferro transcontinental sulista através de artifícios políticos.

Leland Stanford

Stanford começou como advogado em Wisconsin e terminou senador e governador do estado da Califórnia. Stanford era a força política dos “Quatro Grandes” da Central Pacific de RR”.

Sir George Stephen

Sir Stephen ajudou a construir a Canadian Pacific Railway. Stephen trabalhou como balconista em uma companhia industrial de lã e em dez anos tornou-se acionista majoritário.

Lord Strathconda

Nascido Donald Smith, Strathconda foi transplantado da Escócia para o Canadá. Fez carreira inicialmente na Hudson Bay Co. Mais tarde trabalhou com Hill e Stephen para comprar o controle de uma linha de Minnesota falida, que depois ficou conhecida como Great Northern.

George F. Train

Train foi considerado um selvagem investidor com toque de Midas. Durante a demora na construção Union Pacific, Train construiu um hotel em Omaha, somente porque não gostou do hotel que lá havia. Homem extremado, as pessoas gostavam de ouvir seus discursos.

Cornelius Vanderbilt

Vanderbilt começou com a criação de uma balsa em Staten Island. Era um agressivo construtor corporativo. Fundador da New York Central Railroad, Vanderbilt teve enorme lucro no primeiro serviço de transporte ferroviário de Nova Iorque para Chicago.

Imperador Meiji

Meiji abriu o Japão à industrialização e introduziu no país as locomotivas a vapor. Meiji, não querendo depender dos ocidentais para ter mão de obra qualificada, enviou ao estrangeiro muitas pessoas para estudar e devolver uma tecnologia tão importante para o Japão.

George Hudson

Hudson ganhou seu dinheiro do modo mais antiquado – ele o herdou. O desejo de Hudson pelo controle de todas as ferrovias britânicas conduziu a Inglaterra a uma escandalosa dança de financiamento de ferrovias sem nenhum valor. Hudson poderia ter sido o primeiro símbolo dos futuros barões das ferrovias.

Napoleon III

Imperador de França desde meados até o final dos anos 1800, Napoleon III foi considerado com tendo contribuído grandemente para o progresso das ferrovias francesas. Diz-se também que era incompetente-um exemplo de que não se pode ter tudo.

Philip Thomas

Originalmente envolvido nos primeiros empreendimentos do canal da Nova Inglaterra, Thomas deixou sua posição de comissário do Sistema do Canal Chesapeake & Ohio para se tornar presidente da primeira ferrovia totalmente operacional dos Estados Unidos, a Baltimore & Ohio Railroad Company.

Thomas Durant

Um monótono devorador de números com sonhos de grandeza, Durant organizou o Credit Mobilier da América, a fim de tirar milhões do governo americano, a serem usados para pagar preços inflacionados de construção ferroviária. A operação teve tanto sucesso que ele perdeu o controle da mesma para o corrupto político americano Oakes Ames.

Jawaharlal Nehru

Nehru era primeiro-ministro da Índia em 1947. Quando eleito, iniciou importantes melhorias na infra-estrutura industrial da Índia.



DANIEL DREW



HENRY FARNAM



JAMES FISK



SIR SANFORD FLEMING

Clement Attlee

Como primeiro-ministro do Reino Unido em 1945, Attlee iniciou a nacionalização das ferrovias britânicas, entre muitas outras grandes mudanças.

General Gentaro

Durante a expansão imperialista do Japão no início dos anos 1800, Gentaro governou Taiwan. Embora as regras fossem severas, também trouxeram a infraestrutura industrial tão necessária.

Mao Zedong

Mao conduziu o Partido comunista chinês à vitória em uma guerra civil e unificou a China. Ele começou uma importante reorganização das indústrias e da estrutura social da China –naturalmente, nem todas as suas decisões eram necessariamente certas.

Chiang Kai-Shek

Chiang Kai-Shek unificou a China durante seu governo em meados de 1930. A explosão da guerra contra o Japão e uma guerra civil interromperam os planos de Chiang de chegar a uma China industrializada.

William Wheelwright

Nascido no Estados Unidos, Wheelwright buscou fortuna na América do Sul. Construiu a primeira ferrovia na América do Sul em 1848, e iniciou a Grande Ferrovia Central Argentina.

Minor Keith

Criou a International Railways of Central America. Sempre atento, Keith percebeu uma oportunidade no cultivo de bananas ao longo das suas ferrovias e fez fortuna no setor de comercialização de frutas.

GERENTES

Ames Oakes

Oakes era um congressista do estado de Massachusetts. Ele foi condenado por sua participação no escândalo do Credit Mobilier pela Union Pacific Railroad.

Frederick Billings

Gerente competente da Northern Pacific Railroad 1875-81, Billings perdeu o controle da Northern Pacific Railroad para Henry Villard, que a levou à falência dois anos depois.

Apêndice X

Eugene V. Debs

Debs fundou o Sindicato das Ferrovias Americanas em 1893. Foi também o fundador do Partido Socialista norte-americano. Debs era um verdadeiro anti-herói nos anais ferroviários norte-americanos. Talvez ele fosse alguém bom de se ter do lado.

John Work Garrett

Transformou a Baltimore & Ohio Railroad Company, de péssima administração, em uma potência. Dirigiu a B&O durante 26 anos após uma bem sucedida aquisição de ações em 1858.

Robert Gerwig

Engenheiro civil alemão, Gerwig supervisionou a construção da Blackforest Railroad. Gerwig provou ser um excelente construtor de ferrovias e túneis.

Daniel Gooch

Gooch ajudou a introduzir a ferrovia de bitola larga na Inglaterra, como o Superintendente da Great Western Railway em 1845.

Charles Melville Hays

Um americano trazido para reorganizar a Canadian Grand Trunk Railway em 1895, Hays era famoso por sua cruel eficiência.

Johns Hopkins

Comerciante próspero em Baltimore, Hopkins era lembrado como filantropo. Ele também resgatou a dívida da Baltimore & Ohio Railroad Company em 1847.

Theodore D. Judah

“Crazy Ted Judah” era um visionário das ferrovias. Ele também patrocinou a causa da ferrovia transcontinental. Judah fez um acordo para comprar a Central Pacific Railroad; porém, enquanto fechava a transação, contraiu febre amarela vindo da Nicarágua para Nova Iorque, e faleceu.

Charles F. o Mayer

Mayer tinha tendência para expansões quando controlava ferrovias. Felizmente, ele era bom nisso.

Oscar G. Murray

Murray foi considerado um dos melhores diretores de tráfego de seu tempo. Dirigiu a Baltimore & Ohio Railroad de 1904 a 1910.

George Nagelmacher

Uma versão belga de George Pullman, Nagelmacher fundou a companhia Wagons-Lits e criou os vagões de passageiros usados em toda a Europa. Seus vagões eram freqüentemente usados no Expresso do Oriente.



