

HOTEL GIGANT 2



NOBILIS

Bei einigen Personen können photosensitive Anfälle oder Bewusstseinsverluste auftreten, wenn sie im Alltagsleben bestimmten visuellen Einflüssen ausgesetzt werden, zum Beispiel flackernden Lichtern oder Lichtmustern. Bei solchen Personen besteht das Risiko, dass Anfälle auch auftreten können, wenn sie fernsehen oder Videospiele spielen. Das kann sogar dann passieren, wenn es vorher noch keine entsprechenden Gesundheitsprobleme oder Anzeichen von Epilepsie gegeben hat.

Die folgenden Symptome sind charakteristisch für photosensitive Anfälle: verschwommene Sicht, Zuckungen der Augen oder des Gesichts, Zittern der Arme oder Beine, Orientierungsschwächen, Verwirrung oder vorübergehender Orientierungsverlust.

Während eines photosensitiven Anfalls können ein Bewusstseinsverlust oder Zuckungen zu schweren Unfällen führen, da diese Symptome oft mit Stürzen einhergehen. Hören Sie sofort auf zu spielen, wenn Sie irgendwelche der genannten Symptome bemerken. Es wird dringend empfohlen, dass Eltern ihre Kinder beobachten, während diese ein Videospiel spielen, denn Kinder und Heranwachsende sind häufig empfindlicher für photosensitive Anfälle als Erwachsene.

Falls entsprechende Symptome auftauchen, **HÖREN SIE SOFORT AUF ZU SPIELEN UND HOLEN SIE ÄRZTLICHEN RAT EIN**. Eltern und Aufsichtspersonen sollten Kinder im Auge behalten und sie befragen, ob eines oder mehrere der genannten Symptome bei ihnen schon einmal aufgetreten sind. Kinder und Heranwachsende tragen im Zusammenhang mit Videospiele ein höheres Risiko, dass derartige Symptome auftreten, als Erwachsene.



Kapitel 1: Erste Schritte	5
1-01 Installation	5
1-02 Konfiguration der Einstellungen	6
1-03 Benutzung der Maus	7
1-04 Spielmodi	7
Kapitel 2: Bau des Hotels	9
2-01 Außenansicht	10
2-02 Land kaufen	10
2-03 Bau eines Hotels	11
2-04 Obere Symbolleiste	12
Kapitel 3: Einrichten des Hotels	13
3-01 Innenansicht	13
3-02 Einrichtungen & Objekte	15
3-03 Tool-Rad	15
3-04 Untere Symbolleiste	17
3-05 Festlegen einer Einrichtung	17
3-06 Objekte platzieren	20
3-07 Objekte gestalten	22
3-08 Texturen ändern	25
3-09 Einrichtungen speichern & laden	26
3-10 Zugriff auf Raum- und Ausstattungsdetails	27
3-11 Ausstattungsmöglichkeiten	28
3-12 Außenanlagen	34
3-13 Das Hotel eröffnen und schließen	36
3-14 Fotos und Videos aufnehmen und ansehen	36



Kapitel 4: Betrieb des Hotels	37
4-01 Hoteldetails	37
4-02 Firmeninformation	42
4-03 Wertungs- & Zielinformation	42
4-04 Marktforschung	43
4-05 100%ige Kundenzufriedenheit und Freischalten von Objekten	44
Kapitel 5: Erfolg mit dem Hotel	45
5-01 Die Kundenzufriedenheit	50
5-02 Die Lieblingsbeschäftigungen der Gäste	51
5-03 Die Raumkategorien	53
5-04 Cheat-Karten einsetzen	54
5-05 100%ige Kundenzufriedenheit erreichen	55
5-06 Aufbau eines erfolgreichen Restaurants	57
5-07 Die Mitarbeiter	57
5-08 Die Auslastung des Hotels verbessern	58
5-09 Den Gewinn des Hotels steigern	58
5-10 Eine höhere Hotelkategorie erreichen	59
5-11 Strategie-Tipps	59
Anhang A - Hotel Gigant-Schnellasten	60
Anhang B - Mitwirkende	62
Anhang C - Technische Information / Hotline	63



KAPITEL 1: ERSTE SCHRITTE

1.01 INSTALLATION

Mindestkonfiguration

Betriebssystem	Windows® 98, 2000, ME, XP oder Vista
Prozessor	1.5 GHz Intel Pentium® 4
RAM	512MB
Festplatte	2 GB
Grafikkarte	NVIDIA GeForce 5 series, ATI Radeon 9 series, mit 256MB.
Eingabegeräte :	Soundkarte kompatibel mit DirectX®9 - Tastatur und Maus

Empfohlene Konfiguration

Betriebssystem	Windows® 98, 2000, ME, XP oder Vista
Prozessor	2.5 GHz Intel Pentium® 4
RAM	768MB
Festplatte	2 GB
Grafikkarte	NVIDIA GeForce 5 series, ATI Radeon 9 series, mit 256MB.
Eingabegeräte :	Soundkarte kompatibel mit DirectX®9 - Tastatur und Maus

Installation



Legen Sie die CD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk. Nach wenigen Sekunden erscheint ein Fenster auf dem Bildschirm. Folgen Sie den Anweisungen, um die DVD-ROM zu installieren, und wählen Sie das Verzeichnis, in dem Sie Hotel Gigant 2 speichern möchten. Falls das Programm nicht automatisch startet, doppelklicken Sie auf Ihrem Windows-Desktop auf Arbeitsplatz. Doppelklicken Sie anschließend auf das Symbol Ihres DVD-ROM-Laufwerks und in dessen Fenster auf das Symbol der



Installationsdatei „setup.exe“. So starten Sie das Spiel:

- 1) Klicken Sie in der Windows-Taskleiste, die in der Regel am unteren Rand des Bildschirms zu finden ist, erst auf Start und dann auf Programme.
- 2) Wählen Sie mit der Maus die Programmgruppe Hotel Gigant 2 und klicken Sie auf Spielen.

1.02 KONFIGURATION DER EINSTELLUNGEN

Nach der Installation können die Spieleinstellungen wie Grafikdarstellungen oder Lautstärke vor dem Spielstart konfiguriert werden. Dazu müssen Sie das Menü „Optionen“ öffnen, in dem die jeweiligen Einstellungen unter den vier verschiedenen Kategorien Video-Einstellungen , Audio-Einstellungen , Eingabe- und Interface-Einstellungen  und Standard-Wand-/Boden-/Deckentextur , geändert werden können

Probieren Sie die verschiedenen Möglichkeiten der Grafikoptionen aus, um die optimalen Einstellungen für Ihren Computer zu finden. Bedenken Sie dabei, dass viele hoch eingestellte Optionen zwar die Darstellung des Spiels verbessern, aber auch eine hohe Rechnerleistung voraussetzen. Wenn Sie die Optionen nicht individuell einstellen, sondern gleich mit dem Spiel beginnen möchten, stellen Sie einfach Allgemeine Grafikqualität ein.

Ändern der Auflösung

Um die Darstellung des Spiels auf dem Bildschirm zu ändern, wählen Sie einfach die gewünschte Einstellung im Drop-down-Menü Bildschirmauflösung aus. Die Bildschirmauflösung kann nur geändert werden, während man sich im Hauptmenü befindet. Während eines Spiels können keine Änderungen an dieser Einstellung vorgenommen werden.

1.03 BENUTZUNG DER MAUS



Hotel Gigant 2 wird mit einer Kombination aus Tasten- und Mausbefehlen gespielt. Die folgende Tabelle beschreibt die entsprechende Maussteuerung:

6

Befehl

Linksklick, Auswahl
Rechtsklick
Doppelklick

Durchführung

Drücken der linken Maustaste
Drücken der rechten Maustaste
Schnelles zweimaliges Drücken der linken Maustaste

1.04 SPIELMODI



Hotel Gigant 2 bietet drei Spielmodi zur Auswahl: Kampagne, Zufall und Sandkasten-Hotels. Im Kampagnenmodus müssen verschiedene Szenarien in festgelegter Reihenfolge durchgespielt werden. Der Zufallsmodus ermöglicht, ein einzelnes Spiel mit vorher selbst festgelegten Merkmalen und

Missionszielen zu spielen. Sandkasten-Hotels sind bereits fertiggestellte Hotels, die zeigen sollen, wie ein vollständig gestaltetes Hotel in Hotel Gigant 2 aussieht.

Kampagne

Hotel Gigant 2 bietet drei Arten von Kampagnen.

Die erste der Kampagnen, die Schulungskampagne, umfasst Tutorials und Spielszenarien, die die Grundlagen des Spiels erläutern, während Sie bereits bestimmte Ziele erreichen müssen. Wenn Sie noch unerfahren sind und zum ersten Mal spielen, sollten Sie mit dem ersten Tutorial-Szenario der Schulungskampagne in das Spiel einsteigen. Antworten Sie dazu einfach mit „Ja“, wenn die Frage erscheint, ob Sie zum ersten Mal ein Spiel der Hotel Gigant-Serie spielen.



7

AN ALLE ERFAHRENEN SPIELERINNEN UND SPIELER

Wer die Hotel Gigant-Serie bereits gespielt hat, möchte die grundlegenden Tutorials vielleicht überspringen und direkt die neuen Funktionen von Hotel Gigant 2 kennenlernen. Antworten Sie dazu auf die Frage „Spielen Sie zum ersten Mal ein Spiel der Hotel Gigant-Serie?“ zu Beginn der Schulungskampagne einfach mit „Nein“. Dadurch gelangen Sie direkt zu den Tutorials für fortgeschrittenere Spieler, die neue Spielfunktionen vorstellen. Wenn Sie Ihr Grundlagenwissen dennoch auffrischen möchten, klicken Sie einfach auf den linken Pfeil auf dem Szenario-Einführungsbildschirm, um zu den vorherigen Tutorials zu gelangen.

Die zweite Kampagne, die Hotel Gigant-Kampagne, richtet sich an fortgeschrittenere Spieler, welche die Schulungskampagne beendet haben und eine größere Herausforderung suchen. In dieser Kampagne gibt es 15 Szenarien mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad.

Die dritte Kampagne, die Zufallskampagne, erstellt eine zufällige Serie von Szenarien mit dem von Ihnen ausgewählten Schwierigkeitsgrad.

Zufallsspiel

Bei einem Zufallsspiel können Sie ein einzelnes Spiel spielen, dessen Schwierigkeitsgrad und Spiel-Parameter Sie vorher festgelegt haben. Die folgenden Merkmale können Sie für Ihr Spiel einstellen:

- 1) Schwierigkeitsgrad: Ziehen Sie den Schieber nach links oder rechts, um den Schwierigkeitsgrad niedriger oder höher einzustellen. Den Effekt der neuen Einstellung sehen Sie sofort an der gleichzeitigen Änderung Ihrer Ziele.
- 2) Anzahl der Städte im Spiel
- 3) Auswahl der Spielstädte
- 4) Zeitlimit zum Erreichen der Ziele
- 5) Spielstart mit bereits erbautem Hotel: Wenn Sie das Spiel ohne ein bereits erbautes Hotel beginnen möchten, entfernen Sie einfach die Markierung im blauen Kästchen rechts, so dass im Feld „Bereits



erbautes Hotel“ die Anzeige „Keins“ erscheint. Wenn Sie mit einem bereits erbautem Hotel beginnen möchten, werden durch Klicken auf den linken oder rechten Pfeil die verschiedenen Hoteltypen angezeigt.
6) Über „Zufällig auswählen“ werden sämtliche Parameter nach dem Zufallsprinzip geändert.

Neues Zufallsspiel

Sandkasten-Hotels

Im Modus Sandkasten-Hotels können Sie zwischen drei verschiedenen, voll ausgestatteten Hotels wählen, um sie zu erforschen und besser kennenzulernen. Diese Hotels sollen verdeutlichen, wie ein fertiggestelltes Hotel aussieht. In diesem Modus können Sie sich Hotels lediglich ansehen. Es ist nicht möglich, Gegenstände oder Zimmer der Hotels zu verändern.



KAPITEL 2: BAU DES HOTELS



Die Stadt in der Außenansicht

Wenn Sie sich für ein Zufallsspiel mit bereits erbautem Hotel entschieden haben, sehen Sie nach dem Laden des Spiels als Erstes die Außenansicht Ihres Hotels auf der Stadtkarte. Sollten Sie ohne ein bereits erbautes Hotel spielen, sehen Sie ein unbebautes Grundstück.



2.01 AUßENANSICHT

Die Außenansicht zeigt das Äußere Ihres Hotels vor dem Hintergrund einer Stadt. Sie können die Stadt mit der Kamera erforschen, indem Sie den Cursor an die jeweilige Seite des Bildschirms bewegen oder indem Sie auf einen Bereich der Minikarte klicken, die sich in der linken unteren Ecke des Bildschirms befindet. Sie können die Kamera auch drehen, indem Sie beim Bewegen der Maus die rechte Maustaste gedrückt halten.

Auf der Stadtkarte finden Sie viele freie Grundstücke. Diese erscheinen auf der Minikarte als farbige Felder. Grüne Felder stehen zum Verkauf. Blaue Felder markieren die Grundstücke, die Sie derzeit besitzen. Rot bedeutet, dass auf dem Grundstück ein Hotel steht, und gelb kennzeichnet das Grundstück, das aktuell ausgewählt ist.

2.02 LAND KAUFEN




Wenn ein Zufallsspiel ohne ein bereits erbautes Hotel gestartet wurde, müssen Sie zunächst ein Grundstück kaufen, bevor Sie mit dem Bau beginnen können. Dies kann auf zwei Arten geschehen: Die erste Möglichkeit besteht darin, dass Sie das Grundstück über das „Land kaufen“-Symbol  erwerben. Die Auswahl dieses Symbols öffnet ein neues Fenster, das eine Liste der zum Verkauf stehenden Grundstücke anzeigt.

Eine andere Möglichkeit besteht darin, auf ein unbebautes Stück Land auf der Stadtkarte doppelzuklicken und anschließend den Kauf zu bestätigen.



2.03 BAU EINES HOTELS



Klicken Sie zum Bau eines Hotels auf das Symbol Bau-Menü  im Tool-Rad und wählen Sie in der oberen Hälfte des Bau-Menüs ein Hotel aus.

