

RAILROAD PIONEER



Handbuch



JoWooD Productions Software AG
Technologiepark 4a
A-8786 Rottenmann, Austria.

Homepage JoWooD: www.jowood.com
Homepage „RAILROAD PIONEER“: www.railroad-pioneer.de

© Kritzelkratz 3000 GmbH, Published by JoWooD Productions Software AG,
Technologiepark 4a, 8786 Rottenmann, Austria.

Software, Grafik, Musik, Texte, Namen und Handbuch sind urheberrechtlich geschützt. Software und Handbuch dürfen ohne vorherige schriftliche Genehmigung von JoWooD Productions Software AG nicht kopiert, reproduziert oder übersetzt werden und weder ganz noch teilweise auf irgendein elektronisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reproduziert werden. Die meisten Hard- und Softwaremarken in diesem Handbuch sind eingetragene Marken und müssen als solche behandelt werden.

Epilepsie-Warnung

Es kann bei manchen Menschen zu Bewusstseinsstörungen oder epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtblitzen ausgesetzt sind. Bestimmte Grafiken und Effekte in Computerspielen können bei diesen Menschen einen epileptischen Anfall oder eine Bewusstseinsstörung auslösen. Auch können bisher unbekannte Neigungen zur Epilepsie gefördert werden. Falls Sie Epileptiker sind oder jemand in Ihrer Familie Epileptiker ist, konsultieren Sie bitte Ihren Arzt, bevor Sie dieses Spiel benutzen. Sollten während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühle, Wahrnehmungsstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Ohnmacht, Desorientierung, oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, schalten Sie das Gerät SOFORT ab und konsultieren Sie einen Arzt, bevor Sie wieder weiterspielen.

Technische Hilfe und Kundenservice

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software oder stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht weiter?

Telefon-Hotline Deutschland:

Der Support ist Montag, Dienstag, Donnerstag und Freitag zwischen 12:00 und 16:00 Uhr unter der Tel: 0700-227877678 = 0700-BBSupport direkt erreichbar*.

Telefon-Hotline Österreich:

Tel: +43 3614 5002 von (Mo-Do 10-17 Uhr Fr 10-16 Uhr) oder www.jowood.de/support

*(Ein Anruf kostet 0,12 Euro /min aus dem Netz der deutschen Telekom.
Minderjährige müssen vorher einen Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)



Inhalt

1 Ein Abenteuer beginnt	5
2 Installation	6
2.1 Systemanforderungen	6
2.2 Installation	6
2.3 Hauptmenü und Optionen	7
2.3.1 Einzelspieler	7
2.3.2 Mehrspieler	7
2.3.3 Optionen	7
2.4 Spielstart	9
3 Spielmodi	10
3.1 Kampagnenmodus	10
3.2 Einzelspieler Modus	11
3.3 Mehrspieler Modus	11
4 Spieleinstieg	11
4.1 Grundlagen	11
4.2 Tutorial	13
5 Erkunden	18
5.1 Trupps erstellen	18
5.2 Trupps steuern und verwalten	20
5.3 Gefahrengebiete	21
5.4 Entdeckungen	22
5.5 Informationen kaufen	23
6 Streckenbau	23
6.1 Strecken verlegen	23
6.2 Informationsanzeige	25
6.3 Bahnhöfe bauen	26
6.4 Signale	28
7 Fuhrpark	29
7.1 Werksviertel: Lokomotiven und Wagons bauen	29
7.2 Ingenieursviertel: Lokomotiven und Wagons erforschen	30
7.3 Lokomotiven	31
7.4 Zugverwaltung	33
8 Handel	34
8.1 Handelsfahrten	34
8.2 Handelsrouten	37
8.3 Spezialfahrten: Termin- und Spezialgeschäfte	38
8.4 Fracht- und Expressprämien	40
8.5 Angebot & Nachfrage und Preise	41
8.6 Handelpunkte & Ausbau der Wirtschaft	42
9 Konkurrenzkampf	44
9.1 Handelskriege	44
9.2 Das Rathaus & Dunkel Vorhaben	46

10 Upgrading	47
10.2 Viertel	48
10.3 Wirtschaftsgebäude	49
11 Anhang	50
Stadt Viertel	50
Wirtschaftsübersicht	51
Spezialressourcen	51
Produktion	52
Wagons	52
Erkundungspersonal	53
Gefahrenberufe	54
Spezialberufe (Voraussetzung Geographenviertel Upgrade)	54
12 Credits	55

1 Ein Abenteuer beginnt

Das Zeitalter der Eisenbahn und die Erschließung immer neuer Strecken werden heute häufig aus dem Blickwinkel der Technik betrachtet. Der Anbeginn jener Epoche qualmender und dampfender Stahlkolosse glich aber viel weniger geplanter Ingenieurkunst, sondern war oft das Ergebnis wagemutiger Pioniere und Abenteurer, die den Mut hatten, bestehende Grenzen zu überschreiten.

Willkommen Abenteurer, bei „RAILROAD PIONEER“.

Erleben Sie mit uns eines dieser „verrückten“ Abenteuer aus der glorreichen Zeit der Anfänge moderner Eisenbahntechnik. Tauchen Sie ein - in ein Abenteuer, dass so aussichtslos erschien, dass es zu der damaligen Zeit viele Menschen für unmöglich hielten: Der Bau der ersten amerikanischen transkontinentalen Eisenbahn.

Sie werden schnell feststellen, dass dieses Abenteuer sehr viel mehr erfordert als „nur“ den Bau von Strecken und das Arrangieren von Zügen in Fahrplänen. Es ist eben ein Abenteuer und der Aufbruch in eine unbekannte Welt. Erleben Sie es so, wie die ersten Eisenbahnpioniere nach dem Verlassen der damals erschlossenen Regionen. Diese mussten nämlich schnell feststellen, dass der Kontinent, der vor Ihnen lag, noch kaum entdeckt war.

Lassen Sie sich beim Spielen Zeit und erkunden Sie nicht nur die amerikanischen Bundesstaaten, die Sie durchqueren werden, sondern auch all die Möglichkeiten die Ihnen „RAILROAD PIONEER“ bieten wird. Wie die rußigen, qualmenden Lokomotiven der damaligen Pioniere werden Sie feststellen, dass auch „RAILROAD PIONEER“ mehr im Kessel hat als es auf den ersten Blick zu bieten scheint.

Spätestens wenn Ihnen die gnadenlose Konkurrenz Ihre Wege abschneidet, Ihre Städte übernimmt oder Ihnen mehr als Steine in den Weg legt, werden Sie alles aufbringen müssen, um den höchsten Rang unter den Eisenbahn Pionieren einnehmen zu können.

Wir, das Team von Kritzelkratz 3000 & JoWooD wünschen Ihnen viel Spaß bei diesem „Adventure of Steam & Steel“!

WICHTIGE HINWEISE:

Wenn Sie „RAILROAD PIONEER“ zum ersten Mal spielen und sofort ins Spiel einsteigen möchten, starten Sie in Kapitel **4. Spieleinstieg**.

Mit „WICHTIG“ sind Hinweise, die Sie unbedingt berücksichtigen sollten.

Unter „TIPPS“ sind Hinweise, die Sie berücksichtigen können, wenn Sie bereits ein fortgeschrittener Spieler sind.

2 Installation

Nachfolgend erhalten Sie wichtige technische Informationen, um „RAILROAD PIONEER“ auf Ihrem System einzurichten und spielen zu können

2.1 Systemanforderungen

Minimale Systemanforderungen:

- Windows® XP/2000/ME/98
- 128 MB RAM
- Intel Pentium III® 750 MHz
- DirectX® 8.1 kompatible 3D Grafikkarte (32 MB)

Empfohlene Systemkonfiguration:

- Windows® XP/2000/ME/98
- 256 MB RAM
- Intel Pentium IV® 1,2 GHZ
- DirectX® 8.1 kompatible 3D Grafikkarte (64 MB)

Ausserdem:

- ca. 500-1000 MB freier Festplattenspeicher
- 20x CD-ROM
- DirectX® kompatible Soundkarte
- Internetzugang

2.2 Installation

Um „RAILROAD PIONEER“ auf Ihrem Computer zu installieren gehen Sie bitte wie folgt vor.

1. Legen Sie die „RAILROAD PIONEER“ CD in das CD-ROM Laufwerk.
2. Sofern die Autostartfunktion für Ihr Laufwerk aktiviert ist, erscheint der Installationsbildschirm. Wählen Sie hier die Option „Installieren“ und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm
3. Sollte die Autostartfunktion für Ihr Laufwerk deaktiviert sein, doppelklicken Sie auf das Arbeitsplatzsymbol Ihres Desktops.
4. Führen Sie einen Doppelklick auf Ihr CD-ROM Laufwerk aus. Mit einem Doppelklick auf die Datei „Autorun.exe“ gelangen Sie zum Installationsbildschirm.
5. Wählen Sie hier die Option „Installieren“ und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

WICHTIG: Zum Starten und Spielen muss sich die „RAILROAD PIONEER“ CD im CD ROM Laufwerk Ihres Computers befinden.



Um „RAILROAD PIONEER“ auf Ihrem Computer zu deinstallieren gehen Sie wie folgt vor:

1. Legen Sie die „RAILROAD PIONEER“ CD in das CD-ROM Laufwerk.
2. Sofern die Autostartfunktion für Ihr Laufwerk aktiviert ist, erscheint das Setup Menü. Wählen Sie hier den Punkt „Deinstallieren“.
3. Folgen Sie nun den Anweisungen auf dem Bildschirm.
4. Sollte die Autostartfunktion Ihres Laufwerks nicht ansprechen, gelangen Sie auch manuell in das Deinstallationsmenü. Wählen Sie unter START -> Einstellungen -> Systemsteuerung -> Software aus.
5. Das Software Fenster zeigt Ihnen die auf Ihrem Computer installierten Programme.
6. Wählen Sie hier „RAILROAD PIONEER“ aus und klicken sie auf entfernen.

2.3 Hauptmenü und Optionen

Nach der Installation können Sie wie in Abschnitt 2.4 Spielstart das Spiel beginnen oder Sie können, wie nachfolgend beschrieben, „RAILROAD PIONEER“ einrichten.

2.3.1 Einzelspieler

Hier gelangen Sie in das Einzelspielermenü. Von dort können Sie entweder eine neue Kampagne starten oder eine zuvor gestartete Kampagne fortsetzen. Ausserdem haben Sie die Möglichkeit ein neues Einzelspielerspiel zu starten oder einen gespeicherten Spielstand zu laden.



2.3.2 Mehrspieler

Hier gelangen Sie in das Mehrspielermenü. Von dort können Sie entweder ein neues Mehrspielerpiel erstellen oder einem Mehrspielerpiel beitreten. Mehr Informationen über den Mehrspielermodus finden Sie unter Punkt 2.4 „Spielstart“.

2.3.3 Optionen

Hier gelangen Sie in das Optionsmenü. Im Optionsmenü können Sie folgende Einstellungen vornehmen:

Spiel

- **Intro (an / aus)**
Schalten Sie die Introsequenz beim Spielstart ein oder aus
- **Zwischensequenzen (an / aus)**
Schalten Sie die Zwischensequenzen im Spiel ein oder aus

- **Storyscreen (an / aus)**
Schalten Sie die Storysequenzen zwischen den Missionen ein oder aus
- **Steuerung (Drag Richtung) invertiert (an / aus)**
Legen Sie fest in welche Richtung sich der Bildschirmausschnitt im Spiel durch Nutzung der Maus bewegen soll
- **Steuerung (Scrollspeed)**
Bestimmen Sie die Scrollgeschwindigkeit beim Bewegen des Bildschirmausschnitts im Spiel
- **Meldungen Auto ausblenden (an / aus)**
Legen Sie fest, ob Kurzmitteilungen im Spiel nach kurzer Zeit automatisch ausgeblendet werden.
- **Minimap (Mausrad Zoom an / aus)**
Wählen Sie, ob Sie die Zoomstufe der Minimap mit dem Mausrad steuern möchten

Grafik

- **Auflösung**
Hier können Sie die gewünschte Bildschrimauflösung wählen. Das Spiel ist für eine Auflösung von 1024 x 768 optimiert.
- **Helligkeit**
Passen Sie die Helligkeit des Spiels an Ihren persönlichen Geschmack an

Folgende Optionen dienen der Leistungsverbesserung des Spiels:

- **Raucheffekte Lokomotiven (an / aus)**
An- / Abschalten der Raucheffekte der Lokomotiven.
- **Partikeleffekte (an / aus)**
An- / Abschalten der Partikeleffekte wie Wolken oder den Rauch von Schornsteinen.
- **Schatten (an / aus)**
An- / Abschalten der Echtzeitschatten im Spiel bringt eine erhebliche Leistungs- und Geschwindigkeitssteigerung des Spiels.
- **Detaillevel**
Passen Sie hier die Menge der im Spiel vorhandenen grafischen Details an

Sound

- **Musiklautstärke**
Hier können Sie die Lautstärke der Musik im Spiel einstellen.
- **Soundeffektlautstärke**
Hier können Sie die Lautstärke der Soundeffekte im Spiel anpassen.
- **Sprachlautstärke**
Stellen Sie hier die Lautstärkte der Sprache im Spiel ein.

2.4 Spielstart

Wenn Sie „RAILROAD PIONEER“ zum ersten Mal spielen, starten Sie die Kampagne wie unter 1. beschrieben und lesen Sie ab **Kapitel 4. Spieleinstieg** weiter:

Kampagne

Um eine neue Kampagne zu starten, wählen Sie im Hauptmenü den Punkt „Einzelspieler“ und dann „Kampagne“. Wählen Sie nun die gewünschte Kampagnenmission aus. Beachten Sie, dass eine Kampagnenmission erst dann zur Verfügung steht, wenn die vorherige Mission erfolgreich beendet wurde.

Einzelspieler Mission

Um ein Einzelspiel zu starten, wählen Sie im Hauptmenü den Punkt „Einzelspieler“ und dann „Einzelspieler Missionen“. Wählen Sie nun die gewünschte Einzelspielermission aus

Spiel laden

Um einen zuvor gespeicherten Spielstand zu laden, wählen Sie im Hauptmenü den Punkt „Einzelspieler“ und dann „Spiel laden“. Wählen Sie nun den gewünschten Spielstand aus.

Mehrspieler Mission



Im Mehrspielermodus können Sie sich in 5 Missionen mit anderen Spielern messen, um herauszufinden, wer der wirkliche Eisenbahnmögl ist.

Sie können entweder selbst ein neues Spiel starten oder einem bereits eröffnetem Spiel beitreten.

Netzwerkspiel erstellen / beitreten

Um ein Mehrspieler Spiel zu starten, wählen Sie im Hauptmenü den Punkt „Mehrspieler“ und dann „Spiel erstellen“. Wählen Sie nun die gewünschte Mission aus und klicken Sie auf „Spiel erstellen“. Sie befinden sich nun in der „Lobby“. Wählen Sie Ihr gewünschtes Spielerprofil und Ihre Spielerfarbe aus. Zudem haben Sie hier die Möglichkeit, sich mit anderen in der Lobby befindlichen Spielern über ein Chatfenster zu unterhalten. Nun bestimmen Sie mit Hilfe der Checkboxen, wieviele Spieler teilnehmen sollen. Planen Sie beispielsweise ein Spiel mit nur einem menschlichen Gegner, aktivieren sie nur einen weiteren Spieler. Warten Sie nun bis Ihr Gegenspieler dem Spiel beigetreten ist. Sie sehen dies an dem aktivierten gegnerischen Spielerprofil. Wenn Sie das Spiel vorher starten, wird die Rolle Ihres Gegners von der CPU übernommen. Bestätigen Sie mit „Spiel starten“.

Netzwerkspiel beitreten

Um einem bereits eröffneten Mehrspielspiel im Netzwerk beizutreten wählen Sie im Hauptmenü den Punkt „Mehrspieler“ und dann „Spiel beitreten“. Wählen Sie hier Ihr gewünschtes Spielerprofil aus. Wählen Sie nun das gewünschte Spiel aus und klicken Sie auf „Spiel beitreten“. Sie befinden sich nun in der „Lobby“. Hier können Sie Ihre Spielerfarbe auswählen. Zudem haben Sie hier die Möglichkeit, sich mit anderen in der Lobby befindlichen Spielern über ein Chatfenster zu unterhalten.