JOHN C. FREMONT



JAY GOULD



ADOLPH VON HANSEMAN



EDWARD HENRY HARRIMAN

William J. Palmer

Palmer microgerenciou diversas corridas do carvão para a Denver and Rio Grande Railroad.

George Stephenson

Importante contribuição para as primeiras locomotivas a vapor e transporte ferroviário, Stephenson aprendeu sozinho a ler e a escrever. Construiu sua primeira locomotiva a vapor em 1814.

William Strong

Bem visto por sua habilidade de cercar-se das melhores pessoas da indústria, Strong era um sólido e próspero diretor da ATSF railway.

Thomas Swann

Swann dirigiu a Baltimore & Ohio Railroad de 1848-53. Especialista em direitos preferenciais desde cedo, ele recebeu concessões da Virgínia para ampliar as operações da B&O em 1848.

Richard Trevithick

Criou a primeira locomotiva de ferrovia em Coalbrookdale (Reino Unido) em 1804.

Ginery Twitchell

Politicamente bem relacionado, Twitchell dirigiu a Boston & Worcester Railroad e a ATSF Railroad, tornando-se membro do Congresso norte-americano de 1867-73.

William C. VanHorne

A VanHorne é creditada a administração da construção Canadian Pacific Railway Co.

George Westinghouse

Um gênio inventivo, Westinghouse criou uma variedade de dispositivos de segurança de locomotiva, nada menos que os sinais de segurança e o freio a ar.

Roy B. Branco

Branco assumiu a operação da Baltimore & Ohio Railroad durante a crise da WWII. A demanda nas ferrovias naquela época eram sobre-taxadas.

Daniel Willard

Considerado diligente e criativo, a administração de Willard era muito segura.

Albert UM. Robinson

Robinson foi responsável pelo assentamento de mais de 5.000 milhas de trilhos enquanto dirigia a ATSF Railway. Era conhecido por sua honestidade e integridade.

Apêndice X

Philip Randolph

Randolph fundou a Brotherhood of Sleeping Car Porters Union em 1935. Depois tornou-se vice-presidente do AFL-CIO em 1957.

Andrew Carnegie

Nascido na Escócia, Carnegie administrou a seção de Pittsburgh da Pennsylvania Railway e posteriormente tornou-se um dos primeiros fabricantes de pontes ferroviárias. Era lembrado como um grande filantropo.

Rudolph Diesel

Diesel inventou a máquina a óleo que mais tarde levaria seu nome. Infelizmente para Diesel, maus procedimentos financeiros e empresários sem escrúpulos causaram seu fracasso financeiro.

Ben Holladay

Holladay foi um dos maiores operadores de vagões no oeste dos Estados Unidos. Comprou o Pony Express e fez fortuna transportando correio e fretes pelo oeste. Mais tarde, investimentos mal-sucedidos em ferrovias no Oregon e o pânico de 1873 custaram sua fortuna.

Bat Masterson

Explorador, lutador índio, caçador de búfalos, e trabalhador de ferrovia, Masterson era um símbolo nas lendas do oeste norte-americano. Como xerife de Dodge City e responsável por sua segurança, Masterson tornou-se um lendário atirador.

Henry Booth

Gerente da Liverpool & Manchester Railway de Manchester em 1829, Booth ajudou a desenvolver os primeiros procedimentos de operação das ferrovias.

Andre Chapelon

O trabalho deste francês foi de revolucionar o design das máquinas a vapor. A conversão de máquinas a vapor existentes produziu enormes aumentos de energia. Alguns de seus designs foram aceitos mundialmente.

Thomas Crampton

Os designs de máquina de Crampton, apesar de não muito bem aceitos em seu país de origem, a Inglaterra, eram muito popular na França e Alemanha, e influenciaram o design no continente europeu durante séculos.



JAMES HILL



SIR FRANCIS HINCKS



CYRUS HOLLIDAY



MARK HOPKINS

Dr. Robert Garbe

Um proeminente engenheiro ferroviário da Prussian State Railways de 1895-1917. O design de sua locomotiva P8 4-6-0 foi distribuído mundialmente.

Herbert Garratt

Patenteou uma locomotiva inédita ideal para curvas fechadas e geração de energia de forma eficiente. Infelizmente, estes designs nunca ganharam popularidade nos Estados Unidos ou Europa, mas foram muito utilizados em muitos outros países.

Henri Giffard

Giffard inventou um injetor de água que aumentou a produção a vapor; naquela época, vapor significava poder.

Allen MacNab

Diretor da Great Western Railway e legislador canadense de 1830-62.

George Pullman

Pullman criou a Pullman Palace Car Company. Seu design de vagão social e vagão-dormitório revolucionou o serviço de passageiros nas ferrovias em todo o mundo.

Dr. Wilhelm Schmidt

Enquanto trabalhava para a Prussian State Railways, Dr. Schmidt introduziu ao mundo o super-aquecedor de locomotivas a vapor. Esta foi a mais importante melhoria para o sistema de força a vapor.

Ernst Siemens

Inventor alemão brilhante, Siemens criou o primeiro veículo elétrico prático em 1879. Criou também a primeira ferrovia urbana pública.

Robert Stevens

Designer de balsas e barcos a vapor de alguma notoriedade, Stevens inventou o "trilho "T", prego de ferrovia, e melhorou as técnicas de assentamento de ferrovia.

John Wootten

Wootten projetou a "Fornalha Wootten" que queimava carvão betuminoso. A habilidade para queimar este carvão de baixa qualidade produziu grande economia para as máquinas a vapor, usando este dispositivo.