Suchen Sie sich einfach eins der verfügbaren Hotels aus: Es stehen moderne Stadthotels, klassische Stadthotels, Gasthäuser, Motels und Urlaubshotels zur Auswahl, die durch die entsprechenden

Symbole in der unteren Hälfte des Bau-Menüs dargestellt werden. Achten Sie auf die Größe und die Etagenanzahl der Gebäude – eventuell müssen Sie zusätzlich anliegende Grundstücke erwerben, um das gewünschte Hotel bauen zu können. Wenn Sie planen, in Ihrem Hotel viele Extras anzubieten (wie einen Wellness-Club oder eine Geschäftsführer-Lounge), brauchen Sie ebenfalls viel Platz.

Wenn Sie sich für ein Hotel entschieden haben, wählen Sie es einfach im Bau-Menü aus und platzieren es auf Ihrem Grundstück.



2.04 OBERE SYMBOLLEISTE

Die Symbolleiste am oberen Bildschirmrand bietet Zeitangaben, Zugriff auf das Spielmenü, Hotelinformationen und Angaben zu den Finanzen.



1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1. **Etagennummer** – Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Etagennummer, um direkt in die gewünschte Etage zu gelangen.

2. **Etage nach oben/nach unten** – Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Pfeile nach oben oder unten, um in die entsprechende Etage zu gelangen. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf die Pfeile nach oben oder unten klicken, um direkt ins Erdgeschoss bzw. ins Penthouse zu gelangen.

3. **Informationsbildschirm** – Gehen Sie zum Informationsbildschirm (Schnelltaste F1).

4. **Hotel wechseln** – Gehen Sie zu einem anderen Hotel, das Sie derzeit besitzen.

5. **Ansicht umschalten** – Hier können Sie zwischen der Innenansicht (Schnelltaste F2) und der Außenansicht (Schnelltaste F3) wechseln. Die oben dargestellte Symbolleiste zeigt das Symbol „Zur Außenansicht wechseln“. Wenn Sie gerade die Außenansicht des Hotels ausgewählt haben, sehen Sie stattdessen das Symbol „Zur Innenansicht wechseln“.

6. **Geld- und Profitanzeige** – Der Wert links zeigt das aktuell zur Verfügung stehende Geld Ihres Unternehmens an. Der rechte Wert gibt Ihren aktuellen Profit an. Ein grüner Wert bedeutet einen Gewinn, ein roter Wert einen Verlust.

7. **Spielgeschwindigkeit** – Von links nach rechts sind die folgenden vier Möglichkeiten verfügbar: Pause (Schnelltaste 0), normales Tempo (Schnelltaste 1), höheres Tempo (Schnelltaste 2), Vorspulen (Schnelltaste 3) und Spielzeit um eine Woche vorstellen (Schnelltaste 7).

8. **Spieldatum & Uhrzeit** – Hier werden das Datum und die Uhrzeit im aktuellen Spiel angezeigt.

9. **Aktuelles Hotel** – Hier wird der Name des aktuell ausgewählten Hotels angezeigt. Wenn Sie mehr als ein Hotel besitzen, erscheinen an der Seite Pfeile, über die Sie Ihre anderen Hotels anzeigen können.

10. **Spielmenü** – Hier können Sie das Spielmenü öffnen, in dem Sie Ihr aktuelles Spiel und Ihre Zimmereinrichtungen speichern und laden, zum Optionsmenü gelangen und das Spiel beenden können.

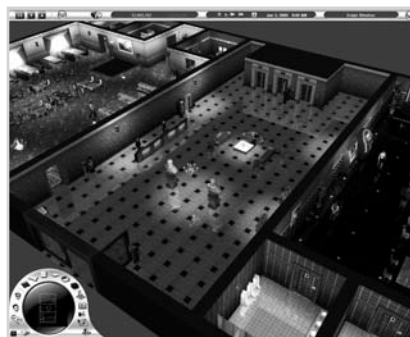


KAPITEL 3: EINRICHTEN DES HOTELS

3.01 INNENANSICHT

Zur Innenansicht gelangt man über die Schaltfläche Ansicht wechseln in der oberen Symbolleiste. Mit dieser Ansicht können Sie das Innere Ihres Hotels anzeigen und gestalten.

Die drei Blickwinkel



Bei der Innenansicht haben Sie die Wahl zwischen drei Blickwinkeln, aus denen Sie Ihr Hotel betrachten können. Um diese zu wechseln, wählen Sie einfach eine der drei Schaltflächen – isometrisch (Schnelltaste Q), perspektivisch (Schnelltaste W) oder Aufsicht (Schnelltaste E) – aus, die sich genau über dem Rad der Minikarte befinden.

Wenn Sie gerade in die Innenansicht gewechselt haben, ist die isometrische Ansicht ausgewählt. Hier überblickt die Kamera von schräg oben die Etage Ihres Hotels.

Bei der perspektivischen Ansicht sehen Sie alles auf Bodenebene – Sie können „herumgehen“ und feststellen, wie Ihr Hotel von den Gästen wahrgenommen wird.

Bei der Aufsicht blicken Sie von oben direkt auf die aktuelle Etage hinab.



Zwischen den Blickwinkeln navigieren

ISOMETRISCHE ANSICHT UND AUFSICHT

Maus

- Zum Scrollen der Ansicht die Maus zum Bildschirmrand bewegen.
- Zum Vergrößern/Verkleinern die rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus nach oben oder unten bewegen.
- Zum Drehen der Kamera die rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus nach links oder rechts bewegen.
- Zum Ändern des vertikalen Kamerawinkels gleichzeitig die Umschalttaste und die rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus nach oben oder unten bewegen.
- Wenn Ihre Maus über ein Scrollrad verfügt, können Sie auch dieses zum Vergrößern/Verkleinern benutzen.

Cursor-Tasten

- Zum Scrollen der Ansicht die Pfeiltasten oben, unten, rechts und links benutzen.
- Zum Ändern des vertikalen Kamerawinkels Umschalttaste+Oben oder Umschalttaste+Unten benutzen.

PERSPEKTIVISCHE ANSICHT

Maus

- Zur Vorwärts- und Rückwärtsbewegung die Maus an den oberen bzw. unteren Bildschirmrand bewegen.
- Zum Bewegen nach links oder rechts die Maus zum linken bzw. rechten Bildschirmrand bewegen.
- Zum Drehen der Kamera die rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus nach links oder rechts bewegen.
- Zum Ändern des vertikalen Kamerawinkels gleichzeitig die Umschalttaste und die rechte Maustaste gedrückt halten und die Maus nach oben oder unten bewegen.



14

Cursor-Tasten

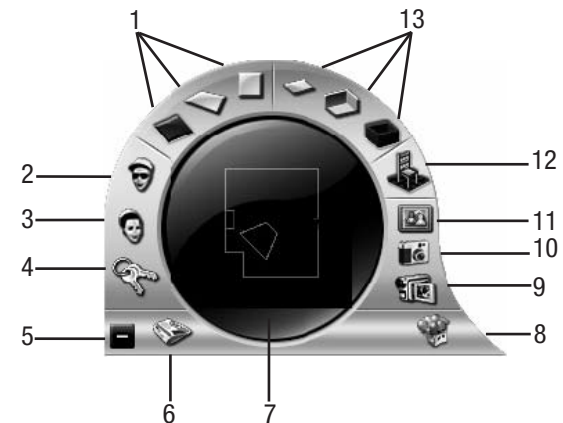
- Zur Vorwärts- und Rückwärtsbewegung die Pfeiltasten oben und unten benutzen.
- Zum Drehen der Kamera die Pfeiltasten links und rechts benutzen.
- Zum Ändern des vertikalen Kamerawinkels Umschalttaste+Oben oder Umschalttaste+Unten benutzen.

3.02 EINRICHTUNGEN & OBJEKTE

Während Sie das Innere Ihres Hotels betrachten, können Sie die Einrichtungen festlegen und Objekte platzieren. Einrichtungen beziehen sich auf die Form eines Raums und seinen Inhalt. Objekte sind die Gegenstände/Inhalte, die zu dieser Einrichtung gehören. Sie können Ihre meistgenutzten Einrichtungen speichern und so schnell „neue“ Räume in Ihrem Hotel platzieren. Speichern Sie beispielsweise eine „Luxus en Suite“-Zimmereinrichtung, die aus einem Schlafzimmer mit angrenzendem Badezimmer besteht und in der Sie bereits alle Objekte (Himmelbett, Luxuswanne, Großbild-TV usw.) genau platziert haben. Mit einer solchen Einrichtung eine ganze Etage zu füllen, ist einfach. Laden Sie einfach Ihre Einrichtung und „stempeln“ Sie jedes Zimmer an die gewünschte Stelle.

3.03 TOOL-RAD

Die Schaltflächen für Einrichtungen und Objekte befinden sich auf dem Tool-Rad in der linken unteren Ecke des Bildschirms. Im Folgenden werden die entsprechenden Symbole erläutert.



15


- 1. Blickwinkel** - Mit diesen drei Schaltflächen wird die Kameraansicht gewechselt (s. Kapitel 3 – Die drei Blickwinkel).
- 2. Gästeliste** – Hier erhalten Sie Informationen über Ihre Gäste (Schnell Taste F6).
- 3. Mitarbeiterliste** – Hier erhalten Sie Informationen über Ihre Mitarbeiter (Schnell Taste F7).
- 4. Raum- und Ausstattungsliste** – Hier erhalten Sie Informationen über die Räume des Hotels (Schnell Taste F8).
- 5. Symbolleiste öffnen/schließen** – Hier können Sie das Tool-Rad öffnen oder schließen.
- 6. Nachrichtenprotokoll** – Hier wird eine Liste von Bildschirm-Nachrichten angezeigt, die sich auf den Betrieb Ihres Hotels beziehen.
- 7. Minikarte** – Hier sind die derzeitigen Etagen Ihres Hotels von oben nach unten dargestellt. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf einen beliebigen Punkt der Karte, um sich diesen Ort direkt anzusehen.
- 8. Hotel eröffnen/schließen** – Mit der „Hotel eröffnen“-Schaltfläche  öffnen Sie Ihr Hotel für Gäste. Sobald ein Hotel eröffnet ist, wird diese Schaltfläche durch die „Wegen Renovierung geschlossen“-Schaltfläche  ersetzt. Mit dieser können Sie Ihr Hotel temporär schließen, wenn größere Umbauten erforderlich sind.
- 9. Videokamera** - Diese Einstellung nimmt ein Video aus Ihrem aktuellen Blickwinkel auf (s. Kapitel 3 – Fotos und Videos aufnehmen und ansehen).
- 10. Fotoapparat** - Hier können Sie ein Foto der aktuellen Szene in Ihrem Hotel machen und das Bild im Fotoalbum speichern (Schnell Taste P).
- 11. Fotoalbum** - Dies dient als Ablage für alle aufgenommenen Bilder und Videos Ihres Spiels (s. Kapitel 3 – Fotos und Videos aufnehmen und ansehen).
- 12. Menü Objekt, Textur und Raum** - Hier öffnen Sie die untere Symbolleiste, über die Sie Objekte, Texturen und Räume für Ihr Hotel auswählen und ändern können (s. Kapitel 3 – Festlegen einer Einrichtung).

- 13. Wände zeigen/verbergen** - Mit diesen drei Schaltflächen können Sie Wände verbergen  (Schnell Taste R), nur die Rückwand anzeigen  (Schnell Taste T) und alle Wände anzeigen  (Schnell Taste Y).



Experimentieren Sie mit den unterschiedlichen Möglichkeiten, um die Platzierung von Objekten zu erleichtern.

3.04 UNTERE SYMBOLLEISTE

Mithilfe der unteren Symbolleiste neben dem Tool-Rad können Sie die Innenräume Ihres Hotels verändern. Sie haben die Möglichkeit, Ihrem Hotel Räume hinzuzufügen, Objekte in Räumen zu platzieren und die Textur der Wände vielfältig zu gestalten. Um die untere Symbolleiste zu öffnen, wählen Sie einfach eine Etage Ihres Hotels aus und drücken dann die Menü-Schaltfläche Objekt, Textur und Raum .



3.05 FESTLEGEN EINER EINRICHTUNG

Räume und Einrichtungen hinzufügen



Einrichtungsmenü

Um eine Einrichtung (oder einen Raum) festzulegen, wechseln Sie zunächst in die Innenansicht und wählen die Etage aus, auf der Sie die Einrichtung erstellen möchten. Wählen Sie in der unteren Symbolleiste „Raum“ aus, um das **Einrichtungsmenü** zu öffnen.




Die Schaltflächen im linken Fenster stellen die verschiedenen Einrichtungsklassen dar. Von oben nach unten gibt es das Gästezimmer, das Restaurant, das Café, die Bar, den Wellness-Club, das Business-Center, die Spielhalle, die Billardhalle, das Schwimmbad, die Bibliothek, die Konditorei, den Juwelier, den Souvenir- sowie den Elektronikladen.

Wählen Sie Ihre gewünschte Einrichtungskategorie durch Klicken auf die entsprechende Schaltfläche. Neben dem Einrichtungsmenü öffnet sich sofort ein neues Fenster. Wenn für diese Kategorie noch keine Einrichtungen festgelegt sind, wird lediglich die Schaltfläche Neuer Raum angezeigt (außer in einigen Szenarien). Wenn Sie bereits andere Einrichtungen festgelegt haben, werden diese angezeigt.

Wählen Sie die Schaltfläche Neuer Raum aus und halten Sie die linke Maustaste auf dem Boden der Etage gedrückt. Ziehen Sie dann den Raum in die gewünschte Größe. Beobachten Sie dabei das Rechteck, das beim Ziehen der Maus entsteht. Wenn es rot ist, kann der Raum nicht erstellt werden – entweder ist die Einrichtung zu klein oder sie überschneidet sich mit einer bestehenden Einrichtung, einer Wand oder einem Objekt. Achten Sie immer auf die Nachrichten oben auf dem Bildschirm. Sie sagen Ihnen genau, wo der Fehler liegt. Wenn das Rechteck blau wird, können Sie die Maustaste loslassen und das Zimmer wird erstellt. Eine neue Schaltfläche mit dem Standardnamen der Einrichtungsklasse (z. B. Gästezimmer 1) wird dann dem Fenster neben dem Einrichtungsmenü hinzugefügt. Dies ist Ihr Einrichtungsstempel für dieses Zimmer. Sie können ihm über die Schaltfläche Umbenennen einen anderen Namen geben. Durch Auswählen Ihres neuen Einrichtungsstempels können Sie Kopien des erstellten Zimmers platzieren und so beispielsweise eine ganze Etage mit Gästezimmern füllen. Jede Änderung, die Sie in einem dieser Zimmer vornehmen, wie eine Änderung der Größe oder der enthaltenen Objekte, betrifft auch alle anderen Zimmer dieses Typs. Wenn Sie also einem Gästezimmer ein neues Möbelstück hinzufügen, müssen Sie dies nur einmal tun (und nicht in jedem einzelnen Zimmer mit der gleichen Einrichtung).