Internetspiel erstellen / beitreten

Eröffnet ein Spieler im Internet ein neues Spiel, wird ihm im Menü die IP Adresse seines Computers angezeigt. Diese Adresse besteht aus einer Reihe von Zahlenkombinationen und dient der Identifikation des Computers. Damit Sie diesem Spiel beitreten können, muss Ihnen derjenige, der das Spiel eröffnet hat, die IP Adresse mitteilen. Diese IP Adresse geben Sie dann in das entsprechende Eingabefeld ein. Jetzt erscheint das eröffnete Spiel in der Auswahlliste. Wählen Sie das Spiel aus und stellen Sie Ihr Spielerprofil ein. Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit einem Klick auf „Spiel beitreten“. Sie befinden sich nun in der „Lobby“. Hier können Sie Ihre Spielerfarbe auswählen. Zudem haben Sie hier die Möglichkeit, sich mit anderen in der Lobby befindlichen Spielern über ein Chatfenster zu unterhalten.

Nun müssen Sie warten, bis derjenige, der das Spiel eröffnet hat, das Spiel startet und damit freigibt.

Einem bereits laufendem Spiel können Sie nicht mehr beitreten.

WICHTIG: Um ein Mehrspielspiel über das Internet spielen zu können, muss eine schnelle Internetverbindung (mindestens ISDN oder schneller) vorhanden sein. Ausserdem darf keiner der Computer von einer Firewall geschützt werden.

3 Spielmodi

In „RAILROAD PIONEER“ stehen Ihnen 3 unterschiedliche Spielmodi zur Auswahl. Wenn Sie zum ersten Mal spielen, starten Sie mit dem Kampagnenmodus:

3.1 Kampagnenmodus

Der Kampagnenmodus bietet Ihnen 10 unterschiedliche Missionen, die Sie quer durch das Amerika des 19. Jahrhunderts führen. Sie beginnen im Osten der Vereinigten Staaten und müssen sich Staat für Staat in Richtung Kalifornien vorarbeiten. Eine neue Kampagnenmission steht Ihnen erst dann zur Verfügung, wenn die vorherige Mission erfolgreich abgeschlossen wurde. In jeder Kampagnenmission gibt es ein Missionsziel, das es zu erfüllen gilt. Neben diesen Hauptmissionszielen finden sich aber auch immer wieder versteckte Submissionsziele. Diese werden Ihnen z.B. beim Anschluss einer Stadt mitgeteilt und können von Ihnen optional erfüllt werden.



Der Kampagnenmodus bietet Ihnen an verschiedenen Stellen Belohnungen in Form von Medaillen. Diese Medaillen erhalten Sie, wenn Sie

- alle im Level befindlichen Submissionen finden und erfüllen
- die Mission in einer vorgegeben Zeit meistern
- in der Mission eine bestimmte Anzahl an Handelspunkten erlangt haben

3.2 Einzelspieler Modus

Der Einzelspielermodus bietet Ihnen 5 frei wählbare Missionen, in unterschiedlichen Bundesstaaten der USA. Wie im Kampagnenmodus gilt es auch hier, die vorgegebenen Missionsziele zu erfüllen. Die Einzelspielermissionen sind völlig losgelöst von der Kampagne und haben keinerlei Einfluss auf diese.

3.3 Mehrspieler Modus

Im Mehrspielermodus können Sie gegen bis zu 3 Spieler via Internet oder über das ein Netzwerk antreten. Mehr Informationen über den Mehrspielermodus finden Sie unter Punkt 2.4 „Spielstart“.

4 Spieleinstieg

Hier erlernen Sie Schritt für Schritt alle notwendigen Grundlagen zum erfolgreichen Aufbau Ihrer Eisenbahngesellschaft. Machen Sie sich mit der Steuerung und dem Dialog vertraut und steigen in der ersten Kampagnenmission „New York“ mit dem Tutorial ins Spiel ein. Begleitend zum Tutorial finden Sie zusätzliche hilfreiche Hinweise in diesem Kapitel.

4.1 Grundlagen

Das Spiel

„RAILROAD PIONEER“ ist eine Echtzeit Wirtschaftssimulation in 3D. Als Pionier an der Spitze einer Eisenbahngesellschaft ist es Ihre Aufgabe, die erste transkontinentale Eisenbahnstrecke von New York an der Ostküste der USA bis nach San Fransisco an der Westküste zu verlegen. In 10 Missionen durchqueren sie hierbei unterschiedliche Bundesstaaten der USA. In diesen werden Sie verschiedene Herausforderungen, sei es durch die geographischen Gegebenheiten oder gegnerischen Eisenbahngesellschaften, zu bewältigen haben. „RAILROAD PIONEER“ ist keine reine Transport Simulation. Neben dem Aufbau eines profitablen Streckennetzes müssen Sie als Eisenbahn Pioneer vor allem auch das Land erkunden und sich gegen ihre Konkurrenten durchsetzen. Bedenken Sie dies bei ihren Aktionen und vernachlässigen Sie neben ihren Zügen und Strecken nicht die zum Erreichen des großen Ziels notwendigen anderen Aufgaben.

Die Steuerung

Die Steuerung von „RAILROAD PIONEER“ erfolgt sehr intuitiv. Für fast alle Aktionen und Informationen, die Sie zum Spielen benötigen, befinden sich im Spiel entsprechende Gebäude. Im Werksviertel zum Beispiel (zu erkennen am grünen Dach) bauen Sie Ihre Lokomotiven und Waggons. Möchten Sie neue Lokomotiven bauen begeben Sie sich mit einem Klick ins Werksviertel und geben dort einen entsprechenden Bauauftrag. Sie werden sehr schnell wissen, in welchem Gebäude Sie welche Aktionen ausführen können. Sobald Sie ein Gebäude mit der linken Maustaste anklicken öffnet sich ein Dialog, in dem Sie Ihre Einstellungen vornehmen können. Nach demselben Prinzip können Sie Ihre Erkundungsgruppen und Züge befehligen oder Informationen über die angewählten Einheiten erhalten.

WICHTIG: Stadtviertel und andere Gebäude können von Ihnen nur angewählt und genutzt werden, wenn Sie die Kontrolle über den jeweiligen Knotenpunkt (Stadt od. Ressourcenfeld) besitzen. Für diese Kontrolle über eine Stadt oder ein Ressourcenfeld benötigen Sie einen Bahnhof in Ihrem (!) Besitz an dem jeweiligen Ort.

Das Interface



1. Handelpunkte / Aktionspunkte

Über diese Button gelangen Sie in die unterschiedlichen Statistiken.

2. Kontostand / virtueller Kontostand

Hier sehen Sie Ihren aktuellen Kontostand. Darunter befindet sich der virtuelle Kontostand. Dieser zeigt bei geplanten Aktionen links die Kosten und rechts den neuen Kontostand nach Durchführen einer Aktion.

3. Datum / Meldungen

Hier wird das aktuelle Datum angezeigt. Über den Button gelangen Sie in die Meldungsliste. Dort können Sie auch individuelle Filter und Optionen für die Meldungen vornehmen.

4. Landschaftsanzeige

Dies ist die Landschaftsanzeige und Spielfläche. Über das Anwählen von Gebäuden und Einheiten gelangen Sie in weitere Funktionen des Spiels.

5. Einheitenliste

Die Einheitenliste ist permanent sichtbar (über den Pfeil kann sie eingefahren werden). Hier werden Ihre Loks bzw. Züge (mit Wartung, Auftrag und Zielort) und ihre Trupps (mit Auftrag und Standort) dargestellt.

Ein Linksklick bringt Sie direkt zu dem entsprechenden Einheiten Dialog. Ein Rechtsklick auf eine Lok bringt Sie in den Verfolgungsmodus

6. Statistiken

Über einen Klick auf diesen Button gelangen Sie in die unterschiedlichen Übersichten und Statistiken des Spiels.

7. Minimap

Die Minimap ist zoomfähig. Über die Buttons oberhalb der Minimap können Sie die unterschiedlichen Symbole und Anzeigen innerhalb der Landschaft ab- und zuschalten.

WICHTIG: In den meisten Dialogen stehen Ihnen optionale Bedienmöglichkeiten, wie z.B. Doppelklick, Drag 'n Drop oder Buttons zum Ausführen der gewünschten Aktionen zu Verfügung.



Bis auf sehr wenige Ausnahmen (Truppsteuerung) müssen Sie alle Ihre Aktionen immer durch Klicken der grünen OK Taste bestätigen. Erst dann werden die gewünschten Aktionen durchgeführt. Mit Hilfe der roten Abbruchtaste schließen sie Dialoge. (Alternativ genügt auch ein Klick der rechten Maustaste. Achtung: Allerdings muss der Mauscursor sich hierfür im Dialog befinden)

4.2 Tutorial

Der schnellste Weg ins Spiel erfolgt über das Tutorial. Nach dem Start von „RAILROAD PIONEER“ beginnen Sie die erste Kampagnenmission und starten in New York Ihr großes Abenteuer auf dem Weg in den Westen. Im Tutorial werden Schritt für Schritt die Grundlagen von „RAILROAD PIONEER“ erläutert und Sie bauen ihr erstes kleines Handelsnetz auf. Nachfolgend erhalten Sie noch mal einen Überblick der Tutorial Anweisungen und hilfreiche Querverweise, wo Sie im Handbuch mehr Informationen zu den einzelnen Tutorialschritten erhalten.

Starten Sie jetzt das Tutorial. Viel Erfolg!

Starten des Tutorials

Starten Sie das Spiel. Wählen Sie den Menüpunkt „Einzelspieler“ -> „Kampagne“. Wählen Sie die Mission „New York“. Wählen Sie ihr Spielerportrait und klicken Sie in das Namensfeld darunter, um Ihren Namen einzugeben.

Drücken Sie anschließend „Weiter“.

1. STEUERUNG

Aufgabe: Machen Sie sich mit der Steuerung vertraut.

- „„ Mausrad / Bild – Zoom (Bildschirmausschnitt & Minimap)
- „„ PAUSE: Spiel anhalten / fortfahren
- „„ ESC: Zum Hauptmenü
- „„ Linke Maustaste: Anwahl von Gebäuden und Objekten
- „„ Rechte Maustaste: Gedrückt halten zum Bewegen des Bildschirmaus schnitts

Erläuterungen:

Beachten Sie, dass Ihnen in „RAILROAD PIONEER“ oft verschiedene Möglichkeiten angeboten werden, um Aktionen durchzuführen. Solange Sie Aktionen nicht mit der grünen OK Taste – die Sie in fast allen Dialogen finden – bestätigen (müssen), können Sie nichts falsch machen. Probieren Sie die unterschiedlichen Buttons, Tasten und Möglichkeiten aus.

Oft ist die OK Taste grau, das zeigt Ihnen an, dass Sie bestimmte Einstellungen noch nicht vollständig durchgeführt haben oder dass bestimmte Voraussetzungen nicht erfüllt sind. In vielen Fällen wird Ihnen einfach das Geld fehlen.

Zum Fortfahren: Klicken sie das offene Gleisende an.

2. GLEISBAU

Aufgabe: Schliessen Sie die Nachbarstadt an

- „„ Klicken Sie Ziele direkt an oder planen Sie mit Hilfe der Pfeile
- „„ Legen Sie ihre Gleise bis zur Nachbarstadt
- „„ Klicken Sie auf den Bahnhof oder auf das Bahnhofssymbol im Gleisbau Dialog
- „„ Bestätigen Sie Ihre Planung mit der grünen OK Taste
- „„ Warten Sie, bis der Bahnhof gebaut wurde

☆ Mehr Informationen: **6. Streckenbau!**

Erläuterungen:

Solange Sie nicht die grüne OK Taste betätigen, befinden Sie sich im Planungsmodus und können Ihre Strecke beliebig ändern. Beachten Sie, dass Sie beim Gleisbau entweder direkt in der Landschaftsgrafik Strecken planen und mit einem einfachen Klick der linken Maustaste Wegpunkte setzen können oder mit den Pfeiltasten Stück für Stück planen können. Mit dem „UNDO“ Button in der Mitte der Pfeile nehmen Sie geplante Gleisabschnitte wieder zurück.

Zum Fortfahren: Sobald der Bahnhof in der Nachbarstadt gebaut wurde, erlernen Sie die Grundlagen des Erkundens.

3. TRUPPS ZUSAMMENSTELLEN

Aufgabe: Stellen Sie einen Erkundungstrupp zusammen

↳ Wählen Sie das weisse Gebäude, das Geographenviertel an.

↳ Stellen Sie einen Trupp zusammen (Drag + Drop / Doppelklick)

↳ Wählen Sie einen **Pionier**, einen **Prospektor** und einen **Trapper** in den Trupp

↳ Bestätigen Sie Ihre Auswahl mit der grünen OK Taste

↳ Schliessen Sie das Menü mit der roten CANCEL Taste

☆ 5.1 Trupps erstellen!

☆ Anhang: Erkundungspersonal

Fortfahren: Sobald Sie einen Erkundungstrupp mit einem Pionier, einem Prospektor und einem Trapper erfolgreich zusammengestellt haben, geht es weiter.

4. GEFAHRENFELDER

Aufgabe: Entschärfen Sie das Gefahrenfeld

↳ Wählen Sie Ihren Erkundungstrupp an

↳ Bewegen Sie Ihren Trupp auf das Gefahrenzentrum (Doppelklick / Pfeile + „OK“)

↳ Setzen Sie dort Ihren Trapper ein, um die Gefahr zu entschärfen

☆ 5.2 Trupps steuern und verwalten:

☆ 5.3 Gefahrengebiete!

Fortfahren: Sobald Sie Ihren Trapper eingesetzt haben, um das Gefahrenfeld zu entschärfen, kommt der nächste Schritt.

5. RESSOURCENFELD EVALUIEREN

Aufgabe: Evaluieren Sie das Ressourcenfeld

↳ Wählen Sie Ihren Erkundungstrupp an

↳ Bewegen Sie Ihren Trupp auf das Kornfeld (Doppelklick / Pfeile + „OK“)

↳ Setzen Sie Ihren Prospektor ein, um das Kornfeld zu evaluieren

☆ 5.2 Trupps steuern und verwalten

☆ 5.3 Entdeckungen!

Fortfahren: Sobald Sie Ihren Prospektor eingesetzt haben, um das Kornfeld zu evaluieren, geht es weiter.

6. RESSOURCENFELD MIT DER STADT VERBINDELN

Aufgabe: Bauen Sie einen Bahnhof an das Kornfeld

☞ Wählen Sie das offene Gleisende an

☞ Bauen Sie das Gleis bis an das Kornfeld

☞ Bauen Sie den Bahnhof (Doppelklick / Bahnhofssymbol im Gleisbau-Dialog)

☞ Bestätigen Sie ihre Planung mit der grünen OK Taste

- ☆ 6.1 Strecken verlegen
- ☆ 6.3 Bahnhöfe bauen

Fortfahren: Sobald am Ressourcenfeld ein Bahnhof fertig gebaut worden ist, geht es im Tutorial weiter.

7. LOKOMOTIVE „SIXWHEELER“ BAUEN

Aufgabe: Bauen Sie die Lokomotive „Sixwheeler“ im Werksviertel

☞ Wählen Sie das Werksviertel (grünes Gebäude) in New York City an

☞ Klicken Sie auf die erste Lokomotive in der Tabelle

☞ Bestätigen Sie den Bauauftrag mit der grünen OK Taste

☞ Warten Sie auf die Fertigstellung der Lokomotive

- ☆ 8.1 Werksviertel: Loks & Wagons bauen
- ☆ Anhang: Lokomotiven

Fortfahren: Sobald Ihre erste Lokomotive „Sixwheeler“ fertig gebaut wurde, geht es weiter.

8. PASSAGIER- UND FRACHTWAGGON BAUEN

Aufgabe: Bauen Sie je einen Passagier- und einen Frachtwagon

☞ Wählen Sie das Werksviertel (grünes Gebäude) in New York City an

☞ Wechseln Sie in das Menü für Wagonbau (Button links oben)

☞ Wählen Sie den Passagierwagon in der Tabelle an

☞ Bestätigen Sie den Bauauftrag mit der grünen OK Taste

☞ Warten Sie auf die Fertigstellung des Passagierwagons

☞ Bauen Sie zusätzlich noch einen Frachtwagon (1)

- ☆ 8.1 Werksviertel: Loks & Wagons bauen
- ☆ Anhang:Wagons

Fortfahren: Sobald Sie einen Passagier- und Frachtwagon gebaut haben, können Sie fortfahren.