B. OS CAVALOS DE FERRO

TABELA 4-1. OS CAVALOS DE FERRO EM UM PISCAR DE OLHOS

| NOME | ANO | TIPO | INIT. CUSTO (\$) | MANT. CUSTO | FUEL CUSTO | VELOCIDADE (MPH/KPH) |
|-------------------------|------|--------------|------------------|-------------|------------|----------------------|
| Trevithick 0-4-0 | 1804 | Vapor | 10,000 | 6,000 | 330 | 5/8 |
| Rocket 0-2-2 | 1829 | Vapor | 16,000 | 6,000 | 330 | 26/42 |
| John Bull 2-4-0 | 1831 | Vapor | 13,000 | 5,000 | 340 | 18/29 |
| DeWitt Clinton 0-4-0 | 1833 | Vapor | 12,000 | 5,000 | 340 | 15/24 |
| The Prussia 4-2-0 | 1837 | Vapor | 14,000 | 5,000 | 350 | 27/43 |
| American 4-4-0 Classe C | 1848 | Vapor | 46,000 | 5,000 | 12,606 | 42/68 |
| Iron Duke 4-2-2 | 1855 | Vapor | 78,000 | 9,000 | 30,736 | 54/86 |
| 8-Wheeler 4-4-0 | 1863 | Vapor | 59,000 | 5,000 | 17,808 | 48/77 |
| Vulcan 2-4-0 | 1872 | Vapor | 29,000 | 4,000 | 370 | 30/48 |
| Consolidation 2-8-0 | 1877 | Vapor | 51,000 | 8,000 | 19,512 | 45/72 |
| 3-Truck Shay | 1882 | Vapor | 43,000 | 17,000 | 18,227 | 12/19 |
| Mastodon 4-8-0 | 1890 | Vapor | 60,000 | 13,000 | 22,995 | 45/72 |
| Ten Wheeler 4-6-0 | 1892 | Vapor | 66,000 | 11,000 | 21,727 | 50/80 |
| 1-3 BoBo | 1895 | Eletricidade | 85,000 | 6,000 | 33,116 | 60/97 |
| Mogul 2-6-0 | 1895 | Vapor | 83,000 | 12,000 | 25,131 | 50/80 |
| Atlantic 4-4-2 | 1902 | Vapor | 93,000 | 18,000 | 43,556 | 80/129 |
| Camelback 2-6-0 | 1905 | Vapor | 75,000 | 9,000 | 15,000 | 30/48 |
| Pacific 4-6-2 | 1908 | Vapor | 119,000 | 21,000 | 62,516 | 95/153 |
| Classe G10 0-10-0 | 1910 | Vapor | 98,000 | 38,000 | 50,521 | 50/80 |
| Prairie 2-6-2 | 1912 | Vapor | 85,000 | 9,000 | 34,157 | 60/97 |
| American 4-4-0 | 1914 | Vapor | 65,000 | 10,000 | 21,024 | 45/72 |
| Classe XIII H 2-10-0 | 1917 | Vapor | 102,000 | 36,000 | 46,289 | 40/65 |
| USRA 0-6-0 | 1918 | Vapor | 90,000 | 13,000 | 29,993 | 40/64 |



COLLIS HUNTINGTON



J. P. MORGAN

| | | | | | | |
|------------------|------|--------------|---------|--------|--------|-------|
| Mikado 2-8-2 | 1919 | Vapor | 133,000 | 32,000 | 51,072 | 55/89 |
| Classe Be 4/6 II | 1920 | Eletricidade | 61,000 | 11,000 | 14,701 | 32/52 |

TABELA 4-1. OS CAVALOS DE FERRO EM UM PISCAR DE OLHOS

| Nome | Ano | Tipo | Custo | Manut. | Combust. | Velocidade |
|--------------------------|------|--------------|--------------|--------|----------|------------|
| | | | Inicial (\$) | Custo | Custo | (mph/kph) |
| Classe B12 4-6-0 | 1923 | Vapor | 146,000 | 14,000 | 32,407 | 71/114 |
| Ee 3/3 | 1923 | Eletricidade | 47,000 | 7,000 | 11,880 | 31/50 |
| Classe 1045 | 1927 | Eletricidade | 95,000 | 6,000 | 11,636 | 40/60 |
| 0-8-0 | 1930 | Vapor | 98,000 | 20,000 | 32,236 | 45/72 |
| Mallard 4-6-2 Classe A4 | 1935 | Vapor | 200,000 | 19,000 | 55,136 | 126/202 |
| GG1 | 1935 | Eletricidade | 285,000 | 19,000 | 42,721 | 100/160 |
| Classe E18 | 1936 | Eletricidade | 97,000 | 16,000 | 27,493 | 93/150 |
| Daylight 4-8-4 | 1937 | Vapor | 230,000 | 30,000 | 63,611 | 80/129 |
| Hudson 4-6-4 | 1937 | Vapor | 210,000 | 21,000 | 54,017 | 90/145 |
| Classe J3a 4-6-4 | 1938 | Vapor | 255,000 | 23,000 | 28,000 | 103/166 |
| Classe Ae 8/14 Landi-Lok | 1939 | Eletricidade | 210,000 | 37,000 | 47,906 | 68/110 |
| Big Boy 4-8-8-4 | 1941 | Vapor | 375,000 | 70,000 | 88,040 | 68/110 |
| Classe 1020 Co-Co | 1941 | Eletricidade | 119,000 | 23,000 | 21,545 | 56/90 |
| Penn. T1 4-4-4-4 | 1945 | Vapor | 284,000 | 30,000 | 78,213 | 80/129 |
| F3, F3B | 1945 | Diesel | 265,000 | 16,000 | 52,150 | 85/137 |
| PA-1 | 1946 | Diesel | 210,000 | 16,000 | 52,800 | 100/160 |
| F7A-(F9 jogo +) | 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 | Eletricidade | 86,000 | 10,000 | 12,837 | 31/50 |
| GP18 | 1958 | Diesel | 245,000 | 15,000 | 53,878 | 83/134 |
| Classe V200 (1953 orig.) | 1959 | Diesel | 160,000 | 19,000 | 53,878 | 87/140 |
| E44 | 1960 | Eletricidade | 370,000 | 22,000 | 37,971 | 70/113 |
| Classe 55 Deltic | 1961 | Diesel | 480,000 | 15,000 | 52,155 | 100/160 |
| Shinkansen Trem bala | 1966 | Eletricidade | 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 | Eletricidade | 260,000 | 19,000 | 38,043 | 85/137 |
| SDP40 | 1973 | Diesel | 292,000 | 18,000 | 61,966 | 103/166 |
| Classe E111 | 1974 | Eletricidade | 390,000 | 17,000 | 38,016 | 85/137 |
| E656 Camino-FS | 1975 | Eletricidade | 226,000 | 17,000 | 37,734 | 93/150 |
| Dash-9 | 1993 | Diesel | 478,000 | 32,000 | 68,410 | 70/113 |



GEORGE PLATNER



CECIL RHODES

Apêndice X

| | | | | | | |
|---------------|------|--------------|---------|---------|---------|---------|
| AMD-103 | 1993 | Diesel | 425,000 | 25,000 | 88,068 | 103/166 |
| Thalys | 1994 | Eletricidade | 1,000 K | 40,000 | 111,756 | 186/300 |
| Classe 232 | 1997 | Diesel | 492,000 | 35,000 | 72,625 | 75/120 |
| Mag-Lev TBX-1 | 2008 | Eletricidade | 2,500K | 200,000 | 274,139 | 280/448 |

C. INDÚSTRIAS

Os homens e máquinas da história das ferrovias não seriam famosos se não fosse pelas indústrias que direta e indiretamente criaram, forneceram e com as quais lucraram. A seção seguinte contém informação sobre o vários tipos/edifícios no Railroad Tycoon II. As colunas são auto-explicativas em sua maior parte: Nome = o nome do edifício, Compra \$= Preço de Compra, Demandas = o que o edifício precisa para produção, Produz = o que o edifício produz, Quantidade. Produzida Anualmente = o número de vagões que transportam carga anualmente, e Bônus = bônus de produção.

