

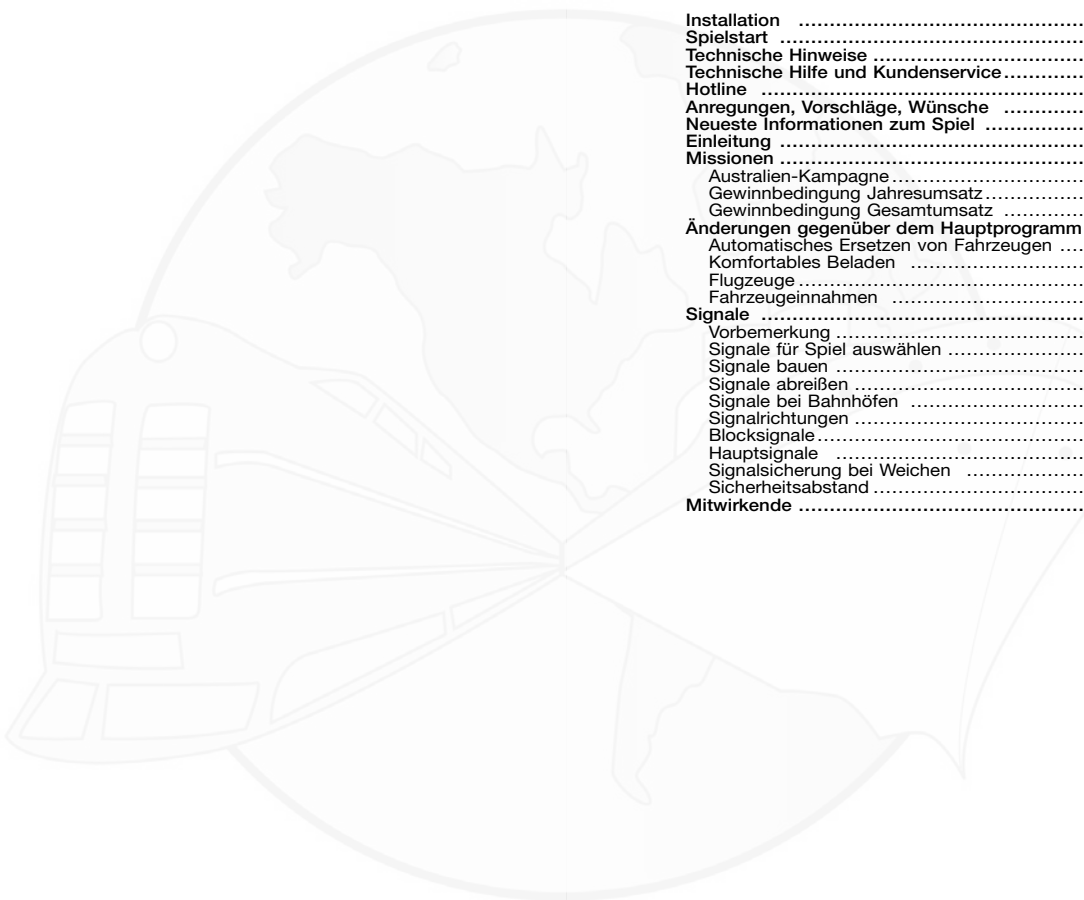


Handbuch



Inhalt

Installation	5
Spielstart	5
Technische Hinweise	5
Technische Hilfe und Kundenservice	6
Hotline	6
Anregungen, Vorschläge, Wünsche	6
Neueste Informationen zum Spiel	6
Einleitung	6
Missionen	7
Australien-Kampagne	7
Gewinnbedingung Jahresumsatz	8
Gewinnbedingung Gesamtumsatz	8
Änderungen gegenüber dem Hauptprogramm	8
Automatisches Ersetzen von Fahrzeugen	8
Komfortables Beladen	9
Flugzeuge	9
Fahrzeugeinnahmen	9
Signale	9
Vorbemerkung	9
Signale für Spiel auswählen	10
Signale bauen	10
Signale abreißen	10
Signale bei Bahnhöfen	10
Signalrichtungen	10
Blocksignale	11
Hauptsignale	11
Signalsicherung bei Weichen	14
Sicherheitsabstand	14
Mitwirkende	20



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



Homepage JoWood: www.jowood.com
Homepage „Transport Gigant“: www.transportgigant.com

© 2004 by JoWood Productions Software AG,
Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
Developed by JoWood Ebensee. All rights reserved.

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 elektrisches Medium oder in maschinenlesbarer Form reduziert werden.

Die meisten Hard- und Softwaremarken in diesem Handbuch sind eingetragene Marken und müssen als solche behandelt werden.

HINWEISE ZUR GESUNDHEIT

Manche Personen erleiden bei der Betrachtung von blinkenden Lichtern oder bestimmten Mustern unserer Umwelt epileptische Anfälle. Bei diesen Personen kann es während des Fernsehens oder beim Computerspielen zu epileptischen Anfällen kommen. Selbst Spieler, die nie zuvor solche Anfälle erlitten haben, können plötzlich in einen derartigen Zustand geraten. Erkundigen Sie sich bei Ihrem Arzt, bevor Sie mit dem Computerspiel beginnen, ob Sie selbst oder ein Familienmitglied zu epileptischen Anfällen neigen. Wenn Sie die folgenden Symptome beobachten, sollten Sie das Spiel sofort abbrechen: Schwindel, Sehprobleme, Augen- oder Muskelzuckungen, Verwirrung, Verlust der Umgebungswahrnehmung und/oder Schüttelkrämpfe.

