Black Gold Anleitung

Story

Laut des Testamentes Ihres Vaters soll aber nur derjenige Sohn alles erben, der sich im Bergbau am besten behaupten kann. Also bleibt Ihnen keine andere Wahl, als sich der Herausforderung zu stellen. Ihr Vater stellt Ihnen allerdings vier Möglichkeiten zur Verfügung, die Prüfung untereinan – der zu gestalten:
der Haupterbe ist nur derjenige, der als erster entweder

- eine bestimmte Geldsumme verdient hat
- eine bestimmte Menge Kohlen gefördert hat
- eine bestimmte Anzahl von Grubenfeldern abgebaut hat oder
- nach einer bestimmten Zeitdauer am meisten Geld besitzt und am meisten Kohle gefördert hat.

Nur wenn einer seiner Söhne diese Prüfung übersteht, bleibt das „Bergbau-Imperium“ in der Fa – milie. Ansonsten wird es verkauft und der Erlös geht an die Stiftung für Bergbau-Innovationen.
Es gibt vier Arten von Steinkohle:
Gaskohle – direkt unter der Erdoberfläche, geringer Kohlenstoffgehalt, niedriger Brennwert
Fettkohle
Eßkohle
Magerkohle – sehr tiefe Erdschicht, hoher Kohlenstoffgehalt, hoher Brennwert

Spielanfang

Wenn Sie das Spiel gestartet haben, geben Sie bitte zuerst die Spieleranzahl ein, dann Ihre Schwierigkeitsstufe. Bei der leichtesten Schwierigkeitsstufe fangen Sie mit 50.000 Mark an und können zweimal während eines Spielzuges unter Tage, um den Kohleabbau zu leiten. Bei den anderen beiden Schwierigkeitsstufen haben Sie weniger Kapital zur Verfügung und können nur einmal unter Tage, um den Kohleabbau zu leiten. Maximal 4 Spieler können teilnehmen, ein – schließlich Computerspieler. Wenn Sie den Computerspieler auf „leicht“ stellen, so hat auch er günstige Anfangsbedingungen, bei „schwer“ macht er vielleicht schon nicht mehr soviel Profit.

Stadt Hauptmenü

Von hier aus leiten Sie alle Ihre Aktionen. Zu Ihrer Information werden hier Ihr Kapital, das Datum und Ihre Kohlevorräte angezeigt. Mögliche Auswahl im Stadtbild: Verkauf, Großhandel, Arbeitsamt, Grubenfeld erwerben, Kokerei, Bank, Halde, Zeche, Haus und Zechenaufsicht.

Kohleverkauf – Angezeigt werden hier die Kohlearten als Grafiken. Voreingestellt ist hier der Inlandsverkauf, ferner werden hier – neben den Grafiken – der Preis, die Menge und der noch freie Lagerplatz in % ausgegeben. Wenn Sie nun „Auslandsverkauf“ anklicken, so erscheinen die Preise von Holland und Belgien und die auf Halde (im Inland) befindliche Kohlemenge. Bei „Lieferverträge“ erscheint die monatliche Abnahmemenge, wie lange der Vertrag noch läuft und der Abnahmepreis je Tonne Kohle.

Lieferverträge – Klicken Sie auf das Icon „Lieferverträge“ und danach auf das Kohleicon, für das Sie einen Vertrag abschließen möchten. Liegt ein Angebot von einer Firma vor, so können Sie den Liefervertrag annehmen. Beachten Sie bitte, daß Sie immer die zu liefernde Kohlemenge auf Lager haben, da sonst eine Konventionalstrafe gezahlt werden muß. Tritt dies ein, so erlischt der Vertrag automatisch.

Inlandsverkauf – Wenn Sie Ihre Kohle im Inland verkaufen möchten, so klicken Sie bitte, wenn dies nicht schon durch das Programm automatisch voreingestellt wurde, „Inlandsverkauf“ an und danach auf die Kohlegrafik, die Sie verkaufen möchten.
Über die unteren Zahlenicons können Sie nun Ihre Kohle verkaufen. Als Information finden Sie hier unter anderem die Marktsituation. Diese reicht von „geringe Nachfrage“, über „kaum Nach – frage“, „ausgeglichen“, „gute Nachfrage“ bis hin zur „großen Nachfrage“. In diesem Spiel ist es so, daß Sie nur eine gewisse Menge an Kohle verkaufen können. Für jede Kohlenart gibt es eine andere Marktsituation. Natürlich kann man im Winter mehr Kohle verkaufen als im Sommer, da die Nachfrage im Winter größer ist als im Sommer. Wenn Sie eine gewisse Zeit gespielt haben, werden Sie um die Lieferverträge und den Auslandsverkauf nicht herumkommen.