Se não há nada na coluna de Demandas, então aquele edifício produz sem necessidade de materiais externos. Note que na coluna de Demandas, os item separados por uma vírgula indicam item não-dependentes, o que significa que o edifício produz duas coisas distintas, ou dois tipos da mesma coisa (gêneros, por exemplo). Item separados por um símbolo (+) indica que ambos os item são requeridos para produção. Os itens que não têm nada listado dentro da coluna Produz, uma vez que produzem energia elétrica e não são transportáveis (energia elétrica) ou são o ponto final para um produto que chega (Aterro). Se a coluna Produz exibe um " N/A ", isto significa que a quantidade de produção anual do edifício é diretamente dependente de quanto sua demanda de material é suprida.



THOMAS SCOTT



LELAND STANFORD

Usina de alumínio

Produz alumínio que é usado em processo de embalagem de alumínio e outros processos industriais. As fábricas de ferramentas e moldes podem usar um suprimento fixo de alumínio.

| COMPRA \$ BÔNUS | DEMANDAS | PRODUZ | QTD. | ANUAL |
|--------------------|----------|----------|------|-------|
| \$500,000 | Bauxita | Alumínio | N/A | - |

Montado

Mande a esta fábrica produzir carros e ela "cuspirá" automóveis. Os automóveis serão demandados por qualquer cidade; quanto maior a cidade, maior será a demanda.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|-------------|--------|--------------|-------|
| \$600,000 | Aço + Pneus | Autos | N/A | - |



SIR GEORGE STEPHEN



LORD STRATHCONA



PADARIAS

Suprida adequadamente com grãos e/ou açúcar, uma padaria pode tornar-se bem lucrativa e uma razoável geradora de receitas. Mande os produtos alimentícios das padarias a cidades e vilarejos.

| Compra \$ | Demandas | Produce | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|-----------------|----------------|--------------|-------|
| \$300,000 | Cereais, Açúcar | Produtos Alim. | N/A | - |



Mina de Bauxita

A bauxita é enviada à fábrica de alumínio. Só é usada no processo de fabricação de alumínio.

| Compra \$ | Demandas | Produce | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|---------|--------------|-------|
| \$150,000 | - | Bauxita | 2 | - |



Fábrica de Enlatados

As fábricas de enlatados manipulam café a granel ou o produzem, combinando-o com latas de aço ou alumínio para exportar como produtos enlatados. Envie a produção de uma fábrica de enlatados a qualquer cidade ou vilarejo.

| Compra \$ | Demandas | Produce | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|-----------------------|----------------------------|--------------|-------|
| \$250,000 | Café ou Produce + Aço | Produtos Alim. (enlatados) | N/A | - |



Fazendas de Gado

Moo! Fazendas de gado criam gado de corte em suas usinas de empacotamento de carne.

Se você enviar grãos a uma fazenda de gado, sua produção aumenta em 50 por cento.

| Compra \$ | Demandas | Produce | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|---------|--------------|-----------------------|
| \$150,000 | - | Gado | 3 | Cereais (Prod. + 50%) |



Fábrica de Cimento

A fábrica de cimento toma o saibro e produz cimento a partir daí. O cimento é demandado pela maioria das cidades, especialmente as maiores como Nova Iorque.

Apêndice X



| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|---------|--------------|-------|
| \$400,000 | Saibro | Cimento | N/A | - |



Fábrica de Produtos Químicos

As fábricas de produtos químicos fornecem os produtos químicos usados na produção de fertilizantes. Esta é uma indústria muito lucrativa, uma vez que o fertilizante é usado em todas as fazendas, zonas de produção e fazendas e cultivo.

| COMPRA \$ | DEMANDAS | PRODUZ | QUANT. ANUAL | BÔNUS |
|-----------|----------|----------|--------------|-------|
| \$300,000 | - | Químicos | 2 | - |



Mina de Carvão

As minas de carvão são uma das primeiras indústrias a produzirem um fluxo estável de recursos de alta demanda. O carvão é enviado a siderúrgicas, cidades, e eventualmente a usinas elétricas.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|--------|--------------|-------|
| \$300,000 | - | Carvão | 2 | - |



Fazenda de Café

O café tem forte demanda em cidades e vilarejos, mas após 1876 tem que passar por uma usina de enlatados para ser embalado antes de ser transportado para uma cidade.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|--------|--------------|-------------|
| \$150,000 | - | Café | 2 | ertilizante |

Fazenda de Algodão

O algodão tem demanda em usinas têxteis e também é uma das primeiras indústrias que existem no jogo.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|---------|--------------|--------------|
| \$200,000 | - | Algodão | 2 | Fertilizante |



Fazenda Leiteira

As fazendas leiteiras produzem leite no início do jogo, o qual é diretamente



CORNELIUS VANDERBILT



EMPEROR MEIJI



suprido a cidades e vilarejos. Mais tarde, o leite não será aceito diretamente, a menos que tenha passado por uma usina de processamento de leite.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|--------|------------------------|-------|
| \$200,000 | - | Leite | 2Cereais (Prod. + 50%) | |



Usina de Processamento de Leite

Esta indústria não existia até 1880, mas depois que surgiu, as cidades e vilarejos não mais aceitaram o leite que não tenha sido manipulado em uma usina de processamento.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|-----------|--------------|-------|
| \$300,000 | Leite | Alimentos | N/A | - |



Usina Elétrica

O carvão e o diesel são combinados para produzirem energia elétrica em sua estrutura, que não aparece no jogo até 1890.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|----------------|--------------|-------|
| \$400,000 | Carvão, | DieselResíduos | N/A | - |



Usina de Fertilizantes

Os produtos químicos são demandados por usinas de fertilizantes para produzir fertilizante, que é então enviado a toda fazenda ou plantação no jogo. As usinas de fertilizantes ficam disponíveis em 1905.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|---------------|--------------|-------|
| \$300,000 | Químicos | Fertilizantes | N/A | - |



Silo de Cereais

Os silos de cereais armazenam e enviam os mesmos às padarias, e fazendas de criação de gado (bovino, ovino e leiteiro). Não é preciso dizer que esta é uma Carga muito lucrativa se as rotas são bem administradas.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|---------|--------------|-------|
| \$300,000 | - | Cereais | 2 | - |



GEORGE F. TRAIN



GEORGE HUDSON

Apêndice X



Mina de Saibro

As minas de saibro produzem saibro que é enviado a usinas de cimento para produzir cimento. Esta indústria fica disponível em 1884.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|--------|--------------|-------|
| \$200,000 | - | Saibro | 2 | - |