Installation

Starten Sie Ihren Computer.

Beenden Sie alle laufenden Anwendungen und Programme.

Um dieses Addon installieren zu können, muss „Der TransportGigant“ bereits auf ihrem Computer installiert sein.

Legen Sie die CD „Transport Gigant: Down under“ in ihr CD-ROM-Laufwerk.

Wenn Sie die Autoplay-Funktion aktiviert haben, startet nach wenigen Sekunden das Installationsprogramm.

Wenn das Installationsprogramm nicht von selbst startet, ist Autoplay deaktiviert. In diesem Fall doppelklicken Sie auf dem Desktop auf das CD-ROM-Symbol und schließlich auf setup.exe

Folgen Sie nun den Anweisungen des Installationsprogramms um das Spiel zu installieren.

Spielstart

Um das Spiel zu starten, doppelklicken Sie auf das Symbol TransportGigant auf Ihrem Desktop.

Sie können das Spiel natürlich auch über das Startmenü aufrufen.

Bitte achten Sie darauf, daß beim Spielstart immer die TransportGigant CD 1 im CD-ROM-Laufwerk eingelegt ist.

Technische Hinweise

Es wird empfohlen, vor Spielstart alle anderen laufenden Programme und Hintergrundprogramme zu beenden.

Einige Bildschirmschoner können Probleme beim Bildaufbau verursachen. Sollte dies der Fall sein, dann deaktivieren Sie am besten Ihren Bildschirmschoner, bevor Sie das Spiel starten.

Es ist möglich, während des Spiels zu anderen Anwendungen umzuschalten. Bei manchen Grafikkarten wird die Spielgrafik danach möglicherweise nicht mehr korrekt dargestellt. Am besten beenden Sie das Spiel, wenn Sie mit anderen Programmen arbeiten wollen.



Sollten Sie Probleme bei der Darstellung des Spiels haben, vergewissern Sie sich, dass Ihr Treiber für die Grafikkarte auf dem neuesten Stand ist. Aktuelle Treiber erhalten Sie meist über die Homepage des Grafikkartenherstellers.

Technische Hilfe und Kundenservice

Sie haben technische Probleme beim Installieren der Software? Oder Sie stecken mitten im Spiel fest und wissen nicht mehr weiter? Unsere Hotline-Mitarbeiter helfen Ihnen gerne!

Hotline

KOCH Media Deutschland GmbH
Technischer Dienst
Lochhamer Str. 9
D- 82152 Planegg/München
Email: hotline@kochmedia.com

Deutschland: 01805/558396 (max. 0,12 Euro/Min.)

Österreich: 03614/5004 5025

Schweiz: 0848/ 000221 (max. 11 Rp/Min.)

GAS Supportlink (deutsch): www.jowood.de/support

Anregungen, Vorschläge, Wünsche

Lassen Sie uns wissen, was Sie von diesem Spiel halten. Sie erreichen uns per Email unter: jowood@jowood.com

Neueste Informationen zum Spiel

Brandaktuelle Informationen und mehr erhalten Sie bei einem Besuch der Homepage zum Spiel.

Dort finden Sie auch Zugang zu den Diskussionsforen, wo Sie mit anderen Spielern diskutieren können.

<http://www.transportgigant.com>

Einleitung

Wer ist nicht fasziniert vom Reiz des kleinsten Kontinents oder der größten Insel der Erde? Nicht nur die Flora und Fauna von Australien ist beeindruckend. Auch das Transportwesen unterliegt ganz eigenen Gesetzen und birgt dementsprechend exotische Facetten.

Hätten Sie beispielsweise gewusst, dass das australische Eisenbahnnetz erst nach 1980 wirklich geschlossen wurde? Bis zu diesem Zeitpunkt war das gesamte Netz nicht wirklich verbunden. So spielen gerade Eisenbahnen in Australien nicht überall dieselbe Rolle. Während in den bevölkerungsreichen Landesteilen durchaus eine gut ausgebaute Eisenbahn zur Verfügung steht, sind andere Teile wieder kaum erschlossen. Dort findet man bestenfalls kilometerlange Züge, die mit minimaler Geschwindigkeit gewaltige Erzmengen transportieren.

Da kann es schon mal passieren, dass man bis zu 15 Minuten bei einem Bahnübergang warten muss. Sollten Sie einmal einem solchen Zug begegnen, bleiben Sie stehen. Denn diese Ungetüme werden nicht bremsen, egal was auf dem Bahnübergang steht.

Australiens Eisenbahnen sind vorwiegend auf Gütertransport ausgerichtet. Personentransport spielt, abgesehen von Vorortlinien, kaum eine Rolle. So gibt es bis heute keine richtigen Hochgeschwindigkeitsstrecken wie in Europa oder USA.

Weltweit bekannt und nicht weniger eindrucksvoll als Erzzüge sind sicherlich die Road Trains. Wahre Ungetüme auf der Landstraße. Mit bis zu über 50 Metern Länge haben sie mit den bei uns gebräuchlichen Lastwagen wenig zu tun. Selbst heute sind diese Trucks in manchen Gegenden noch das Haupttransportmittel. Gerade für Touristen wird bei solchen Gefährten der Überholvorgang zu einem Nervenkitzel, den man vielleicht sogar besser vermeidet. Bei ultralangen und schweren Erztransporten mit bis zu fünf Anhängern sollte man sogar die Straße besser verlassen, wenn sie sich mit ihrem Nebelhorn ankündigen. Oder was würden Sie davon halten, wenn der Fahrer des Begleitfahrzeuges cool ankündigt: „You better pull off the road, if you don't want to be killed! (Runter von der Straße, wenn sie nicht getötet werden wollen!)“.