Auslandsverkauf – Wenn Sie einen Handelspartner für Holland oder Belgien haben (diese können Sie in der Bank verpflichten), können Sie ins Ausland verkaufen. Klicken Sie das Icon „Auslands - verkauf“ an und dann die Grafik der Kohle, die Sie ins Ausland verkaufen möchten. Als nächstes wählen Sie bitte das Verkaufsland aus. Sie können nur soviel ins Ausland verkaufen, wie Sie an Lagerplatz in dem jeweiligen Land besitzen. Lagerplatz können Sie auf der Halde ankaufen. Eine Marktsituation existiert im Ausland nicht, da hier der Lagerplatz eine Rolle spielt.

Zurück – Durch Anklicken dieses Icons kommen Sie aus dem Menü wieder heraus; dies gilt für alle Menüs.

Großhandel – Auch hier befinden Sie sich zuerst im „Ankauf-Modus“. Neben den Icons finden Sie jeweils deren Preis und die Menge, die Sie zur Zeit davon besitzen. Die Bedienung ist hier wie beim Kohleverkauf. (z.B. „Ankaufen“ anklicken, „Zubehör-Icon“ wählen, Waren angekauft.) Neben dem Ankauf können Sie noch einen Verkaufsmodus auswählen. Achtung: Fördertürme können nur gekauft werden; ein Verkauf ist logischerweise nicht möglich. Die Reihenfolge der Icons kann von System zu System variieren.

Füllmaterial – benötigen Sie später, um die abgebauten Kohlefelder wieder aufzufüllen, damit der Streb nicht zusammenbricht.

Arbeitsgeräte – Je Arbeiter, den Sie einstellen möchten, brauchen Sie ein Arbeitsgerät. (Nur Nachtwächter benötigen keine.)

Schienen – müssen unter Tage verlegt werden, damit Loren eingesetzt werden können.

Pferd – Ein Pferd kann maximal 5 Kohleloren ziehen, um die abgebaute Kohle abzutransportieren. Ein Pferd und eine Kohlelore haben eine Kapazität von 72 Tonnen Kohle/Monat (mit 2 Kohleloren 144t Kohle/Monat, etc.). Um ein Pferd unter Tage einzusetzen, wird ein Schlepper benötigt.

Schlitten – Primitivstes Abtransportmittel; jeder Schlitten wird von je einem Schlepper gezogen und hat eine Abtransportkapazität von 24t Kohle/Monat.

Lore – Sie ist ein Abtransportmittel, das entweder von einem Schlepper geschoben werden kann (Kapazität: 48t Kohle/Monat), hinter Pferd oder Lokomotive eingesetzt wird, oder mit einem Schlepper ein abgebautes Kohlefeld füllt.

Ausbau Schacht – Diesen benötigen Sie, damit Sie unter Tage abtäufen können.

Ausbau Holz – Ein abgebautes Kohlefeld / erschlossenes Gesteinsfeld kann hierdurch abgestützt werden.

Ausbau Stahl – Dient ebenfalls zum Abstützen von abgebauten Kohlefeldern / erschlossenen Gesteinsfeldern.

Dynamit – Dient zum Sprengen von Gesteinsfeldern unter Tage.

Bohrgestänge – siehe „Dynamit“

Lokomotive – Abtransportmittel unter Tage; zieht maximal 10 Loren mit einer Kapazität von 96t Kohle/Monat je angehängter Lore. Die Lokomotive kann erst ab 1910 gekauft werden.

Förderturm – Hier können Sie zwischen 4 verschiedenen Arten von Fördertürmen wählen. Diese unterscheiden sich in ihrer Abtäutiefe und ihrem Preis:

Klasse I	Abtäutiefe beträgt 2 Felder von der Erdoberfläche.
Klasse II	Abtäutiefe beträgt 4 Felder von der Erdoberfläche.
Klasse III	Abtäutiefe beträgt 7 Felder von der Erdoberfläche.
Klasse IV	Abtäutiefe beträgt 9 Felder von der Erdoberfläche.

Wenn Sie einen Förderturm der Klasse I besitzen und sich einen größeren kaufen möchten, so wird der alte „aufgerüstet“. Die Aufrüstung erfolgt stufenweise (so ist es z. B. nicht möglich, die Klasse IV zu kaufen, wenn man erst Klasse II besitzt. Klasse III müßte zuvor ebenfalls gekauft werden). Der Standort jedes Förderturms kann im ganzen nicht mehr verändert werden.
Die unterschiedlichen Transportkapazitäten einer Lore hängen von der Zeit ab, die sie benötigt, um vom Ort zur Erdoberfläche zu gelangen. Da eine Lokomotive sehr schnell ist, können die Loren hinter ihr natürlich mehr Kohle in einem Monat abtransportieren, als wenn sie nur von Schleppern gezogen würden. Jedes Zubehör kann wieder verkauft werden; allerdings ist der Verkaufspreis immer niedriger als der Ankaufspreis.