Moradias

A indústria de moradias é única. À medida em que as cidades crescem, mais casas se agrupam. Cada uma "produz" uma certa quantidade de passageiros e correio anualmente. Ambos os serviços podem ser muito lucrativos entre destinos de alta demanda.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|---------------------|--------------|-------|
| N/A | - | Passageiros/Correio | 0.5/0.2 | - |



Mina de Minéri

O minério de ferro é o principal ingrediente no aço. Infelizmente, você terá que transportar o minério de ferro por uma longa distância, uma vez que a maior parte das minas fica em zonas montanhosas, e as siderúrgicas ficam perto das cidades.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|--------|--------------|-------|
| \$200,000 | - | Ferro | 2 | - |



Aterro

É uma das mais recentes indústrias disponíveis. As usinas de Aterro aceitam resíduos de usinas elétricas e de energia nuclear.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|--------|--------------|-------|
| \$300,000 | Resíduos | - | N/A | - |



Madeireiras

Localizadas nas zonas florestais, as madeireiras produzem toras e polpa. Ambos os produtos são enviados para fábricas de madeira e de papel respectivamente.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|----------------|--------------|-------|
| \$150,000 | - | Toras/Celulose | 2/1 | - |



NAPOLEON III



PHILIP THOMAS



Fábrica de Madeira

As fábricas de madeira demandam toras e produzem Madeira, que é então demandada por cidades. As fábricas de madeira ficam em geral localizadas perto das cidades.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|-------------|--------|--------------|-------|
| \$200,000 | No de Toras | N/A | - | |



THOMAS DURANT



Usina de Empacotamento de Carne

Infelizmente para o gado, a usina de empacotamento de carne é onde se transforma em comida, demandada pelas cidades.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|--------|--------------|-------|
| \$400,000 | Gado | Comida | N/A | - |



JAWAHARIAL NEHRU



Usina Nuclear

Esta indústria não está disponível até 1950, e produz energia elétrica e resíduos como derivado. O lixo nuclear é enviado às usinas de Aterro.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-------------|----------|----------|--------------|-------|
| \$1,000,000 | Urânio | Resíduos | N/A | - |



Refinaria de Petróleo

As refinarias de petróleo processam o petróleo e o transformam em diesel, uma commodity muito importante, de alta demanda nas usinas elétricas.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|--------|--------------|-------|
| \$500,000 | Petróleo | Diesel | N/A | - |



Poço de Petróleo

O poço de petróleo bombeia petróleo do solo, que depois é levado às refinarias, ou diretamente às cidades após 1890.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|----------|--------------|-------|
| \$200,000 | - | Petróleo | 3 | - |

Apêndice X



Fábricas de Papel

As fábricas de papel produzem papel, demandado pelas cidades. Esta indústria fica disponível em 1800, bem no início do jogo.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|--------|--------------|-------|
| \$300,000 | Celulose | Papel | N/A | - |



Portos

Os portos são casos especiais. Sua demanda e produção são definidos dentro das opções do Mapa quando o mesmo é criado. Até quatro diferentes configurações de demanda/produção podem ser especificadas para cada Mapa. As alfândegas são acréscimos essenciais às suas Estações próximas aos portos.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|--------|--------------|-------|
| \$300,000 | Varia | Varia | N/A | - |



Produção de Frutas e Hortaliças

Disponível em 1800, os produtores de frutas e hortaliças enviavam sua produção às cidades até 1876. Depois disso, passaram a enviar a produção às fábricas de enlatados, que por sua vez enviam frutas enlatadas às cidades, para consumo.

| COMPRA \$ | DEMANDAS | PRODUZ | QUANT. ANUAL | BÔNUS |
|-----------|----------|--------|--------------|---------------|
| \$200,000 | - | Produz | 2 | Fertilizantes |



Fazenda de Seringueiras

As fazendas de seringueira não são em geral encontradas na América do Norte-pelo menos não no mundo real-mas você vai achá-las aqui. Porém, você não vai achá-las até 1900. Produzem borracha, demandada pelas fábricas.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|----------|--------------|---------------|
| \$150,000 | - | Borracha | 2 | Fertilizantes |



Fazenda de Ovelhas

As usinas de algodão demandam lã e então transformam-na para envio às usinas têxteis. Esta indústria fica disponível em 1800. O envio de grãos às fazendas de ovelhas aumentará a produção em 50 por cento.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|----------------------------|----------|--------|--------------|---------|
| \$200,000 (Prod. + 50%) | - | Lã | 2 | Cereais |



CLEMENT ATTLEE



GENERAL GENTERO



MAO ZEDONG



CHIANG KAI-SHEK

Siderúrgica

As siderúrgicas produzem aço a partir do carvão e ferro. O aço é demandado pelas enroladoras e fábricas de ferramentas e moldes.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------------|--------|--------------|-------|
| \$800,000 | Carvão + Ferro | Aço | N/A | - |

Fazenda de Cana de Açúcar

O açúcar é produzido aqui, e depois enviado às padarias para ser convertido em alimentos; é outra indústria que fica disponível em 1800.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|--------|-----------------|-------|
| \$200,000 | - | Açúcar | 3 Fertilizantes | - |

Usina Têxtil

As usinas têxteis convertem algodão cru em gêneros (roupas) consumidos nas cidades. Esta indústria fica disponível em 1800.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|----------------|--------------|-------|
| \$400,000 | Algodão, | Produtos de Lã | N/A | - |

Fábrica de Pneus

Disponíveis em 1900, as fábricas de pneus produzem pneus, demandados pelas montadoras na produção de automóveis.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|--------|--------------|-------|
| \$300,000 | Borracha | Pneus | N/A | - |

Fábrica de Ferramentas e Moldes

Todos os metais produzidos no jogo podem ser enviados a uma fábrica de ferramentas e moldes, que os converte em vários produtos. Esta indústria fica disponível em 1800.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------------------|---------|--------------|-------|
| \$200,000 | Ferro, Aço, Alumínio | Gêneros | N/A | - |

Usina de Urânio

Uma usina de urânio produz o combustível usado pelas usinas nucleares para produzir energia elétrica. Esta indústria está indisponível até 1950.

| Compra \$ | Demandas | Produz | Quant. Anual | Bônus |
|-----------|----------|--------|--------------|-------|
| \$600,000 | - | Urânio | 2 | - |

SUORTE TÉCNICO - BRASIL

Ligue (21) 533-3919, de 9hs às 17h, horrio de Brasília, de 2ª a 6ª (exceto feriados).
Se preferir, mande um e-mail para: suporte@msdmultimedia.com.br.
Quando estiver em contato como SUPORTE TÉCNICO, por favor esteja em frente ao seu computador (ligado) e tenha em mãos o máximo de informações que você conseguir obter sobre o seu computador, sistema e problema que esteja ocorrendo. Forneça o seu número de telefone para que possamos entrar em contato com você se precisarmos de mais informações. Se preferir enviar um e-mail, inclua também estas informações.
Para obter informações sobre este e outros produtos da MSD Multimídia, envie um e-mail para info@msdmultimedia.com.br.