9. ZUG LOSSCHICKEN

Aufgabe: Fahren Sie mit ihrem Zug zum Kornfeld

☞ Wählen Sie den Bahnhof (blaues Gebäude) in New York City an

☞ Wählen Sie die Lokomotive „Sixwheeler“ für ihren Zug aus (Doppelklick)

☞ Fügen Sie den Passagier – und Frachtwagon hinzu (Doppelklick)

☞ Wählen Sie die wartenden Passagiere aus (Doppelklick)

☞ Wählen Sie KORNFELD (1) als Ziel für Ihren Zug aus

☞ Schicken Sie den Zug mit der grünen OK Taste auf die geplante Route

☞ Warten Sie, bis der Zug am Kornfeld angekommen ist

☆ 9.1 Handelsfahrten

Fortfahren: Sobald Ihr Zug eine Ladung Passagiere an das Kornfeld geliefert hat, folgt der nächste Schritt.

10. KORN NACH "NEW YORK CITY" TRANSPORTIEREN

Aufgabe: Erstellen Sie eine permanente Handelsroute

☞ Wählen Sie den Bahnhof des Kornfeldes an

☞ Laden Sie Korn in den Frachtwagon (Doppelklick)

☞ Wählen Sie New York City als Ziel für Ihren Zug aus

☞ Wählen Sie nun New York City in der Routenplanung über Ihrem Zug an

☞ Wählen Sie optional die wartenden Passagiere aus (Doppelklick)

☞ Wählen Sie das Kornfeld als Ziel um den Handelskreis zu schliessen

☞ Aktivieren Sie die Handelsroute mit dem jetzt freigegebenen Button (rechts oben)

☞ Schicken Sie den Zug mit der grünen OK Taste auf die geplante Handelsroute

☆ 9.2 Handelsrouten

Fortfahren: Sobald Sie eine permanente Handelsroute erfolgreich eingerichtet haben, ist das Tutorial beendet. Sie kennen nun die Grundlagen von „RAILROAD PIONEER“.

Herzlichen Glückwunsch!

Sie haben die wichtigsten Grundlagen erlernt und Ihrer Reise ins goldene San Fransisco steht nichts mehr im Wege...wirklich nicht? Im Spiel werden Ihnen noch andere wichtige Dinge begegnen, zu denen Sie in diesem Handbuch hilfreiche Anleitungen und Hinweise finden werden. Mit den bis hierher vermittelten Grundlagen werden Sie „RAILROAD PIONEER“ jedoch sehr lange spielen und viel Spass haben können. Um aber ein echter Eisenbahnmogul zu werden, sollten Sie sich während des Spiels mit den Feinheiten und Kniffen vertraut machen. Spätestens im Mehrspielermodus werden Sie merken, dass nur unter zu Hilfenahme aller Kniffe und Tricks den starken Gegnern beizukommen ist.

Viel Spass!!

5 Erkunden

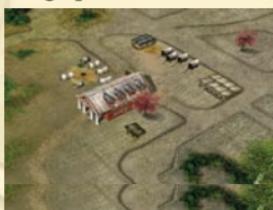
Die ersten Eisenbahnpioniere stießen auf ihrer Reise in den Westen oft in unbekanntes, noch unerforschtes Gebiet des neuen Kontinents vor.

Auch in „RAILROAD PIONEER“ stellt das Erkunden neuer Gebiete daher einen zentralen Teil Ihrer Aufgaben dar. Sie erhalten natürlich bereits zu Beginn die bekannten Informationen, wie z.B. die Beschaffenheit eines Staates oder die Lage der wichtigsten Verkehrsknoten. Aber Ihre Pioniere werden bei Ihren Erkundungstouren oft Neuland betreten. Ob Sie bereits am Anfang schon teure Informationen über die Lage von Rohstoffvorkommen kaufen oder mit Ihren Trupps lieber alles auf eigene Faust erkunden, bleibt Ihnen überlassen.

5.1 Trupps erstellen

Zum Anheuern von Erkundungspersonal und dem Zusammenstellen von Expeditionen stehen in Städten Geographenviertel (Geoviertel) zur Verfügung.

Geographenviertel



Haben Sie die Kontrolle über eine Stadt mit Geographenviertel, klicken Sie auf dieses, um einen Trupp zu erstellen. Hierzu öffnet sich der Geographenviertel Dialog.



Sie sehen eine Liste mit Berufen, die Ihnen in dem jeweiligen Geographenviertel zur Verfügung stehen.

Berufe

Das Erkundungspersonal unterteilt sich in 3 verschiedene Kategorien, die unterschiedliche Aufgaben beim Erkunden haben.

1. Basis Berufe:



Die Basisberufe (**Pionier, Prospektor, Flößer und Ballonfahrer**) sind die wichtigsten Berufe für Ihre Expeditionen. Nur mit diesen im Trupp sind

Sie in der Lage neues Gebiet zu erkunden (Pionier), Ressourcenfelder zu erschließen (Prospektor) oder natürliche Hindernisse wie Gewässer (Flößer) oder Gebirge (Ballonfahrer) zu bewältigen.

2. Gefahrenberufe (rot):



In der Wildnis lauern viele unterschiedliche Gefahren, harmlosere oder solche, die Ihren Trupps und Zügen den Garaus machen können. Nur mit Gefahrenberufen (**Trapper**, **Revolverheld**, **Indianer**) werden Ihre Trupps

in der Lage sein, solche Gebiete sicher zu passieren und für die nachfolgenden Züge zu sichern.

3. Spezialisten (blau):



Spezialisten (**Koch**, **Geologe**, **Kartograph**) erweitern die Möglichkeiten Ihrer Erkundungs- trupps um sehr wertvolle Eigenschaften. Ohne **Koch** zum Beispiel werden Sie nicht in der Lage sein mehr als 4 Mitglieder in Ihren Trupp aufzunehmen. Der Koch verdoppelt die Kapazität auf 8 Mitglieder.

Der **Geologe** beschafft Ihrem Trupp sehr wertvolle zusätzliche Informationen über mögliche Vorkommen von Edelmetallen oder sonstigen Schätzen. Vielleicht entdeckt er sogar ein Goldvorkommen, was einen richtigen Goldrush zur Folge hätte.

Der **Kartograph** erweitert die Aufklärungsmöglichkeiten Ihres Pioniers erheblich. Aber leider ist er, wie alle Spezialisten, sehr teuer.

Eine genaue Aufstellung der unterschiedlichen Berufe finden sie im Anhang: Erkundungspersonal

Mitglieder auswählen und einen Trupp erstellen

Wählen Sie die gewünschten Truppmitglieder aus der Berufsliste per Doppelklick oder Drag 'n Drop in Ihren Trupp. Wenn Sie einen Beruf anwählen, erhalten sie eine Erläuterung der Funktionen des Berufs. Achten Sie unbedingt auf die Kosten.

Haben Sie einen Fehlgriff getan, können Sie durch Doppelklick auf das Mitglied im Trupp dieses wieder in das Geoviertel zurücksortieren. Durch Anklicken des Namensfeldes im Trupp können Sie den Trupp individuell benennen.

Wenn Sie mit allen Einstellungen zufrieden sind, klicken Sie auf die grüne OK Taste. Erst jetzt wird das Geld von Ihrem Konto abgebucht und Ihr neuer Trupp verlässt das Geoviertel.

Sie können nun weitere Trupps zusammenstellen oder das Geoviertel durch Klick auf die rote Abbruchtaste (bzw. rechter Mausklick im Dialog) verlassen

WICHTIG: Beachten Sie, dass Sie ohne Koch nur 4 Mitglieder und mit Koch in Ihrem Trupp bis zu 8 Mitglieder aufnehmen dürfen.

5.2 Trupps steuern und verwalten



Um einen Trupp zu steuern, wählen Sie ihn in der Spielgrafik mit der linken Maustaste oder in der Einheitenliste unten links an. Sobald Sie einen Trupp angewählt haben, öffnet

sich der Trupp Dialog. Solange dieser Dialog geöffnet ist, können Sie Ihrem Trupp Befehle geben. Sie verlassen den Dialog wie gewohnt mit der roten Abbruchtaste.

Bewegen & Erkunden



Um Ihren angewählten Trupp zu bewegen, müssen Sie ihm einen Zielpunkt vorgeben. Am einfachsten geschieht dies durch einen **Doppelklick** in die Landschaft. Ihr Trupp wird sich sofort in Bewegung setzen und zu der entsprechenden Stelle reisen. Hierbei wird er allerdings den kürzesten Weg wählen. (Dies muss nicht immer der beste Weg für Ihren Trupp sein.) Individuell steuern Sie Ihren Trupp mit den Pfeiltasten im Trupp Dialog. Nach Betätigen der grünen OK Taste, setzt er sich in Bewegung.

WICHTIG: Ohne Pionier kann Ihr Trupp unerforschtes (schwarzes) Gebiet nicht aufdecken. Zudem produziert ein Trupp beim Aufdecken Kosten. Die Höhe der Kosten hängt von der Anzahl der Mitglieder in Ihrem Trupp und der Art des aufgedeckten Feldes ab.

TIPP: Durch Festhalten der Strg.-Taste und einfache Klicks mit der linken Maustaste können Sie Ihrem Trupp auch Wegpunkte setzen, um eine gewünschte Route abzulaufen. Sie müssen die Strg.-Taste hierbei permanent gedrückt halten.

Trupps verbinden / Mitglieder tauschen

Es wird vorkommen, dass Sie Ihre Trupps verbinden, Mitglieder austauschen oder teilen möchten. Um Trupps zu verbinden oder Mitglieder auszutauschen, müssen Sie die entsprechenden Trupps an einen beliebigen gemeinsamen Ort steuern. Sobald Sie versuchen einen Trupp auf ein Feld zu bewegen auf dem bereits ein Trupp steht, öffnet sich der Truppaustausch Dialog. Sie können nun wie beim Rekrutieren von Trupps im Geoviertel die Mitglieder beliebig zwischen den beiden Trupps verteilen. Wenn Sie alle Mitglieder in einen der beiden Trupps wählen, wird der zweite Trupp aufgelöst. Wie im Geoviertel werden ihre Aktionen erst mit Betätigen der grünen OK Taste durchgeführt.

Trupps aufteilen



Um einen Trupp zu teilen, müssen Sie den gewünschten Trupp anwählen und im Trupp Dialog auf die „Trupp aufteilen“ Taste klicken. Sie gelangen so in den „Mitglieder austauschen“ Dialog. Hier können Sie wie beim Trupp verbinden (s.o.) Ihre Mitglieder beliebig aufteilen und 2 Trupps bilden.

Trupps auflösen

Möchten Sie einen Trupp auflösen oder ein Mitglied entlassen, öffnen Sie den Trupp Dialog indem Sie den Trupp anwählen. Wählen Sie nun das Mitglied, das Sie entlassen möchten, mit einem Klick der linken Maustaste an. Haben Sie ein Mitglied angewählt, wird der „Truppmitglied entlassen“ Button anwählbar. Wenn Sie diesen nun betätigen, verschwindet das Bild des Truppmitglieds. Sie können dies wiederholen, bis alle Mitglieder aus dem Dialog gelöscht sind. Zum endgültigen Entlassen der Mitglieder müssen Sie den Löschgong abschließend mit der grünen OK Tasten bestätigen. Erst jetzt sind die Mitglieder tatsächlich entlassen und stehen nicht mehr zur Verfügung. Wenn Sie auf diese Weise alle Mitglieder eines Trupps entlassen, wird der Trupp komplett aufgelöst.

5.3 Gefahrengebiete

Bei Ihren Expeditionen ins Unbekannte werden Ihre Trupps auf unterschiedliche Gefahren stoßen. Diese Gefahren werden Ihnen mit Symbolen angezeigt.

Gefahrenfelder



Gefahren gehen immer von einem bestimmten Ort, dem Gefahrenzentrum aus. Gefahrenzentren sind besonders gefährlich und sind mit einem Ausrufezeichen gekennzeichnet.



Solche Gefahrenfelder können negative Auswirkungen auf Trupps und Züge haben, die die Felder passieren. In Gefahrenzentren kann es sogar zum Totalverlust von Zügen und Trupps kommen.

Gefahrenberufe

Damit Sie solchen Gefahren nicht wehrlos ausgesetzt sind, bieten Ihnen unterschiedliche Truppmitglieder (Trapper, Revolverheld, Indianer) ihre Dienste an. Anhand der Gefahrensymbole können Sie immer erkennen, welchen Gefahrenberuf Sie besser mit sich führen sollten, wenn Sie solche Gebiete durchqueren möchten. Gefahrenspezialisten sind zudem in der Lage, ein ganzes Gefahrengebiet (Zentrum + Felder) zu erkennen und werden dies sofort aufzudecken.

Entschräfen

Manchmal kommt es vor, dass Gefahren nicht umgangen werden können oder genau dort auftauchen, wo Sie gerne Ihre Gleise verlegen möchten. (Der Gleisbau wird von Gefahren nicht beeinträchtigt). In solchen Fällen kann es sinnvoll sein Gefahrenfelder zu entschräfen. Auch hierzu sind die Gefahrenspezialisten in Ihren Trupps in der Lage. Damit Sie ein Gefahrengebiet entschräfen können, müssen Sie einen Trupp mit dem passenden Mitglied (z.B. Trapper) auf das Gefahrenzentrum des Gebietes bewegen. Sobald Ihr Trupp dort angelangt ist, werden Sie gefragt ob Sie den Gefahrenspezialisten zum Entschärfen der Gefahren verwenden möchten. Bestätigen Sie den Einsatz mit dem grünen OK Button, verlässt das entsprechende Mitglied Ihren Trupp und wird sich der Gefahr annehmen. Das Mitglied steht Ihrem Trupp nun nicht mehr zur Verfügung. Aber Trupps und Züge können nun das Gebiet gefahrlos passieren. Die Symbole werden entsprechend entfernt.

5.4 Entdeckungen



Neben den roten Gefahrensymbolen, werden Ihre Trupps von Zeit zu Zeit auch Informationen über Besonderheit in der Landschaft sammeln können. Ist Ihr Trupp auf eine solche Entdeckung gestoßen, wird dies durch ein blaues Symbol in der Nähe des Trupps signalisiert. Um dem Geheimnis nachzugehen, müssen Sie Ihren Trupp nun auf die Fährte setzen und zu dem angezeigten Ort bewegen. Er wird dies nicht von allein tun, da er ihre Befehle strikt befolgt. Leider haben solche Gerüchte immer eine kurze Halbwertszeit und die Spur verliert sich schnell wieder. Es lohnt sich daher ein stetes Auge auf seine Trupps zu haben, falls Sie eine solche Entdeckung in der Umgebung machen sollten.

TIPP: Ein besonders gutes Näschen für solche Entdeckungen hat der Geologe, es lohnt sich immer einen solchen Spezialisten für wertvolle Entdeckungen mit im Trupp zu haben.

Ressourcenfelder & Städte



Besondere Entdeckungen stellen auch Ressourcenfelder und Städte dar. Die Lage von Städten wird in der Regel durch Ihren Stadtnamen bereits in nicht aufgedeckten Gebieten angezeigt. Ressourcenfelder müssen gefunden und durch Einsatz von Prospektoren erschlossen werden. Nicht erschlossene Ressourcenfelder sind mit einem Prospektorsymbol gekennzeichnet. Stößt Ihr Trupp auf eine Stadt oder ein Ressourcenfeld, werden diese komplett aufgedeckt und Sie erhalten eine

Meldung. Haben Sie einen Prospektor im Trupp, können Sie unerschlossene Ressourcenfelder nun durch Einsatz des Prospektors für den Handel erschließen. Bestätigen Sie den Einsatz in der erscheinenden Meldung mit der grünen OK Taste. Solange das Ressourcenfeld nicht erschlossen ist, können Sie mit diesem keine Waren handeln.

5.5 Informationen kaufen



In jedem Geoviertel können Sie auch immer lokale Information kaufen. Pioniere verkaufen dort immer mal wieder Informationen über das direkte Umland oder Informationen, die sie auf Ihren Exkursion sammeln konnten.

Diese Informationen können sehr unterschiedlich sein, et wer die Lage eines Rohstoffvorkommens, geographische Besonderheiten oder Information über andere Städte. Ihnen gemein ist allerdings ihr hoher Preis.

Dennoch kann es sich lohnen, solche Informationen zu kaufen, weil Sie im Wettlauf gegen die Zeit einen entscheidenden Vorteil bieten können.

6 Streckenbau

Sobald Sie mit Ihren Trupps neue Städte und Ressourcenfelder entdeckt haben, wird es Zeit Ihr Gleisnetz zu erweitern.

6.1 Strecken verlegen

Um neue Strecken verlegen zu können, müssen Sie über die notwendigen Finanzen verfügen. Der Bau neuer Streckenabschnitte kann nur von Ihrem bestehenden Gleisnetz aus erfolgen.

Gleise verlegen

Zum Erweitern einer Strecke bewegen Sie den Mauszeiger auf einen beliebigen Gleisabschnitt. Klicken Sie mit der linken Maustaste das ausgewählte Gleisstück an.