Raum vergrößern/verkleinern, verschieben & entfernen




Wählen Sie die Schaltfläche Raumgröße anpassen/Raum verschieben , aus, um die Größe eines bereits erbauten Raumes zu verändern. Wählen Sie dann in der Hauptansicht den Raum aus, den Sie anpassen möchten. Ziehen Sie ein beliebiges der grünen Felder, die in den Ecken des Raums

18

erscheinen. Denken Sie daran, dass Sie nicht nur die Größe des aktuellen Raums verändern, sondern die Größe ALLER Räume mit diesem Einrichtungsamen (z. B. Gästezimmer 1). Dementsprechend kann das Rechteck rot bleiben, obwohl die aktuelle Veränderung machbar erscheint. Dies bedeutet, dass andere Zimmer mit derselben Einrichtung wegen räumlicher Einschränkungen nicht auf die neue Größe geändert werden können.

Um einen Raum zu verschieben, wählen Sie die Schaltfläche Raumgröße anpassen/Raum verschieben , und dann den betreffenden Raum aus. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Raum und bewegen Sie den Cursor zum neuen Standort. Die Einrichtung folgt Ihrem Cursor. Wenn Sie mit dem gewählten Standort zufrieden sind, führen Sie zum Platzieren den Linksklick aus.

Um einen Raum zu entfernen, wählen Sie die Schaltfläche Raum löschen , aus und doppelklicken Sie dann auf den Raum, den Sie löschen möchten. Bitte beachten Sie, dass dadurch einzelne Räume entfernt werden. Wenn Sie eine Einrichtung und somit alle Räume mit dieser Einrichtung löschen möchten, können Sie die Schaltfläche der entsprechenden Einrichtung auswählen und auf die Schaltfläche Entfernen klicken. Es erscheint ein Pop-up-Fenster, in dem Sie die Aktion bestätigen können.

Nebenräume hinzufügen

Einige Einrichtungsarten ermöglichen die Erstellung einer weiteren Einrichtung innerhalb der ersten. Ein Beispiel dafür ist die Gästezimmer-Einrichtung – innerhalb des Gästezimmers kann eine Badezimmereinrichtung festgelegt werden. Wenn Sie sehen, dass sich die Raum-Schaltfläche neben dem Objekt- und Textur-Menü befindet, können Sie für die aktuelle Einrichtungsart einen Nebenraum bauen.

PROBLEMLÖSUNG: ICH KANN KEINE NEUE EINRICHTUNG HINZUFÜGEN

Wenn Ihnen das Platzieren einer Einrichtung Probleme bereitet, kann das folgende Ursachen haben:

- Es ist nicht genug Platz vorhanden.
- Der gewünschte Ort für die Einrichtung blockiert eine vorhandene Einrichtung, eine Wand oder ein anderes Objekt.
- Sie haben nicht genug Geld.



19


Einrichtungen gestalten

Ein Doppelklick auf eine Einrichtung öffnet ein Detail-Menü, über das Sie die Merkmale des Raums ändern können (wie Preise, Anzahl der Mitarbeiter oder die Qualität der Zahnpasta). So können Sie Ihrer Einrichtung den letzten Schliff geben, um die Qualität und die Anziehungskraft auf Gäste zu steigern. Im Abschnitt Zugriff auf Raum- und Ausstattungsdetails finden Sie dazu weitere Informationen.

Sie können auch Beschwerden und Wünsche Ihrer Gäste oder den Finanzbericht von Räumen ansehen (s. Kapitel 5 – Kundenzufriedenheit erreichen). Einige Objekte, zum Beispiel Fernseher, können ebenfalls individuell eingestellt werden (s. Kapitel 3 – Objektgestaltung).

3.06 OBJEKTE PLATZIEREN

Objekte hinzufügen

Wenn Sie eine Einrichtung festgelegt haben, werden Sie Objekte wie Stühle und Betten hinzufügen und vielleicht auch die Tapeten an den Wänden ändern wollen. Wählen Sie hierzu zunächst die Einrichtung aus, die Sie bearbeiten möchten, indem Sie mit der linken Maustaste auf den Boden klicken. Wählen Sie dann im Tool-Rad die Schaltfläche Objekt-, Textur- und Raumenü  um die untere Symbolleiste zu öffnen. Wählen Sie in dieser Symbolleiste die Schaltfläche Objekt aus, um das Objektmenü zu öffnen.

Im Objektmenü finden Sie eine Liste aller Objekte, die für den Raum/die Einrichtung in Frage kommen und die Sie auswählen und platzieren können. Im Textur-Menü können Sie den Boden, die Wände und die Decke des Raums auswählen. Um ein Objekt zu platzieren, wählen Sie es im Objektmenü aus und bewegen den Cursor an die gewünschte Position. Halten Sie die linke Maustaste gedrückt und schieben Sie die Maus entweder nach oben, unten, links oder rechts, um das Objekt auszurichten.

Wenn das Rechteck unter dem Objekt blau ist, können Sie den Gegenstand durch einen Linksklick an dieser Position aufstellen. Wenn es rot sein sollte, ist die Platzierung dort nicht möglich. Achten Sie immer auf die Nachrichten oben auf dem Bildschirm. Sie sagen Ihnen genau, warum ein Objekt nicht an einer bestimmten Stelle platziert werden kann. Wenn Sie das aktuell ausgewählte Objekt doch nicht platzieren möchten, entfernt ein Rechtsklick es wieder vom Cursor.



PROBLEMLÖSUNG: ICH KANN KEINE NEUEN OBJEKTE HINZUFÜGEN

Wenn Ihnen das Platzieren von Objekten Probleme bereitet, könnte dies folgende Ursachen haben:

- Kleinere Objekte wie Telefone oder kleine Vasen müssen auf anderen Objekten wie Tischen platziert werden, wie im echten Leben auch.
- Vielleicht stimmt die Ausrichtung nicht. Einige Objekte, wie zum Beispiel Waschbecken, müssen mit ihrer Rückseite an einer Wand platziert werden. Fenster sind nur an Außenwänden möglich.
- Es gibt nicht genug Platz für das Objekt.
- Die interaktiven Standorte des Objekts sind blockiert. Diese Standorte sind grün angezeigt und stellen den Standort von Mitarbeitern oder Gästen dar, wenn sie mit dem Objekt interagieren.
- Sie haben nicht genug Geld.

Manche Objekte müssen von einem Hotelmitarbeiter bedient werden. Diese Objekte werden mit dem entsprechenden Mitarbeiter platziert, wenn Ihr Hotel eröffnet ist. Bei der Platzierung eines Empfangsschalters wird beispielsweise automatisch ein Rezeptionsmitarbeiter hinzugefügt. Dadurch müssen Sie keine Mitarbeiter einstellen und den entsprechenden Objekten zuweisen.

Beachten Sie auch, dass der Stil der verfügbaren Möbel je nach Art des Hotels variiert. Ein klassisches Stadthotel wird beispielsweise nicht so eingerichtet werden können wie ein modernes Stadthotel. Für klassische Hotels sind lediglich traditionelle Möbel verfügbar, während moderne Hotels zu zeitgenössischen Designs tendieren.

Eine Möglichkeit, Objekte schnell im Hotel zu platzieren, ist das Kopieren eines bereits platzierten Objekts. Halten Sie die Alt-Taste gedrückt und klicken Sie mit der linken Maustaste auf das platzierte Objekt, das Sie kopieren möchten. Eine Kopie des Objekts heftet sich sofort an Ihren Cursor und Sie können sie wie jedes andere Objekt platzieren.

Wenn Sie ein Objekt aus dem Objektmenü auswählen (und es dann an Ihrem Cursor „hängt“), können Sie durch Drücken der [und]-Tasten auch noch alle anderen verfügbaren Objekte durchlaufen.



Objekte verschieben und entfernen

Um erstellte Objekte an einen anderen Standort zu bewegen, wählen Sie die Schaltfläche Objekt umstellen und dann das entsprechende Objekt aus. Ziehen Sie das Objekt an den gewünschten Ort und richten Sie es aus.

Um ein erstelltes Objekt zu entfernen, wählen Sie die Schaltfläche Objekte entfernen und doppelklicken Sie dann auf das Objekt, das Sie entfernen möchten

3.07 OBJEKTE GESTALTEN

Wie Einrichtungen können Objekte über die Einstellung von Merkmalen individuell gestaltet werden. Haben Sie beispielsweise einen Fernseher platziert, können Sie über einen Doppelklick auf das Objekt das Objektdetail-Menü aufrufen. Hier können Sie auswählen, was der Fernseher zu bieten hat (Kabelfernsehen, Videospiele usw.). Indem Sie Objekten Funktionen von hoher Qualität hinzufügen, steigern Sie die Attraktivität des Raums für potenzielle Gäste.

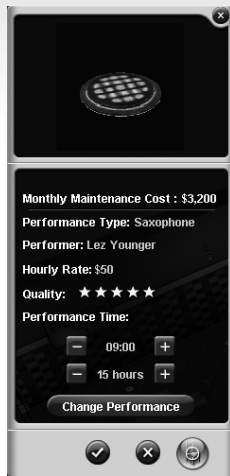


Die folgende Liste zeigt alle Objekte, die individuell gestaltet werden können :

Welches Objekt?	Welcher Standort?	Auswahl
Fernseher	Gästezimmer	Es können Kabel- oder Satellitenfernsehen sowie Filme und Videospiele auf Wunsch ausgewählt werden, um Gästen gute Unterhaltung auf ihrem Zimmer zu gewährleisten.
Computer	Computerraum im Business-Center	Für die Geschwindigkeit der Internetverbindung gibt es im Computerraum-Detailmenü folgende Einstellungsoptionen: keine, geringe, mittlere, hohe und ultrahohe Geschwindigkeit.
Lampen	Jeder Raum	Durch einen Doppelklick auf eine platzierte Lampe kann die Helligkeit und der Radius jedes Lampentyps über das Beleuchtungs-Detailmenü geändert werden.
Empfangsschalter (für das Business-Center)	Business-Center	Für eine höhere Attraktivität des Business-Centers können beliebig viele der folgenden Serviceleistungen ausgewählt werden: Brief- und Paketversand, Kurierdienst, Dolmetsch- und Übersetzungsservice und Büroservice.
Rezeptionen	Lobby	Legen Sie die Anzahl der Rezeptionsmitarbeiter und den Aufgabenbereich der Rezeption fest – Empfang, Kasse, Information oder Portier.
Lobby-Türen	Eingang zur Lobby	Passen Sie die Türen dem Stil Ihres Hotels an.
Bilder und Fotografien	In den meisten Räumen	Stellen Sie die Höhe, in der das Bild hängt, sowie die Darstellung des Motivs ein.
Fitnessgeräte	Wellness-Club	Ändern Sie die Farbe einiger Fitnessgeräte nach Ihren Wünschen.
Badezimmerausstattungen	Badezimmer	Ändern Sie die Farbe der Toilettenbecken, um die Badezimmer ansprechend zu gestalten.



Das gewisse Extra für Ihr Hotel



Eins der originelleren Objekte, die Sie in Ihrem Hotel platzieren können, ist die Bühne. Mit einer Bühne können Sie Künstler zur Unterhaltung Ihrer Gäste engagieren. Eine Bühne kann nur an bestimmten Standorten im Hotel platziert werden: in der Lobby, im Restaurant, im Café und in der Bar. Es gibt verschiedene Arten von Bühnen und nicht alle sind von Anfang an verfügbar. Einige müssen sogar über das „Objekte freischalten“-Interface freigeschaltet werden (s. Kapitel 4 – 100%ige Kundenzufriedenheit und Freischalten von Objekten).


Auf der Bühne können im Spiel folgende Auftritte stattfinden: Klavier, Violoncello, Saxofon, Jazzband, Rockband und Country Music. (Anmerkung: Jazz- und Rockbands benötigen besondere Bühnen, die freigeschaltet werden müssen.) Um einen Live-Künstler zu engagieren, doppelklicken Sie auf eine Bühne, um das Detailfenster anzuzeigen, und wählen Sie dann die Schaltfläche **Vorstellung ändern**.

Es erscheint ein neues Fenster, in dem Sie eine Auswahl von Künstlern sehen, die Sie engagieren können. Sie sehen auch die Qualität ihrer Vorstellung und die Kosten pro Stunde. Wenn Sie einen Künstler ausgewählt haben, können Sie im Detailfenster der Bühne den Auftrag genauer festlegen, beispielsweise die Anfangszeit und die Dauer der Vorstellung.




24

3.08 TEXTUREN ÄNDERN

Sie können das Aussehen eines Raums durch Veränderung der Böden, der Wände und der Decke gestalten. Der Effekt ist so, als ob Sie einen neuen Teppich verlegen, die Wände neu tapezieren oder die Decke neu streichen würden. Zu einer Änderung der Textur wählen Sie zunächst die Einrichtung aus, die Sie verändern möchten, indem Sie mit der linken Maustaste auf den Boden klicken. Wählen Sie dann die Schaltfläche Objekt-, Textur- und Raumenü  im Tool-Rad aus, um die untere Symbolleiste zu öffnen. Wählen Sie dort die Schaltfläche Textur aus, um das Textur-Menü zu öffnen.



Textur-Menü

Wählen Sie den gewünschten Texturbereich aus (z. B. „Boden“), um die verfügbaren Texturarten anzuzeigen. Klicken Sie zur Auswahl einer Textur mit der linken Maustaste darauf. Die Textur wird dem Raum hinzugefügt. Wenn Sie Textur-Sets  auswählen, sehen Sie verschiedene Zusammenstellungen von Texturen, die bereits aufeinander abgestimmt sind.