WILLIAM WHEELWRIGHT



MINOR KEITH

CRÉDITOS

A EQUIPE

DESENVOLVIMENTO
PopTop Software

DESIGN DO JOGO
Phil Steinmeyer

PROGRAMAÇÃO
Phil Steinmeyer

ARTE
Todd Bergantz
Paul Mullen
Frank Lutz
David Deen

PESQUISA HISTÓRICA
Franz Felsl

DESIGN DE CENÁRIO
Franz Felsl
Frank Lutz

CONTROLE DE
PERGUNTAS E RESPOSTAS

INDEPENDENTES

MÚSICA
Jim Callahan

Rich Kollmeyer

SOM
Paul Mullen

BIZ
Gathering of Developers

DIRETOR DE MARKETING
Jim Bloom

VENDAS/DISTRIBUIÇÃO
Allan Blum

MARKETING NA WEB
Scott Dudley

PRODUÇÃO
ÁUDIO/VISUAL
Doug Myres

OPERAÇÕES/FABRICAÇÃO
Terry Nagy

SUGESTÕES EXTERNAS
V.G. Diazoni
Dean Hamilton
Chris McMahon
Pierre-Olivier Millette
Rob Musselman

PERGUNTAS E
RESPOSTAS/SUPORTE
TÉCNICO
Rich Vos

ASSOCIAÇÕES
INTERNACIONAIS
Harry Miller

MARKETING/RP/VENDAS
Mike Wilson

ENVIO DOS CHEQUES
POP!TOP!
Rick Stults

JURÍDICO
Holt Foster

OUTROS ASSOCIADOS

EUROPA E AUSTRÁLIA
CO-EDITORES
Take 2 Interactive

DISTRIBUIÇÃO NA AMÉRICA
DO NORTE
Alliance Inventory
Management (AIM)

RELAÇÕES PÚBLICAS
TSI Communications

VENDAS
Strategic Marketing
Partners

EMBALAGEM/
PROPAGANDA IMPRESSA
PYRO

TESTES,
SUPORTE TÉCNICO
Concrete Support
Smacker Video Technology

RAD Game Tools

DOCUMENTAÇÃO
After Hours Productions
Design Original do
Railroad Tycoon por Sid
Meier e Bruce Shelley
Direitos de Reprodução de
PopTop Software, Inc.
1998

ACORDO DE GARANTIA LIMITADA DE SOFTWARE E LICENÇA DE SOFTWARE

Este ACORDO DE GARANTIA LIMITADA DE SOFTWARE E LICENÇA DE SOFTWARE (Acordo), incluindo a Garantia Limitada e outras provisões especiais, é um acordo legal entre Você (um indivíduo ou uma entidade) e PopTop Software e Gathering of Developers I Ltd., (coletivamente, " Proprietário ") relativo a este produto de software e os materiais contidos no mesmo e a ele relacionado. O ato de instalação e/ou uso do software constitui o seu acordo referente aos termos e condições deste Acordo. Se Você não aceitar as condições deste Acordo, devolva prontamente a embalagem do software e todos os materiais que o acompanham (incluindo qualquer hardware, manuais, outros materiais escritos e embalagens) ao local onde os adquiriu, juntamente com seu recibo, para reembolso integral.

Outorga de Licença Limitada Não-Exclusiva. Este Acordo permite que Você use uma (1) cópia do software de dos programas ("SOFTWARE ") incluídos neste pacote para seu uso pessoal em uma única residência ou computador portátil. O SOFTWARE está em " uso " em um computador quando estiver carregado em memória temporária (i.e., RAM) ou instalado na memória permanente (por exemplo, disco rígido, CD-ROM, ou outro dispositivo de armazenamento) daquele computador. A instalação em um servidor de rede é estritamente proibida, exceto se autorizada por uma licença de rede especial e separada obtida com o Proprietário; este Acordo não servirá como a dita licença de rede especial necessária. A instalação em um servidor de rede constitui " uso " em conformidade com as condições deste Acordo. Esta licença não constitui venda do SOFTWARE original ou de qualquer cópia do mesmo.

Propriedade intelectual. O Proprietário retém todos os direitos, autorizações e interesses neste SOFTWARE e no(s) manual(is) que o acompanham, embalagem e outros materiais escritos (coletivamente, " MATERIAIS ANEXOS "), incluindo, mas não limitando-se a, todos os direitos autorais, marcas registradas, segredos comerciais, nomes comerciais, direitos de propriedade, patentes, títulos, códigos computadorizados, efeitos audiovisuais, temas, personagens, nomes de personagens, histórias, diálogos, configurações, artes, efeitos sonoros, obras musicais, e direitos morais. O SOFTWARE e MATERIAIS ANEXOS estão protegidos pela lei de direitos de reprodução dos Estados Unidos e demais leis e tratados mundiais de direitos de reprodução aplicáveis. Todas os direitos reservados. O SOFTWARE e MATERIAIS ANEXOS não podem ser reproduzidos sob nenhuma forma ou através de nenhum meio, no todo ou em parte, sem o prévio consentimento escrito do Proprietário. Qualquer pessoa que copie ou reproduza todas ou qualquer porção do SOFTWARE ou MATERIAIS ANEXOS, sob qualquer forma ou através de quaisquer meios, estará intencionalmente violando as leis de proteção de direitos de reprodução e pode estar sujeita a todas as penalidades civis ou criminais aplicáveis.

SOFTWARE de Reserva ou Arquivo. Depois de instalar o SOFTWARE na memória permanente de um computador, Você pode manter e usar o disco(s) original (is) e/ou CD-ROM (como " Meios de Armazenamento") somente para fins de reserva ou armazenamento.

Restrições. Exceto como de outra forma especificamente estipulado neste Acordo, não são permitidas cópias ou outra forma de reprodução do SOFTWARE ou dos MATERIAIS ANEXOS; modificar ou preparar cópias derivadas do SOFTWARE ou MATERIAIS ANEXOS; distribuir cópias do SOFTWARE ou MATERIAIS ANEXOS para venda ou outra transferência de propriedade; aluguel, arrendamento, ou empréstimo do SOFTWARE ou MATERIAIS ANEXOS; ou exibição do SOFTWARE ou MATERIAIS ANEXOS publicamente. Fica expressamente proibida a transmissão por meios eletrônicos ou outros meios do SOFTWARE ou MATERIAIS ANEXOS através da Internet ou quaisquer outros meios a qualquer outra parte. É expressamente proibido o uso ou venda de qualquer pacote nivelado sem autorização, pacotes adicionais ou seqüências baseadas ou relacionadas ao SOFTWARE ou MATERIAIS ANEXOS. É expressamente proibida a venda ou uso de qualquer personagem ou outros componentes deste jogo para qualquer propósito. É expressamente proibida a venda ou cessão de qualquer nível, pacotes adicionais, seqüências ou outros itens criados para utilização do editor do Software. NÃO É PERMITIDO INVERTER, DESCOMPACTAR OU DESMEMBRAR O SOFTWARE SOB NENHUMA FORMA. Qualquer cópia do SOFTWARE ou MATERIAIS ANEXOS que não seja expressamente autorizada por este Acordo constitui violação deste Acordo.