WICHTIG: Wenn Sie kein offenes Gleisende wählen, sondern einen Gleisabschnitt innerhalb einer bestehenden oder geplanten Strecke, müssen Sie eine Weiche bauen. Die ist oftmals notwendig, um ein effizientes Gleissystem zu errichten, aber auch extrem teuer.

Es öffnet sich nun der „Gleisbau“ Dialog und Sie befinden sich zunächst im **Planungsmodus (!)** des Streckenbaus. Alle Aktionen, die Sie hier vornehmen, sind bis zur Betätigung der grünen OK Taste zunächst ausschließlich Planung.



Auch beim Streckenbau können Sie, wie bei der Truppsteuerung, entweder direkt in der Landschaft gewünschte Zielpunkte mit

der linken Maustaste anwählen oder mit den Pfeiltasten sehr viel individueller Ihre Strecke planen. Wenn Sie mit der Maus über die Landschaft fahren sehen Sie, wie die geplante Strecke verlaufen würde. Wählen Sie mit der linken Maustaste Wegpunkte, um den Verlauf Ihrer Strecke zu kontrollieren. Sie können die Planung mit den Pfeiltasten und die schnelle Planung direkt in der Landschaft auch beliebig kombinieren. Wenn Sie mit der geplanten Strecke zufrieden sind, geben Sie den Auftrag zum Bau frei, indem Sie die grüne OK Taste betätigen.

WICHTIG: Behalten Sie bitte immer Ihre Kosten für den Streckenbau im Auge, sobald sich ihr virtueller Kontostand rot färbt, haben Sie ihr finanzielles Limit überschritten. Der grüne OK Button wird nun deaktiviert (grau), weil Sie mehr verplant haben als Sie sich leisten können. Nehmen Sie in solchen Fällen Planungsschritte einfach wieder zurück.

Sollten Sie sich mal völlig verplant haben, brechen Sie die Planung einfach mit einem Klick auf die rote Abbruchtaste ab. Aber Achtung, Ihre gesamte Planung wird nun gelöscht. Sobald Sie die Planung mit OK bestätigt haben, machen sich Ihre Gleisbauer an die Arbeit und realisieren schrittweise die neuen Gleise.

Brücken und Tunnelbau



Beim Erschließen des Landes und dem Verlegen von Strecken werden Sie oft an unüberwindliche Hindernisse wie Gewässer oder Berge stoßen. An solchen Stellen werden Sie nur noch mit dem Errichten von Brücken oder dem Bau eines Tunnels weiterkommen. Brücken

und Tunnel errichten Sie genauso einfach wie normale Gleisstücke. Allerdings werden sie in einem einzigen, geraden Stück geplant. Beachten Sie, dass Brücken und Tunnel nur geplant werden können, wenn sowohl der Start- als auch der Zielpunkt durch einen Trupp zuvor erkundet wurden. Sie dürfen also nicht blind über ein Gewässer oder durch einen Berg bauen. Spätestens jetzt benötigen Sie Flößer oder Ballonfahrer in ihren Erkundungstrupps. Brücken und Tunnel sind extrem teuer und ihr Bau dauert sehr lange, aber sie können sich langfristig rentieren. Manchmal sind sie der einzige Weg zum Ziel.

Gleise entfernen

Auch beim Gleise entfernen müssen Sie zwischen dem Planungsmodus und bereits gebauten Strecken unterscheiden. Solange eine Strecke noch nicht gebaut ist, gut erkennbar an den halbtransparenten Gleisen, können Sie die Planung bis zum letzten gebauten Gleisabschnitt wieder zurücknehmen. Um geplante Gleisabschnitte zurückzunehmen, müssen Sie sich im Planungsmodus des Streckenbaus befinden. Haben Sie diesen bereits verlassen, wählen Sie einfach das offene Ende der geplanten Strecke mit der linken Maustaste an.



In der Mitte der Pfeiltasten des „Gleisbau“ Dialogs befindet sich die „UNDO“ Funktion. Noch nicht gebaute Gleisabschnitte können mit diesem zurückgenommen werden. Sie verlieren dabei kein Geld! Auch bereits gebaute Gleise (inkl. Bahnhöfe und Signale) können Sie wieder entfernen.



Sobald Sie gebaute Streckenteile entfernen, verändert sich der „UNDO“ Button. Dies signalisiert Ihnen, dass Sie jetzt Gleise abreißen. Sie erhalten einen Bruchteil Ihres Einsatzes zurück

WICHTIG: Sie dürfen keine Gleise innerhalb einer Strecke entfernen.

Bau Beschleunigung

Da Sie in „RAILROAD PIONEER“ zu einem Wettkampf gegen die Zeit und Ihre Konkurrenten antreten, haben Sie die Möglichkeit ihre Gleisbauer anzutreiben, um den Streckenbau zu beschleunigen.



Hiervon sollten Sie aber nur in Notfällen Gebrauch machen, wenn Sie im Geld schwimmen oder eine besondere Strategie verfolgen. Zum Aktivieren der Baubeschleunigung wählen Sie einen gerade im Bau befindlichen Streckenabschnitt an. Betätigen Sie nun den „Bau beschleunigen“ Button im „Gleisbau“ Dialog. Der Gleisbau erfolgt nun doppelt so schnell wie normal, allerdings verursacht er nun auch das Doppelte der normalen Kosten. Auf dieselbe Weise können Sie die Baubeschleunigung jederzeit wieder deaktivieren.

6.2 Informationsanzeige

Während des Streckenbaus erhalten Sie über Landschaftssymbole immer Informationen über die Gegebenheiten der angrenzenden Landschaftsfelder. Neben den unterschiedlichen Kosten, die vom Baugrund abhängen, sollten Sie besonders die angegebenen Höheninformationen nicht ignorieren.



Das Fahrverhalten Ihrer Züge wird von Steigungen und Gefälle sehr stark beeinflusst und die Lieferungen von Waren kann dementsprechend sehr viel länger dauern. Mit einem guten Auge und etwas Erfahrung werden Sie langfristig auch ohne diese Anzeigen ein Gespür dafür entwickeln, wie sie Ihre Strecken optimal verlegen können.



Sie können die Einblendung der Landschaftsinformationen unterbinden in dem Sie den „Info“ Button im Gleisbau Dialog deaktivieren

6.3 Bahnhöfe bauen

Die Krönung einer jeden Strecke ist der Bau eines neuen Bahnhofs. Die Planung und der Bau eines Bahnhofs erfolgt innerhalb der Streckenplanung:

Geeignete Plätze

Bahnhöfe können ausschließlich im direkten Einzugsgebiet einer Stadt oder eines Ressourcenfeldes gebaut werden. Haben Sie dort einen Bahnhof errichtet, werden sämtliche Einrichtungen des Knotenpunktes (Stadt / Ressourcenfeld) bedient. Wenn Sie im Planungsmodus mit Ihren Gleisen einen Kontenpunkt erreichen und einen Bahnhof bauen könnten, wird Ihnen dies durch ein transparentes Modell des Bahnhofs angezeigt.



Ob Sie an einer Stelle einen Bahnhof errichten dürfen, können Sie auch an dem „Bahnhof bauen“ Button im Gleisbau Dialog erkennen. Der Button ist deaktiviert und nicht zu bedienen solange sie keinen Bahnhof bauen dürfen. Sobald sie mit Ihren Gleisen in den Einzugsbereich einer Stadt gelangen, wird der Button aktiv und zeigt Ihnen an, dass an dieser Stelle ein Bahnhof errichtet werden könnte.



Sie können an dieser Stelle einen Bahnhof errichten oder durch weiteres Verlegen der Gleise einen besseren Platz im Einzugsgebiet des Knotenpunktes für Ihren zukünftigen Bahnhof suchen.

Bahnhof planen & errichten

Haben Sie einen geeigneten Platz zum Bau Ihres Bahnhofs gefunden und verfügen über genügend Geld, können Sie an dieser Stelle den Bau eines Bahnhofs planen. Doppelklicken Sie hierfür in der Landschaft auf das eingeblendete Modell des Bahnhofs. Wenn Sie den Streckenbau starten (OK Button), wird nun an dieser Stelle ein Bahnhof errichtet werden. Alternativ können Sie auch einen Bahnhof planen, indem sie im „Gleisbau“ Dialog auf den nun aktiven „Bahnhof bauen“ Button klicken. Dies hat die gleiche Funktion wie der Doppelklick und an der gewünschten Stelle wird im Verlauf der Streckenplanung ein Bahnhof errichtet werden. Sie können nun entweder mit dem Streckbau fortfahren, um zum Beispiel einen weiteren Knotenpunkt anzuschließen oder mit dem Bau beginnen. Betätigen Sie hierzu den grünen OK Button im Gleisbau Dialog.

WICHTIG: Beachten Sie, dass durch einen geplanten Bahnhof Ihr finanzielles Limit schnell überschritten werden kann und der grüne OK Button deaktiviert (grau) wird.

TIPP: Sie können einen Bahnhof auch später zu einer Strecke hinzufügen. Sie haben jederzeit die Möglichkeit im Einzugsgebiet eines Knotenpunktes einen Gleisabschnitt anzuwählen und einen Bahnhof in der oben beschrieben Form hinzuzufügen.



Bahnhöfe entfernen

Innerhalb der Planung können Sie einen bereits eingeplanten Bahnhof auch jederzeit wieder entfernen. Hierzu benutzen Sie, wie beim Verlegen der Gleise, die „UNDO“ Funktion innerhalb der Pfeiltasten im Gleisbau Dialog.



Sollte der Bahnhof bereits gebaut worden sein, können Sie auch diesen, wie bereits verlegte Gleise beim Streckenbau, wieder abreißen. An Stelle des „UNDO“ Buttons befindet sich in der Mitte der Pfeiltasten nun der „Abriss“ Button.

WICHTIG: An Knotenpunkten, an denen bereits ein Bahnhof errichtet ist, dürfen Sie keinen weiteren Bahnhof mehr bauen.

Sackbahnhöfe

Eine Besonderheit stellen die Sackbahnhöfe dar. Diese erweisen sich im weiteren Spielverlauf als sehr teuer, weil Sie die Gleise nicht am anderen Ende des Bahnhofs fortsetzen können. Wenn Ihre Strecke direkt in einer Stadt endet und Sie auf das letzte Gleis einen Bahnhof bauen, erhalten Sie einen Sackbahnhof. Ein weiterer Streckenbau ist von dieser Stelle aus nur noch durch den Bau einer Weiche möglich. Da der Bau von Weichen sehr teuer ist, gestaltet sich der Bau von Sackbahnhöfen als extrem kostspielig.

6.4 Signale

Sobald Sie mehrere Züge besitzen, werden Sie feststellen, dass diese sich auf Strecken behindern können. Um einen reibungslosen Zugverkehr ohne längere Wartezeiten zu ermöglichen, sollten Sie an wichtigen Punkten Signale bauen.

Wirkung von Signalen

Strecken zwischen zwei Bahnhöfen können aufgrund der Kollisionsgefahr immer nur von einem Zug gleichzeitig befahren werden. Dies hat zur Folge, dass einige Ihrer Züge evtl. längere Wartezeiten haben werden, wenn der von ihnen zu befahrende Gleisabschnitt bereits von einem anderen Zug in der gleichen Fahrtrichtung genutzt wird.



Um diese Wartezeiten auf ein Minimum zu reduzieren, können Sie Signale auf Ihren Strecken bauen. Ein Signal hat hierbei dieselbe Wirkung, wie ein Bahnhof und unterteilt lange Streckenabschnitte zwischen zwei Bahnhöfen in kleinere, die dann von jeweils einem Zug befahren werden dürfen. Durch das Setzen von Signalen wird es somit möglich, mehrere Züge zwischen 2 Bahnhöfen in gleicher Fahrtrichtung fahren zu lassen, wobei die Züge immer bis zum Signal vorfahren und dort warten werden, bis der vor ihnen liegende Abschnitt frei ist.

Bau von Signalen

Zum Bau eines Signals muss zunächst eine Strecke gebaut worden sein. Wählen Sie dann mit einem Klick der linken Maustaste das Gleisstück an, auf welchem Sie ein Signal errichten möchten.



Es öffnet sich nun der „Gleisbau“ Dialog. Wenn auf dem von Ihnen vorgesehenen Abschnitt noch kein Signal steht, ist nun der „Signal bauen“ Button aktiviert. Drücken Sie diesen Button und bestätigen Sie anschließend mit der grünen OK Taste, wenn Sie an dieser Stelle ein Signal errichten wollen. Um einen reibungslosen Zugverkehr zu gewährleisten, werden an neuen Weichen automatisch Signale errichtet.

7 Fuhrpark

In „RAILROAD PIONEER“ ist der Fuhrpark ein zentrales und entscheidendes Spielelement. Ihre Waggons und insbesondere Ihre Lokomotiven sind Ihr Kapital. Richtig eingesetzt werden sie Ihren Erfolg dauerhaft sichern und strategisch eingesetzt ein Voranschreiten erst ermöglichen. Hierbei geht es weniger darum, immer die neuesten oder meisten Lokomotiven zu besitzen, sondern angebotenes und vorhandenes Material optimal zu entwickeln und einzusetzen. Das bloße Erforschen und Auswechseln von Lokomotiven wird Ihnen keinen strategischen Vorteil gegenüber einem Spieler bieten, der seinen Fuhrpark optimal nutzt.

Nachfolgend werden Sie erfahren, wie Sie Ihren Fuhrpark aufbauen und welche Möglichkeiten Sie haben, ihn ständig zu verbessern. Mit etwas Übung wird es Ihnen gelingen, optimale Strategien herauszufinden, um das Beste aus Lokomotiven herauszuholen.

7.1 Werksviertel: Lokomotiven und Wagons bauen



In einigen Städten werden Sie Werksviertel finden. Nur wenn Sie Städte mit Werksvierteln durch den Bau eines Bahnhofs an Ihr Gleisnetz angeschlossen haben, können Sie dort neue Lokomotiven und Wagons bauen. Sie können in einem Werksviertel immer nur einen Bauauftrag gleichzeitig festlegen und bearbeiten lassen.

Lokomotiven

Klicken Sie zum Bau einer neuen Lokomotive das Werksviertel an. Sie gelangen so zunächst in den Bereich Lokomotiven. In der Liste sehen Sie alle in diesem Werksviertel zur Verfügung stehenden Loks. In der Liste werden alle verfügbaren Lokomotivtypen, dazu ihre Baukosten und -dauer pro Stück aufgezeigt. Die Grundeigenschaften des einzelnen Loktyps, wie max. Geschwindigkeit, Zugkraft und die Betriebskosten pro Meile, können Sie an den Anzeigen rechts von der Lokomotive ablesen.

Wenn Sie eine Lokomotive bauen wollen, wählen Sie den gewünschten Typ mit einem linken Mausklick auf den entsprechenden Listeneintrag. Bestätigen Sie den Auftrag abschließend mit der grünen OK Taste.



Am Fortschrittsbalken können Sie den Baufortschritt ablesen. Die neue Lokomotive erscheint auch in der Einheitenliste mit einer entsprechenden % Anzeige. Solange ein Bau nicht abgeschlossen ist, können Sie ihn mit dem „Bau abbrechen“ Button links vom OK Button abbrechen. Sie erhalten dann Ihr Geld zurück.

Wagons



Zum Bauen von Wagons müssen Sie im Werksviertel zunächst in den Bereich Wagonbau wechseln. Dort bietet sich Ihnen ein ähnliches Bild wie in der Loksektion. Neben den Kosten und der Dauer ist es bei Wagons allerdings wichtiger zu wissen, was mit Ihnen transportiert werden kann (Gütersymbole) und wie viel die Wagons wiegen. Unterschätzen Sie nicht das unterschiedliche Gewicht von Wagons und Gütern.

7.2 Ingenieursviertel: Lokomotiven und Wagons erforschen



Bevor sie neuartige Lokomotiven oder Wagons bauen können, müssen Sie diese in einem Ingenieursviertel erforschen. Wenn Sie ein Ingenieursviertel in einer Ihrer Städte anwählen, kommen Sie zunächst in die Forschungsabteilung für Lokomotiven. Über den Wagonbutton können Sie zu der Erforschung von Wagons umschalten.

Der „Techtree“

Im Ingenieursviertel sind die Lokomotiven und Wagons in der Reihenfolge ihres zeitlichen Erschienens von links nach rechts aufgeführt. Darüber hinaus zeigen die Verbindungen zwischen den einzelnen Einheiten an, welche Vorgängermodelle Sie zunächst erforschen müssen, um bestimmte Einheiten zu erforschen. Leere graue Kästen zeigen mögliche neue Modelle an, die erst im Zeitablauf erforschbar werden. Der Forschungsablauf in den unterschiedlichen Spielmodi und Missionen unterscheidet sich hierbei.