Sie können sich die verfügbaren Texturen auch ansehen, während Sie das Innere des Hotels inspizieren. Dazu können Sie die folgenden Tastenkombinationen verwenden :

- D & F Ändert die Textur-Sets der gewählten Einrichtung oder der Lobby
- Z & X Ändert die Wandtextur der gewählten Einrichtung oder der Lobby
- C & V Ändert die Bodentextur der gewählten Einrichtung oder der Lobby
- B & N Ändert die Deckentextur der gewählten Einrichtung oder der Lobby



25

Standard-Texturen ändern

Bei der Erstellung einer neuen Einrichtung wird jeweils eine Standard-Textur verwendet. Diese Standard-Texturen für die Wände, Decken und Böden können Sie über das Optionsmenü festlegen, das Sie über die Schaltfläche Optionsmenü  in der oberen Symbolleiste öffnen. Um die Standard-Texturen zu ändern, wählen Sie einfach den Raumtyp aus, für den Sie neue Standard-Texturen festlegen wollen, und entscheiden sich dann für Ihre persönliche Gestaltung der Decke, des Bodens und der Wände für diesen Raumtyp. Alternativ können Sie auch einen von Ihnen erstellten Raum auswählen und die Taste „U“ drücken. Das Spiel benutzt die Texturen dieses Raums dann automatisch als Standard für diesen Raumtyp.

3.09 EINRICHTUNGEN SPEICHERN & LADEN

Sobald Sie Ihre Einrichtung(en) festgelegt und platziert haben, können Sie sie zur Benutzung in weiteren Hotels speichern. Drücken Sie die Taste **F11**, um in das **Einrichtung speichern-Menü** zu gelangen. Hier können Sie in einem Drop-down-Menü entscheiden, ob Sie alle Einrichtungen (des aktuellen Hotels) oder eine einzelne Einrichtung speichern möchten.





Drücken Sie **F12**, um in das **Gespeicherte Einrichtung laden-Menü** zu gelangen. Im Drop-down-Menü sehen Sie alle gespeicherten Einrichtungen bzw. einzelne gespeicherte Einrichtungstypen. Nach dem Laden erscheint der Name der Einrichtung im Fenster der Einrichtungsstempel, über das Sie sie auswählen und anwenden können.

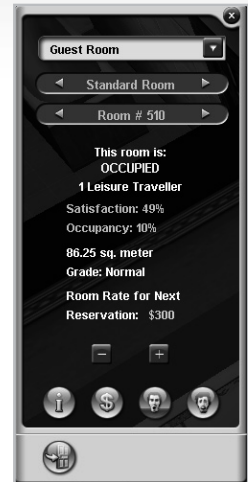


3.10 ZUGRIFF AUF RAUM- UND AUSSTATTUNGSDetails

Wenn Sie einen Raum oder eine besondere Ausstattung gebaut haben, können Sie mit einem Doppelklick auf den Boden das Detailmenü aufrufen.

Die beiden außen liegenden Symbole führen zu den Bereichen **Information** und **Wünsche** im Detailmenü des Raums.

Über die vier Symbole unten können Sie, von links nach rechts, auf **Allgemeine Informationen** , **Finanzen** , **Beschwerden**  und **Wünsche**  im Detailmenü zugreifen. Über den Tab Informationen für ein Gästezimmer (links) können Sie beispielsweise den Zimmerpreis ändern und die Kundenzufriedenheit sehen. Mit den Links/Rechts-Pfeilen können Sie zwischen den verschiedenen Gästezimmertypen (wenn Sie mehr als eins festgelegt haben) und den einzelnen dazugehörigen Räumen wechseln. Über das Drop-down-Menü oben im Fenster gelangen Sie zu den verschiedenen Einrichtungsklassen, die in Ihrem Hotel vorhanden sind. Die Detailmenüs sind allgemein für alle Klassen identisch, bis auf einige klassenspezifische Sonderoptionen (z. B. Anpassung der Mitarbeiterzahl im Restaurant oder des Eintrittspreises für den Wellness-Club).



Beachten Sie: Wenn Sie den Zimmerpreis ändern, tritt diese Änderung erst bei Neureservierungen des Zimmers in Kraft. Gäste, die ihre Reservierung vor der Preisänderung getätigt haben, zahlen den alten Preis. Dies ist der Grund dafür, warum Sie nach einer solchen Preisanpassung nicht sofort eine Änderung Ihres Einkommens feststellen werden.

Anmerkungen Ihrer Gäste finden Sie in zwei Bereichen: unter dem **Wünsche**-Tab und dem **Beschwerden**-Tab. Die Anzahl der **Beschwerden** und **Wünsche** Ihrer Gäste sehen Sie an der Farbgebung des Tab-Symbols. Rot steht für Beschwerden, gelb für die Wünsche Ihrer Gäste. Je mehr Farbe in den Tab-Symbolen zu sehen ist, desto mehr Beschwerden oder Wünsche bestehen, mit denen Sie sich auseinandersetzen müssen. Sie können mit einem Linksklick





auf die Schaltfläche **Raum- & ausstattungsliste** (Schnelltaste F8) im Tool-Rad auch auf eine Liste aller verfügbaren Räume und Ausstattungen zugreifen. Dort werden die jeweiligen Profite und die Kundenzufriedenheit angezeigt. In dieser Liste können Sie Räume auswählen, um das entsprechende Detailmenü anzuzeigen.



Zimmer reservieren, **wird Ihr Hotel keine Gäste haben**, solange Sie keinen Empfangsschalter in Ihrem Hotel haben. Die Kasse wird benötigt, damit die Gäste vor ihrer Abreise die Rechnung begleichen können. Ohne Kasse reisen die Gäste ab, ohne zu bezahlen! Die anderen beiden Rezeptionsobjekte, Information und Portier, sind optional und bieten Sonderfunktionen, die den Service in Ihrem Hotel verbessern.

3.11 AUSSTATTUNGSMÖGLICHKEITEN

Einige Ausstattungen erfordern zusätzliche Räume oder Objekte, die in der Haupteinrichtung festgelegt werden müssen, damit sie wie gewünscht funktionieren. Unten finden Sie eine Liste aller verfügbaren Räume und Ausstattungen mit Details über ihre optionalen oder notwendigen Nebenräume und Objekte.

Lobby

Die Lobby ist der einzige Bereich eines Hotels, der nicht hinsichtlich der Einrichtung festgelegt werden muss. Damit Ihr Hotel gewinnbringend läuft, sollten aber bestimmte Objekte in der Lobby vorhanden sein.

Ihre Lobby muss über einen **Empfangsschalter** und eine **Kasse** verfügen. Beide gehören zur Objektart „Rezeption“. Wenn Sie das erste Rezeptionsobjekt platzieren, wird es automatisch zum Empfang bestimmt. Ebenso wird das zweite platzierte Rezeptionsobjekt standardmäßig zur Kasse. Bitte beachten Sie, dass Sie die Funktion der Rezeption ändern können. Doppelklicken Sie einfach auf das Objekt und wählen Sie aus der Liste Empfang, Kasse, Information oder Portier aus.

Da die Rezeption der Ort ist, an dem Ihre Gäste einchecken oder



28

Gästezimmer

Gästezimmer sind offensichtlich notwendig – Ihre Gäste brauchen ein Zimmer während ihres Aufenthalts. Separate Schlafzimmer und ein Badezimmer sind optional.

Doppelklicken Sie auf das Badezimmer, um die Liste der Angebote zu sehen. Mit der Liste können Sie Ihre Serviceleistungen festlegen, indem Sie die Qualität und Verfügbarkeit der bereitgestellten Seife, des Shampoos, der Spülung, des Badeöls, der Zahnpasta und der Zahnbürste sowie des Föns einstellen.

Restaurant

Ein Restaurant ist optional, allerdings bietet es nicht nur Ihren Hotelgästen eine komfortable Speisemöglichkeit, sondern kann auch Besucher anlocken, die nicht in Ihrem Hotel übernachten. Ein Restaurant braucht eine **Küche**, Damen- und Herrentoiletten sind dagegen optional (s. Kapitel 5 – Aufbau eines erfolgreichen Restaurants).

Doppelklicken Sie auf das Restaurant, um das Detailmenü aufzurufen. Über das Menü können Sie die Anzahl der Restaurantleiter und Servicekräfte festlegen, die den Gästeansturm bewältigen sollen. Sie können auch die Qualität der Zutaten und die Preise auf einer Skala von 1 (am niedrigsten) bis 10 (am höchsten) einstellen.



29

Café

In einem Café können Ihre Gäste in gemütlicher und entspannter Atmosphäre eine Tasse Kaffee genießen. Damen- und Herrentoiletten sind optional.

Doppelklicken Sie auf das Café, um ins Detailmenü zu gelangen. Über das Menü können Sie die Anzahl der Servicekräfte ändern, die den Gästen zur Verfügung stehen. Sie können auch die Qualität der Getränke und die Preise auf einer Skala von 1 (am niedrigsten) bis 10 (am höchsten) einstellen.

Bar



Eine Bar zieht die gleiche Art von Kundschaft an wie das Restaurant. Damen- und Herrentoiletten sind optional.

Doppelklicken Sie auf die Bar, um ins Detailmenü zu gelangen. Über das Menü können Sie die Anzahl der Servicekräfte ändern, welche die Gäste bedienen. Sie können auch die Qualität der Getränke und die Preise auf einer Skala von 1 (am niedrigsten) bis 10 (am höchsten) einstellen.

Wellness-Club

Ein Wellness-Club bietet Übernachtungsgästen und anderen Besuchern die Möglichkeit, sich fit zu halten oder sich mit Schönheitskuren verwöhnen zu lassen. Der Club muss über Umkleieräume für Damen und Herren verfügen und mindestens mit einem der folgenden Angebote ausgestattet sein:

- **Kosmetiksalon** – Hier können Gäste Gesichts- und Schönheitsbehandlungen genießen.
- **Massageraum** – Hier erhalten Gäste entspannende medizinische Massagen.
- **Fitnessraum** – Dieser bietet verschiedene Fitnessgeräte zur körperlichen Ertüchtigung.
 - **Sauna** – Ein wohltemperierter Raum, der zur Reinigung und Entspannung dient.
 - **Baderaum** – Hier können gestresste Besucher belebende Wasserspiele genießen.
 - **Spezialdusche** – Hier schießt abwechselnd heißes und kaltes Wasser aus



30

einer besonderen Dusche, um die Poren zu reinigen.

- **Solarium** – Auf den Sonnenbänken bekommen die Gäste eine perfekte Urlaubsbräune.
- **Schallwellentherapie** – Hier finden Gäste durch eine Niedrigfrequenz-Geräuschtherapie die ultimative Entspannung.

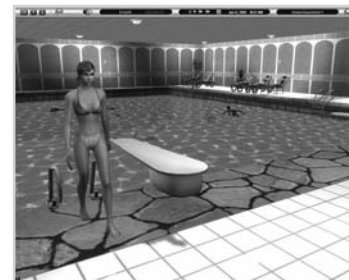


Außer für die Umkleieräume und die Toiletten muss für alle oben genannten Ausstattungen Eintritt oder eine Stundengebühr bezahlt werden. Die Preise können über das Raumdetail-Menü eingestellt werden. (Dies erscheint durch einen Doppelklick auf den Boden des Raums.)

Schwimmbad

Ein Schwimmbad bietet Ihren Gästen die Möglichkeit, am Pool zu entspannen oder eine Runde zu schwimmen. **Es muss über Umkleieräume für Damen und Herren und über Toiletten verfügen.**

Doppelklicken Sie auf die Schwimmbad-Einrichtung, um auf das Detailmenü zuzugreifen und den Eintrittspreis einzustellen.



Business-Center

Ein Business-Center macht Ihr Hotel auch für Geschäftsreisende attraktiv. Das Center muss über mindestens einen der folgenden Nebenräume verfügen, um zu funktionieren: einen **Konferenzraum**, einen **Computerraum** oder eine **Geschäftsführer-Lounge**.

Die Benutzung des Konferenzraums und der Geschäftsführer-Lounge kosten eine Pauschalmiete, während für den Computerraum auf



31

Stundenbasis bezahlt wird. Doppelklicken Sie auf die Einrichtung eines Raums, um auf das jeweilige Detailmenü zuzugreifen und die Gebühren anzupassen.

Für den Konferenzraum und die Geschäftsführer-Lounge können Sie im Detailmenü festlegen, ob die Räume über einen drahtlosen Breitband-Internetanschluss verfügen. Für den Computerraum können Sie auch die Verbindungsgeschwindigkeit fürs Internet einstellen, wobei keine, niedrige, mittlere, hohe und ultrahohe Geschwindigkeit zur Auswahl stehen. Beachten Sie, dass die Betriebskosten für den Raum vom ausgewählten Internet-Service beeinflusst werden.

Doppelklicken Sie auf einen Empfangsschalter im Business-Center, um folgende zusätzliche Serviceleistungen einzustellen:

- Brief- und Paketversand
- Kurierdienst
- Dolmetsch- und Übersetzungsservice
- Büroservice

Je mehr Leistungen Sie auswählen, desto attraktiver wird Ihr Business-Center für potenzielle Gäste – und desto höher sind die Betriebskosten.

Spielhalle

Die Spielhalle bietet Gästen verschiedene Unterhaltungsmöglichkeiten wie Darts, Videospiele und einen Flipper. Es sind keine zusätzlichen Nebenräume erforderlich. Doppelklicken Sie auf den Raum, um das Detailmenü aufzurufen und den Eintrittspreis festzulegen.

Billardhalle

Auch die Billardhalle dient zur Unterhaltung der Gäste. Sie können Pool- und Snooker-Tische aufstellen, damit für alle Billard-Begeisterte etwas dabei ist. Doppelklicken Sie auf den Raum, um das Detailmenü aufzurufen und den Eintrittspreis festzulegen.



32

Bibliothek

Ein Rückzugsort zum Nachdenken und Lesen. Es sind keine zusätzlichen Nebenräume erforderlich.

Doppelklicken Sie auf den Raum, um das Detailmenü aufzurufen und den Eintrittspreis festzulegen.

Konditorei

In der Konditorei finden Ihre Gäste eine breite Auswahl von Broten, Kuchen und anderem köstlichen Gebäck. Es sind keine zusätzlichen Nebenräume erforderlich. Doppelklicken Sie auf den Raum, um das Detailmenü aufzurufen und die möglichen Einkaufsrabatte festzulegen.

Juwelierladen

Ein äußerst einträglicher Laden, in dem Gäste Schmuck erstehen können. Es sind keine zusätzlichen Nebenräume erforderlich. Doppelklicken Sie auf den Raum, um das Detailmenü aufzurufen und die möglichen Einkaufsrabatte festzulegen.

Souvenirladen

Hier können Gäste Souvenirs, Kitsch und Erinnerungen an ihren Hotelaufenthalt erwerben. Es sind keine zusätzlichen Nebenräume erforderlich. Doppelklicken Sie auf den Raum, um das Detailmenü aufzurufen und die möglichen Einkaufsrabatte festzulegen.