Arbeitsamt – Drei Aktionsicons stehen Ihnen hier zur Verfügung: „Marktübersicht“, „Einstellen“ und „Entlassen“. Die Bedienung entspricht der aus den anderen Menüs. Bei der „Marktübersicht“ erfahren Sie, wie viele Arbeiter jeweils auf dem Markt vorhanden sind und eingestellt werden können. Für jeden Arbeiter, den Sie einstellen, benötigen Sie eine Arbeitsaustattung, die Sie im Großhandel erwerben können. In den ersten 2 Monaten des Spiels sind auf dem Arbeitsmarkt je 10 Arbeiter vorhanden; im weiteren Spielverlauf kann es jedoch vorkommen, daß Sie keine Arbeits – kräfte aufgrund der Arbeitsmarktsituation einstellen können. Wenn Sie Personal entlassen, müssen Sie den jeweiligen Arbeitern eine Abfindung in Höhe eines Monatslohns zahlen; wenn Sie kein Geld haben, so können Sie also keine Arbeiter entlassen. Wenn Sie Arbeiter entlassen, so sinkt die Moral der restlichen Angestellten, bei Einstellungen steigt sie (siehe **Zechenaufsicht**).

Hauer – Diese Arbeiter bauen unter Tage die Kohle ab; ein Hauer kann in einem Monat ein Kohle - feld abbbauen. Maximal 20 Hauer können insgesamt beschäftigt werden, damit ein Spielzug nicht zu langedauert.

Schlepper – Dieser arbeitet nur im Zusammenhang mit Schlitten, Loren, Lokomotiven oder Pfer – den. Er ist also für den Abtransport bzw. das Füllen zuständig.

Gesteinshauer – Ein Gesteinshauer erschließt unter Tage die Gebiete, auf denen nur Gestein und keine Kohle vorkommt. Dieses Gestein wird von ihm weggesprengt und auf der Halde als Füll – material gelagert.

Steiger – Er beaufsichtigt die Arbeiter; für insgesamt 10 Hauer, Schlepper und Gesteinshauer be – nötigen Sie einen Steiger.

Kokereiarbeiter – Wenn Sie eine Kokerei besitzen, so können in einer Kokerei maximal 10 Ko – kereiarbeiter beschäftigt werden. Jeder Kokereiarbeiter verkokt pro Monat 100t Kohle. So hat eine Kokerei eine maximale Kapazität von 1000t Kohle pro Monat.

Grubenfeld erwerben – Als erstes müssen Sie sich in diesem Spiel ein Grubenfeld kaufen, damit Sie überhaupt die Kohle fördern können. Dieses kostet Sie 50.000 Mark. Sie können erst dann ein Grubenfeld wieder schließen, wenn Sie mindestens 50% des gesamten Kohlevorrats abgebaut haben (die Prozentzahlen können aus den Angaben der Auswertung (geförderte Kohle und Kohlevorrat) errechnet werden). Der Kohlevorrat Ihres Grubenfeldes ist ein Schätzwert. Meistens liegt dieser Schätzwert deutlich unter der tatsächlichen Kohlemenge, die sich auf Ihrem Grubenfeld befindet. Klicken Sie einen Förderturm an, und schon gehört Ihnen ein Grubenfeld. Die weißen Fördertürme sind freie Grubenfelder, die grauen sind bereits leergeschürft. Alle anderen Farben werden an die Spieler und Computergegner vergeben.
Die dazugehörigen unterirdischen Karten werden in jedem Spiel neu vergeben. Es kann vor – kommen, daß mehrere Grubenfelder die gleiche unterirdische Karte haben. Wenn Sie ein Gruben – feld schließen, verlieren Sie den darauf stehenden Förderturm.

Haus- – Wenn Sie diesen Menüpunkt anklicken, beenden Sie Ihren Spielzug.

Kokerei – Wenn Sie das Icon „Kokereiankauf“ anklicken, können Sie eine Kokerei in der Nähe ihrer Zeche kaufen. Beim „Kokerei-Verkauf“ verkaufen Sie eine Kokerei, die Sie bereits erworben hatten. Um eine Kokerei sinnvoll zu betreiben, müssen Sie ihr jeden Monat eine bestimmte Menge Kohle zuweisen. Dies geschieht, indem Sie auf das „Verkoken-Icon“ klicken. Wählen Sie jetzt bitte die Kohleart aus, die Sie verkoken möchten; rentabel sind hier nur die Gas- und Fettkohle, was Sie auch den Verkaufspreisen entnehmen können. Eine Kokerei hat gewisse Betriebskosten, die Ihnen jeden Monat automatisch von Ihrem Kapital abgezogen werden. Beachten Sie bitte, daß Sie zum Verkoken Kokereiarbeiter benötigen.