Forschungssymbol & -aufträge



Sobald es etwas Neues zu erforschen gibt, wird die entsprechende Einheitengrafik im Techtree mit einem Forschungssymbol versehen

Um einen neuen Lok- oder Wagontyp zu erforschen, klicken Sie die entsprechende Grafik im Techtree an und bestätigen Sie den Auftrag mit der grünen OK Taste.

Sobald die Forschung eines Typs abgeschlossen ist, steht Ihnen die entsprechende Einheit zum Bau in Ihrem Werksviertel zur Verfügung.

7.3 Lokomotiven

Die Lokomotiven sind das Herzstück Ihrer Gesellschaft. Sie unterscheiden sich nicht nur im Aussehen, sondern ihre inneren Werte variieren erheblich. Sie werden schnell feststellen, dass die Lokomotiven weit mehr sind als nur billige, austauschbare „Zugpferde“. Wenn Sie eine neue Lokomotive in ihrem Unternehmen einsetzen, werden Ihr Personal und Ihre Ingenieure unschätzbare Informationen und Erfahrungen mit dem Gefährt sammeln. Dies wird sich für Sie langfristig im Spiel bemerkbar machen.

Einzelne Lokomotiven oder sogar die Loks eines ganzen Typs werden durch massiven Einsatz immer besser und können von Ihnen individuell aufgerüstet werden.

Wenn Sie geschickt und strategisch mit diesen Möglichkeiten spielen, wird Ihr Gegner es schnell bereuen, wenn er Ihren scheinbar veralteten Lokfuhrpark gnadenlos unterschätzt hat.

Upgrading



Durch das Upgrading von Lokomotiven im Ingenieursviertel können Sie alle Lokomotiven eines Typs mit Verbesserungen versehen. Sobald das Upgrade erforscht wurde, werden alle Lokomotiven dieses Typs automatisch aufgerüstet. Es gibt zahlreiche unterschiedliche Loktyp Upgrades zwischen denen Sie sich entscheiden müssen.

Durch Upgrades können Sie z.B. die Wartung automatisieren oder das Fahrverhalten in unebenen Gebieten erheblich verbessern. Um Upgrades im Ingenieursviertel erforschen zu können, werden alle Umsätze die Sie mit den Lokomotiven eines Typs einfahren, summiert. Sobald eine Umsatzschwelle erreicht ist, erhalten Sie eine Mitteilung, dass ein Upgrade erforscht werden kann. Der Loktyp ist im Ingenieursviertel nun mit einem Forschungssymbol versehen. Sobald Sie die Forschung, wie oben beschrieben, durchgeführt haben, erscheint der „Upgrade“ Dialog für den Loktyp. Wählen Sie nun aus einem, der dort zur Verfügung gestellten Upgrades aus und bestätigen Sie Ihre Wahl mit der OK Taste.

Veteranenpunkte



Mit Hilfe von Vertranenpunkten können Sie einzelne Lokomotiven zu wahren Powermaschinen aufrüsten, die Ihrer Zeit weit voraus sind. Dies ist nicht leicht und erfordert einen besonderen Einsatz im Spiel, der sich aber lohnen wird. Veteranenpunkte erhält eine einzelne Lokomotive für besondere Leistungen. Dies kann die erste Warenlieferung in eine Stadt oder auch ein Meilenrekord sein. Auch durch das Erfüllen von Spezialaufträgen kann sich eine Lok Veteranenpunkte verdienen.



Mit jedem erhaltenen Veteranenpunkt dürfen Sie eine der Grundeigenschaften der Lok (Geschwindigkeit, Zugkraft oder Betriebskosten) verbessern.

Missionsübergreifender Fuhrpark

In der Kampagne haben Sie die Möglichkeit besonders hochgerüstete und lieb gewonnene Lokomotiven von einer Mission in die nächste zu übernehmen. Hierzu besitzen Sie einen missionsübergreifenden Fuhrpark. Am Ende einer erfolgreichen Kampagnenmission dürfen Sie in Abhängigkeit Ihrer Leistung eine Anzahl an Loks in den Fuhrpark übernehmen.

Die Größe Ihres Fuhrparks kann bis zu 8 Plätze ausmachen und hängt von der Anzahl Medaillen ab, die Sie im Spiel bereits gesammelt haben. Zu Beginn einer Kampagnenmission dürfen Sie wiederum Lokomotiven aus dem Fuhrpark in die Mission übertragen. Spätestens mit diesen Lokomotiven dürften Sie in der Lage sein, alle Medaillen vorheriger Missionen zu ergattern.

Im „Fuhrpark“ Dialog sehen Sie Ihren Fuhrpark immer auf der rechten Seite. Überführen Sie angewählte Lokomotiven in und aus dem Fuhrpark mit Hilfe der Pfeiltaste zwischen den Tabellen.

WICHTIG: Mit Hilfe der „Entfernen“ Buttons rechts von den Lokomotiven in Ihrem Fuhrpark löschen Sie einzelne Lokomotiven unwiderruflich aus Ihrem Fuhrpark.

7.4 Zugverwaltung

Im Umgang mit Ihren Zügen gibt es noch einige wichtige Punkte, die Sie beachten sollten.

Wartung & Verkauf

Sowohl Loks als auch Wagons unterliegen einem Verschleiß, der vom Grad ihrer Nutzung abhängt. Daher müssen sie in regelmäßigen Abständen gewartet werden. Wagons sind hierbei weniger verschleißanfällig als Lokomotiven und müssen seltener gewartet werden.

Die Wartung kostet in Abhängigkeit des Zustands Geld. Je desolater der Zustand einer Lok, desto teurer wird deren Wartung werden.



An verschiedenen Stellen im Spiel werden Sie durch die Färbung der Wartungssymbole darüber informiert, in welchem Zustand sich Ihre Einheiten befinden. Ignorieren Sie niemals ein rotes Wartungssymbol, da verschlissene Einheiten zu negativen Ereignissen während einer Fahrt führen können. Darüber hinaus weisen Los & Wagons auch einen permanenten Verschleiß auf. Dieser ist um so höher je seltener und später Sie Ihre Einheiten warten. Durch den permanenten Verschleiß werden Loks & Wagons auch durch die beste Wartung nie wieder in ihren 100% Zustand versetzt werden können. Ist der permanente Verschleiß zu hoch, müssen Sie Ihre abgenutzten Elemente irgendwann gegen neue ersetzen. Bestimmte Lokomotiven Upgrades helfen gegen die unterschiedlichen Verschleißerscheinungen und unterstützen Sie durch Automatisierungen bei der Wartung Ihrer Züge.



Am einfachsten können Sie die Wartung durchführen, indem Sie in die Fuhrparkstatistik wechseln. Sie sehen dort auf der rechten Seite eine Aufstellung aller Ihrer Einheiten. Durch die Schalter über der Liste können Sie die Elemente beliebig sortieren. Hier können Sie auch erkennen, dass abgenutzte Einheiten einen geringen Verkaufswert besitzen. Sie können in dieser Liste einzelne Elemente auswählen, um sie zu verkaufen oder zu warten. Klicken Sie zum Warten auf das Wartungssymbol der Einheit bzw. zum Verkaufen auf den Button mit dem Namen und dem Verkaufspreis. Ein erneutes Klicken macht Ihre Auswahl rückgängig. Wenn Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden sind, betätigen Sie den grünen OK Button. Verkaufte Einheiten werden sofort abgegeben und Sie erhalten die angegebene Summe gutgeschrieben. Für die Wartung müssen Sie ebenfalls sofort bezahlen, die Einheit wird allerdings erst im nächsten Bahnhof gewartet werden.

Zug auf Fahrt

Eine andere Möglichkeit Einheiten zu warten, ist der „Zug auf Fahrt“ Dialog. In diesen gelangen Sie, wenn Sie einen Zug auf der Fahrt in der Landschaft oder der Einheitenliste anklicken



Dort finden Sie viele der Anzeigen, die Sie bereits aus dem Bahnhof kennen und erhalten die wichtigsten Informationen über den fahrenden Zug.

Auch hier können Sie durch Klicken auf die Wartungsbuttons unter den Einheiten einzelne für eine Wartung im nächsten Bahnhof selektieren bzw. deselektrieren. Darüber hinaus können Sie durch einen Klick auf den „Handelsroute“ Button, eine aktivierte permanente Handelsroute (**Kapitel 8.2 Handelsrouten**) eines Zuges deaktivieren. Sowohl die Wartungs- als auch die permanente Handelsrouten Einstellungen müssen Sie durch die grüne OK Tasten bestätigen.

8 Handel

Durch den Bau der transkontinentalen Eisenbahn und die Entstehung Hunderter von neuen Handelsstationen explodierte der Handel in Regionen, die zuvor oft nur durch beschwerliche und gefährliche Wagentrecks erreichbar waren. Die Eisenbahn war für die erschlossenen Regionen eine wirtschaftliche Revolution und ein Meilenstein in der Erschließung des amerikanischen Kontinents. Wenn Sie ihre ersten Strecken und Bahnhöfe gebaut haben sowie über die notwendigen Loks & Waggons verfügen, wird es Zeit den ersten Handel zu etablieren, um die Investitionskosten wieder einzuspielen. Im nachfolgenden Abschnitt erfahren Sie, wie Sie einfache Handelsfahrten organisieren, diese automatisieren und mit besonders lukrativen Geschäften Ihrer Konkurrenz davon fahren.

8.1 Handelsfahrten

Der Handel in „RAILROAD PIONEER“ ist sehr direkt und intuitiv. Anstatt komplizierte Streckenpläne zu erstellen, wird jede Handelsfahrt von einem Ausgangsbahnhof aus geplant und gestartet. Zum Erstellen einer Handelsfahrt bedarf es einiger weniger Voraussetzungen.

Voraussetzungen

Zum Transportieren von Gütern benötigen Sie mindestens einen Start- und Zielbahnhof unter Ihrer Kontrolle. Des Weiteren natürlich eine Lokomotive und die zu den Gütern passenden Waggons.

Da Sie Güter am Startbahnhof ankaufen, diese zum Zielbahnhof transportieren und dort wieder verkaufen (hoffentlich mit Gewinn), benötigen Sie zudem das für den Güterankauf notwendige Kapital.

Der gesamte Warenhandel eines Knotenpunktes erfolgt über den Bahnhof. Dieser stellt automatisch das zur Verfügung stehende Angebot und die Nachfrage einer Stadt oder eines Ressourcenfeldes zur Verfügung.

WICHTIG: Mit Ausnahme vom Personentransport müssen Sie Güter, die Sie handeln möchten, ankaufen. Da der Kaufbetrag sofort abgerechnet wird, Sie die Einnahmen aber erst bei Anlieferung der Waren erhalten, müssen Sie immer auf die nötige Liquidität achten. Ansonsten sind Sie u.U. gezwungen Loks oder Wagongs zu verkaufen.

Zusammenstellung des Zuges



Die Zusammenstellung eines Zuges erfolgt immer in einem angewählten Bahnhof. Stellen Sie im Bahnhofsmenü zunächst einen Zug zusammen. Dabei starten Sie unten links in der Lokliste und doppelklicken auf die gewünschte Lokomotive. Diese wird nun in den Zugrooster oberhalb der Listen

übernommen. Sind Sie mit Ihrer Wahl unzufrieden doppelklicken sie einfach auf die Lok im Zugrooster, diese wird nun wieder in die Liste eingesortiert.

Hängen Sie Ihre Waggons nach demselben Prinzip an die Lokomotive und beladen Sie diese - ebenfalls per Doppelklick - mit den Gütern im Bahnhof. Verfügen Sie nicht über die passenden Waggons im Bahnhof werden Güter grau dargestellt.

TIPP: Klicken Sie direkt auf die Güter, werden automatisch die passenden Wagons an den Zug gehängt und mit diesem Gut beladen.

In den Listen erhalten Sie verschiedene hilfreiche Informationen über die Lokomotiven (Zustand, max. Geschwindigkeit und Zugkraft), Wagons (Zustand & Art der Güter, die transportiert werden können) und Güter (Menge & Verkaufspreis).

Zielliste- & auswahl

Auf der rechten Seite befindet sich die Zielauswahl. In dieser Liste werden alle erreichbaren Zielbahnhöfe für Ihren Zug dargestellt

Ihr Startbahnhof ist mit einem Haussymbol gekennzeichnet und **grau**, er ist als Ziel nicht anwählbar. **Blau** gekennzeichnete Ziele zeigen an, dass dort die auf Ihren Zug geladenen Güter abgenommen werden. Zielbahnhöfe, die zu einem Gegner gehören werden **gelb** dargestellt. Wenn Sie diese beliefern, treten Sie in einen Handelskrieg. **(9. Konkurrenzkampf)**. Ein gegnerischer Bahnhof in dem ein Monopol herrscht, kann ebenfalls nicht von Ihnen angefahren werden und ist deshalb grau dargestellt sowie mit einem Kronensymbol versehen.

Wählen Sie nun Ihren gewünschten (blauen) Zielort mit einem einfachen Klick der linken Maustaste aus.

Wenn Sie über genügend Geld für den Ankauf der Waren verfügen, wird nun der OK Button grün gefärbt und signalisiert, dass der Zug abfahrbereit ist. Mit einem Klick auf den Button schicken Sie Ihren Zug auf die vorgegebene Reise.

Fahrt und Ankunft eines Zuges

Sobald Sie Ihren Zug auf die Reise geschickt haben, können Sie den Bahnhof verlassen (roter Abbruch Button) und ihn bei der Fahrt beobachten. In der „Einheitenliste“ links unten sehen Sie nun einen Pfeil, der anzeigt, dass der Zug auf einer einfachen Handelsfahrt ist. Zudem wird das Ziel angegeben zu dem der Zug unterwegs ist. Wenn Sie ihren Zug oder den Listeneintrag mit der linken Maustaste anklicken, gelangen Sie in den „Zug auf Fahrt“ Dialog. Sobald Ihr Zug seinen Zielbahnhof erreicht hat, werden die Waren automatisch entladen und verkauft. Das Geld wird automatisch auf Ihrem Konto gutgeschrieben. Der Zug ist nun für die nächste Fahrt bereit und wartet auf Ihre neuen Befehle. In der Einheitenliste werden wartende Züge statt mit einem Pfeil mit einem Punkt angezeigt. Ein regelmäßiger Blick auf diese Liste zeigt Ihnen schnell, wo Lokomotiven bzw. Züge auf neue Befehle warten. Klicken Sie diese mit der linken Maustastetaste und Sie gelangen direkt in den entsprechenden Bahnhof.

TIPP: Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Ihren Zug in der Einheitenliste. Sie gelangen so in den „Verfolgungsmodus“ und können Ihrem Zug auf der Reise zuschauen. Wenn Sie den Modus verlassen wollen, klicken Sie einfach erneut die rechte Maustaste.

Beschränkungen

Es gibt zwei Beschränkungen, die – neben mangelnden Finanzen – dazu führen, dass Sie Ihren Zug nicht losschicken können und der OK Button grau bleibt.

Nicht alle Waren entladen

Bei Ihrer Planung sollten Sie immer darauf achten, dass am Ende der geplanten Fahrt alle aufgeladenen Waren auch entladen sind. Kein Zug darf in seinem Endbahnhof noch Waren in seinen Wagons übrig haben. Solange nicht alle Waren in den Zielbahnhöfen abgenommen werden, können Sie den Zug nicht losschicken.

Überladener Zug

Jeder Zug hat eine maximale Zugkraft (blauer Eigenschaftsbalken). Je höher diese ist, desto mehr Wagen und Ladung kann der Zug ziehen, ohne dass es zu Geschwindigkeitseinbußen kommt. Wird ein Zug mit ungenügender Zugkraft zu schwer beladen, wird die Geschwindigkeitsanzeige rot. Der Zug ist überladen. Auch in diesem Fall können Sie Ihren Zug nicht mehr losschicken.

8.2 Handelsrouten

Je größer Ihre Gesellschaft wird umso mehr werden Sie zu tun bekommen. Es ist daher hilfreich auch Handelsrouten zu planen, bei denen ein Zug gleich mehrere Zielbahnhöfe anfährt und dabei unterschiedliche Waren liefert und abholt.