Elektronikladen






Ein Laden, der eine breite Auswahl von Elektrogeräten und Computern anbietet. Es sind keine zusätzlichen Nebenräume erforderlich. Doppelklicken Sie auf den Raum, um das Detailmenü aufzurufen und die möglichen Einkaufsrabatte festzulegen.



33

3.12 AUßENANLAGEN

Das Konzept der Ausstattungen wurde um Außenausstattungen erweitert, mit denen Sie die Außenanlagen des Hotels gestalten können. Auf diese Ausstattungen können Sie über die Schaltfläche Bau-Menü  zugreifen, während Sie sich in der Außenansicht befinden.

Über die entsprechende Schaltfläche wird das Bau-Menü aufgerufen. Hier können Sie auswählen, was Sie Ihrer Hotelanlage hinzufügen möchten: eine Parkanlage , einen Außenpool , und/oder eine Kletterwand . Neben den Ausstattungsschaltflächen befinden sich zwei andere „Änderungsschaltflächen“, mit denen Sie die Anlage verschieben/drehen  oder direkt wieder entfernen  können.

Anmerkung: Sie sollten bedenken, dass Sie Außenanlagen ebenso wie ein Hotel nur auf Land bauen können, das Sie bereits besitzen.

Parkanlagen



Parks ermöglichen Ihren Gästen, frische Luft zu schnappen und einen entspannten Spaziergang in gepflegten Grünanlagen zu genießen. Damit Ihr Park auch ein Erfolg wird, sollten Sie sich genau überlegen, wo Sie die Parkwege anlegen. Die Gäste bewegen sich innerhalb des Parks nur auf den Wegen. Ein gut durchdachtes Wegenetz stellt sicher, dass sich Ihre Gäste frei

bewegen und den gesamten Park genießen können.

Es gibt auch viele verschiedene Pflanzen, Skulpturen und andere Parkobjekte, mit denen Sie Ihren Park verschönern können. Sehen Sie sich die Objekte-Bibliothek in Ruhe an und lassen Sie Ihrer Kreativität freien Lauf, um den idealen Park für Ihr Hotel zu gestalten.




Kletterwand

Mit einer Kletterwand in den Außenanlagen wird Ihr Hotel für die Gäste zum aufregenden Erlebnis.

Wie für jede Ausstattung und jeden Service in Ihrem Hotel müssen Gäste bezahlen, um die Kletterwand nutzen zu können. (Es sei denn, Sie sind äußerst großzügig.) Doppelklicken Sie auf die Ausstattung, um das Detailfenster aufzurufen und die Preise anzupassen.

Außenpool

Pools gehören in Hotels einfach dazu, um den Gästen Entspannung und Spaß im kühlen Nass zu bieten. Bei Hotel Gigant 2 können Sie die Größe, die Form und den Stil der von Ihnen erbauten Pools bestimmen.



Wählen Sie zum Bau eines Pools einfach den gewünschten Typ, die Form und den Stil der Poolplatten im Pool-Menü aus (ein Unterpunkt des Bau-Menüs) und legen Sie sie auf eine leere Fläche Ihres Hotelgrundstücks. Falls Sie einen Fehler gemacht haben und das Aussehen des Pools ändern möchten, entfernen Sie die verlegten Platten einfach über die Entfernen-Schaltfläche  mit der Sie zum Aktion löschen-Modus gelangen, wo Sie die zu entfernenden Platten auswählen können.

Wie für die Parkanlage gibt es auch für den Außenpool eine Vielzahl besonderer Objekte und Ausstattungen, die hinzugefügt werden können. Dies beinhaltet Sicherheitsobjekte wie Leitern, Rutschen, Poolbeleuchtung, Wellenmaschinen, Sprungbretter und Sitze für Rettungsschwimmer sowie Freizeitobjekte wie Sonnenliegen und Wellness-Pools




Beachten Sie: Gäste werden den Pool erst benutzen, wenn es im Poolbereich auch Umkleideräume gibt.











3.13 DAS HOTEL ERÖFFNEN UND SCHLIEßEN

Wenn Sie alle Ihre Räume festgelegt und alle Objekte Ihrer Wahl platziert haben, können Sie Ihr Hotel offiziell eröffnen. Klicken Sie dazu einfach auf die Schaltfläche **Hotel eröffnen**  die sich unten rechts auf dem Tool-Rad befindet. Das Hotel wird damit automatisch für den Gästebetrieb eröffnet. Wenn Sie größere Umgestaltungen an den Räumen oder Ausstattungen durchführen möchten, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Schaltfläche **Wegen Renovierung geschlossen**  (Diese ersetzt die Schaltfläche "Hotel eröffnen", sobald Sie das Hotel in Betrieb genommen haben.) Sie befindet sich rechts unten auf dem Tool-Rad.

3.14 FOTOS UND VIDEOS AUFNEHMEN UND ANSEHEN

Mit dem **Fotoapparat**  (Schnelltaste P) und der **Videokamera**  auf dem Tool-Rad können Sie Szenen in Ihrem Hotel fotografieren oder auf Video aufzeichnen. Die Bilder und Videos werden im **Fotoalbum**  gespeichert, das sich ebenfalls auf dem Tool-Rad befindet.

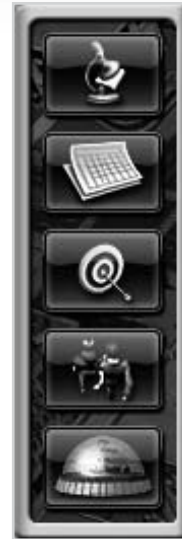
Wenn Sie das Videokamera-Tool auswählen, öffnet sich ein kleines Aufnahme-Fenster mit drei Schaltflächen, die Sie für die Aufnahme verwenden können: Aufnahme , Stopp  und eine Umschalttaste zum Ein-  oder Ausschalten . Ihr Video wird automatisch im Fotoalbum gespeichert, sobald Sie während einer Aufnahme die Stopp-Taste drücken.


Über die Schaltfläche Fotoalbum können Sie die Symbole unter dem Album benutzen, um alle Ihre Fotos anzusehen , Ihre aufgenommenen Videos zu sehen  Medien zu löschen  oder Bilder aus Ihrem Fotoalbum zu kopieren  und in Ihrem Ordner „Fotosammlung“ abzuliegen.



36

KAPITEL 4: BETRIEB DES HOTELS



Über die Schaltfläche Informationsbildschirm  in der oberen Symbolleiste können Sie auf verschiedene Informationen über Ihr Hotel und Ihr Unternehmen zugreifen. Dadurch wird auch eine seitliche Symbolleiste aufgerufen, die detaillierte Informationen über verschiedene Aspekte Ihrer Firma enthält. Im Folgenden finden Sie die Beschreibung der verschiedenen Kategorien der seitlichen Symbolleiste.

Détails de l'hôtel – Diese Option bietet detaillierte Informationen zu verschiedenen Aspekten eines bestimmten Hotels.

Firmeninformation – Hier finden Sie detaillierte Informationen über Ihr Unternehmen.

Wertungs- & Zielinformation – Hier sehen Sie Ihren Punktestand und Informationen über Ihre Ziele.

Marktforschung – Hier finden Sie heraus, warum Gäste sich für ein bestimmtes Hotel entscheiden.

100%ige Kundenzufriedenheit und Objekte freischalten – Hier schalten Sie besondere Belohnungsobjekte Ihrer überaus zufriedenen Gäste frei.

4.01 HOTELDETAILS



Dieser Bildschirm zeigt umfassende Informationen über das aktuell ausgewählte Hotel. Er ist in sieben Bereiche unterteilt (die jeweils durch einen Tab am oberen Rand des Fensters dargestellt sind): Raumstatus, Kundenzufriedenheit, Räume und Ausstattungen, Finanzberichte, Beschäftigungspolitik und Pauschalangebote.



37

Raumstatus

Über den Bildschirm Raumstatus können Sie die Zimmerpreise mit den Tasten +- ändern. Die beiden Diagramme unter der Raumliste zeigen die zukünftige und vergangene Belegungsrate aller Räume. Über die Drop-down-Filter können Sie die Zeitspanne der Diagramme einstellen und den Typ des angezeigten Gästezimmers auswählen.

Kundenzufriedenheit

Der Bildschirm Kundenzufriedenheit ist in zwei Bereiche unterteilt. Der erste Abschnitt zeigt die Zufriedenheitsbewertung und die Anzahl der Wünsche und Beschwerden für alle Gästezimmer an. Im zweiten Abschnitt sehen Sie die Zufriedenheitsbewertung für den Rest des Hotels. Nutzen Sie diese Informationen, um herauszufinden, welche Hotelbereiche von Ihren Gästen als unterdurchschnittlich empfunden werden.

Guest Room Layout	Customer Satisfaction	Number of Complaints	Number of Needs
Standard Room	49%	1	9
Superior Room	78%	1	3

Category	Customer Satisfaction	Weight
Lobby	53%	8%
Guest Room	59%	20%
Restaurant	91%	9%
Coffee Shop	81%	7%
Bar	69%	7%
Health Club	87%	10%
Business Center	64%	10%
Gaze Room	68%	3%
Billiard Room	87%	3%
Swimming Pool	68%	4%
Library	48%	2%
Outdoor facilities	0%	10%
Perception of the Hotel	0%	7%
OVERALL	58%	100%

Räume & Ausstattungen

Unter Räume & Ausstattungen sehen Sie eine Liste der Einrichtungen, sortiert nach ihrem Typ, sowie die Bilanz des aktuellen oder des letzten Monats. (Klicken Sie mit der linken Maustaste auf Aktueller Monat, um die Anzeige umzuschalten.)

38

Finanzberichte

Der Bildschirm Finanzberichte ermöglicht den Zugriff auf eine detailliertere Bilanz Ihres Hotels. Hier sehen Sie Gewinne und Verluste des letzten und des aktuellen Monats sowie Ihre Gesamtbilanz für das laufende Geschäftsjahr.

Beschäftigungspolitik


Der Bildschirm Beschäftigungspolitik bietet einen Überblick über die Durchschnittslöhne, die Servicequalität und die Anzahl der Mitarbeiter in Ihrem Hotel. Die Gehaltsangebote für potenzielle Mitarbeiter und Ausbildungskosten können mit den entsprechenden Tasten +- eingestellt werden.

Höhere Löhne ziehen neue Mitarbeiter an, die über bessere Service-Fähigkeiten verfügen, während ein höheres Budget für die Mitarbeiterausbildung zu verbesserten Fähigkeiten der bereits eingestellten Mitarbeiter führt.

Wenn Sie einen Mitarbeiter entlassen möchten, müssen Sie (per Doppelklick auf den Mitarbeiter) zum Detailmenü des entsprechenden Mitarbeiters gehen und diese Aktion dort ausführen. Nach der Entlassung wird automatisch ein neuer Mitarbeiter eingestellt. Wenn Sie allerdings eine Leitungs- oder Servicekraft aus der Bar oder dem Restaurant oder einen Mitarbeiter einer Rezeption entlassen, die mit mehr als zwei Personen besetzt ist, müssen Sie selbst für einen Ersatz sorgen. Die Servicequalität des neuen Mitarbeiters hängt von dem Gehalt ab, das Sie anbieten.

Die Uniformen Ihrer Mitarbeiter können Sie ebenfalls in diesem Bildschirm auswählen und anpassen. Ändern Sie dazu einfach mit den entsprechenden

Tasten, die Sie unten im Beschäftigungspolitik-Fenster finden, die Uniformzusammenstellung und die Uniformfarbe.

Total Number of Employees: 29	Average Salary: \$1,000
Average Service Quality: ★★★★★	Salary Offered to New Employees: 100% of market level
	Monthly Training Expenses per Employee: \$10
Staff Uniform Styles	
	
Uniform Set	Uniform Color

39

Werbung

Über den Bildschirm Werbung können Sie Werbekampagnen starten, die neue Gäste anziehen. Die Werbekampagne soll einen bestimmten Teil Ihres Hotels in der Öffentlichkeit bekannter machen, indem entsprechende Medien benutzt werden.

Klicken Sie zum Erstellen einer Werbekampagne einfach auf die **Schaltfläche Werbekampagne hinzufügen** und wählen Sie das Medium für die Kampagne aus. Sie haben die Auswahl zwischen Fernsehen, Radio, Zeitung, Zeitschrift, Internet und persönlichem Anschreiben. Wählen Sie dann aus den zwölf Möglichkeiten den Bereich aus, für den geworben werden soll: Hotel-Image, Hotelzimmer, eine Einrichtung (neun Möglichkeiten) oder ein Pauschalangebot. Eine Kampagne für das Hotel-Image zielt darauf ab, die allgemeine Wahrnehmung Ihres Hotels zu verbessern und es so für potenzielle Gäste attraktiver zu machen. (Beachten Sie dabei Folgendes: Die Wahrnehmung Ihres Hotels trägt zur allgemeinen Kundenzufriedenheit bei, die Sie unter „Kundenzufriedenheit“ über den Informationsbildschirm anzeigen können.) Die anderen Kampagnen konzentrieren sich darauf, die entsprechenden Bereiche für potenzielle Gäste anziehender zu machen. Sie können zum Beispiel Werbung für das Hotelrestaurant machen, um mehr Gäste zum Essen zu locken, oder preiswerte Pauschalangebote anbieten (siehe unten), um die Gästezahl des Hotels zu steigern.



Wenn Sie sich für ein Ziel der Kampagne entschieden haben, müssen Sie die Dauer und das Budget der Kampagne festlegen. Bedenken Sie, dass das Budget für die gesamte Dauer der Kampagne ausreichen muss – für lange Kampagnen brauchen Sie ausreichende finanzielle Mittel.

Wenn Sie Ihre Entscheidung getroffen haben, führen Sie einfach einen Linksklick auf die Schaltfläche Hinzufügen aus. Die neue Kampagne wird der Liste der aktuellen Kampagnen hinzugefügt.



40



Der Screenshot oben zeigt verschiedene Kampagnen, die verschiedene Werbemedien nutzen. Der Zeitrahmen der Kampagne steht in der Spalte „Dauer“. Die Länge des grünen Balkens zeigt, wie lange die Kampagne bereits andauert.

Pauschalangebote

Über den Bildschirm Pauschalangebote können Sie eine Kombination von Angeboten festlegen, die neue Gäste in Ihr Hotel locken sollen. Sie können sich beispielsweise dafür entscheiden, Rabatte für drei Übernachtungen in einem Gästezimmer zu gewähren, Frühstück und Eintritt zum Fitnessraum inklusive, und das Ganze als Pauschalpaket anbieten.