Bank – Da Sie zu Beginn des Spieles nur über wenig Geld verfügen, benötigen Sie einen Kredit – geber, der Sie in kritischen Zeiten des Spieles „unterstützt“. Dies ist in diesem Spiel – wie so oft – die Bank. Der Kreditrahmen zeigt Ihnen an, wie viel Sie maximal von der Bank aufnehmen können. Im ersten Jahr beläuft er sich auf 80.000 Mark; im weiteren Spiel wird der Kreditrahmen nach Ihrem Besitz ausgerechnet. Natürlich müssen Sie für diesen Kredit monatlich Zinsen zahlen, die Ihnen automatisch am Monatsanfang abgezogen werden. Eine Rückzahlung erfolgt so, wie Sie es möchten; das heißt, daß keine Raten veranschlagt werden. Natürlich können Sie bei der Bank Geld anlegen. Dies geschieht in Form von Sparbriefen; ein Sparbrief stellt immer einen Wert von 1000 Mark dar, wobei Sie natürlich gleich in mehrere Briefe investieren können.
Für diese Geldanlageform erhalten Sie logischerweise Zinsen, die Ihnen gutgeschrieben werden. Auch die Auswahl eines Handelspartners können Sie in der Bank treffen. Die Kosten werden nach der Lagerplatzgröße in dem jeweiligen Land berechnet. Beim Kohleverkauf muß außerdem ein Ex – portzoll gezahlt werden, der beim Verkauf automatisch einbehalten wird. Wenn Sie einem Han – delspartner aufkündigen, verlieren Sie Ihren gesamten Lagerplatz in dem jeweiligen Land. Man sollte es sich also gut überlegen, bevor man einem Handelspartner kündigt.

Zechenaufsicht – Bei der Zechenaufsicht können Sie sich einen Überblick über die Moral Ihrer Arbeiter verschaffen. Diese geht von „streikend“ über „rebellisch und wütend“, „unruhig“, „angenehm“, „gut“ bis hin zu „zufrieden“. Je höher die Moral Ihrer Arbeiter ist, desto mehr von ihnen kommen zur Arbeit und können unter Tage eingesetzt werden. Durch diverse Aktionen können Sie die Moral Ihrer Arbeiter steigern („Betriebsfest organisieren“, „Arbeitsgeräte reparieren (modernisieren) lassen“ und „Umlage an die Arbeiter auszahlen“). Allerdings ist jede Aktion nur einmal pro Monat möglich. Wenn Sie z.B. im Laufe eines Monats Arbeiter einstellen, steigt die Moral Ihrer Arbeiter, bei Entlassungen dagegen sinkt sie. Versuchen Sie immer, fast 100% Ihrer

Arbeiter unter Tage zu beschäftigen. Schaffen Sie dies nicht, so faulenzen diese und die Moral der übrigen Arbeiter fällt noch. Auch bei eventuellen Grubenunglücken kann die Moral stark abfallen. Wenn Sie also unter Tage weniger Arbeiter zur Verfügung haben, als Sie beschäftigen, so wird die Moral wohl nicht die Beste sein. Die Moral fällt, wenn Sie zu wenig Steiger zur Aufsicht beschäfti - gen (siehe **Arbeitsamt**).

Halde – Lagerplatz wird in diesem Spiel dazu benötigt, um die Kohle über der Erde zu lagern, damit sie dann auch später verkauft werden kann. Ebenfalls benötigt das Füllmaterial Lagerplatz; das Füllmaterial kann im Großhandel erworben oder aber auch durch den Gesteinsabbau (Erschließen) unter Tage gewonnen werden. Der Lagerplatz für Füllmaterial kann nur im Inland erweitert werden. Im Ausland muß Lagerplatz angekauft werden, damit man exportieren kann. Der dort vorhandene Lagerplatz bestimmt die maximale Verkaufsmenge in einem Monat. Aller – dings dauert es genau einen Monat, bis der Auslandlagerplatz dort eingerichtet wird. Da die Kohle nicht gemischt werden darf, benötigt jede Kohleart einen eigenen Lagerplatz.

Zeche – Jetzt kommen wir zum eigentlichen Aktionsmenü dieses Spiels. Denn erst jetzt wird es wirklich interessant. Wie Sie im Laufe des Spieles feststellen werden, verbringen Sie ca. 80% Ihrer Spielzeit unter Tage. Auf dieser Karte sehen Sie die unterirdischen Erdschichten und die darin vor – handenen Kohleflöze (schwarz). Wenn Sie ein Icon an der rechten Menüleiste anklicken, so erscheint ein Quadrat, welches Sie rasterartig über die Karte bewegen können.
Dies gibt Ihnen die Möglichkeit, Ihre Aktionen zu tätigen. In der obersten Reihe finden Sie diverse Icons: Anzahl der Hauer, Schlepper und Gesteinshauer, Ausbau Schacht etc., die Ihnen noch zur Verfügung stehen. Insgesamt gibt es drei Iconleisten. Jede Aktion benötigt gewisse Arbeiter und Materialvorräte, die Sie im Großhandel (in der Stadt) kaufen können. Durch das Anklicken des „Umblättern“ – Icons erhalten Sie noch mehr Informationen über Ihre Materialmengen. Unter Tage erwarten Sie auch einige Überraschungen, wenn Sie Aktionen ausführen möchten: so kann z.B. einem Gesteinshauer das Bohrgestänge abbrechen, etc.