Nicht fehlen dürfen spezielle Industriezweige Australiens. So können Sie nun Strausseneier, Kiwis, Kängurufleisch oder auch Opale transportieren.

Wir hoffen, dass wir das Flair dieses beeindruckenden Kontinents etwas einfangen konnten. Und möchten uns abschließend für den Kauf des Addons herzlich bedanken.

Viel Spaß down under!



Missionen

Australien-Kampagne

Mit diesem Addon haben Sie die Gelegenheit eine neue Kampagne mit insgesamt 12 Missionen zu spielen.

Die Missionen orientieren sich an der Geschichte Australiens vom ersten Goldrausch, über die erste Durchquerung des Kontinents bis hin zur Fertigstellung des Eisenbahnnetzes kurz vor der Jahrtausendwende.

Wählen Sie die Australien-Kampagne wie gehabt im nun erweiterten Kampagnen-Menü aus.

Gewinnbedingung Jahresumsatz

Als neue Gewinnbedingung für Missionen wurde der Jahresumsatz eingeführt. Klingt kompliziert, ist aber ganz einfach. Das ist nichts anderes, als alle Einnahmen während eines ganzen Jahres. Ausgaben werden dabei nicht berücksichtigt. Sie können bei solchen Missionen also bis zum letzten Augenblick versuchen, den Umsatz in die Höhe zu treiben. Selbst wenn unterm Strich kein Gewinn mehr übrig bleibt.

Diesen Jahresumsatz kann man in einem beliebigen Jahr erreichen. Sobald er erreicht ist, ist die Mission gewonnen. Diese Missionen kann man daher auch vor Ablauf der Zeit gewinnen.

Wie hoch der Jahresumsatz aktuell ist, kann man im Menü „Missionsziel“ nachlesen. Oder auch in der Bilanz, unter „Einnahmen gesamt“. In der Bilanz kann man auch die aktuellen Jahreseinnahmen mit den Einnahmen des Vorjahres vergleichen, und damit herausfinden, ob man auf einem guten oder eher schlechten Weg ist.

Gewinnbedingung Gesamtumsatz

Eine weitere neue Gewinnbedingung ist der Gesamtumsatz. Wie beim Jahresumsatz werden hier nur die Einnahmen gezählt. Allerdings die gesamten Einnahmen seit Beginn der Mission.

Auch in diesen Missionen muss man also keinen Gewinn machen, es zählt nur der Umsatz. Und diesen kann man bis zum Schluss in die Höhe treiben, ohne auf die Ausgaben achten zu müssen.

Änderungen gegenüber dem Hauptprogramm

Automatisches Ersetzen von Fahrzeugen

Falls Fahrzeuge kaputt werden, können sie optional nun sofort ausgetauscht werden. Sie können das im Menü „Optionen“ während eines Spiels

einstellen. Diese Option kann auch immer wieder ein- bzw. ausgeschaltet werden.

Kaputte Fahrzeuge werden immer gegen Fahrzeuge des gleichen Typs ausgetauscht. Selbst wenn das Fahrzeug am Markt gar nicht mehr erhältlich ist, wird Ihr Fuhrparkverwalter entsprechende Lieferquellen finden.

Sollten geeignete Fahrzeuge bereits in ihrem Depot sein, werden selbstverständlich diese bevorzugt.

Komfortables Beladen

Oft kommt es vor, dass man beispielsweise einen langen Zug mit vielen gleichen Produkten beladen will oder muss.

Während man bisher für jedes Produkt einmal auf den Pfeil-Button klicken musste, geht das nun einfacher und rascher.

Wählen sie einfach den letzten zu beladenden Slot im Fahrplan an. Wählen Sie das gewünschte Produkt an und halten sie die Umschalt-Taste gedrückt, während Sie auf den Pfeil-Button klicken. Nun wird der Fahrplan von rechts nach links mit diesem Produkt aufgefüllt, bis entweder der erste Slot erreicht ist oder ein Slot, dem bereits ein Produkt zugewiesen wurde.

Das funktioniert auch umgekehrt mit dem Löschen von Produkten aus dem Fahrplan.

Flugzeuge

Die Fluglotsen haben gegenüber dem Hauptprogramm sehr viel dazu gelernt – sie entsprechen jetzt einem absolut echten Lotsenteam. Beim Hauptprogramm hatten immer die Flugzeuge am Boden Vorrang. Das hat immer wieder dazu geführt, dass Flieger unnötig lange in der Luft bleiben mussten und verlustbringende Warteschleifen absolvierten.

Das Vorrangsystem wurde so geändert, dass die Flugzeuge in der Luft nun absoluten Vorrang gegenüber Fliegern am Boden haben.

Sobald ein Flugzeug seinen Anflugpunkt erreicht, wird es vom Fluglotsen in eine Warteliste eingetragen. Solange Flugzeuge in einer Warteliste sind und noch Stellplätze frei sind, dürfen andere Flugzeuge nicht starten.