Um ein solches Paket festzulegen, wählen Sie die Schaltfläche **Neues Pauschalangebot** aus und geben einen Namen für das Angebot ein. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die Pauschalbereiche (Unterkunft, Restaurant usw.) und markieren Sie alles, was Sie Ihrem Angebot hinzufügen möchten. Stellen Sie die Preise, die Anzahl der Übernachtungen und alles Weitere ein, bis Sie mit Ihrem Paket zufrieden sind. Bitte beachten Sie, dass alle Einträge in Rot nicht gültig sind. (Der Grund dafür wird Ihnen links unten auf dem Bildschirm erläutert.)

Achten Sie genau auf die Zahlen unten auf dem Bildschirm, die den Preis und die **geschätzten Kosten** angeben. Der Preis (die erste Zahl) ist das, was ein Gast für das Angebot bezahlt. Die geschätzten Kosten sind dagegen die tatsächlichen Kosten pro Gast, die dem Hotel durch das Anbieten dieses Angebots entstehen.



41

4.02 FIRMENINFORMATION

Über die Schaltfläche Firmeninformation können Sie sich verschiedene Informationsbildschirme ansehen, die sich mit Ihrem gesamten Unternehmen befassen. Sie können zwischen den folgenden fünf Informationsfenstern wählen.



Firmenprofil – Diese Option zeigt Statistiken zu Ihrem Hotels an, z. B. die Anzahl der Räume, die durchschnittliche Raumbelagung usw.

Bilanz – Hier wird die Firmenbilanz für die folgenden drei Zeiträume angezeigt: aktueller Monat, letzter Monat und Geschäftsjahr.

Finanzgrafik – Hier werden Diagramme Ihrer Umsätze und Gewinne, das verfügbare Geld und Ihre Aktivposten über einen Zeitraum von 12 Monaten angezeigt.

Bankkredite – Nehmen Sie Kredite bei der Bank auf oder zahlen Sie sie ab. Benutzen Sie die Tasten +-, um die entsprechende Summe einzustellen.

Auszeichnungen – Hier werden Auszeichnungen angezeigt, die Ihr Hotel gewonnen hat.

4.03 WERTUNGS- & ZIELINFORMATION

Dieser Abschnitt zeigt Wertungs- und Zielinformationen und ist in drei Bereiche unterteilt.



Spielwertung

Der Bildschirm Spielwertung zeigt Ihre aktuelle Punktzahl in sechs Bereichen an: durchschnittliche Kundenzufriedenheit, durchschnittliche Hotelkategorie, monatlicher Umsatz, monatlicher Gewinn, Zielbonus und Zeitstrafe. Außer dem Zielbonus wird der prozentuale Einfluss jedes Bereichs auf die Gesamtpunktzahl nach einer internen Formel berechnet.



42

Die Summe dieser prozentualen Anteile bestimmt Ihre Gesamtpunktzahl im Spiel.

Ziele

Der Abschnitt Ziele (Schnelltaste F4) zeigt, welche der vorweg bestimmten Ziele der Kampagne oder des Zufallsspiels Sie bereits erreicht haben. Es gibt zwei Arten von Zielen: Hauptziele und Nebenziele. Das Erreichen von Nebenzielen ist zum Gewinnen des Spiels nicht notwendig, bringt aber Bonuspunkte. Die Hauptziele müssen innerhalb einer festgelegten Zeit erreicht werden. Dieses Zeitlimit sowie die bereits abgelaufene Zeit können Sie ebenfalls auf dem Ziele-Bildschirm sehen.

Szenario-Beschreibung

Der Bildschirm Szenario liefert einen kurzen Überblick über die Spielsituation sowie Hintergrundwissen zu Ihrer Aufgabe. Dieser Tab ist nur in den Schulungs- und Hotel Gigant-Kampagnen verfügbar.

4.04 MARKTFORSCHUNG

Auf dem Bildschirm Marktforschung (Schnelltaste F10) können Sie Meinungen und Kommentare Ihrer Hotelgäste einholen. Sie können eine beliebige Stadt auswählen, um alle aktuellen Hotelgäste dieser Stadt anzuzeigen.

Grün eingefärbte Gäste wohnen derzeit in Ihrem Hotel. Wählen Sie einen Gast aus, um seine bevorzugte Raumausstattung, die Aufenthaltsdauer, den Zweck seiner Reise und seine Lieblingsbeschäftigungen zu sehen. Mit diesen Informationen können Sie feststellen, welche Bedürfnisse Ihrer Gäste in Ihrem Hotel aktuell erfüllt werden.

Ebenso wichtig ist es, dass Sie sich die Kommentare der Gäste ansehen, die sich für ein Hotel der Konkurrenz entschieden haben. Diese sind rot dargestellt. Die Anmerkungen weisen Sie oft sehr gut auf die Schwächen Ihres Hotels hin. Der Grund für die Wahl eines Konkurrenzhotels kann einfach darin liegen, dass der bevorzugte Zimmertyp oder eine bestimmte Ausstattung fehlt. Sie sollten sich



43



diese Beschwerden ansehen, um Gäste in Ihr Hotel zurückzulocken.

In diesem Beispiel hat sich der grau hervorgehobene Gast für ein Hotel der Konkurrenz entschieden. Beachten Sie, dass seine Entscheidung auf das Fehlen des von ihm bevorzugten Raumtyps in Ihrem Hotel zurückzuführen ist.

Die zwei Prozentzahlen oben auf dem Bildschirm repräsentieren die Gäste, die sich derzeit in den Hotels der Stadt aufhalten. Die grüne Prozentzahl steht für die Gäste, die in einem Ihrer Hotels wohnen, die rote Zahl für diejenigen, die sich für ein Hotel der Konkurrenz entschieden haben.

Über die Schaltfläche **Einzel**, **Doppel** oder **Gruppe** können Sie die Gäste der entsprechenden Zimmer anzeigen.

4.05 100%IGE KUNDENZUFRIEDENHEIT UND FREISCHALTEN VON OBJEKTEN



Auf diesem Bildschirm können Sie spezielle Belohnungsobjekte für Ihr Hotel freischalten. Für jeden Gast, der mit Ihrem Hotel 100%ig zufrieden war, erhalten Sie einen **Ruf-Punkt**, mit dem Sie in diesem Fenster gewisse Objekte freischalten können. Für jedes Objekt, das Sie freischalten möchten, benötigen Sie einen Ruf-Punkt.

Es können zwei Arten von Objekten freigeschaltet werden. Die erste Art sind Objekte, auf die Sie vorher nicht zugreifen konnten, wie eine neue Art von Bett oder ein neuer Stuhl. Benutzen Sie einfach die Schaltfläche „Objekt freischalten“, um ein Objekt dieser Art freizuschalten.

Auf die zweite Art von freischaltbaren Objekten können Sie zwar bereits zugreifen, es war Ihnen aber bisher nicht möglich, sie den Gästezimmern hinzuzufügen. So können beispielsweise Fitnessgeräte, die eigentlich in den Wellness-Club gehören, normalerweise nicht in Gästezimmern platziert werden.



44

Indem Sie diese für Gästezimmer freischalten, können Sie Ihren Gästen neue Möglichkeiten auf dem eigenen Zimmer bieten und die Qualität ihres Aufenthalts steigern.

Um eine 100%ige Kundenzufriedenheit zu erreichen, müssen Sie Ihren Gästen den bestmöglichen Service bieten. Das ist natürlich nicht einfach, aber machbar, wenn Sie auf jedes Detail der Serviceleistungen Ihres Hotels achten.

KAPITEL 5: ERFOLG MIT DEM HOTEL

5.01 DIE KUNDENZUFRIEDENHEIT

Einfach nur neue Einrichtungen und Räume zu erstellen und sie mit Objekten zu füllen, könnte eventuell nicht ausreichen, um Ihre Gäste zufriedenzustellen. Sie wollen mehr für ihr Geld. Wie bereits erwähnt, können Sie die Leistungen und Merkmale einer Einrichtung oder eines Objekts anpassen. Allerdings müssen Sie die Wünsche Ihrer Gäste nicht erraten. Sie werden keinerlei Probleme haben, sie ihnen ganz offen mitzuteilen.

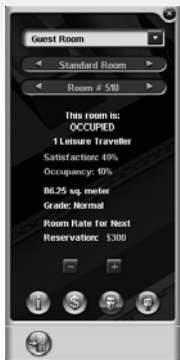
Wenn Sie auf eine aktive Einrichtung doppelklicken, wird das **Raumdetail-Menü** angezeigt. Hier sehen Sie allgemeine Informationen zum Raum, die aktuelle Bilanz sowie Beschwerden und Wünsche der Gäste. Die letzten beiden Punkte sind sehr wichtig, denn durch sie können Sie erkennen, wie zufrieden Ihre Gäste mit bestimmten Ausstattungen sind. Die Bemerkungen und Wünsche der Gäste sollten regelmäßig geprüft werden, so dass Sie alle aufkommenden Schwächen Ihres Hotels sofort ausbügeln können. Eine niedrige Zufriedenheitsrate schadet dem Image des Hotels, was wiederum zu sinkenden Gästezahlen führt.

- Gäste bevorzugen allgemein größere Zimmer und Einrichtungen.
- Je höher die Qualität der Möbel und Objekte, desto zufriedener ist der Gast.
- Je mehr Möbel und Ausstattungen in den jeweiligen Zimmern und Räumen zur Verfügung stehen, desto wohler fühlt sich der Gast.



45

- Wenn ein Gast hohe Zimmer- oder Eintrittspreise bezahlt, sind auch seine Erwartungen höher.

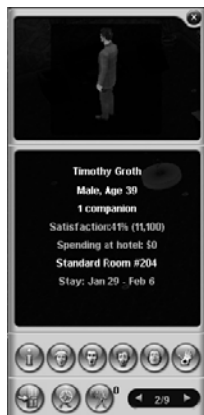


Wer aufmerksam ist, kann den Gästen ihre derzeitige Zufriedenheit auch ansehen. Wenn ein Gast in der Bar oder im Restaurant beispielsweise zu lange auf eine Bedienung warten muss, schaut er andauernd auf seine Uhr. Einige haben sogar ein Fragezeichen über ihrem Kopf. Das sollte Sie dazu bringen, den Service durch eine größere Anzahl von Mitarbeitern zu verbessern. Um genau herauszufinden, was Ihre Gäste von der Ausstattung Ihres Hotels halten, doppelklicken Sie auf eine Einrichtung und sehen Sie sich das Raumdetail-Menü an.

Individuelle Kommentare von Gästen

Neben den allgemeinen Anmerkungen von Gästen besteht die Möglichkeit, einzelne Gäste nach ihrer Meinung zu fragen. Außerdem zeigt das Aktivitätsprotokoll eines Gastes seine Unternehmungen im Hotel, so dass Sie überlegen können, welche Ausstattungen Sie besonders fördern sollten. Diese Informationen finden Sie im **Gastdetail-Menü**. Öffnen Sie das Menü und rufen Sie über die Schaltfläche **Gästeliste** auf dem Tool-Rad eine Liste der aktuellen Hotelgäste auf. In dieser Liste können Sie einen einzelnen Gast auswählen und studieren. Alternativ können Sie auch auf einen Gast auf dem Bildschirm doppelklicken, um das entsprechende Gastdetail-Menü anzuzeigen.

Das Gastdetail-Menü, das erscheint, ähnelt dem Raumdetail-Menü. In der ersten Reihe von Schaltflächen des Menüs finden Sie von links nach rechts folgende Tabs: Information, Aktivitätsprotokoll, Beschwerden, Wünsche, Lieblingsbeschäftigung und die Cheat-Karte. Die zweite Reihe enthält die Schaltflächen Gästezimmer ansehen, Gastansicht, Gast folgen und Gast wechseln.



Die Schaltfläche **Information** bietet detaillierte Informationen über den Gast, z. B. seinen vollen Namen, sein Alter, seinen allgemeinen Eindruck vom Hotel, die Geldsumme, die er ausgibt, usw.

Im **Aktivitätsprotokoll** finden Sie Informationen über die vergangenen und aktuellen Aktivitäten des Gastes während seines Aufenthalts. Hier können Sie also sehen, womit sich Ihre Gäste beschäftigen.

Die Schaltflächen **Wünsche** und **Beschwerden** zeigen, wie der Name schon sagt, die individuellen Wünsche des Gastes und seine Beschwerden über Ihr Hotel. Wenn ein Gast weder Wünsche noch Beschwerden hat, sind diese Schaltflächen farblos. Je mehr Wünsche oder Beschwerden ein Gast hat, desto mehr füllen sich die Schaltflächen mit gelber Farbe (für Wünsche) oder roter Farbe (für Beschwerden). So können Sie durch einen schnellen Blick auf das Detailfenster des Gastes sofort erkennen, wie zufrieden oder verstimmt ein Gast im Moment ist.

Die Schaltfläche **Liebblingsaktivitäten** listet alle Lieblingsaktivitäten des gewählten Gastes auf (s. Kapitel 5 – Die Lieblingsaktivitäten der Gäste verstehen).

Die Schaltfläche **Cheat-Karte** bietet Ihnen Zugriff auf das Cheat-Menü (s. Kapitel 5 – Cheat-Karten einsetzen).

Sie können einen ausgewählten Gast in den Mittelpunkt des Bildschirms stellen oder ihm durch das Hotel folgen, indem Sie die Symbole **Gastansicht** bzw. **Gast folgen** auswählen. Sie können auch direkt ins Zimmer eines Gastes gehen und dieses inspizieren. Führen Sie dazu einfach einen Linksklick auf das.

Symbol **Gästezimmer ansehen** aus und Sie gelangen automatisch in das Zimmer des Gastes.



Allgemeine Kundenzufriedenheit

Guest Room Layout	Customer Satisfaction	Number of Complaints	Number of Needs
Standard Room	49%	1	6
Superior Room	70%	1	3

Category	Customer Satisfaction	Weight
Lobby	53%	0%
Guest Room	50%	20%
Restaurant	9%	0%
Coffee Shop	0%	2%
Bar	0%	2%
Health Club	0%	10%
Business Center	64%	10%
Game Room	0%	3%
Billiard Room	0%	1%
Swimming Pool	0%	4%
Library	0%	2%
Outdoor Facilities	0%	10%
Perception of the Hotel	0%	2%
OVERALL	50%	100%

Die allgemeine Kundenzufriedenheit in Ihrem Hotel, die sämtliche Zufriedenheitsfaktoren berücksichtigt, sehen Sie auf dem **Kundenzufriedenheitsbildschirm** des **Informationsbildschirms**. Hier finden Sie auch eine Liste der Zufriedenheitsbewertungen für verschiedene Kategorien, die alle in die allgemeine Kundenzufriedenheit einfließen.