In „RAILROAD PIONEER“ gibt es hierfür zwei Arten von Handelsrouten:

Einfache Handelsrouten



Wenn Sie wie beschrieben eine Fahrt geplant und ein zulässiges Ziel ausgewählt haben, erscheint über dem Zugrooster der ausgewählte Zielort als weitere Station in der „Handelsrouten“ Anzeige. Über dem Zug sehen Sie nun eine Registerklappe für Ihren Startbahnhof und eine weitere für Ihren Zielbahnhof. Sie können das Zielregister anklicken und gelangen so in die Planung für den Zielbahnhof. Hier werden jetzt alle dort befindlichen Waggons und Güter angezeigt. Da es sich um eine Zukunftsplanung handelt wird darüber hinaus Ihr Zug angezeigt. Sie können nun Ihrem Zug weitere Befehle geben, neue Waggons auswählen, neue Güter aufladen und einen weiteren Zielort anfahren.

Auf diesem Wege können Sie für einen Zug eine Handelsroute bis über 4 Stationen festlegen. Der Zug wird diese in der vorgegebenen Reihenfolge automatisch abfahren und Waren auf- und entladen. Im letzten Zielbahnhof wird er auf neue Anweisungen warten.

WICHTIG: Beachten Sie, dass bei Handelsrouten alle Güter spätestens im Endbahnhof verkauft und entladen sein müssen. Wenn Sie Waren aufladen und bei Ihrer Planung keinen Zielort angeben an dem diese Waren entladen werden, können Sie den Zug nicht losschicken!

Permanente Handelsrouten

Sie werden oft Züge haben, die Sie immer wieder auf dieselben Handelsrouten schicken werden, um z.B. einen steten Warenfluss zu gewährleisten. Um Ihnen die Arbeit zu erleichtern, können Sie für solche Zwecke auch permanente Handelsrouten einrichten. Diese funktionieren genauso wie normale Handelsrouten, unterliegen aber folgenden Regeln:

1. Endbahnhof gleich Startbahnhof

Für eine permanente Handelsroute müssen Sie einen geschlossenen Handelskreis bilden. Das bedeutet, dass der letzte von Ihnen ausgewählte Zielbahnhof gleich dem Startbahnhof sein muss.

2. Keine Änderung der Zugzusammenstellung

Für eine Handelsroute müssen Sie idR alle benötigten Wagons bereits zu Beginn der Fahrt an Ihren Zug koppeln und sollten diese Zusammenstellung bei der weiteren Routenplanung nicht verändern. Wenn Sie bei der Zusammenstellung einer Handelsroute diese Bedingungen berücksichtigen, wird der Button zur Aktivierung der permanenten Handelsroute aktiviert.



Wenn Sie diesen nun eindrücken und anschließend die grüne OK Taste betätigen, wird der Zug seine Fahrt beginnen und die von Ihnen geplante Handelsroute immer wieder abfahren, bis Sie die permanente Handelsroute deaktivieren.



Zum Deaktivieren der Handelsroute müssen Sie den Zug auf der Fahrt anwählen. Entweder klicken Sie hierfür direkt auf den Zug oder auf den Listeneintrag in der Einheitenliste. Sie gelangen nun in den „Zug auf Fahrt“ Dialog, dort finden Sie den Button für die permanente Handelsroute. Klicken Sie diesen, um die Handelsroute auszustellen. Auch dies müssen Sie mit OK bestätigen

Der Zug hält nun im nächsten Bahnhof auf seiner vorgesehenen Route und wartet dort auf weitere Anweisungen.

8.3 Spezialfahrten: Termin- und Spezialgeschäfte

Neben den normalen Transportgeschäften bieten sich in Bahnhöfen oft auch Gelegenheiten für Zusatz- und Spezialgeschäfte. Sobald ein solcher Auftrag in einem Bahnhof vorliegt wird dies durch das Dollarsymbol an dem entsprechenden Bahnhof angezeigt.

Spezialfahrtanzeige

AUFTAG	WARE	PRÄMIE
Spezialfahrt	Kontenwagen	+10 (- 3 Tage)
→ BOWL. GR.	1.0W / Kühlwagen	-
Termingeschäft	Passagiere	+13422 (- 4 Tage)
→ KORNF. (3)	2.0W	-

Solange eine Spezialfahrt in einem Bahnhof angeboten wird, finden Sie eine entsprechende Angebotstafel unten im „Bahnhofs“ Dialog. In dieser sind alle ausgeschriebenen Spezialfahrten und deren Bedingungen sowie Prämien aufgeführt. Solange die

Prämien grün gefärbt sind, haben Sie mit einem „normalen“ Zug eine gute Chance eine hohe Prämie einzufahren. Je röter die Prämie, desto besser muss Ihre Lokomotive sein, um überhaupt eine Prämie einzufahren. Die Färbung hängt von der in Klammern angegebenen verbleibenden Zeit ab, die Lieferung durchzuführen.

Termingeschäfte

Termingeschäfte werden immer dann angeboten, wenn Ressourcenfelder und Produktionsstätten einen Engpass oder eine Überkapazität haben. In solchen Fällen bieten Sie die Lieferung von Waren plus einer zusätzlichen Prämien an.

TIPP: Beliefern Sie gerade zu Beginn eines Levels nicht alle Bahnhöfe regelmäßig. Sie werden dann schnell feststellen, dass Handelsorte Termingeschäfte anbieten werden, um Ihnen den Transport sehr attraktiv zu machen. Diese Form von Handel erfordert zwar mehr Arbeit und Planung, kann aber sehr lukrativ sein.

Zum Ausführen eines Termingeschäfts müssen Sie einen passenden Zug in dem Bahnhof haben. Stellen Sie Ihren Zug wie gewohnt zusammen aber achten Sie darauf, dass sie alle im Termingeschäft gestellten Anforderungen (z.B. 3 Ladungen Holz nach Pennsylvania) bei dieser Zusammenstellung erfüllen. Nun können Sie entweder wie gewohnt das im Termingeschäft genannte Ziel aus der Zielliste anwählen (das Termingeschäft wird wenn alle Bedingungen erfüllt sind nun entsprechend hervorgehoben), oder Sie wählen das gewünschte Termingeschäft direkt in der Spezialfahrtanzeige an. In beiden Fällen sollte das Termingeschäft hervorgehoben und der OK Button grün sein. Wenn Sie dies nun bestätigen, wird Ihr Zug das Termingeschäft ausführen. Die Zeit läuft allerdings weiter und auch die Prämie sinkt, während Ihr Zug unterwegs ist. Je schneller er das Ziel erreicht, desto höher wird Ihre Prämie ausfallen. Ist die Zeit abgelaufen, erhalten Sie nur noch die ortsüblichen Preise für die geladenen Waren.

WICHTIG: Wenn der permanente Handelsrouten Button aktiviert ist, werden keine Termingeschäfte von Ihrem Zug durchgeführt.

Spezialaufträge

Von Zeit zu Zeit werden Ihnen in Bahnhöfen auch ganz besondere Aufträge angeboten. Diese sind meistens heikel und zeitlich sehr schwer zu erfüllen. Allerdings winkt Ihnen neben der zeitabhängigen Geldprämie oft noch ein ganz besonderer zusätzlicher Bonus, wenn Sie die spezielle Ladung rechtzeitig an den Zielort schaffen. Ob VIP Transporte oder Lieferung von Spezialgütern, Spezialaufträge umfassen keine der ortsüblichen Waren und erfordern je nach ihrer Beschaffenheit einen besonderen Wagon zum Transport. Zudem treten Sie sehr zufällig auf. Liegt ein Spezialauftrag in einem Bahnhof vor, müssen Sie das in der Güterliste aufgeführte Spezialgut auf den passenden (im Auftrag genannten) Wagon laden. Wählen Sie dann als Ziel für Ihren Zug den angegebenen Zielort. Wie bei den Termingeschäften wird auch der Spezialauftrag bei Erfüllung aller Anforderung hervorgehoben, wenn Sie den Zielort anwählen. Alternativ können Sie auch hier statt des Ziels direkt den Auftrag anwählen. Mit Bestätigen der grünen OK Taste startet Ihr Zug mit der Speziallieferung.

8.4 Fracht- und Expressprämien

Sobald Sie die Grundlagen des Handels beherrschen, lohnt es sich einen zweiten Blick auf die unterschiedlichen Güter und die verschiedenen Lokomotiven zu werfen. In „RAILROAD PIONEER“ unterteilen sich die Güter in 3 verschiedene Kategorien: Expressgüter (rot), Frachtgüter (blau) und normale Güter. (**Anhang: Güterübersicht**). Auch die Lokomotiven werden aufgrund ihrer unterschiedlichen Grundeigenschaften in diese Kategorien unterteilt.

Expressgüter & Expresslokomotiven



Expressgüter sind meist verderbliche Waren (z.B. Milch, Tabak), die so schnell wie möglich an den Zielort transportiert werden sollten. Sie erkennen sie an der roten Umrandung. Expresslokomotiven besitzen in ihrer jeweiligen Zeitepoche einen technologischen Vorsprung im Bereich der maximalen Geschwindigkeit (roter Eigenschaftsbalken unter der Lokomotive).

Frachtgüter & Frachtlokomotiven



Frachtgüter (z.B. Kohle, Holz) zeichnen sich dadurch aus, dass sie nicht unbedingt zügig, dafür aber am liebsten in großen Mengen abgenommen werden. Sie erkennen Sie an der blauen Umrandung. Frachtlokomotiven besitzen in ihrer jeweiligen Zeitepoche einen technologischen Vorsprung im Bereich der Zugkraft. (Blauer Eigenschaftsbalken unter der Lokomotive).

Prämien



Abnehmer werden Ihnen besondere Prämien in Form von Geld oder Handelpunkten zukommen lassen, wenn Sie ihre Bedürfnisse in Hinsicht auf Express- und Frachtlieferungen berücksichtigen. Eine solche zusätzliche Prämie werden Sie nur erhalten, wenn Sie einen Zug ausschließlich mit Gütern derselben Kategorie beladen (Fracht od. Express) UND dieser Zug von einer Lok gezogen wird, die der Kategorie (Express od. Fracht) entspricht.

Ob und welche Prämie Sie erhalten, wird Ihnen im „Bahnhofs“ Dialog direkt unter den erwarteten Einnahmen angezeigt.

Passagiere

Passagiere reagieren besonders sensibel auf die Art wie, womit und wohin Sie befördert werden. Wenn Sie die Bedürfnisse Ihrer Passagiere berücksichtigen, werden Sie aus Passagiertransporten zusätzliche Einnahmen generieren können. Um zusätzliche Prämien (auch diese werden bei den Einnahmen angezeigt) von den Passagieren zu erhalten, sollten diese z.B. immer mit den modernsten Expressloks transportiert werden. Zudem spielt es auch eine große Rolle wie schnell der Zug sein Ziel erreicht

und wie weit Sie die Passagiere transportieren. Experimentieren Sie ein wenig mit den Passagiertransporten um herauszufinden, wie Sie Ihre Personenbeförderung hochprofitabel organisieren können.

8.5 Angebot & Nachfrage und Preise

Wichtig für das Bestehen gegen die Konkurrenz ist die Berücksichtigung von Angebot und Nachfrage in den einzelnen Orten. Nur so sind Sie in der Lage besonders hohe Profite einzufahren und sich mit dem Geld einen Vorsprung zu erkämpfen. Da durch die Eisenbahn die gesamte Wirtschaft am boomen ist, werden Sie außer durch Leefahrten und die anfallenden Betriebskosten der Lok fast nie Miese machen, wenn Sie Waren transportieren. Allerdings verändern Sie das örtliche Preisniveau mittelfristig durch Ihre Transporte. Wenn Sie regelmäßig viele Waren an einen Ort liefern, werden dort die Preise fallen. Anders herum steigen die Verkaufspreise in einem Ort mit einem längerfristigen Gütermangel.

Informationen über Angebot und Nachfrage

In „RAILROAD PIONEER“ stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten, je nach ihrem aktuellen Bedürfnis, zur Verfügung Informationen über das Angebot und die Nachfrage in den unterschiedlichen Handelsorten zu gewinnen.

1. Ressourcenfelder und Produktionsstätten



Für sehr detaillierte Informationen über einzelne Verhältnisse klicken Sie einfach auf eins der Ressourcengebäude (z.B. Holzfällerei) oder eine Produktionsstätte (z.B. Sägewerk) in einer Stadt.

Im folgenden Dialog erhalten Sie alle Einzelheiten über Zustand der Produktion, Eingangs- und Ausgangslager, sowie die Preise.

Anhand der Lagerstände vom Eingangslager (linke Seite) und Ausgangslager (rechte Seite) können Sie erkennen wie sich die Preise entwickeln werden.

Eingangslager (nur Produktionsstätten)

Eingangslager besitzen grundsätzlich keine Beschränkungen, d.h. die Felder werden alle Ihre Waren abnehmen. Liefern Sie allerdings zuviel Waren, reduziert sich der Preis für abgenommene Waren. Anhand der Produktionsbedingungen (oben rechts) können Sie sehen, wie viele Waren die Produktionsstätte im Durchschnitt benötigt.

Ausgangslager

Das Ausgangslager unterliegt einer Kapazitätsbeschränkung und kann durch Upgrading erweitert werden. Ist das Lager voll, werden keine weiteren Waren

produziert und der Preis, den Sie für die Güter bezahlen müssen, sinkt. Kaufen Sie zu viele Waren ab und ist das Ausgangslager infolgedessen ständig leer, steigen die Ankaufspreise, die Waren werden für Sie teuer.

2. Marktplätze



Angewählte Marktplätze zeigen Ihnen ein Bild der Wirtschaftsverhältnisse in einer Stadt. In einem Marktplatz wird Ihnen angezeigt, welche Waren die Stadt abnimmt und welche Sie anzubieten hat. Mit Ausnahme von Passagieren erzeugt eine Stadt nur dann ein Güterangebot, wenn Sie zuvor die entsprechenden Rohstoffe in die Stadt geliefert haben. Das Passagieraufkommen und die Nachfrage nach veredelten Gütern (z.B. Möbel) hängen von der Größe der Stadt und der Anzahl der Wohngebiete ab.

TIPP: Beachten Sie, dass die durch Rohstofflieferungen produzierten Güter einer Stadt von der vorhandenen Bevölkerung aufgebraucht werden. Es kann daher von Vorteil sein, lieber in kleineren Städten zu produzieren, da Ihnen dort mehr der veredelten Güter zum Handel zur Verfügung stehen. Allerdings gibt es auch weniger Passagiere zum Befördern.

3. Bahnhofshandelsanzeige

Im Bahnhof schließlich stehen Ihnen globale Wirtschaftsinformationen über die Orte, die zu Ihrem Gleisnetz gehören, zur Verfügung. Zum einen erhalten Sie in der Zielliste, wenn Sie den Mauscursor auf einen Zielort bewegen, Informationen über die aktuellen Preise in dem jeweiligen Ort (haben Sie bereits Güter geladen, werden die Preise der Ladung durch einen Pfeil markiert) Zum anderen können Sie im Bahnhof in die Angebot & Nachfrage Übersicht umschalten.



Hier können Sie sehr individuell durch Auswahl der Güter oder Zielorte Informationen über die Verhältnisse und Preise erfahren, um die profitabelsten Routen zu planen.

8.6 Handelspunkte & Ausbau der Wirtschaft



Für das Liefern von Waren erhalten Sie Handelspunkte. Diese symbolisieren Ihre wirtschaftliche Macht im Spiel. Für jedes gelieferte Gut erhalten sie unabhängig von der Art der Güter einen Handelspunkt auf Ihrem „Handelspunktzähler“ gutgeschrieben.

Mit jedem Handelpunkt steigt Ihr wirtschaftlicher Einfluss im Spiel. Wenn Sie genügend Punkte gesammelt haben, erhalten Sie für diese blaue Aktionspunkte (Anzeige unter dem Handelpunktezähler). Durch diese Punkte können Sie direkten Einfluss auf die Entwicklung der Wirtschaft im Spiel nehmen.

Upgrading der Wirtschaft

Wie im Abschnitt Upgrading erläutert können Sie mit Hilfe Ihrer blauen Aktionspunkte Ressourcenfelder und Produktionsstätten verbessern. Auf diese Weise können Sie sehr gezielt die Entwicklung der Wirtschaft beeinflussen und an Ihre Vorlieben und Transportmöglichkeiten anpassen.

Entstehen neuer Produktionsstätten



Auch durch Ihre Güterlieferungen an die Städte können Sie direkten Einfluss auf die örtliche Wirtschaft nehmen. Wenn Sie regelmäßig Rohstoffe in eine Stadt liefern, werden weiterverarbeitende Industrien entstehen, die diese Rohstoffe veredeln. Der Handel mit diesen veredelten Gütern zwischen Städten bringt maximalen Profit. Fast jede Stadt besitzt einen oder mehrere Bauplätze, die Ihnen signalisieren, dass die Wirtschaft sich dort durch Ihren Handel weiterentwickeln kann.