Menüs 1. Karte

Förderturm setzen – Sie können an der Erdoberfläche Ihren Förderturm positionieren. Bedenken Sie bitte, daß Sie ihn nie mehr versetzen können; außerdem kann er nicht in die Nähe von Ge – wässern und am Kartenrand gesetzt werden.

Go Up – Hier kommen Sie wieder an die Erdoberfläche zur Stadt. Wenn Sie auf der Schwierig – keitsstufe „leicht“ spielen, können Sie im Monat maximal zweimal unter Tage, bei den anderen Schwierigkeitsstufen nur einmal im Monat.

Abtäufen – Klicken Sie den Punkt auf der Karte an, von dem aus Sie abtäufen möchten. Im ersten Monat wäre es z.B. der Förderturm. Für das Abtäufen benötigen Sie 3 Gesteinshauer und einen „Ausbau Schacht“. Wenn Sie vom Querschlag abtäufen, wird ein Blindschacht eingerichtet. Sie müssen also insgesamt zweimal abtäufen, um den eigentlichen Schacht mit Förderkorb zu erhalten.

Erschließen – Vom Schacht oder Querschlag aus können Sie weitere Felder unter Tage er – schließen. Hierzu benötigen Sie pro Feld einen Gesteinshauer, eine Einheit Dynamit und ein Bohr – gestänge. Wenn Sie vom Schacht aus in zwei verschiedene Richtungen erschließen können, werden Sie gefragt, ob Sie nach links oder rechts erschließen wollen; ansonsten wird automatisch in die richtige Richtung erschlossen, ohne daß Sie sich entscheiden müssen. Durch das Erschließen eines Feldes auf dieser „1. Karte“ wird kein Füllmaterial gewonnen!

Ort eröffnen – Sie können in einem Querschlag oder im oberen Blindschachtende ein Ort er – öffnen, um das dahinterliegende Kohleflöz abzubauen. Hierfür benötigen Sie einen Gesteinshauer, eine Einheit Dynamit, ein Bohrgestänge und ein „Ausbau Stahl“ pro Ort. Im Schacht kann kein Ort eröffnet werden. Wenn Sie in diesem Ort später einmal 2 Ortseingänge haben, wird trotzdem nur einer dargestellt, da auf der „2. Karte“ dieses Ort vergrößert dargestellt wird (siehe Einleitung).

Ort betreten – Nun betreten Sie das gewählte Ort und eine neue Karte mit einer neuen Menüleiste wird aufgebaut. Sie können jetzt die Kohlevorräte Ihres Grubenfeldes abbauen (siehe auch: **Menüs im Ort**).

Schienen legen – Damit ein Ort an das Schienennetz angeschlossen wird und Kohle über Schienen abtransportiert werden kann, muß der ganze Weg vom Ortseingang zur Erdoberfläche (bzw. bis zum Schacht) mit Schienen ausgelegt sein. Sollte die Möglichkeit bestehen, daß Ihre Kohle über mehrere Schächte/Nebenschächte gefördert werden kann, so wird immer der Schacht zur „etagen – weisen“ Förderung benutzt, der ganz links auf der 1. Karte liegt.

Ort schließen – Wenn Sie ein Ort und einen Streb ganz abgebaut haben, können Sie ihn wieder schließen. Denn in diesem Spiel dürfen Sie maximal 3 Orte gleichzeitig besitzen.

Info-Icon – Mit dem „?-Icon“ können Sie Teile der Karte abfragen. Sobald Sie ein Kohleflöz an – klicken, wird Ihnen die Kohleart und die jeweilige Flözdicke angezeigt, ansonsten kommt die Meldung: „Hier ist Gestein“.

Ortinfo-Icon – Es gibt Ihnen Informationen über ein Ort auf der Karte, sofern Sie dieses zuvor an – klicken.

Menüs im Ort

Auf dieser 2. Karte fängt Ihre Arbeit nun erst richtig an. Kohlefelder abzubauen, Gesteinsfelder zu erschließen, abgebaute Felder wieder aufzufüllen und den Abtransport zu setzen, gehören nun zu Ihren Aufgaben. Sie können jedem Arbeiter nur eine Aufgabe in einem Monat zuweisen. Erst wenn Sie Ihren Zug beendet haben, findet eine Auswertung Ihrer Aktivitäten unter Tage statt. Grundsätz – lich gilt: Es können nur Aktionen von ausgebauten Feldern ausgeführt werden.