Garantia Limitada e Isenção de Responsabilidade

GARANTIA LIMITADA. O Proprietário garante que os Meios de Armazenamento originais contendo o SOFTWARE encontram-se livres de defeitos em materiais e artigos manipulados manualmente em uso normal e por um período de noventa (90) dias a partir da data de compra, como comprovado pelo seu recibo de venda. Se por qualquer razão Você encontrar defeitos nos Meios de Armazenamento, ou não conseguir instalar o SOFTWARE em seu computador de casa ou computador portátil, Você pode devolver o SOFTWARE e todos os MATERIAIS ANEXOS ao local onde os obteve, para reembolso integral. Esta garantia limitada não se aplica se Você danificar o SOFTWARE por acidente ou uso abusivo.

RECURSOS DO CLIENTE. Seus recursos exclusivos, e a integral responsabilidade do Proprietário, serão (i) substituição de qualquer Meio de Armazenamento original do SOFTWARE ou (ii) reembolso integral do preço pago por este SOFTWARE. Ao abrir a embalagem lacrada do software, instalar e/ou usar o SOFTWARE ou MATERIAIS ANEXOS, você concorda em renunciar a todo e qualquer outro recurso aplicável por lei ou de patrimônio. Quaisquer recursos aos quais não renuncie devido a questões de ordem pública, são através deste transferidos ao Proprietário, ou transferidos ao Proprietário quando tornarem-se disponíveis.

ISENÇÃO DE RESPONSABILIDADE DE GARANTIA. COM EXCEÇÃO DA GARANTIA LIMITADA EXPRESSA ESTIPULADA ACIMA, O PROPRIETÁRIO NÃO DÁ NENHUMA GARANTIA, EXPRESSA OU IMPLÍCITA, VERBAL OU ESCRITA, REFERENTE AOS PRODUTOS OU QUALQUER COMPONENTE SEPARADOS DOS MESMOS. QUALQUER GARANTIA INCLUÍDA QUE POSSA SER IMPOSTA ATRAVÉS DE LEI APLICÁVEL ESTÁ SOB TODOS OS ASPECTOS LIMITADA À EXTENSÃO MÁXIMA PERMITIDA E PARA A DURAÇÃO DA GARANTIA LIMITADA. O PROPRIETÁRIO NÃO REPRESENTA, AUTORIZA OU GARANTE A QUALIDADE OU O DESEMPENHO DO SOFTWARE OU MATERIAIS DE ANEXOS DE OUTRA FORMA QUE NÃO A ESTIPULADA NESTE ACORDO. O PROPRIETÁRIO TAMBÉM NÃO REPRESENTA, AUTORIZA OU GARANTE QUE AS CAPACIDADES DO SOFTWARE OU DOS MATERIAIS ANEXOS ATENDERÃO ÀS SUAS NECESSIDADES, NEM QUE O SOFTWARE OPERARÁ CONTINUAMENTE, LIVRE DE FALHAS, OU QUE OS PROBLEMAS SERÃO CORRIGIDOS. O PROPRIETÁRIO NÃO GARANTE QUE O SOFTWARE OPERARÁ EM UM AMBIENTE DE USUÁRIOS MÚLTIPLOS. NENHUMA INFORMAÇÃO OU CONSELHO VERBAL OU ESCRITO FORNECIDO PELO PROPRIETÁRIO, SEUS REPRESENTANTES, DISTRIBUIDORES, DIRETORES, EXECUTIVOS, EMPREGADOS, AGENTES, CONTRATANTES OU COLIGADAS CRIARÁ QUALQUER OUTRA GARANTIA OU ESTENDERÁ OU AMPLIARÁ A EXTENSÃO DESTA GARANTIA. VOCÊ NÃO DEVE CONFIAR EM TAIS INFORMAÇÃO OU CONSELHOS.

ALGUNS ESTADOS NÃO PERMITEM LIMITAÇÕES REFERENTES AO PRAZO DE GARANTIA IMPLÍCITA, PORTANTO A LIMITAÇÃO ACIMA ESTIPULADA PODE NÃO SE APLICAR A VOCÊ. ESTA GARANTIA LIMITADA CONCEDE A VOCÊ OS DIREITOS LEGAIS ESPECÍFICOS, E VOCÊ PODE DISPOR DE DIREITOS ADICIONAIS QUE PODEM VARIAR DE ESTADO PARA ESTADO.

LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE. PARA A MÁXIMA EXTENSÃO PERMITIDA POR LEI, E INDEPENDENTEMENTE DOS RECURSOS ORA ESTIPULADOS FALHAREM A SEUS PROPÓSITOS ESSENCIAIS, EM NENHUMA CIRCUNSTÂNCIA O PROPRIETÁRIO, SEUS DIRETORES, EXECUTIVOS, EMPREGADOS, AGENTES OU COLIGADOS NEM NENHUMA OUTRA PESSOA ENVOLVIDA NO DESENVOLVIMENTO, FABRICAÇÃO OU DISTRIBUIÇÃO DO SOFTWARE OU DOS MATERIAIS ANEXOS SERÁ RESPONSÁVEL POR QUALQUER DANOS CAUSADOS, SEM LIMITAÇÃO, DIRETA OU INDIRETAMENTE, INCIDENTALMENTE, OU COMO CONSEQÜÊNCIA DE DANO PESSOAL, PROPRIEDADE PESSOAL, PERDA DE LUCROS EMPRESARIAIS, EXTINÇÃO EMPRESARIAL, PERDA DE INFORMAÇÃO EMPRESARIAL, PERDA DE TEXTO OU DADOS ARMAZENADOS EM OU USADOS EM CONEXÃO COM O SOFTWARE, INCLUSIVE O CUSTO DE RECUPERAR OU REPRODUZIR O TEXTO OU DADOS, OU QUALQUER OUTRA PERDA PECUNIÁRIA, RESULTANTE DE MAU USO OU INABILIDADE NA UTILIZAÇÃO DESTE SOFTWARE. ESTA LIMITAÇÃO DE RESPONSABILIDADE SERÁ APLICÁVEL A VOCÊ,

MESMO QUE VOCÊ OU OUTRA PESSOA TENHAM ADVERTIDO O PROPRIETÁRIO OU REPRESENTANTES AUTORIZADOS SOBRE A POSSIBILIDADE DESTES DANOS OCORREREM, MESMO QUE TAIS DANOS FOREM CAUSADOS POR, OU COMO RESULTADO DE, NEGLIGÊNCIA ESTRITA, EXCLUSIVA OU CONTRIBUTÓRIA DO PROPRIETÁRIO OU SEUS DIRETORES, EXECUTIVOS, EMPREGADOS, AGENTES, CONTRATANTES OU COLIGADOS. ALGUNS ESTADOS NÃO PERMITEM A EXCLUSÃO OU LIMITAÇÃO DE DANOS INCIDENTAIS OU CONSEQÜENTES, PORTANTO A LIMITAÇÃO OU EXCLUSÃO SUPRACITADAS PODEM NÃO SE APLICAR A VOCÊ. Suporte de produto e Atualizações. Este SOFTWARE deve ser de fácil utilização e suporte técnico limitado é provido pelo Proprietário como especificado nos MATERIAIS ANEXOS.