Die Prozentzahl unter „Gewichtung“ in der Liste zeigt, zu welchem Anteil die einzelnen Kategorien in die Berechnung der Gesamtzufriedenheit einfließen. Hat ein Hotel beispielsweise eine Zufriedenheitsbewertung von 60 für die Kategorie Restaurant, die mit 10 % gewichtet wird, bedeutet das einen Beitrag von 6 Punkten für die Gesamtzufriedenheit.

Die jeweiligen Gewichtungen variieren je nach Hoteltyp. Die Gewichtung eines Business-Centers ist beispielweise für ein modernes Stadthotel höher als für ein Urlaubshotel, da Gäste eines Urlaubshotels weniger Interesse an den im Business-Center zur Verfügung stehenden Arbeitsmöglichkeiten haben.




Die verschiedenen Arten der Kundenzufriedenheit

Die Zufriedenheit eines einzelnen Gastes

Zeigt die Zufriedenheit einer Einzelperson mit Ihrem Hotel.


Wo man sie findet:

- 1) Im Gastdetail-Menü, das mit einem Doppelklick auf einen Gast geöffnet wird.
- 2) In der Gästeliste, die mit einem Linksklick auf die Schaltfläche Gästeliste  auf dem Tool-Rad geöffnet wird.

Zufriedenheit mit einem Zimmer oder einer Ausstattung

Dies ist die Meinung aller Gäste, die dieses Gästezimmer bzw. diese Ausstattung benutzt haben.


Wo man sie findet:

- 1) Im Raumdetail-Menü, das mit einem Doppelklick auf einen Raum geöffnet wird.
- 2) In der Raum- und Ausstattungsliste, die mit einem Linksklick auf die Schaltfläche Räume und Ausstattungen  auf dem Tool-Rad geöffnet wird.
- 3) Im Fenster Kundenzufriedenheit des Informationsbildschirms, das eine Zusammenfassung der Kundenmeinung hinsichtlich der Gästezimmer und der Ausstattungen des Hotels zeigt.

Allgemeine Kundenzufriedenheit

Dies ist die allgemeine Kundenzufriedenheitsbewertung für das Hotel, die alle Zufriedenheitsfaktoren einschließt.

Wo man sie findet:

- 1) Im Fenster Kundenzufriedenheit des Informationsbildschirms, wenn Sie detailierte Informationen nach Ausstattungs- und Raumtyp anzeigen.
- 2) Auf eine vereinfachte Darstellung der aktuellen Bewertung können Sie per Linksklick auf die Schaltfläche Allgemeine Kundenzufriedenheit  in der unteren Symbolleiste zugreifen.

5.02 DIE LIEBLINGSBESCHÄFTIGUNGEN DER GÄSTE

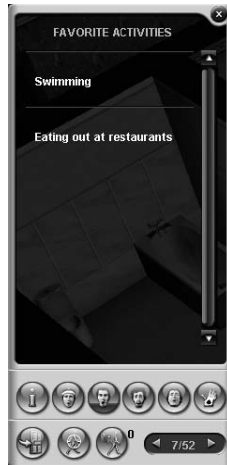
Ein Gast kann über eine Liste seiner Lieblingsbeschäftigungen verfügen, die sich im Lieblingsbeschäftigungen-Tab des Gastdetail-Menüs befindet.

Wenn ein Gast eine seiner Lieblingsbeschäftigungen ausführt, erhöht sich seine Zufriedenheit. Wenn Sie sich diese Beschäftigungslisten regelmäßig ansehen und die erforderlichen Ausstattungen oder Serviceleistungen anbieten, wird das die allgemeine Zufriedenheitsbewertung und die Wahrnehmung Ihres Hotels deutlich verbessern.

Was wünschen sich die Gäste?

Sie können sich beispielsweise bestimmte Objekte oder Ausstattungen wünschen – vielleicht möchten sie ein Schaumbad nehmen oder in einem Fitnessraum trainieren. Oder sie wünschen sich eine bestimmte Serviceleistung wie beispielsweise Massagen.

Dabei ist es wichtig, auf die Qualität des Objekts oder der Serviceleistung zu achten. Je höher die Qualität, desto größer fällt der Zufriedenheitsbonus des Gastes aus. Darum müssen Sie sicherstellen, dass die Serviceleistungen Ihrer Mitarbeiter, die Qualität der Ausstattungen und die Größe der Zimmer den Erwartungen entsprechen. Wenn ein Gast das Training im Fitnessraum genießt, aber trotzdem noch Wünsche oder Beschwerden hat (z. B. ein besseres Laufband), sollten Sie sich darum so schnell wie möglich kümmern, um die Kundenzufriedenheit zu maximieren.



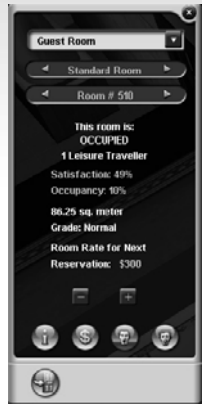
Deluxe II, Suite und schließlich die Präsidentensuite. Economy ist die niedrigste Klasse, die Präsidentensuite ist das luxuriöseste aller Zimmer.

Die Raumklasse eines Gästezimmers ist im jeweiligen Raumdetail-Menü angegeben.

Wenn Gäste ein Hotel suchen, haben sie meist schon eine genaue Vorstellung ihrer bevorzugten Raumkategorie. Diese Vorliebe der Gäste können Sie auf dem Marktforschungsbildschirm im Informationsbildschirm sehen (s. Kapitel 4 – Marktforschung).

Als Hotelmanager ist es Ihre Aufgabe, Ihren Gästen Zimmer der gewünschten Raumkategorie anzubieten. Doch bevor Sie das können, müssen Sie zunächst verstehen, wie die Kategorie eines Raums bestimmt wird.

Die folgende Tabelle zeigt die Anforderungen für die einzelnen Raumkategorien.



Grundlegende Anforderungen:	Erforderliche Raumzufriedenheit	Erforderliche Zimmergröße	Erforderlicher Nebenraum
Economy	0-29	Mindestens 25 Quadratmeter	
Normal	30-49	Mindestens 62,5 Quadratmeter	
Deluxe I	50-69	Mindestens 100 Quadratmeter	
Deluxe II	70-100	Mindestens 137,5 Quadratmeter	
Suite	50-89	Mindestens 137,5 Quadratmeter	Schlafzimmer
Präsidentensuite	90-100	Mindestens 250 Quadratmeter	Schlafzimmer

5.03 DIE RAUMKATEGORIEN

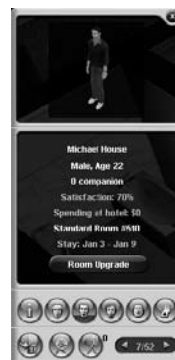
Jedes Gästezimmer ist im Spiel einer bestimmten Raumkategorie zugeordnet. Die Kategorien sind Economy, Normal, Deluxe I,



	Einzelbett	Mehr als ein Einzelbett	Doppelbett Himmelbett	Zwei Doppelbetten
Economy	X	X	X	X
Normale	X	X	X	X
Deluxe I		X	X	X
Deluxe II		X	X	X
Suite			X	X
Präsidentensuite			X	X

Um als „Suite“ klassifiziert zu werden, muss ein Zimmer also die folgenden Anforderungen erfüllen:

- Die Kundenzufriedenheitsbewertung muss 50 bis 89 Punkte betragen.
- Das Zimmer muss mindestens 137,5 Quadratmeter groß sein.
- Ein separates Schlafzimmer muss vorhanden sein.
- Es muss mindestens eine der folgenden Bettenarten enthalten: ein oder zwei Doppelbetten oder ein Himmelbett.



Aufwerten von Gästezimmern

Wenn Ihr Hotel über mindestens zwei verschiedene Gästezimmer-Einrichtungen verfügt und mindestens ein Zimmer der höheren Raumklasse frei ist, könnten sich einige Gäste wünschen, in das bessere Zimmer zu ziehen und so zusätzliche Annehmlichkeiten zu genießen.

Um herauszufinden, ob eine solche Aufwertung möglich ist, wählen Sie einen Ihrer Hotelgäste per Doppelklick oder einen Gast aus der Gästeliste auf dem Tool-Rad aus. Mit den Links/Rechts-Pfeilen können Sie Ihre Gäste durchgehen. Es werden nur diejenigen Gäste angezeigt, die sich gerade im Hotel befinden. Wenn eine Aufwertung möglich ist, sehen Sie die Schaltfläche **Raumaufwertung**. Durch einen Linksklick auf diese Schaltfläche können Sie wählen, welches bessere Zimmer dem Gast angeboten werden soll. Sie können auch eine Aufwertungsgebühr festlegen. Der Gast kann das Angebot auch ablehnen. Wenn das passiert, können Sie versuchen, ihm den Tausch durch eine Senkung der Aufwertungsgebühr schmackhafter zu machen. Wenn der Gast Ihr Angebot annimmt, zieht er sofort in sein neues Zimmer.


Die Aufwertung des Zimmers steigert die Zufriedenheit des Gastes mit Ihrem Hotel





5.04 CHEAT-KARTEN EINSETZEN

Um Sie bei der Entwicklung Ihres Hotels zu unterstützen, stehen Ihnen „Cheat-Karten“ zur Verfügung. Mit diesen können Sie Gäste dazu bringen, an Aktivitäten Ihrer Wahl teilzunehmen. Sie beginnen mit 30 Karten. Nach jeder Woche Spielzeit erhalten Sie eine zusätzliche Karte.

Um auf die Cheat-Karten zuzugreifen, müssen Sie zunächst das Gastdetail-Fenster eines Gastes öffnen und auf das Cheat-Karten-Symbol  klicken. Wählen Sie im Drop-down-Menü eine Aktivität aus und klicken Sie mit der linken Maustaste auf OK. Nach seiner derzeitigen Aktivität wird der Gast die von Ihnen gewählte Tätigkeit ausführen. Wenn Sie möchten, dass der Gast eine ausgewählte Tätigkeit beendet, wählen Sie die Löschen-Schaltfläche aus.

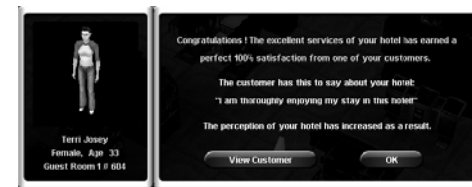
Tipp: Der wohlüberlegte Einsatz von Cheat-Karten kann Ihnen helfen, eine Kundenzufriedenheit von 100% zu erreichen.

Sie können Cheat-Karten auch kaufen, allerdings kosten sie 100.000 \$ pro Stück. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Kaufen-Symbol und entscheiden Sie, wie viele Karten Sie erwerben möchten.

5.05 100%IGE KUNDENZUFRIEDENHEIT ERREICHEN

Wenn eine Kundenzufriedenheit von 100% erreicht wird, ist das eine beachtliche Leistung. Deshalb wird in diesen Fällen die „100%ige Kundenzufriedenheit-Nachrichtenbox“ angezeigt.

Wenn ein Gast eine Zufriedenheitsbewertung von 100% abgibt, verbessert das die Wahrnehmung Ihres Hotels und ermutigt weitere Gäste zu einem Besuch in Ihrem Haus. Außerdem gelangen Sie dadurch an besondere Belohnungsobjekte im Menü 100%ige Kundenzufriedenheit und Objekte freischalten (im Informationsbildschirm), die Sie in Ihrem Hotel einsetzen können.



So steigern Sie sofort die Kundenzufriedenheit:

- Bieten Sie dem Gast eine günstige oder kostenlose Raumaufwertung an.
- Fügen Sie Ausstattungen hinzu, die den Lieblingsbeschäftigungen des Gastes entsprechen.
- Bringen Sie einen Gast mit einer Cheat-Karte dazu, eine Aktivität durchzuführen, die ihm gefallen wird.
- Achten Sie auf die besonderen Bedürfnisse Ihrer Gäste.

Die Anzahl der Gäste, die 100%ig zufrieden waren, wird im Firmenprofil-Bildschirm angezeigt.



Besondere Bedürfnisse der Gäste

Wenn Sie sich das Gästebedürfnisse-Fenster ansehen, können Sie auf Gäste treffen, die spezielle Wünsche haben. Diese besonderen



Bedürfnisse sind durch die Schaltfläche **Wunsch erfüllen** gekennzeichnet.

Wenn diese besonderen Wünsche erfüllt werden, steigert das die Zufriedenheit des Gastes mit dem Hotel. Manche Gäste werden sich sogar mit einem Souvenir für Ihre Gastfreundschaft bedanken. Das Sammeln solcher Souvenirs bringt einen Bonus, der Ihren Punkte-Endstand erhöht. Halten Sie also immer nach Gästen Ausschau, die besondere Bedürfnisse haben.

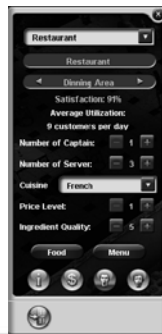


5.06 AUFBAU EINES ERFOLGREICHEN RESTAURANTS

Wie bereits erwähnt, ist die Einrichtung eines Restaurants in Ihrem Hotel optional, aber klug. Ein Restaurant bietet Ihren Gästen eine bequeme Möglichkeit zu speisen und ist eine Ausstattung, die potenziell Gäste anziehen kann, die (noch) keine Hotelgäste sind.

Neben der dazu erforderlichen Küche sind noch zwei weitere Objekte im Speiseraum unverzichtbar: das Reservierungspult, an dem die Gäste auf ihren Tisch warten, und die Registrierkasse, wo die Gäste ihr Essen bezahlen.

Denken Sie daran, dass Sie vor der Eröffnung eines Restaurants festlegen müssen, auf welche Art der Küche sich Ihr Restaurant spezialisiert, und dass auch eine Speisekarte nicht fehlen



darf. Es gibt vier verschiedene Küchen, die Ihr Restaurant anbieten kann: die französische, italienische, deutsche und amerikanische Küche. Öffnen Sie zur Auswahl das Restaurantdetail-Menü und suchen Sie sich die gewünschte kulinarische Ausrichtung im Fenster aus.