Holz Ausbau – Sie benötigen ein „Ausbau Holz“; stützen Sie hiermit Ihre abgebauten Felder ab, die nicht auf der untersten oder obersten Ebene sind, sondern die Felder, die sich dazwischen be – finden. Klicken Sie hierbei das auszubauende Feld an.

Stahl Ausbau –Hierfür benötigen Sie ein „Ausbau Stahl“. Ausgebaut werden nur die Felder, die sich auf oberster oder unterster Ebene der 2. Karte befinden. Wenn Sie hier nur Holz ausbauen, kann es zu einem Grubenunglück kommen. Klicken Sie jeweils bitte das auszubauende Feld an.

Abtransport setzen – Um die abgebaute Kohle auch nach „oben“ zu bekommen, müssen Sie unter Tage Schlitten, Loren etc. einsetzen, die von Schleppern bewegt werden. Als erstes erscheint hier eine Karte, auf der Sie die Abtransportart wählen können: Schlitten, Kohlelore, Pferd, Lokomotive und Füllore stehen zur Verfügung.
Nach der Auswahl geben Sie die zu setzende Anzahl ein und positionieren Sie dann das erschei – nende Quadrat auf der untersten oder obersten Ebene. Das Feld muß mit Stahl ausgebaut sein! Wenn Sie nicht mit Schlitten arbeiten, muß die ganze oberste, bzw. unterste Ebene mit Schienen ausgelegt sein. Auf der 1. Karte muß ein verschienter Weg vom Ort zur Erdoberfläche existieren. Hierbei wird die Kohle Ebene für Ebene nach oben gebracht. Sollten Sie über mehrere Schächte

bzw. Nebenschächte auf einer Ebene verfügen, so wird immer der Schacht benutzt, der sich ganz links auf der 1. Karte befindet.
Wenn Sie sich auf der 2. Karte befinden, so können Sie durch Druck auf eine bestimmte Taste eine genaue Auskunft über die benötigten Transportmittel in den Orten erhalten.
Zu jedem Abtransportmittel gehört je ein Schlepper (z.B. ein Schlitten benötigt einen Schlepper, ein Pferd mit fünf Loren auch nur einen Schlepper)! Hier nun eine Tabelle für die Transportkapazitäten:

1 Schlitten	24t Kohle/Mo.	Max: 10 Schlitten/Feld
1 Kohlelore	48t Kohle/Mo.	Max: 10 Kohleloren/Feld
1 Pferd + Lore	72t Kohle/Mo.	1 Pferd + 5 Loren/Feld
1 Lok + Lore	96t Kohle/Mo.	Max: 1 Lok+10 Loren/Feld
1 Füllore	Kann ein Feld füllen	Max: 10 Fülloren/Feld

Ein Pferd oder eine Lokomotive mit Loren benötigen 2 Felder. Hierfür muß das rechte Feld neben dem gewählten auch ausgebaut und mit Schienen versehen sein.

Erschließen – Klicken Sie wie gehabt das Feld an, von dem aus Sie erschließen möchten. Geben Sie anschließend die Richtung an (links oder rechts); wenn nur eine Richtungsmöglichkeit besteht, wird ohne Richtungsabfrage erschlossen. Das nun entstandene Leerfeld kann ausgebaut werden. Für diese Aktion werden ein Gesteinshauer, eine Einheit Dynamit und ein Bohrgestänge pro Feld benö - tigt. Das so gewonnene Füllmaterial wird automatisch nach oben abtransportiert. Falls Sie einmal ein Feld falsch gefüllt haben, können Sie es auch wieder erschließen.

2. Ort eröffnen – Nach einer gewissen Zeit benötigen Sie ein 2. Ort, und zwar auf der obersten Ebene. Durch dieses Ort wird Füllmaterial hereingebracht und abgebaute Kohle von der obersten Ebene abtransportiert. Klicken Sie das Feld an, auf dem das zweite Ort eröffnet werden soll. Dieses Feld muß mit Stahl ausgebaut sein! Bedenken Sie bitte, daß Sie vom Ort aus nur erschließen und nicht abbauen können. Aus diesem Grunde muß mindestens ein ausgebautes Feld neben dem ge – wählten Feld existieren. Sie brauchen einen Gesteinshauer, eine Einheit Dynamit und ein Bohrge – stänge. Auf der 1. Karte wird trotzdem nur ein Ortseingang dargestellt!