Jurisdição. As Partes elegem o foro do estado do Texas como o foro competente para dirimir as questões decorrentes da execução deste Acordo, em detrimento de outro, por mais privilegiado que seja. Este Acordo somente pode ser modificado por instrumento escrito especificando a modificação e assinado por ambas as partes. No caso de qualquer provisão contida neste Acordo ser considerada não aplicável, tal provisão será obedecida em sua máxima extensão, juntamente com as outras provisões deste Acordo, para total conformidade e efeito.

Totalidade do Acordo. Este Acordo representa a totalidade do Acordo entre as partes, e substitui quaisquer notificações, comunicados, propostas ou acordos anteriores verbais ou escritos entre as partes ou seus corretores, distribuidores, agentes ou empregados.

Restrições de Direitos do Governo norte-americano. O SOFTWARE e os MATERIAIS ANEXOS são fornecidos com RESTRIÇÃO DE DIREITOS (em conformidade com 48 C.F.R. §52.227-7013). Esta provisão somente se aplica se o Governo norte-americano ou quaisquer de suas entidades obtiver este SOFTWARE direta ou indiretamente. O Proprietário criou este SOFTWARE e os MATERIAIS ANEXOS com fundos exclusivamente privados.

Adicionalmente, a informação contida neste SOFTWARE e nos MATERIAIS ANEXOS constituem segredo comercial do Proprietário para todos os propósitos da Lei de Liberdade de Informação ou qualquer outra lei. Além disso, este SOFTWARE consiste em "software" comercial de computador, sujeito a uso limitado como provido em qualquer contrato estabelecido entre o vendedor e a entidade governamental. Para todos os efeitos, o Proprietário possui direitos exclusivos sobre a informação e dados encontrados no SOFTWARE e nos MATERIAIS ANEXOS.

DEPARTAMENTO NORTE-AMERICANO DE PESSOAL DE DEFESA. O Proprietário somente venderá este SOFTWARE e o MATERIAL ANEXO com "Restrição de Direitos" como definido em DFARS 52.227-7013 (assim como em 48 C.F.R. §252.227-7013). Qualquer uso feito pelo Governo norte-americano, duplicação ou revelação estará sujeito às restrições, incluindo, mas não limitando-se a, os usos estipulados na cláusula de Direitos sobre Dados Tecnológicos no DFARS 52.227-7013 (48 C.F.R. §252.227-7013), podendo ser de tempos em tempos modificados.

NÃO-DEPARTAMENTO DE PESSOAL DE DEFESA. Outros funcionários governamentais são notificados através deste Acordo de que qualquer uso deste SOFTWARE e dos MATERIAIS ANEXOS está sujeito a limitações semelhantes àquelas estipuladas acima, incluindo mas não limitando-se a, os usos declarados nas Restrições de Direitos - de SOFTWARE computadorizado comercial no 48 C.F.R. §52.227-19, podendo também ser emendado de tempos em tempos. Fabricante significa o Proprietário do local listado abaixo.

Proibições das Leis de Exportação Americanas. Após a abertura da embalagem lacrada do software e/ou instalação ou uso do SOFTWARE e MATERIAIS ANEXOS, Você também concorda que o SOFTWARE ou MATERIAIS ANEXOS e quaisquer dos produtos diretos do Software não estão sendo e não serão transportados, exportados ou reexportados (direta ou indiretamente pela Internet ou outro meio) para (ou para um cidadão ou morador de tal país) qualquer país o qual encontra-se proibido de receber tal SOFTWARE ou MATERIAIS ANEXOS em conformidade com lei de exportação norte-americana ou regulamentos anexos ou de outra forma violar tais leis ou regulamentos, os quais podem ser emendados de tempos em tempos. Você também concorda e confirma que o SOFTWARE e MATERIAIS ANEXOS não serão usados para qualquer propósito que possa ser coibido pelas mesmas leis e regulamentos. Término. Este Acordo será válido até a data de sua expiração. Este Acordo será extinto (sem nenhuma forma de notificação) se Você não concordar com alguma das provisões aqui contidas. Você pode também terminar este Acordo destruindo o SOFTWARE e MATERIAIS ANEXOS e todas as cópias e reproduções do SOFTWARE e MATERIAIS ANEXOS e apagando, limpando e removendo o SOFTWARE permanentemente de qualquer servidor de cliente ou computador nos quais foi instalado.

Transferência de programa. Você pode transferir permanentemente seus direitos em conformidade com este Acordo, contanto que o recipiente aceite todas as condições deste Acordo, e Você concorde em transferir todos os MATERIAIS ANEXOS e documentos relacionados e componentes e anteriormente remover o SOFTWARE de seu computador. Transferindo o SOFTWARE automaticamente extinguirá sua licença, em conformidade com este Acordo.

Remédios Legais - Você concorda através deste que, se os termos deste Acordo não forem especificamente observados, o Proprietário estará sujeito a danos irreparáveis, e portanto você concorda que o Proprietário estará autorizado, sem vínculo, a outras proteções, comprovação de danos, e remédios legais referentes a quaisquer violações das disposições contidas neste Acordo, além de quaisquer outros remédios legais disponíveis por lei.

Proprietário - Se Você tiver alguma pergunta referente a este Acordo, os materiais inclusos, ou outros, por favor entre em contato por escrito com:

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

Railroad Tycoon II, o Railroad Tycoon II logo, PopTop Software, e o logo PopTop são marcas registradas de PopTop Software, Inc. Copyright © 1998 PopTop Software, Inc. Todos os direitos reservados.

Gathering of Developers e godgames são marcas registradas de Gathering of Developers, Inc. Copyright © 1998 Gathering of Developers I, Ltd. Todos os direitos reservados.

Microsoft and Windows 95, Windows 98 e Windows NT são marcas registradas da Microsoft Corporation. Todas as outras marcas registradas e nomes comerciais pertencem aos seus respectivos proprietários.

Direitos Restritos do Governo dos EUA

Fabricado nos E.U.A.

