



EINE KURZE GESCHICHTE DER ACHTERBAHN

Es ist schwierig, die Anfänge der Vergnügungsbahnen auszumachen – wir wissen nur, dass Stonehenge aus den zerstörten Stützen einer frühzeitlichen Achterbahn besteht. Doch eines ist sicher: Der atemberaubende Adrenalinschub, den man nur bekommt, wenn man zu Tode geängstigt wird, ist ein zeitloses Vergnügen.

DIE EISZEIT

Die meisten Historiker sehen russische Eisbahnen als Vorläufer der Achterbahn an. Diese großen Holzbauten mit einer Höhe von bis zu 20 Meter waren im Russland des 16. und 17. Jahrhunderts sehr beliebt. Die Passagiere rasten in einem Holzschlitten oder Eisblock mit bis zu 80 km/h riesige Hügel hinunter und machten unten in einem Sandhaufen eine Bruchlandung.

Irgendwann brachte ein französischer Geschäftsmann den Einfall mit der Eisbahn in seine Heimat, wobei er wohl außer Acht ließ, dass ein Winter wie in Russland eine Voraussetzung für den Erfolg derselben war. Er ließ sich jedoch nicht von seinem Vorhaben abbringen, und so entwickelte er (oder jemand anderes) eine von der Jahreszeit unabhängige Lösung, bei der die Kufen der Holzschlitten gewachst wurden. Schließlich verwendete jemand an Stelle von Kufen Räder und schuf ambitioniertere und aufregendere Strecken.

Vielleicht ein bisschen zu aufregend – es gab so viele Unfälle in Frankreich und Russland, dass die Passagiere oftmals Fahrer anheuerteten, die sie heil die Strecke nach unten brachten. Wahrscheinlich ergab es sich deshalb im Jahr 1817, dass die Wagen an der Strecke angebracht wurden. Diese französische Bahn, die „Russische Berge von Belleville“ genannt wurde, bestand aus zwei Bahnen, die nebeneinander verliefen, damit die Passagiere gegeneinander Rennen fahren konnten (die Zuschauer konnten dabei Wetten über den Gewinner abschließen).

DER RUNAWAY TRAIN

Die ultimative amerikanische Vergnügungsbahn – sowohl damals wie heute – war wohl die „Mauch Chunk Switchback Gravity Railroad“ in Mauch Chunk, Pennsylvania (heute Jim Thorpe, Pennsylvania). Es handelte sich um die zweite Eisenbahnstrecke, die überhaupt in den USA gebaut wurde (1827). Ihr Zweck bestand ursprünglich darin, Kohle von den Minen im Berggipfel herunter zum Lehigh River zu transportieren. Die Minenarbeiter konnten die Minenwagen mit Kohle beladen und sie dann einfach über den Hang schieben – die Schwerkraft erledigte den Rest.

Maultiere, die die Wagen zurück auf den Berggipfel brachten, und ein tapferer Bremser waren offenbar die ersten Teilnehmer bei dieser fast 15 km langen, haarsträubenden Abfahrt den Berg hinab. Bald wurde die Aufmerksamkeit von Abenteuerlustigen erregt, und so wurde nachmittags die Strecke in eine Abenteuerbahn umfunktioniert. Schließlich wurden die Maultiere durch eine Dampflok ersetzt, die die leeren Wagen auf einer längeren, gemächlicheren Strecke zurück transportierte.

Eine Fahrt kostete 1 Euro. Man wurde den leichteren Anstieg hinauf befördert. Danach wurde die Dampflok entfernt und die Wagen den Hang nach unten gestoßen, wobei Geschwindigkeiten von nahezu 160 km/h erreicht wurden. Wenn das mal keine Achterbahn ist!

Im Jahr 1872 wurde ein neuer Tunnel gebaut und die Strecke war für die Kohlegewinnung nicht mehr zu gebrauchen. Eines Tages wurden ein Restaurant und ein Hotel auf dem Berggipfel gebaut, und die Bahn



zog mehr als 35.000 Besucher pro Jahr an. Sie war mit einem erstaunlichen Sicherheitsrekord bis zum Jahr 1933 in Betrieb, in dem es teilweise aufgrund der damaligen Wirtschaftskrise geschlossen wurde.

ECHE ACHTERBAHNEN

Der erste Achterbahn-Tycoon war wohl La Marcus Thompson, der Erbauer der „Gravity Pleasure Switchback Railway“, die auf Coney Island im Jahr 1884 eröffnet wurde. Seine Bahn war eine 200 Meter lange Holzkonstruktion in der Form der russischen Eisbahnen. Die Fahrgäste bestiegen eine Plattform und setzten sich in Wagen, die ein Gefälle mit einigen Buckeln hinab gestoßen wurden. Am anderen Ende hievten Arbeiter die Wagen eine zweite Station hinauf, bei der die Passagiere erneut Platz nahmen und in die andere Richtung zurückfuhren. Bei dieser frühen Bahn stand eher die Beschichtigung im Vordergrund als der Nervenkitzel, und so waren die bankartigen Wagen zur Seite gerichtet und fuhren nicht schneller als 10 km/h. Doch die Leute waren begeistert: Thompson verlangte nicht mehr als 5 Cent pro Fahrt, machte aber einen Gewinn von mehr als 600 Euro pro Woche.