Damit ist gewährleistet, dass die Warteschleifen möglichst gering und kurz gehalten werden.

Darüber hinaus wurde der Bewegungsspielraum am Flughafen erhöht. So kann nun ein Flugzeug zu seinem Stellplatz fahren, während sich ein anderes bereits zur Startbahn begibt.

Fahrzeugeinnahmen

Die Einnahmen eines Fahrzeugs sieht man nun auch im entsprechenden Fahrzeugtooltip. Bewegen Sie den Mauszeiger über das Fahrzeug, um diesen Tooltip aufzurufen.



Signale

Vorbemerkung

Signale sind ein sehr komplexes Thema, das in der richtigen Welt der Eisenbahn viele Leute beschäftigt. Nur mit Signalen können Züge wirklich unfallfrei verkehren. Doch Signale alleine sind keine Sicherheit für einen reibungslosen Ablauf. Ohne menschliche Logistik würde auch das beste Signalsystem keine Deadlocks oder Stillstände verhindern.

Auch in „Transport Gigant“ sind Signale nicht einfach zu handhaben. Wir empfehlen daher nur erfahrenen Spielern diese Option zu nutzen.

Signale sind in „Transport Gigant“ kein Muss, sondern eine Bereicherung. Sie sind nicht erforderlich, um Rekordgewinne zu erwirtschaften oder um ein komplexes Verkehrssystem aufzubauen!

Die Signale im Spiel unterliegen eigenen Regeln. Diese sind notwendig, weil der menschliche Kontrollfaktor nicht integriert werden kann. Diese Regeln gilt es zu berücksichtigen. Bitte bedenken Sie, dass dadurch nicht jedes beliebige System aufgebaut werden kann.

Weiters erfordern Signale natürlich zusätzliche Rechnerzeit. Für große und komplexe Systeme sollten Sie daher über ein entsprechend ausgestattetes Computersystem verfügen.

Signale für Spiel auswählen

Beim Starten einer neuen Endloskarte oder einer Mission kann im Menü „Schwierigkeitsgrad“ ausgewählt werden, ob Signale verwendet werden sollen.

Bei bereits gespeicherten Spielen ist das Umstellen dieser Option nicht mehr möglich. Beginnt man also ein Spiel ohne Signale, kann man in diesem Spiel nicht mehr später Signale dazuschalten.

Signale bauen

Signale baut man im gleichen Menü wie Schienen oder Bahnhöfe. Gewünschtes Symbol im Menü anklicken. Nun können beliebig viele Signale im Spielfeld über Schienen platziert werden.

Signale abreißen

Im Menü „Schienen bauen“ das Symbol für „Abreißen“ auswählen. Nun können Signale abgerissen werden. Soll nur ein Signal und keine umgebenden Schienen abgerissen werden, darf nur das Feld, auf dem sich das Signal befindet, zum Abreißen markiert werden.

Signale bei Bahnhöfen

Bahnhöfe sind immer durch Hauptsignale gesichert. Diese werden automatisch platziert und können nicht entfernt werden!

Signalrichtungen

Um das System auch für Nicht-Eisenbahner einigermaßen verständlich zu halten, sind Signale immer für beide Fahrrichtungen zuständig.

Bei Flügel- bzw. Formsignalen ist der obere Flügel immer für die Richtung von unten nach oben (vom Spieler aus gesehen und auf den Bildschirm bezogen), der untere Flügel für die Gegenrichtung zuständig.

Blocksignale

Blocksignale sind eine einfach verständliche Signalform. Ein Streckenabschnitt zwischen zwei Blocksignalen ist immer für den nachfolgenden, kreuzenden oder entgegenkommenden Verkehr gesperrt, sobald sich ein Fahrzeug im Streckenabschnitt befindet.

Blocksignale dienen hauptsächlich dazu, die Verkehrsdichte auf eingleisigen Strecken in einer(!) Richtung zu erhöhen. Mehr dazu weiter unten.

Hauptsignale

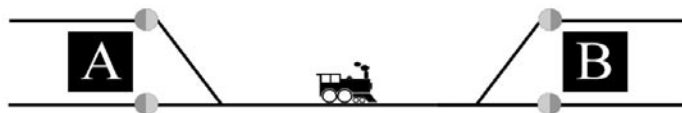
Hauptsignale sind „intelligenter“ als Blocksignale. Aber auch etwas schwerer zu verstehen.

Hauptsignale bilden übergeordnete Blockabschnitte zwischen benachbarten Hauptsignalen. Innerhalb dieses Abschnitts können sich Blocksignale befinden, die untergeordnete Blöcke bilden.

Diese Signale sperren einen Blockabschnitt wie Blocksignale. Sind aber zusätzliche Blocksignale eingesetzt, dann achten die Hauptsignale auf die Fahrrichtung des sich im Block befindlichen Fahrzeugs. Der Abschnitt wird also für eine bestimmte Fahrrichtung gesperrt. Freie Unterabschnitte können in derselben Fahrrichtung befahren werden, aber nicht in der Gegenrichtung.

Einige Beispiele:

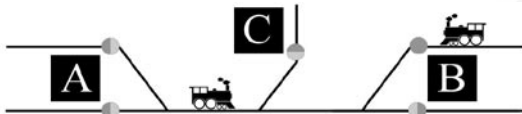
Einfacher Abschnitt mit Hauptsignalen





Zwei Bahnhöfe sind durch Hauptsignale (automatisch) gesichert. Sobald sich ein Zug auf der Strecke befindet, ist der komplette Abschnitt gesperrt. Es ist also nicht möglich, mehrere Züge in diesem Abschnitt gleichzeitig fahren zu lassen. Weitere Züge müssen im Bahnhof warten, bis die Strecke wieder freigegeben wird.