Liefern Sie jetzt regelmäßig einen Rohstoff in diese Stadt, wird an dem Bauplatz genau die Industrie entstehen, die Ihre gelieferten Rohstoffe verarbeiten kann. Die entstandenen Industrien können Sie, wie oben beschrieben, durch weitere Lieferung langfristig ausbauen. Da eine einmal gebaute Produktionsstätte für den Rest des Spiel in der Stadt bleibt und der Bauplatz verbaut ist, sollten Sie ihre Warenlieferung sehr überlegt planen. In der Marktplatz- und der Rathaus- Anzeige, können Sie sehr exakte Informationen darüber gewinnen, welche Produktionsstätte durch Ihre Lieferungen, wann entstehen wird.

9 Konkurrenzkampf

Auf Ihrer Reise in den Westen befinden Sie sich keineswegs allein. Andere Glücksritter werden Ihnen schnell auf den Fersen sein und versuchen Sie auszuschalten. Schließlich kann nur einer als Pionier in San Fransisco ankommen! Wenn Sie sich ausbreiten, werden Sie früher oder später auf mehr oder minder starke Konkurrenz stoßen. Erkundungstrupps, die Sie nicht steuern können, weil Sie gar nicht zu Ihnen gehören, sind Vorboten dafür, dass es ungemütlich werden wird. Sie müssen Ihre Konkurrenz nicht immer ausschalten, oft reicht es, bestimmte Ziele vor Ihrer Konkurrenz zu erreichen. Schließlich ist dies ein Wettkampf. Allerdings gibt es in einigen Situationen keinen anderen Ausweg. Dann werden Sie in direkten Kampf mit der Konkurrenz treten. Hierbei gibt es einige Dinge, die Sie unbedingt beachten sollten. In „RAILROAD PIONEER“ geht es nicht darum, Ihre Konkurrenten durch Aktienhandel auszuschalten, sondern hier zählt der Kampf Mann gegen Mann. Nur wer das effizientere Gleisnetz und die besseren Loks und Züge besitzt, wird sich langfristig durchsetzen können. Hierbei werden Sie in Handelskriegen bittere Kämpfe um den Einfluss in jeder Stadt führen müssen - und dies auch unter Einsatz unfairener Mittel.

9.1 Handelskriege

Spätestens wenn Ihr Gleisnetz an das der Konkurrenz grenzt und alle Ressourcen verteilt sind, wird es zu Handelskriegen kommen.

Anschließen an das gegnerische Gleisnetz

Voraussetzung für einen Handelkrieg ist der Anschluss an ein gegnerisches Gleisnetz. Entweder sind Sie so forsch oder Ihr Gegner tut das Seine.

Durch eine Gleisverbindung zwischen den Netzwerken entstehen direkte Verbindungen zwischen den nächstgelegenen Bahnhöfen der Gegner. Nur diese dürfen von den Kontrahenten angefahren werden. Es ist als nicht möglich, Bahnhöfe im Inneren des gegnerischen Netzes zu erreichen, wenn dazwischen einer oder mehrere feindliche Bahnhöfe liegen. Durch das Anschließen an ein Gegnernetz passiert erstmal noch gar nichts. Allerdings sind nun sowohl Sie als auch Ihr Gegner in der Lage einen Handelskrieg an dem nächstgelegenen feindlichen Bahnhof zu beginnen. Strecken, die zwischen zwei verfeindeten Bahnhöfen liegen, sind besonders markiert und dürfen von keinem der Spieler mehr entfernt werden. Eine Erweiterung ist allerdings durch beide Spieler jederzeit möglich.

Handelskrieg anzetteln

Sobald Sie Ihren ersten Zug in einen angeschlossenen Bahnhof unter gegnerischem Einfluss fahren und dort Waren hinliefern oder abholen, beginnt ein Handelkrieg in der Stadt. Da kein Spieler in der Lage ist einen zweiten Bahnhof in einer Stadt zu bauen, ist ein Handelskrieg die einzige Möglichkeit an weitere Städte zu kommen. Ein Handelskrieg dauert immer eine festgelegte Anzahl von Tagen bevor der Sieger feststeht. Grundsätzlich darf jeder Spieler nur einen Handelskrieg gleichzeitig anzetteln. Bei einem vorhandenen Konkurrenten können Sie also in maximal 2 Handelskriege gleichzeitig verwickelt sein.

Handelskrieg gewinnen



In einem Handelkrieg ist das oberste Ziel in vorgegebener Zeit soviel Umsatz in der Stadt zu generieren wie möglich. Mit welchen Waren Sie dies tun ist dabei egal. Sie müssen nur mehr Umsatz als Ihre Gegner machen.

In einem Handelkrieg entscheiden die Stadtväter, welche Eisenbahngesellschaft zukünftig alleinig in der Stadt handeln darf und die Kontrolle über den Bahnhof übernimmt. Dies geschieht über die Viertel in der Stadt. Nach Ablauf der Zeit eines Handelkriegs stimmen die in der Stadt befindlichen Viertel über die Umsatzleistung der teilnehmenden Spieler ab. Je größer der Umsatzvorsprung vor der Konkurrenz ist, umso mehr Viertel werden für einen Spieler stimmen. Hat kein Spieler nach der Abstimmung alle Viertel gewinnen können, geht der Handelkrieg in eine zweite Runde. Erst wenn ein Spieler auf diesem Wege die Kontrolle über alle Viertel gewonnen hat, gewinnt er den Handelkrieg. Somit ist die Übernahme von großen Städten mit vielen Vierteln sehr viel schwerer. In der Handelkriegsanzeige im Rathaus der Stadt können Sie zu jeder Zeit die detaillierten Informationen zum laufenden Handelkrieg abrufen. Viertel, die durch Abstimmungen unter der Kontrolle eines Spielers sind, können nur noch von diesem allein genutzt werden. Solange kein Spieler Viertel in einer umkämpften Stadt für sich gewonnen hat, dürfen alle beteiligten Spieler diese nutzen.

Monopol



Sobald ein Spieler alle Viertel für sich einnehmen konnte, gewinnt er den Handelkrieg und erhält als Belohnung für eine gewisse Zeit das Monopol in der Stadt. Solang ein Monopol herrscht darf kein anderer Spieler die Stadt mit einem Zug anfahren. Verlierer dürfen allerdings ihre Züge aus dem Monopol Bahnhof herausholen und zu einem eigenen Bahnhof fahren. Nach Ablauf der Monopol Sperre kann erneut ein Handelkrieg in der Stadt begonnen werden.

WICHTIG: Sie müssen nicht Ihren gesamten Zugverkehr umstellen, um einen Handelkrieg zu gewinnen. Nehmen Sie ihre besten Lokomotiven und fahren Sie besonders hochwertige Güter oder Passagiere aus weit entfernten Städten in die umkämpfte Stadt, dies wirkt oft mehr als viele Lieferungen.

Ressourcenfelder

Die Besitzer von Ressourcenfeldern sind völlig unpolitisch. Ihnen ist es egal wer Ihre Waren transportiert. Somit beteiligen Sie sich an keinen Handelskriegen. Jeder Spieler der direkten Anschluss an ein Ressourcenfeld hat, darf dieses anfahren und ungestört Handel treiben.

TIPP: Achten Sie darauf wie die Gleisnetze aufgebaut sind. Unter Umständen verlieren oder gewinnen Sie den freien Zugang zu Ressourcenfeldern beim Streit um Städte.

9.2 Das Rathaus & Dunkel Vorhaben



Was wäre ein Handelskrieg ohne Gemeinden. Gerade in späteren Spielphasen ist der Einsatz solcher Mittel oft der einzige Weg sich gegen Konkurrenten zu behaupten. Besuchen Sie hierfür die Abteilung dunkle Vorhaben im Rathaus. Durch das Upgrading eines Rathauses (**s. 10.2 Upgrading**) sind Sie in der Lage unterschiedlichste fiese Vorhaben gegen Ihre Mitspieler zu starten. Um ein dunkles Vorhaben gegen einen Konkurrenten durchzuführen, klicken Sie es einfach mit der linken Maustaste an. Anschließend klicken Sie auf den Pfeil über dem Konkurrenten auf den Sie das Vorhaben anwenden möchten. Bestätigen Sie anschließend mit der grünen OK Taste.

linken Maustaste an. Anschließend klicken Sie auf den Pfeil über dem Konkurrenten auf den Sie das Vorhaben anwenden möchten. Bestätigen Sie anschließend mit der grünen OK Taste.

Dunkle Vorhaben sind sehr teuer und klappen nicht immer. Die Wahrscheinlichkeit für das Gelingen eines Vorhabens kann stark variieren. Zudem dauert die Durchführung des Vorhabens einige Tage und in dieser Zeit kann in diesem Rathaus kein weiteres Vorhaben unternommen werden. Allerdings kann die Wirkung dieser Vorhaben gerade in den letzten Ausbaustufen der Kategorien für Ihren Gegner verheerende Folgen haben.

Banditen

Die Abteilung Banditen hält einige nette Überraschungen für Ihren Gegner bereit von denen auch Sie profitieren, wenn sie gelingen sollten.

Saboteure



Saboteure kümmern sich ausschließlich um das gegnerische Gleis- und Zugsystem. Sie bereiten Fallen vor, die bis zum Entgleisen und dem Verlust eines ganzen Zugs führen können.

Solche Fallen werden in der Landschaft angezeigt sobald Sie erfolgreich platziert wurden und können, bei rechtzeitigem Handeln durch entsprechende Truppmitglieder, entschärft werden.

Bestechung

Die hohe Kunst der Bestechung führt besonders bei laufenden Handelskriegen zu durchschlagenden Wirkungen. Im späteren Spielverlauf werden Sie mit Sicherheit immense Probleme mit der Konkurrenz bekommen, wenn Sie sich nicht rechtzeitig um diese Vorhaben bemüht haben.

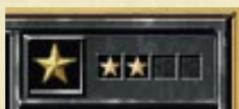
Erfolgreich ausgeführte Bestechungen wirken auf alle Handelkriege des ausgewählten Kontrahenten. Achten Sie besonders bei Bestechungen darauf, dass das Durchführen der Vorhaben eine gewisse Zeit in Anspruch nehmen wird.

TIPP: Das Ausführen solcher Vorhaben hat, bis auf die Kosten, keine Nachteile für Sie. Setzen Sie sie früh und gezielt ein, um Ihren Gegner empfindlich zu stören.

10 Upgrading

Als Lenker einer Eisenbahngesellschaft nehmen Sie in „RAILROAD PIONEER“ viel Einfluss auf die Entwicklung der Wirtschaft und auf die zur Verfügung stehenden Technologien. Insbesondere durch Upgrades haben Sie die Möglichkeit an unterschiedlichen Stellen direkten Einfluss auf das Spiel zu nehmen.

Upgrades und Upgrademöglichkeiten erkennen Sie immer an einem goldenen Stern. Klicken Sie z.B. auf die großen goldenen Sterne in den Gebäuden, um in die Upgrade Dialoge zu gelangen. Kleine Sterne zeigen meist an, dass bereits Upgrades durchgeführt wurden.



Upgrade wirken sich positiv auf die Eigenschaften der gewählten Einheiten oder Gebäude aus. Sie sind immer mit Kosten verbunden und oft müssen erst bestimmte Voraussetzungen erfüllt sein. Ein Upgrade ist dauerhaft und bleibt Ihnen für den Rest der Mission erhalten.

Wenn Sie Upgrades im Spiel geschickt kombinieren, bieten sich Ihnen vielfältige Möglichkeiten Ihre Konkurrenz zu schlagen. Aber Vorsicht, Ihnen werden meist mehr Upgrademöglichkeiten angeboten, als Sie tatsächlich durchführen können. Die Wahl der richtigen Upgrades ist daher von entscheidender Bedeutung.

Im Anhang finden Sie eine Übersicht und genaue Beschreibungen zu den einzelnen Upgrades.

10.1 Lokomotiven

Ihre Lokomotiven sind ein sehr zentraler Bestandteil von „RAILROAD PIONEER“. Im Spielverlauf können Sie nicht nur neue Lokomotivtypen erhalten sondern Lokomotiven auch individuell weiterentwickeln. Eine Möglichkeit stellt hier das Upgrading im Ingenieursviertel dar. Mehr Informationen hierzu finden Sie auch unter **7.3 Führ-park Lokomotiven**.

10.2 Viertel

In jeder Stadt gibt es verschiedene Viertel. Jedes Viertel bietet unterschiedliche Aktionsmöglichkeiten, wie zum Beispiel den Bau neuer Lokomotiven im Werksviertel. Jedes dieser Viertel können Sie durch Investitionen mit unterschiedlichen Upgrades versehen, um die Möglichkeiten oder Eigenschaften der Gebäude zu erweitern. Insgesamt stehen Ihnen 9 Upgrademöglichkeiten zur Verfügung, wobei jedes Viertel bis zu 4 mal aufgerüstet werden kann. Um Viertel aufzurüsten, wählen Sie das Gebäude an und klicken Sie auf den großen goldenen Upgradestern rechts oben im Gebäude. Sie gelangen nun in den Upgrade Dialog des Gebäudes. Wählen Sie aus der Liste der Upgrades das gewünschte Upgrade und bestätigen Sie mit der grünen OK Taste. Das Aufrüsten eines solchen Viertels kostet je nach Upgrade einen bestimmten Geldbetrag. Je nach Viertel hat ein Upgrade unterschiedliche Auswirkungen:

Rathaus (rotes Dach)

Durch ein Upgrade des Rathauses steht Ihnen im Dunklen Viertel ein weiteres Dunkles Vorhaben zur Verfügung (siehe auch Konkurrenzkampf). Dabei haben Sie beim Upgraden die Möglichkeit, sich den gewünschten Bereich auszusuchen und so gezielt eine neue Dunkle Machenschaft einzuführen.

Geographenviertel (weißes Dach)

Im Geographenviertel haben Sie mit einem Upgrade Einfluss auf verschiedene Bereiche des Erkundungstrupps. So kann z.B. die Bewegungsgeschwindigkeit erhöht oder die Erkundungsdauer reduziert werden. Diese Upgrades wirken sich ausschließlich auf die Trupps aus, die in diesem Viertel rekrutiert wurden. Besonders interessant ist es für Sie, sich mittels Upgrades neue Berufe in das Geographenviertel zu holen. Spezialisten wie der Koch, der Geologe oder Kartograph stehen nämlich erst nach einem solchen Upgrade zur Verfügung.

Werksviertel (grünes Dach)

Ein Upgrade im Werksviertel bewirkt, dass die dort gebauten Lokomotiven positiv in ihren Grundeigenschaften verändert werden. Lokomotiven, die in einem Werksviertel mit Upgrade gebaut werden, erhalten automatisch pro Upgrade einen Veteranenpunkt. Ein Upgrade kann in den Bereichen Zugkraft, Geschwindigkeit und Betriebskosten durchgeführt werden.

Ingenieursviertel (violettes Dach)

Im Ingenieursviertel können mittels Upgrade die sehr langen Zeiten zur Lokerforschung reduziert werden oder die extrem hohen Kosten für die Erforschung eines Lokupgrades verringert werden. Außerdem haben Sie hier die Möglichkeit sofortige neue Upgrades für Ihre Lokomotiven zu erforschen.

10.3 Wirtschaftsgebäude

Auch Wirtschaftsgebäude, wie Ressourcenfelder und Produktionsstätten können mit bis zu 4 Upgrades versehen werden. Anders als bei Stadtvierteln kommen Sie bei Wirtschaftsgebäuden mit Ihrem Geld nicht sehr weit. Wirtschaftsgebäude benötigen für Verbesserungen Handelpunkte, die ihre technologische Entwicklung widerspiegeln. Jedes Wirtschaftsgebäude erhält pro Gut, das es handelt, einen Handelpunkt gutgeschrieben. Hat ein Wirtschaftsgebäude die angegebene Anzahl Handelpunkte erreicht, kann es von Ihnen upgradet werden. Gehen Sie hierbei ebenso vor wie beim Upgrade eines Viertels. Sie können einem Viertel mit Ihren blauen Aktionspunkten allerdings auch unter die Arme greifen. Fehlen einem Gebäude noch Handelpunkte, können Sie die Differenz unter Einsatz Ihrer blauen Aktionspunkte ausgleichen. Aktivieren Sie hierzu die Checkbox neben der OK Taste. Erst jetzt werden die Upgrades anwählbar. Das geht natürlich nur, wenn Sie über ausreichend blaue Aktionspunkte verfügen.