Füllen –Maximal 30 Felder dürfen zwischen der obersten und der untersten Ebene ausgebaut sein. Danach müssen einige dieser Felder wieder gefüllt werden, damit nicht ein Zusammenbruch erfolgt. Hierfür müssen Sie erst über den Abtransport die Fülloren setzen (Icon ganz rechts unter „Abtrans – port“). Je mehr Fülloren Sie setzen, desto mehr Felder können gefüllt werden. Denn eine Füllore kann nur ein ausgebautes Feld mit je einer Einheit Füllmaterial füllen. Diese Fülloren müssen auf der obersten Ebene gesetzt werden. Das ganze obere Ort muß mit Schienen ausgelegt sein und das Ort muß an das Schienennetz der 1. Karte angeschlossen sein. Sie können nur die Felder füllen, auf die Sie vom oberen Ort aus Füllmaterial nach unten kippen können. (Es muß sich hierfür auf der gleichen Höhe, wo sich das zu füllende Feld befindet, in der obersten Ebene ein ausgebautes Feld inklusive Schienen befinden! Die Fülloren können jedoch auch woanders in der obersten Ebene stehen.) Wenn Sie jetzt „Füllen“ anklicken, so können Sie das Feld anklicken, das gefüllt werden soll.

Schienen legen – Auf oberster und unterster Ebene müssen Schienen verlegt worden sein, bevor mit Loren gearbeitet wird. Auf der zweiten Karte muß beim Einsatz von Fülloren die ganze obere (ausgebaute) Ebene mit Schienen verlegt werden; ansonsten ist kein Füllen möglich. Aber auch die unterste Ebene benötigt Schienen, wenn Sie die Loren zum Abtransport einsetzen möchten. Kontrollieren Sie immer vor Beendigung Ihres Zuges, ob Ihre Orte alle mit Schienen ausgebaut sind, damit Sie sich nicht wundern, weshalb keine Kohle gefördert wurde. Klicken Sie das Feld an, in dem Schienen verlegt werden sollen.

Abbauen – Zuerst einmal grundlegende wissenswerte Daten für Sie: Die Kohle, die auf der ober – sten Ebene abgebaut wird, muß auch extra abtransportiert werden. Der Abtransport ist also extra zu setzen. Damit diese Kohle auch gefördert werden kann, muß ein 2. Ort auf der obersten Ebene existieren. Die Kohle der anderen Ebenen fällt grundsätzlich immer in die unterste Ebene. Halten Sie aber bitte der abgebauten Kohle den Weg nach unten frei, d.h. es darf sich auf dem Weg nach unten kein Kohle-, Gesteins- oder Füllmaterial am Ende Ihres Zuges befinden. Sonst wird diese abgebaute Kohle hinterher nicht abtransportiert und Sie bekommen sie nicht nach „oben". Da Sie aber grundsätzlich in einem Ort von unten nach oben die Kohle abbauen, dürfte es hier keine großen Schwierigkeiten geben. Der Abtransport für die heruntergefallene Kohle muß auf der unter – sten Ebene gesetzt werden. Für das „Abbauen" benötigen Sie einen Hauer je Feld. Klicken Sie auch hier das Feld an, von dem aus Sie abbauen möchten und geben Sie dann gegebenenfalls die Rich – tung an. Vom Ort-Feld aus kann nicht abgebaut werden. Das Kohlefeld wird dann zu einem Leer – feld, das Sie dann nur noch dementsprechend ausbauen müssen. Wenn auf einem Feld bereits ein Transportmittel eingesetzt ist, kann von diesem Feld aus nicht mehr erschlossen oder abgebaut werden.
Nun noch eine Tabelle, damit Sie wissen, wie viel Tonnen Kohle ein Hauer pro Monat abbauen kann:
Flözdicke – 3 Fuß – 24t Kohle/Mo.
Flözdicke – 5 Fuß – 40t Kohle/Mo.
Flözdicke – 8 Fuß – 64t Kohle/Mo.

Zurück – Hier kommen Sie wieder auf die erste Karte.

?-Icon – Informationsausgabe über die Aktivitäten in diesem Ort. Um die Übersicht zu behalten, werden drei Karten nacheinander ausgegeben:

1. **Info-Karte –** Info über das obere/untere Ort + Streb
2. **Info-Karte –** Info über das obere Ort
3. **Info-Karte –** Info über das untere Ort + Streb

Die 2. Informationskarte wird nur dann angezeigt, wenn Sie ein 2. Ort besitzen. Bedenken Sie bitte, daß Abtransport und abgebaute Kohle immer in einem gesunden Verhältnis stehen sollten; so be – nötigen Sie z.B. bei einer Flözdicke von fünf Fuß und einer Anzahl von drei Hauern (120t Kohle/ Monat) entweder fünf Schlitten und fünf Schlepper (120t/Monat), oder drei Kohleloren und drei Schlepper (144t/Monat) oder aber ein Pferd mit einem Schlepper, das zwei Kohleloren zieht (144t/ Monat).

Zufallsereignisse – Manchmal kommt Fortuna mit Glück oder aber auch mal mit Pech. Vom großen Tombolagewinn bis hin zum Ortzusammenbruch ist hier wirklich alles möglich.