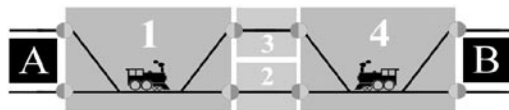
Verbundene Strecke mit mehreren Bahnhöfen



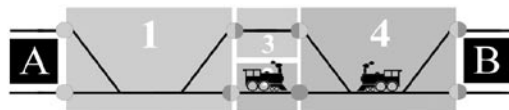
Auch hier gilt dasselbe wie im vorigen Beispiel. Alle Bahnhöfe sind durch Hauptsignale gesichert, es entsteht also ein großer Blockabschnitt. Wieder kann maximal ein Zug auf der freien Strecke zwischen den Bahnhöfen sein.

Das heißt, ein Streckenabschnitt gehört auch zu einem Blockabschnitt, wenn er durch Weichen angeschlossen ist.

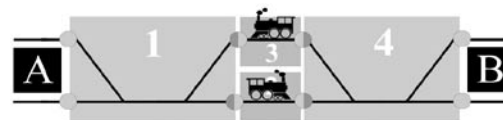
Strecke mit Ausweichstelle



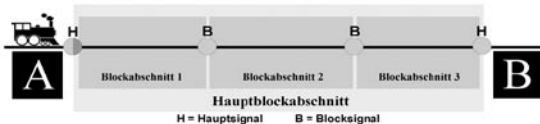
Auf dieser Strecke können mehrere Züge gleichzeitig fahren. Wir sehen insgesamt vier Blockabschnitte (1 – 4), die durch Hauptsignale gesichert sind.



Fährt nun ein Zug von A los, gelangt er in den Blockabschnitt 1. Dieser wird für alle anderen Züge gesperrt. Ein weiterer Zug fährt von B in Richtung A los, und sperrt den Blockabschnitt 4. Der Weg des ersten Zugs führt in den Blockabschnitt 2. Sobald er den Blockabschnitt 1 mit allen Waggons verlassen hat, wird dieser wieder freigegeben, dafür wird Blockabschnitt 2 gesperrt.

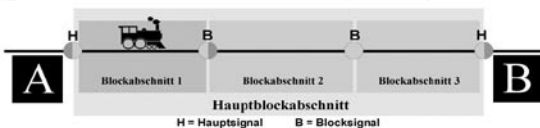


Der Zug muß nun warten, bis der zweite Zug in den Blockabschnitt 3 eingefahren ist, und damit Blockabschnitt 4 wieder freigegeben werden kann.

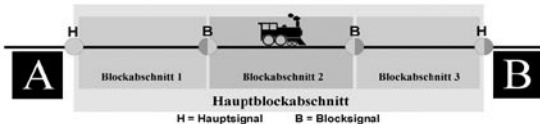


Strecke mit Blocksignalen

In diesem Beispiel sehen wir die Funktion der Blocksignale. Die Strecke ist durch Hauptsignale bei den Bahnhöfen und dazwischen mit Blocksignalen gesichert. Es entstehen dadurch ein großer Hauptblockabschnitt und drei kleinere Blockabschnitte.



Ein Zug fährt nun von A nach B. Er befindet sich im Blockabschnitt 1. Der ganze Hauptblockabschnitt ist gesperrt. Blockabschnitt 2 ist aber frei, weil sich kein Zug darin befindet (Sicherung durch Blocksignale). Trotzdem kann in der Gegenrichtung nichts passieren, weil ja der Hauptblockabschnitt gesperrt ist (Sicherung durch Hauptsignale).



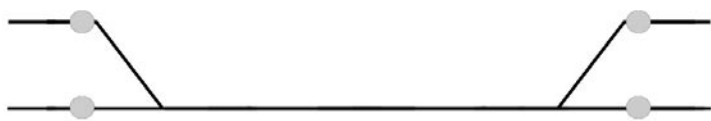
Nun ist der Zug im Blockabschnitt 2 angekommen. Dieser Blockabschnitt ist nun natürlich gesperrt. Allerdings kann jetzt ein Zug von A in den Blockabschnitt 1 einfahren. Das darf er, weil das Hauptsignal erkennt, dass zwischen ihm und dem vorausfahrenden Zug ein weiteres Blocksignal zur Sicherung des Zuges vorhanden ist.



Mit dieser Methode können also bis zu drei Züge in derselben Richtung zwischen A und B verkehren. Allerdings kann in einem Blockabschnitt weiterhin immer nur ein Zug fahren. Während also bei einer Absicherung nur mit Hauptsignalen maximal ein Zug zwischen diesen Bahnhöfen verkehren könnte, kann durch die zusätzliche Absicherung mit Blocksignalen eine höhere Zugfolge für eine Richtung erreicht werden.

Signalsicherung bei Weichen

Signale sollten bei Weichen immer am doppelten Ende platziert werden. Nur so wird das System wirklich funktionieren.



So ist es richtig



Und so wäre es falsch!



Werden die Signale bei Weichen falsch platziert, kann es zu sogenannten Deadlocks kommen. Züge stehen zu beider Seiten des Signals, und keiner darf weiterfahren.