Folgende Upgrades stehen Ihnen in Produktionsstätten und Ressourcenfeldern zur Verfügung:

Erhöhung der Ausgangslagerkapazität

Das Ausgangslager vergrößert sich, so dass der Betrieb mehr Waren bereitstellen kann.

Erhöhung des Produktionsfaktors

Die angelieferten Waren werden effektiver verarbeitet und es entsteht aus derselben Rohstoffmenge mehr weiterverarbeitetes Gut.

Reduzierung der Produktionszeit

Die Dauer eines Produktionszyklus verkürzt sich, die Waren sind schneller fertig.



TIPP: Hinter den **Fragezeichen**, die manchmal über den Handelsfeldern erscheinen, verbergen sich sowohl negative als auch positive Ereignisse. Wenn Sie sich trauen, diese anzuklicken, wird Ihnen hier nicht selten ein Upgrade geschenkt!

11 Anhang

Stadt Viertel

GEOGRAPHENVIERTEL Funktion: Trupp & Geinfos

	Upgradekategorien	Upgrade Beschreibung
	Erkundungsgeschwindigkeit	Erhöht die Aufdeckgeschwindigkeit des Trupps
	Bewegungsgeschwindigkeit	Erhöht die Geschwindigkeit des Trupps
	Neuer Spezialberuf	Eine neue Berufsart der Spezialkategorie steht zur Verfügung

WERKSVIERTEL: Bau von Loks & Waggons

	Upgradekategorien	Upgrade Beschreibung
	Zugkraft (Veteranenpunkt)	Je Upgrade +1 Veteranenpunkt erhöhte Zugkraft
	Geschwindigkeit (Veteranenpunkt)	Je Upgrade +1 Veteranenpunkt erhöhte max. Geschwindigkeit
	Betriebskosten (Veteranenpunkt)	Je Upgrade +1 Veteranenpunkt geringe Betriebskosten

INGENIEURSVIERTEL: Erforschung Loks & Waggons

	Upgradekategorien	Upgrade Beschreibung
	Lok Erforschung (Zeitreduktion)	Die Dauer der Lok Erforschung wird gesenkt.
	Lokupgrade Erforschung (Kostenreduktion)	Die Kosten für die Upgrades werden gesenkt.
	Lokupgrade freischalten	Für einen Loktyp wird sofort ein Lokupgrade zur Erforschung freigeschaltet

RATHAUS / DUNKLE VIERTEL: Dunkle Vorhaben & Handelskrieg



Upgradekategorien	Upgrade Beschreibung
„Banditen“	Neues Vorhaben im Bereich „Banditen“
„Sabotage“	Neues Vorhaben im Bereich „Sabotage“
„Bestechung“	Neues Vorhaben im Bereich „Bestechung“

BAHNHOF: Handel organisieren / Angebot & Nachfrage prüfen



Kein Upgrade möglich

MARKTPLATZ: Wirtschaftsinfos der Stadt



Kein Upgrade möglich

Wirtschaftsübersicht

Ressourcen

Ressourcenfeld	Produktion	Lager	Gut	Preise	Typ
Holzfällerei	hoch	3	Holz	normal	Fracht
Schaffarm	mittel	3	Wolle	normal	Normal
Kornfeld	hoch	3	Korn	normal	Express
Farm	hoch	2	Milch	normal	Express
Tabakplantage	gering	2	Tabak	lukrativ	Express
Zuckerrohrplantage	gering	2	Zuckerrohr	normal	Express
Bergwerk	mittel	3	Kohle	normal	Fracht
Bohrturm	sehr gering	2	Erdöl	lukrativ	Fracht

Spezialressourcen

Wohngebiet			Passagiere	weniger lukrativ	Express
Goldstadt	mittel	3	Gold	sehr lukrativ	Fracht

Produktion

Eingang	Produktion	Lager	Gut	Preise	Typ	
Holz	Sägewerk	schnell	3	Bretter	normal	Fracht
Bretter	Möbelfabrik	schnell	3	Möbel	normal	Normal
Wolle	Schneiderei	mittel	1	Textilien	lukrativ	Normal
Korn	Bäckerei	mittel	3	Nahrung	normal	Express
Milch	Molkerei	mittel	3	Nahrung	normal	Express
Tabak	Zigarrenfabrik	langsam	3	Luxusartikel	sehr lukrativ	Express
Zuckerrohr	Brennerei	langsam	1	Luxusartikel	sehr lukrativ	Express
Kohle	Gießerei	mittel	3	Eisen	lukrativ	Fracht
Eisen	Werkzeugfabrik	mittel	1	Maschinen	sehr lukrativ	Normal
Eisen	Waffenfabrik	mittel	1	Waffen	sehr lukrativ	Normal
Erdöl	Raffinerie	langsam	1	Petroleum	lukrativ	Fracht

Upgrademöglichkeiten:

Erhöhung der Ausgangslagerkapazität

Das Ausgangslager wird vergrößert. Der Betrieb kann mehr Ausgangsgüter lagern.

Erhöhung des Produktionsfaktors

Aus angelieferten Eingangsgütern werden in derselben Zeitspanne mehr Ausgangsgüter produziert.

Reduzierung der Produktionszeit

Die Dauer eines Produktionszyklus verkürzt sich, die Waren sind schneller fertig.

Wagons

Typ	Baukosten	Gewicht	Güter
 Passagier (1)	niedrig	niedrig	Passagiere
 Fracht (1)	niedrig	niedrig	Korn, Wolle, Holz
 Milch	niedrig	niedrig	Milch
 Kühl	mittel	hoch	Zuckerrohr, Tabak

	Schüttgut	niedrig	hoch	Kohle
	Tank (1)	niedrig	mittel	Erdöl
	Passagier (2)	niedrig	niedrig	Passagiere
	Fracht (2)	mittel	mittel	Nahrung, Textilien, Bretter, Eisen
	Tank (2)	mittel	mittel	Petroleum
	Luxus (1)	mittel	hoch	Luxusgenussartikel
	Handelsgut	hoch	mittel	Möbel, Maschinen
	Luxus (2)	hoch	mittel	Luxusgenussartikel, Gold
	Waffen	hoch	hoch	Waffen

Erkundungspersonal

Basisberufe

Typ	Grundfähigkeit	Spezialeigenschaft*
Pionier		Erkundung
Prospektör		---
Ballonfahrer		Bergüberquerung

Flösser



Gewässerüberquerung

Gefahrenberufe

Trapper



Verhindern von Gefahren auf Gefahrenfeldern „Wilde Tiere“

Entschärfen und Aufdecken größerer Gefahrengebiete „Wilde Tiere“

Revolverheld



Verhindern von Gefahren auf Gefahrenfeldern „Revolverheld“

Entschärfen und Aufdecken größerer Gefahrengebiete „Revolverheld“

Indianer



Aufdeckung & Schutz „Indianer“

Entschärfen und Aufdecken größerer Gefahrengebiete „Indianer“

Spezialberufe (Voraussetzung Geographenviertel Upgrade)

Koch



Maximale Truppgröße erhöht sich von 4 auf 8

Geologe



Entdeckt besondere geologische Schätze

Entdeckung & Erschließung von Goldressourcen.

Kartograph



Größerer Erkundungsradius des Trupp mit Pionier

Aufdeckung großer unerforschter Gebiete

* beim Einsatz einer Spezialeigenschaft, verlässt das Mitglied den Trupp und steht nicht mehr zur Verfügung

12 Credits

KRITZELKRATZ 3000 GmbH

Projektleitung
Andreas Scholl

Konzeption
Oliver Staude-Müller
Andreas Scholl

Grafikleitung
Michi Müller

Grafik
Pascal Heiler
Andreas „Andresen“ Demko
Chris Noeth
Philipp von Preuschen
Arnika Hansen
Gregor Kopka

Programmierleitung
Axel Pfeuffer

Programmierung
Karsten „Grolo“ Thamm
Alex „Mogul“ Straub
Benjamin Fenske
René Füger
Stefan Kuropatwa

Leveldesign
André Göpfert
Christof Amann

Musik und Sounds
„The Cellar Room“

Handbuch
Oliver Staude-Müller
André Göpfert
Christof Amann

The Nebula Device
Radon Labs GmbH

Sprachaufnahmen
„TON in TON“
Wolfgang Zarges

Sprecher
Martin Arnold

Cinematics by
„MBA Studios“
Markus Baader
Andras Kavalecz

Besondere Dank an:

Ralf Adam
Alex Aulbach
Christian “horse” Winking & Sönke
“Webpower” Thomsen sowie die
aktive RP Community im JWD Forum,
die uns auf dem langen Weg begleitet
haben...keep it country

JoWooD Productions
Software AG

Producer
Oliver Staude-Müller

Senior Product Manager
Kay Grünwoldt

Executive Producer
Ralf Adam

Head of Development
Eric Simon

Creative Director
Knut Jochen Bergel

Director Product Management
Robert Al-Yazdi

Art Director
Christian Glatz

Graphic Artist
Jaqueline Zweck

Localisation Manager
Nikolaus Gregorcic

Marketing Manager
Gerald Kossaer

Int. Security & Protection Manager
Gerhard Neuhofer

Int. QA, Production & Purchasing
Director
Fritz Neuhofer

Lead Tester
Norbert Landertshamer
Robert Hernler
Reinhard Gollowitsch

Hotline
Kai Mayer

Testers
Jörg Berger
Markus Brucher
Martin Bucher
Uwe Drescher
Benedikt Ebli
Harald Fritz
Katharina Grassegger
Georg Grieshofer
Petra Grossegger
Anton Handl
Oliver Helmhart
Barbara Hochwimmer
Andreas Kainer
Christian Kargl
Stefan Klaschka
Alexander Kumer
Rudolf Kussberger

Peter Lippusch
Hedwig Matl
Mario Moser
Bernd Pichlbauer
Harald Ploder
Mihai Popescu
Stephan Radosevic
Stefan Reitmaier
Eveline Rinesch
Walter Schmiedhofer
Gerald Schurl
Thomas Schwarzl
Matthias Thurner
Dagmar Tiefenbacher

Special Thanks to:
Boris Kunkel, Thomas Kirchenkamp,
Ernst Satzinger, Mark "Plex" Olbertz

Bigben Interactive GmbH

Product Manager
Markus Steinhoff
PR Manager
Reinhard Döpfer
Production
Axel Florizoone
Support
Kim Radojewski



Wir danken MSI (www.msi.com.tw) und Integris (www.integris.at) für folgende PC-Systeme, die der QA zum Testen des Spiels zur Verfügung gestellt wurden.

"MSI Mega PC"
Multimedia-PC, P4-2.4 GHz

"Integris Genesis TOP"
P4-2.6 GHz, Dual Channel DDR400

ENDBENUTZER-LIZENZVERTRAG

End – user license agreement (EULA)

Diese Original-Software ist urheberrechtlich und markenrechtlich geschützt. Sie darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und ausschließlich privat genutzt werden. Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte diese Lizenz aufmerksam durch. Indem Sie das Softwareprodukt installieren oder verwenden erklären Sie sich einverstanden, durch die Bestimmungen des EULAs gebunden zu sein.

Softwareproduktlizenz

Durch diesen Endbenutzer-Lizenzvertrag werden Ihnen folgende Rechte eingeräumt : Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag ist ein rechtmäßiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder als juristische Person) und der JoWood Productions Software AG. Durch den Erwerb dieser Original-Software wird Ihnen das Recht eingeräumt, die Software auf einem Computer zu installieren und zu nutzen. JoWood Productions Software AG überträgt kein Eigentumsrecht an der Software auf Sie - diese Lizenz gilt nicht als „Verkauf“ der Software. Sie sind Eigentümer der CD-ROM, auf der die Software aufgezeichnet ist, JoWood Productions Software AG bleibt jedoch voll und ganz Eigentümer der Software auf der CD-ROM und der zugehörigen Dokumentation sowie Inhaber aller Rechte an geistigem und gewerblichem Eigentum, das darin enthalten ist. Diese nichtexklusive und persönliche Lizenz gibt Ihnen das Recht, eine Kopie des Softwareproduktes auf einem einzigen Computer, einer einzigen Arbeitsstation, einem einzigen Terminal, einem einzigen tragbaren PC, Pager etc. zu installieren, zu verwenden und anzuzeigen. Jede andere Nutzung, insbesondere die unautorisierte Vermietung, öffentliche Vorführung oder sonstige Darbietung, z.B. auch in Schulen, Universitäten, die Vervielfältigung, Mehrfachinstallation oder Überspielung und jeder Vorgang, durch den diese Software oder Teile davon der Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird (auch über Internet oder andere Online-Systeme) ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung untersagt. Wenn Ihnen die Software die Möglichkeit gibt, Bilder zu drucken, die markenrechtlich geschützte Figuren von JoWood Productions Software AG enthalten, gestattet Ihnen diese Lizenz nur, die Bilder ausschließlich auf Papier zu drucken und sie als Ausdrucke des Druckers Ihres Computers für Ihre persönlichen, nichtkommerziellen und nichtstaatlichen Zwecke zu verwenden (Sie dürfen diese Bilder z. B. nicht öffentlich darstellen oder verkaufen), vorausgesetzt, Sie halten sich an alle Copyright-Hinweise, die in den von der Software erzeugten Bildern enthalten sind. Beschreibung weiterer Rechte und Einschränkungen

Sicherungskopie

Eine Kopie des Softwareproduktes darf nur für Sicherungs- oder Archivierungszwecke aufbewahrt werden.

Beschränkte Garantie

JoWood Productions Software AG garantiert für einen Zeitraum von 90 Tagen ab Kauf, dass die Software im Wesentlichen gemäß den begleitenden gedruckten Materialien arbeitet. Die gesamte Haftung von JoWood Productions Software AG und Ihr alleiniger Anspruch besteht nach Wahl von JoWood Productions Software AG entweder in der Rückerstattung des bezahlten Preises, oder in der Reparatur oder dem Ersatz des Softwareproduktes, das die beschränkten Garantie von JoWood nicht entspricht, soweit es zusammen mit einer Kopie der Rechnung an JoWood Productions Software AG zurückgegeben wird. Diese beschränkte Garantie gilt nicht, wenn der Fehler des Softwareproduktes auf einen Unfall, Missbrauch oder fehlerhafte Anwendung zurückzuführen ist. Andere Gewährleistungsrechte bleiben unberührt. Die obige Garantie wird von JoWood Productions Software AG als dem Hersteller des Softwareproduktes übernommen. Etwaige gesetzliche Gewährleistungs- oder Haftungsansprüche, welche Ihnen nach dem Gesetz gegen den Händler zustehen, von dem Sie Ihr Exemplar des Softwareproduktes erhalten haben, werden hierdurch weder ersetzt noch beschränkt.

Haftungsbeschränkung

Im größtmöglichen, durch das anwendbare Recht gestattetem Umfang, lehnt die JoWood Productions Software AG jeder Haftung für irgendwelche besonderen, zufälligen, indirekten oder Folgeschäden ab, die aus der Verwendung oder der Unmöglichkeit der Verwendung des Softwareproduktes entstehen. Dies gilt auch dann, wenn JoWood Productions Software AG zuvor auf die Möglichkeit solcher Schäden hingewiesen hat. Dieser Endbenutzer-Lizenzvertrag gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Marken von JoWood Productions Software AG.

Vertragsende / Kündigung

Diese Lizenz gilt, bis sie von einer der beiden Parteien beendet wird. Sie können diese Lizenz jederzeit beenden, indem Sie die Software an JoWood Productions Software AG zurücksenden oder indem Sie die Software, die gesamte zugehörige Dokumentation sowie alle Kopien und Installationen davon vernichten, unabhängig davon, ob diese gemäß dieser Lizenz erstellt wurden oder nicht. Dieser Lizenzvertrag wird sofort ohne Benachrichtigung durch JoWood Productions Software AG beendet, falls Sie eine Bestimmung dieser Lizenz nicht einhalten. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, sämtliche Kopien des Softwareproduktes zu vernichten.

Salvatorische Klausel

Sollten Bestimmungen dieses Vertrages ungültig oder undurchsetzbar sein oder werden, so bleibt der Restvertrag unberührt. Auf alle Rechtsfragen aus oder im Zusammenhang mit diesem Vertrag ist österreichisches Recht anzuwenden.0







bigben
interactive



INTEGRIS
computers

MSI
MULTISYNC INTEGRATED SYSTEMS
Link to the Future

 **JoWooD**
Productions

© 2003 Kritzelkratz 3000 GmbH, Published by JoWooD Productions
Software AG, Technologiepark 4a, 8786 Rottenmann, Austria.

JW002304