Steuerung

Diese Bergbausimulation können Sie sowohl über Maus als auch über Tastatur gleichzeitig spielen. Da das ganze Spiel über Icons gesteuert wird, klicken Sie bitte , wenn Sie eine Maus haben, mit dieser auf das entsprechende Icon. Ansonsten können Sie mit den Pfeiltasten zwischen den Menüs wechseln. Das Menü, in dem Sie sich gerade befinden, wird mit einem Rahmen gekennzeichnet (bei Tastatursteuerung); wenn Sie die Entertaste drücken, aktivieren Sie dieses. Sowohl durch die EXIT-Icons als auch durch die ESCAPE-Taste können Sie die Menüs verlassen. In den Ankauf – Verkaufmenüs existieren noch zwei Zusatztasten. Mit der Leertaste können Sie hier einen Wider – ruf Ihrer Eingaben auslösen. Wenn Sie z.B. 100 Arbeitsgeräte im Großhandel gekauft haben, aber nur 10 kaufen wollten, drücken Sie einfach die Leertaste und der Computer macht Ihre Eingabe rückgängig. Dies geht allerdings nur, wenn Sie sich noch in diesem Menü befinden. Eine weitere Taste ist die Backspace-Taste. Wenn Sie diese in einem Ankauf – oder Verkaufmenü drücken, so

hat dies den gleichen Effekt, als wenn Sie das Maximum-Icon betätigen. (Sie müssen hierbei na – türlich nicht auf dem Maximum-Icon stehen!) Bei der Spielzielabfrage können Sie den Maximal – wert setzen, wenn Sie entweder mit der rechten Maustaste auf das „+ Icon“ klicken, oder wenn Sie mit dem Rahmen auf dem Icon sind und dann die BACKSPACE-Taste drücken, und den Minimal – wert, wenn Sie mit der rechten Maustaste oder der Backspace-Taste auf das „- Icon“ klicken.
In der Stadt haben wir einige „Hotkeys“ eingebaut, durch die Sie direkt in die Menüs gelangen können (Sie können die Menüs aber auch über die Pfeiltasten erreichen):

F1 – Verkauf- Menü	**F2 –** Grosshandel- Menü	**F3 –** Arbeitsamt- Menü
F4 – Haus- Menü	**F5 –** Grubenfeld- Menü	**F6 –** Kokerei- Menü
F7 – Bank- Menü	**F8 –** Zechenaufsicht- Menü	**F9 –** Halde- Menü
F10 – Zeche- Menü		

Auch für „Unter Tage“ sind die Menüleisten zusätzlich durch die F-Tasten erreichbar:
1.Karte:

F1 – Förderturm setzen	**F2 –** Übersichtsl. Umblättern	**F3 –** Abtäufen
F4 – Erschließen	**F5 –** Ort eröffnen	**F6 –** Ort betreten
F7 – Schienen legen	**F8 –** Ort schließen	**F9 –** Ort-Information
F10 – Informationen	**Escape –** zur Erdoberfläche	

2.Karte:

F1 – Holz-Ausbau	**F2 –** Stahl-Ausbau	**F3 –** Transport setzen
F4 – Erschließen	**F5 –** 2.Ort eröffnen	**F6 –** Füllen
F7 – Schienen legen	**F8 –** Abbauen	**F9 –** Umblättern
F10 – Information über Ort	**Escape –** Zurück zur 1.Karte	

Da die meisten unterirdischen Menüs eine Dauerfunktion haben, kommen Sie mit Hilfe der Escape-Taste oder der rechten Maustaste aus dem jeweiligen Menü wieder heraus. (Dies be – deutet: Sie verlassen z.B. nicht automatisch das Abbau-Menü, wenn Sie ein Feld abgebaut haben, sondern Sie können weitere Felder abbauen, ohne auf die Menüleiste zu klicken.)
Mit der Escape-Taste / rechten Maustaste können Sie das Untermenü wieder verlassen. Wenn Sie unter Tage den Abtransport setzen, können Sie bei der Mengeneingabe mit der Backspace-Taste / rechten Maustaste das Maximum setzen. (z.B.: Sie wählen „Abtransport“ setzen und danach die Transportart „Schlitten“.) Bewegen Sie nun, wenn Sie eine Maus haben, den Mauscursor auf das „+“ oder „-„ Icon und betätigen Sie die rechte Maustaste. Sie setzen nun das Maximum, bzw. löschen Ihre Eingabe. Bei Tastatursteuerung bewegen Sie das Quadrat auf das „+“ oder „-„ Icon und drücken dann die Backspace-Taste. Auch hier setzen Sie dann das Maximum bzw. löschen Ihre Eingabe. (Bei Betätigung der linken Maustaste / Entertaste erhöhen bzw. erniedrigen Sie die Menge um eins.) In den Sabotagemenüs „Förderturm sprengen“, „Arbeitsmoral senken“, „Zubehör entwenden“ und „Unter Tage Dynamit legen“ kann mit der linken Maustaste / Entertaste der Betrag erhöht und mit der rechten Maustaste / Backspacetaste erniedrigt werden.