Sicherheitsabstand

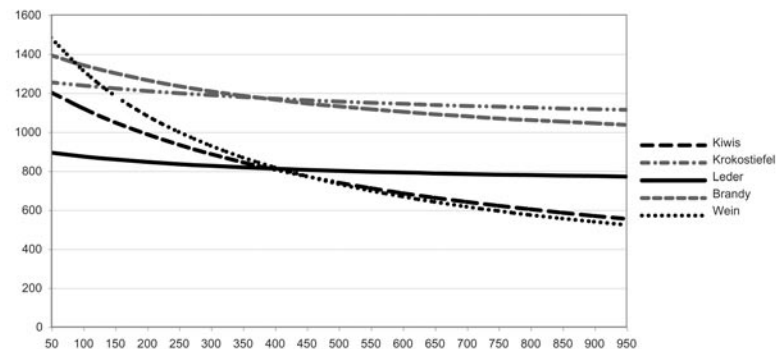
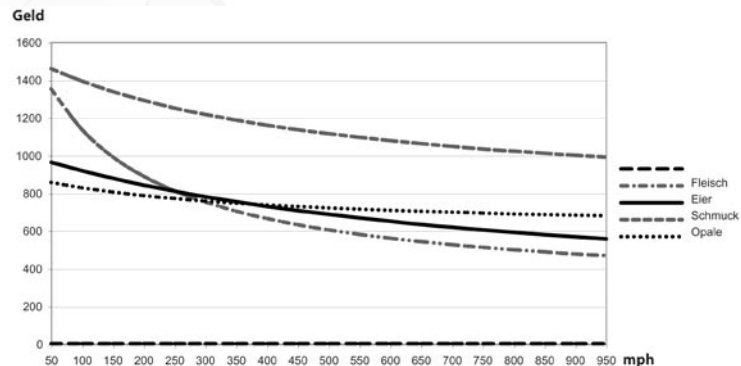
Es ist ein Sicherheitsabstand für Züge eingebaut. Dieser beträgt ungefähr als Richtmaß vier Waggons. Das heißt, die eigentliche Länge eines Zuges ist immer um 4 Waggons länger, als er wirklich geladen hat.

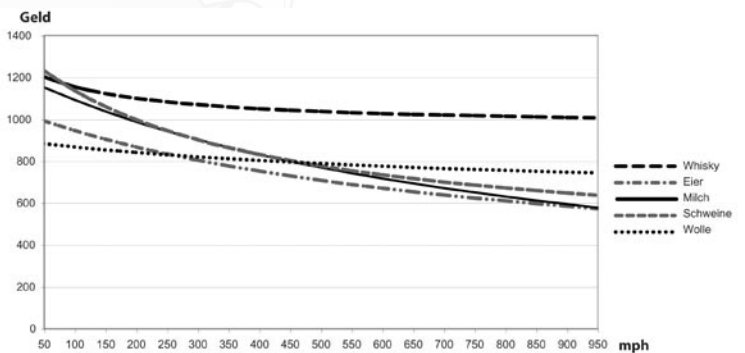
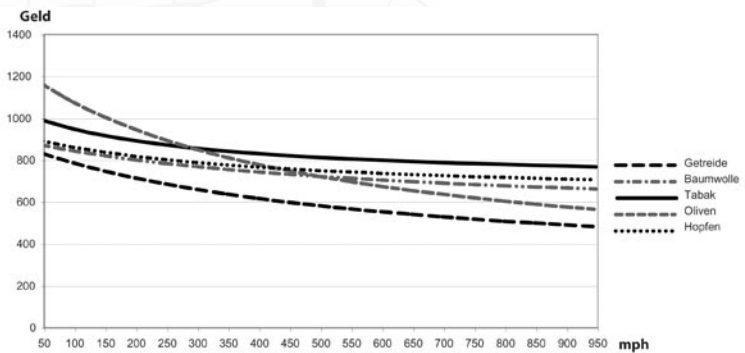
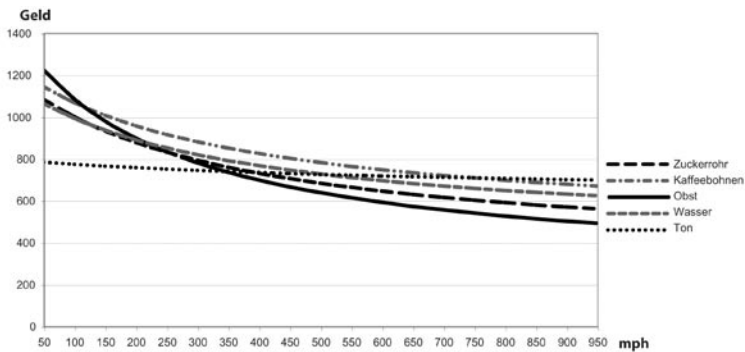
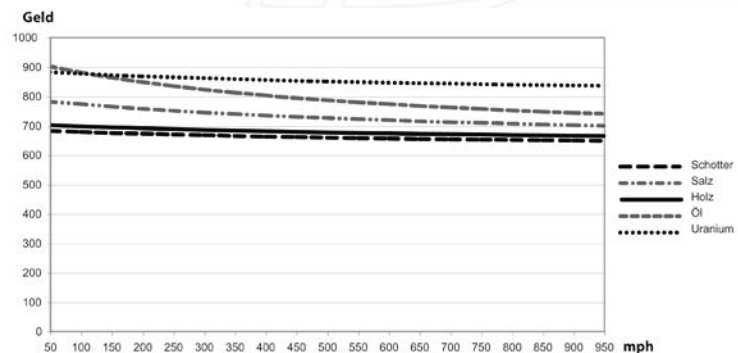
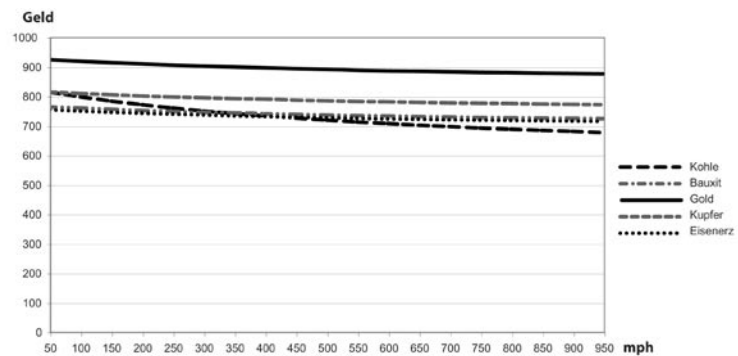
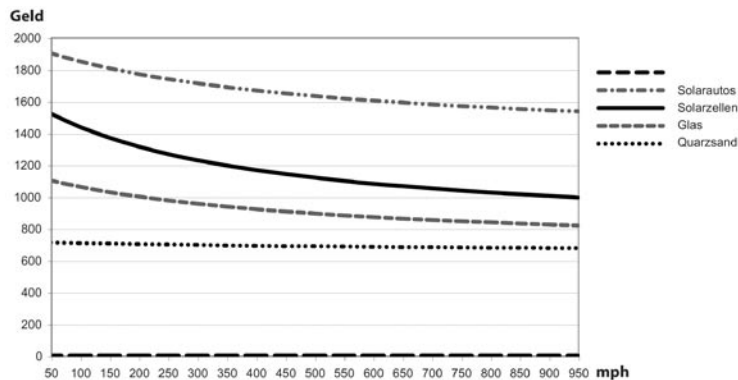
Besonders zu beachten ist das bei Ausweichstellen. Diese sollten immer solange sein, dass der längste Zug auf der Strecke plus vier zusätzliche Waggons vollständig zwischen den absichernden Signalen Platz findet.