Sie können die Speisekarte des Restaurants über das **Gänge-Fenster** festlegen. Zu diesem Fenster gelangen Sie, indem Sie auf die **Speisen**-Schaltfläche im Restaurantdetail-Fenster klicken. Das Speisenfenster zeigt alle Ihre Rezepte, geordnet nach den Kategorien Frühstück, Vorspeisen, Suppen, Hauptgerichte und Desserts.

Sie können die Rezepte der gewählten Kategorie durchgehen, indem Sie auf die Links/Rechts-Pfeile unten im Fenster klicken. Wenn Sie ein Rezept sehen, das Sie der Speisekarte hinzufügen möchten, klicken Sie auf das Kästchen neben „Zur Speisekarte hinzufügen“ und das Gericht landet automatisch auf der Speisekarte.

Neben den traditionellen „A la carte“-Gerichten können Sie Ihren Gästen auch Buffets anbieten. Wenn Sie sich dazu entscheiden sollten, öffnen Sie einfach die Drop-down-Liste der Küche im Restaurantdetail-Fenster, wählen „Buffet“ als Küchenart aus und fügen das „Buffetbar“-Objekt dem Speiseraum Ihres Restaurants hinzu.



Wenn Sie möchten, können Sie die Anzahl der Restaurantleiter und der Servicekräfte des Restaurants im Restaurantmenü ändern.

Außerdem können Sie die Qualität der verwendeten Zutaten sowie den Preis anpassen; die Skala reicht hier von 1 (am niedrigsten) bis 10 (am höchsten). Zutaten von höherer Qualität führen zu einer besseren Qualität der Speisen. Denken Sie immer daran, dass eine Qualitätssteigerung auch Ihre Kosten erhöht. Behalten Sie also Ihren Reingewinn im Auge.



5.07 DIE MITARBEITER

Das **Mitarbeiterdetail-Menü** zeigt detaillierte Informationen eines ausgewählten Mitarbeiters an, wie sein Alter, seine Berufserfahrung, seine Servicequalität und sein monatliches Gehalt. Um das Mitarbeiterdetail-Menü zu öffnen, müssen Sie auf einen Mitarbeiter Ihrer Wahl doppelklicken oder diese Person in der **Mitarbeiterliste** auf dem Tool-Rad auswählen.

Über die Schaltflächen unten im Detailmenü können Sie einen Mitarbeiter ersetzen -was nützlich ist, wenn sich Gäste über ihn beschwert haben. Außerdem können Sie den Blick auf einen Mitarbeiter konzentrieren, dem Mitarbeiter durch das Hotel folgen oder alle Ihre Mitarbeiter durchgehen.

Sie können die Mitarbeiterpolitik Ihres Hotels genauer anpassen, indem Sie zum Bildschirm **Beschäftigungspolitik** gehen (in den Hoteldetails des Informationsbildschirms) und sie dort einstellen (s. Kapitel 4 – Hoteldetails).

Um Ihren Gästen einen gleichbleibend guten Service zu bieten, sollten Sie schlechter arbeitende Mitarbeiter aufspüren, die Ihre Erwartungen nicht erfüllen, und sie durch neue, fähigere Mitarbeiter ersetzen. Die Erhöhung des Budgets zur Mitarbeiterausbildung ist ebenfalls ein guter Weg, die Servicequalität in Ihrem Hotel zu verbessern.

5.08 DIE AUSLASTUNG DES HOTELS VERBESSERN

Eine der Schlüsselstrategien, die Auslastung Ihres Hotels zu verbessern, ist das regelmäßige Studieren des Bildschirms **Marktforschung** im Informationsbildschirm. Dieser Bildschirm gibt Ihnen einen umfassenden Überblick über die Anforderungen Ihrer Gäste und zeigt, wie gut Ihr Hotel diese erfüllt. Wenn Sie nach der Auswertung der Marktforschungsdaten die entsprechenden Schritte einleiten und alle eventuellen Schwächen Ihres Hotels ausbügeln, werden Sie in den meisten Fällen eine steigende Auslastung Ihres Hotels feststellen. Und natürlich führt auch eine Steigerung der Kundenzufriedenheit durch Zimmer besserer Qualität bei gleichzeitig vernünftigen Preisen zu einer guten Kundenbindung und somit zu einer besseren Auslastung Ihres Hotels.



58

5.09 DEN GEWINN DES HOTELS STEIGERN

Gästezimmer mögen zwar die größte Einnahmequelle sein, aber die gesammelten Einnahmen durch verschiedene Ausstattungen wie Restaurants oder Bars können die Einnahmen durch Gästezimmer leicht übertreffen und Ihnen einen schönen zusätzlichen Gewinn bringen.

Die Einnahmen durch Ausstattungen hängen ab von:

- 1) Ihrer Qualität, die von Faktoren wie ihrer Größe und der Qualität und Auswahl der Objekte abhängt.
- 2) Dem Eintritts-/Benutzungspreis der Ausstattung.
- 3) Der Anzahl der Gäste und Besucher im Hotel. Wenn Ihr Hotel es schafft, mehr Leute anzuziehen, haben die Ausstattungen auch mehr potenzielle Gäste.

Zusätzlich sollten Sie auch auf die Wartungskosten der Objekte achten, die monatlich fällig werden. Objekte mit hohen Wartungskosten, die nicht viel einbringen, machen Ihr Hotel weniger profitabel und sollten unter Umständen entfernt werden.

5.10 EINE HÖHERE HOTELKATEGORIE ERREICHEN

Zwei Voraussetzungen, um eine höhere Hotelkategorie zu erreichen, sind eine hohe Kundenzufriedenheit und eine hohe durchschnittliche Servicequalität der Mitarbeiter.

Die allgemeine Kundenzufriedenheit wird im Fenster Kundenzufriedenheit des Informationsbildschirms angezeigt. Die durchschnittliche Servicequalität der Mitarbeiter finden Sie dagegen im Bildschirm Beschäftigungspolitik des Informationsbildschirms.

Die folgende Tabelle zeigt die Anforderungen, die zum Erreichen der verschiedenen Hotelkategorien erfüllt werden müssen.



59

Hotelkategorie (Anzahl der Sterne)	Notwendige allgemeine Kundenzufriedenheit %	Notwendige durchschnittliche Servicequalität der Mitarbeiter
0,5	15-29	0
1	30-37	0,5
1,5	38-44	1
2	45-52	1,5
2,5	53-59	2
3	60-67	2,5
3,5	68-74	3
4	75-82	3,5
4,5	83-89	4
5	90-100	4,5

5.11 STRATEGIE-TIPPS

Über die Schaltfläche Strategie-Tipps  in der unteren Symbolleiste haben Sie Zugriff auf kurze Tipps zur Spielstrategie.

Bei Auswahl der Schaltfläche erscheint ein Pop-up-Fenster, in dem Ratschläge zum Spiel angezeigt werden. Benutzen Sie die Pfeile „Vorherige“ und „Nächste“, um die vorhandenen Tipps durchzugehen. Durch einen Linksklick auf den Schließen-Pfeil oder einen Rechtsklick mit der Maus schließen Sie das Fenster wieder.



60

ANHANG A - HOTEL GIGANT – SCHNELLTASTEN

Schnellasten für den Innen- und Außenmodus:

F1 – Informationszentrum

F2 – Innenmodus

F3 – Außenmodus

F4 – Spielziele-Bildschirm

F5 – Wertungsbildschirm

F6 – Gästeliste

F7 – Mitarbeiterliste

F8 – Raum- und Ausstattungsliste

F9 – Hoteldetails - Kundenzufriedenheitsbildschirm

F10 – Marktforschungsbildschirm

F11 – Einrichtung speichern-Menü

F12 – Einrichtung laden-Menü

ESC – Spielmenü

'S' oder **'s'** – Spiel speichern-Menü

'L' oder **'l'** – Spiel laden-Menü

'O' – Spiel anhalten

'1' – normale Geschwindigkeit

'2' – höhere Geschwindigkeit

'3' – vorspulen

'7' – Spielzeit eine Woche vorstellen

'G' oder **'g'** – Minikarte und Spielmenü anzeigen/verbergen

'M' oder **'m'** – Nachrichtenprotokoll-Fenster anzeigen/verbergen

'O' – Optionsmenü öffnen

'P' – Ein Foto machen

Pfeiltasten – Kameraansicht scrollen

Rücktaste – alle Nachrichten vom
Bildschirm löschen



61

Schnellasten für den Innenmodus:

'Q', 'W' & 'E' – Wechseln der Ansicht zwischen isometrisch, perspektivisch und Aufsicht.

'R', 'T' & 'Y' – Wechseln des Wandmodus zwischen Wände verbergen, Rückwand anzeigen und alle Wände anzeigen.

'D' & 'F' – Textur-Set der gewählten Einrichtung oder der Lobby ändern.

'Z' & 'X' – Wandtextur der gewählten Einrichtung oder der Lobby ändern.

'C' & 'V' – Bodentextur der gewählten Einrichtung oder der Lobby ändern.

'B' & 'N' – Deckentextur der gewählten Einrichtung oder der Lobby ändern.

'I' & 'J' – Wenn sie irgendwo ein neues Objekt hinzufügen möchten, können Sie mit diesen Tasten das entsprechende Objekt ändern.

ALT + Linksklick auf ein Objekt – Eine Kopie des ausgewählten Objekts hinzufügen.

Page préc. & Page suiv. – Eine Etage höher/tiefer gehen.

'U' – Wählen Sie einen Raum und drücken Sie diese Taste, um die Standardtextur des Raums in die aktuell ausgewählte Textur zu ändern.

Einigetaste – Öffnet das Menü „Objekt, Textur und Raum“.

Leertaste – Ruft das „Objekt hinzufügen“-Menü auf und bewirkt das Gleiche wie Klicken auf die „Objekt“-Schaltfläche in der unteren Menüleiste.

Tabulatortaste – Ruft das „Textur“-Menü auf und bewirkt das Gleiche wie Klicken auf die Schaltfläche „Textur“ in der unteren Menüleiste.

` – afficher le menu “Pièce”. Ce raccourci a le même effet que cliquer sur le bouton “Pièce” sur la barre de menu inférieure.

'A' und 'D' – Drehen Sie ein Objekt, während Sie den richtigen Ort zum Platzieren auswählen.

',' und '.' – Gehen Sie über das Gastdetail-Fenster Gästeinformationen durch, oder blättern Sie über das Mitarbeiterdetail-Fenster in Mitarbeiterinformationen.

ANHANG B – MITWIRKENDE

Enlight Software

Development Director and Lead Game Designer
Trevor Chan

Development Manager and Lead Programmer
Chu Tim Kin

Technical Director
Gilbert Luis

Senior Programmer
Wong Hoi King
Jason, Ho Yin Wong
Ng Wing Hin

Art Department Manager
Li Kai

Game Design Manager
Sense Tse

Assistant Art Department Manager
Zhou Song Geng

Senior Game Designer
Monkey Luo

Game Designer
Liang Fu Da, Denny
Huang We Lin, Akito
Sunson Lin

Assistant Game Designer
Eric Chan
Tobey Lee
Hebe Lee

Lead Interface Designer
Yan Wei

Concept Art Designer
Zhu Rong Fang
Wei Ji Yi

Lead Level Designer
Eric Yi

Lead Modeller
Kendis Chan

Senior Modeller

Ye Gong Hao
Tan GuoYang
Zhu Qi Sheng

Modeller
Liu Shi Long
Gan Lu
Zhu Min

Lv Pin
Lin Xi Hong
Kelvin Cao
Liang Geng Liang
Yang Zi Chao
Xie Zhi Min
Kiya Lau
He Zhi Wu

Lead Animator
Edison Cheng

Senior Animator
Geng Wen Bo
Wang Yue

Animator
Jordon Guang
Liao Jian Ming
Xia Qianbo

Writing and Documentation
Marwin So

Publishing Coordinator
Ron Leung

Tester
Ron Leung
Michael Wong
He XinQing
Qiu Lin Hui
Xie Jun Hu
Mandy Wu
Wallace Yen
Ivan Deng

Nobilis Publishing Team

Managing Director
Arnaud Blacher

Production Director
Sébastien Brison

Producer
Patrick Receveur

Localization Project Manager
Nicolas Danière

Marketing Director
Sébastien Chirpaz
Senior Product Manager

Christine Pestel
PR Manager

Alexandra Stolz
Operations Manager
Régine Ribot



62

HOTEL GIANT 2 © 2008 Nobilis. Game content and game engine © 2008 Enlight Software Ltd. The HOTEL GIANT brand and logos are registered trademarks of Nobilis. Nobilis and the Nobilis logo are registered trademarks of Nobilis.
All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.



63

ANHANG C – TECHNISCHE INFORMATION / HOTLINE

Sollten bei der Installation dieses Produkts Probleme auftreten, besuchen Sie bitte zuerst den Servicebereich auf <http://support.kochmedia.com>. Eventuell ist das Problem bereits bekannt, und eine Lösung wurde bereitgestellt. Wenn dies nicht der Fall ist, kontaktieren Sie bitte unseren technischen Dienst. Bitte schreiben Sie an:

Koch Media GmbH
Technischer Dienst
Lochhamer Str. 9
D-82152 Planegg/München

Technik-Hotline (erreichbar Mo-Fr 10-21 Uhr, Sa+So 10-16 Uhr)

Deutschland: 0900 1 807 207 (0,62 €/Min.)

Österreich: 0900 1 807 207 (0,53 €/Min.)

Schweiz: 0900 1 807 207 (1,19 SFr/Min.)

FAQ und Online-Support: <http://support.kochmedia.com>

Fax: +49 (0)89 242 45 241

Tipps&Tricks-Hotline für Spiele (erreichbar täglich 8-24 Uhr):

Deutschland: 0900 5 155 686 (1,86 €/Min.)

Österreich: 0900 5 155 686 (2,16 €/Min.)

Schweiz: 0900 5 155 686 (3,00 SFr/Min.)

Bitte legen Sie Ihrem Schreiben eine Liste mit der verwendeten Hardware bei, inklusive Marke und Modell Ihrer Sound- und Grafikkarten. Bitte fügen Sie wenn möglich auch eine Kopie bzw. einen Ausdruck der DXDIAG-Operation hinzu (öffnen Sie hierzu bitte das Eingabefenster durch gleichzeitiges Drücken der Tasten "Win" und "R", geben Sie "dxdiag" ein, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste). Führen Sie neben Ihrer Adresse auch Ihre Telefonnummer und die Tageszeit an, zu der wir Sie am besten erreichen können.



64



65



66



67

DEINE QUELLE FÜR KOSTENLOSE TIPPS CHEATS UND DOWNLOADS



WWW.GAMESWELT.DE