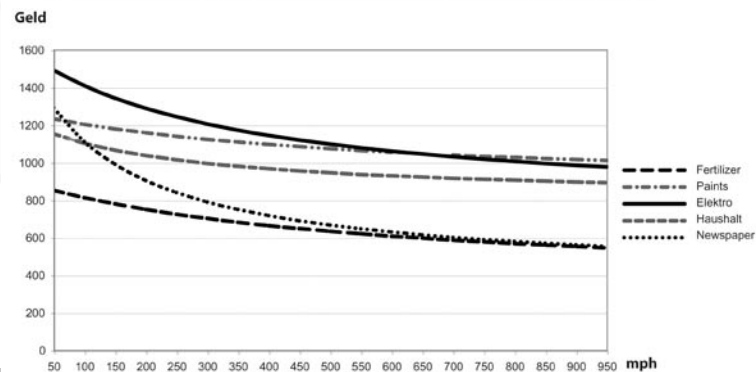
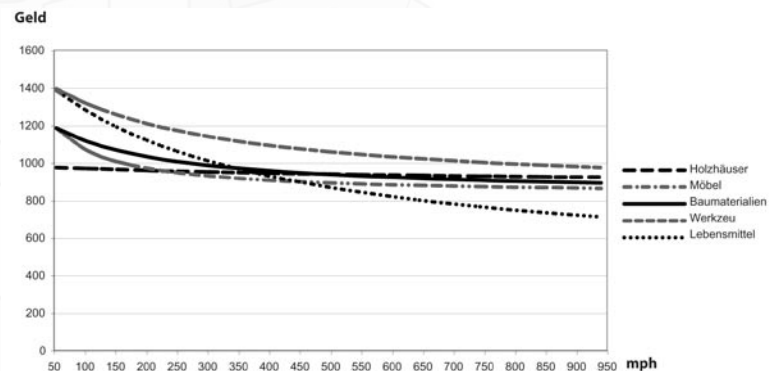
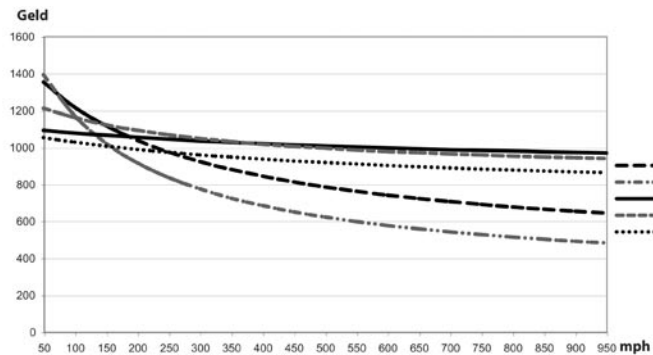
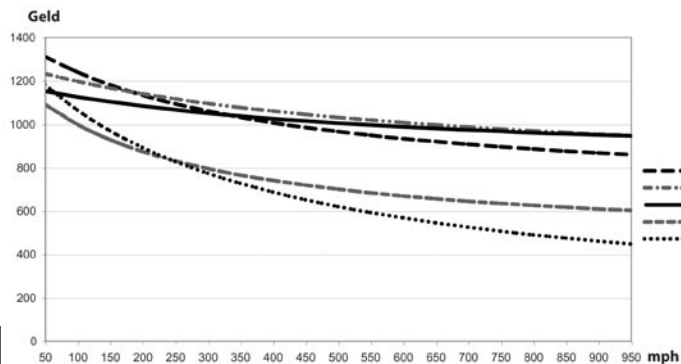
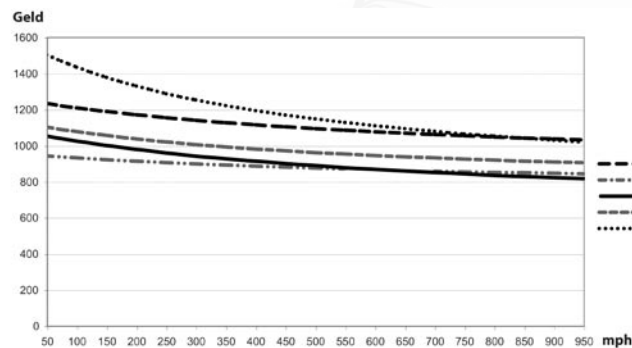
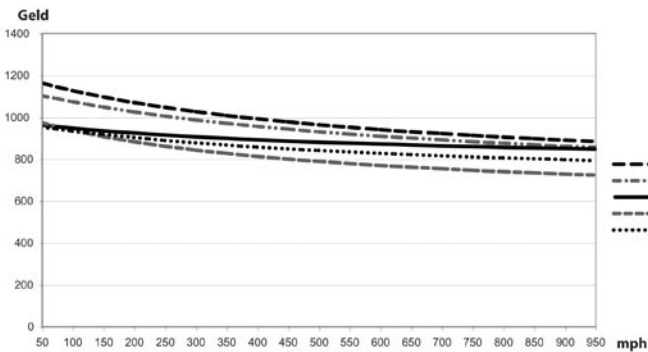
Ansonsten kann es vorkommen, dass das (nicht sichtbare) Zugende das Signal hinter dem Zug blockiert!

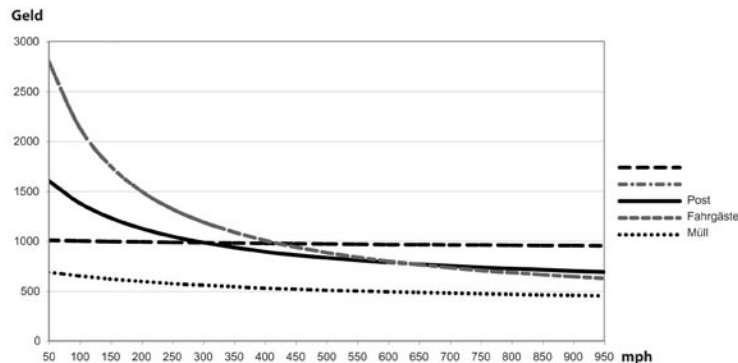
Anhang

Frachtpreistabellen









Mitwirkende

Projektleitung und Spieldesign

Hans Schilcher
Programmierung
Dieter Bernauer-Schilcher (Lead)
Christian Charbula
Rafael Ubl
Markus Zeller

Grafik
Martina Lindenmayr
Hans Schilcher

3D-Grafik
Joe Reitingner (Lead)
Thomas Egelkraut
Jürgen Wagner
Martin Weinacht

Leveldesign
Thomas Egelkraut
Joe Reitingner
Hans Schilcher
Jürgen Wagner

Qualitätssicherung

Ebensee

Jürgen Maier

Musik und

Soundeffekte

SmartSound

Joe Reitingner

Hans Schilcher

Projekt-Controlling

Sabine Pendl

Produktionsassistenz

Petra Magritzer

JoWood Productions Software AG

Producer

Stefan Spill

Director Product

Management

Jan Wagner

Product Manager

Arnold Pötsch

Director International

Marketing

Management

Gerald Kossaer

International

Marketing

Management

Mario Baumann

Marcel Uhlmann

Assistant International

Marketing Management

Nicole Mühlbacher

International PR

Management

Leo Jackstädt

Tamara Berger

International

Localisation Manager

Gennaro Giani

Nikolaus Gregorcic

Creative Writer

Johann „Ivan“ Ertl

Lead Graphic Artist

Sabine Schmid

Graphic Artist

Jaqueline Zweck

International

Security & Protection Manager

Gerhard Neuhofer

Int. Production & Purchasing Director

Fritz Neuhofer

Website

Management

Martin Langbrugger

Ernst Satzinger

Johann Ertl

Community

Management

Marc „Plex“ Olbertz

Sales

Volkmar Hadan

Susanne Kania

Georg Klotzberg

Emmanuel Denis

Richard Grantham

Financial Department

Sigurd Schöfl

Barbara Stoiber

Legal Department

Matthias Schachner

QA Manager

Robert Hemler

Leadtesters

Stefan Seicarescu

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
Harald Ploder
Mihai Popescu
Stephan Radosevic
Stefan Reitmaier
Eveline Rinesch
Walter Schmiedhofer
Gerald Schurl
Thomas Schwarzl
Matthias Thurner
Dagmar Tiefenbacher



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

“MSI Mega PC”
“Integris Genesis Top”