Dieser Erfolg war eine Motivation für andere. Im Jahr 1884 baute ein Mann namens Charles Alcock eine U-förmige Version der Switchback-Bahn, bei der die Fahrgäste nicht zwischendurch aus- und wieder einsteigen mussten. Philip Hinkel fügte 1885 einen Seilziehmechanismus hinzu. Bald wurden an der Strecke montierte Bremsen entwickelt und Streckenentwürfe verbessert. Die Bahnen glichen immer mehr den modernen Achterbahnen von heute.

ÜBERKOPF NACH UNTEN

Lange Zeit zuvor, im Jahre 1846, verkaufte ein Engländer eine Looping-Achterbahn an einen Franzosen. Die Zentrifugenbahn („Chemin du Centrifuge“) in Paris verfügte über einen 13 Meter hohen Hügel, der zu einer Schleife mit einem Durchmesser von 4 Meter führte. Die Passagiere saßen in einem Wagen mit Rädern, beteten zu Gott, dass die physikalischen Gesetze auf ihrer Seite sind, und klammerten sich fest, als der Wagen den Hügel hinunter schoss und durch die Schleife fuhr, wobei der Wagen lediglich durch die Zentrifugalkraft in der Spur gehalten wurde.

Fast 50 Jahre später (im Jahr 1895) belebte Lina Beecher die Looping-Idee mit dem „Flip-Flap Railway“ von neuem. Es handelte sich dabei um eine 8 Meter-Schleife auf Coney Island. Das Kreisdesign war in Bezug auf Beschleunigungskräfte gnadenlos, und so führten zahlreiche Beschwerden bezüglich Schleudertraumata zweifelsohne dazu, dass die Bahn nach ein paar Jahren schon wieder geschlossen wurde.

Im Jahre 1901 baute ein Mann namens Edward Prescott eine neue Looping-Bahn ebenfalls, auf Coney Island. Diese Bahn, die „Loop The Loop“ hieß, wies eine ovale Form auf, um die Beschleunigungskräfte zu verringern. Ihre geringe Sitzkapazität war vielleicht einer der Gründe, warum sie sich nur sechs Jahre hielt.

DAS AUF UND AB

1912 patentierte der Bahndesigner John Miller, der als Chefdesigner bei La Marcus Thompson anfang, einen Entwurf für die Underfriction-Achterbahn. Dieser revolutionäre Fortschritt in Bezug auf Sicherheit ermöglichte steilere Gefälle und somit höhere Geschwindigkeiten, indem ein Abheben der Wagen von der Strecke mit Hilfe von Rädern unter der Schiene verhindert und der Rollwiderstand verringert wurde. Miller war ein wahrhafter Achterbahn-Tycoon, der über 100 Achterbahnvorrichtungen



und -mechanismen patentierte und mehr als 100 Achterbahnen entwarf. (Mitte der 20er des 20. Jahrhunderts gab es mehr als 1.500 Achterbahnen in Nordamerika.)

Die Sicherheitsvorrichtungen von Miller inspirierte Erfinder, die Entwurfslimits noch mehr zu steigern. Als Beispiel sei der berühmte „Cyclone of Crystal Beach“ in Ontario (Kanada) genannt. Diese Bahn, die 1927 von Harry Traver entworfen wurde, stach insbesondere in Sachen Intensität hervor – oftmals hatten Fahrgäste gebrochene Rippen oder Schlüsselbeinbrüche zu beklagen (es war immer eine Krankenschwester zugegen). Die Bahn brachte jedoch keinen Gewinn und wurde schließlich abgerissen, da wohl mehr Leute kamen, um Anderen bei der Fahrt zuzusehen, als selbst in den „Genuss“ einer Fahrt zu kommen.

Leider war der „Cyclone“ nicht die einzige Achterbahn, die den Bulldozern zum Opfer fiel. Die Weltwirtschaftskrise und der Zweite Weltkrieg brachten den Niedergang und Abriss von mehr als 1.500 Achterbahnen in den USA und mindestens ebenso vielen in anderen Ländern.

DIE RÜCKKEHR

Die Vergnügungsparkindustrie bekam 1955 den lang ersehnten Schub mit der Eröffnung des ersten erfolgreichen Themenparks: Disneyland. Disneys Beitrag zur Geschichte der Achterbahn war der „Matterhorn Mountain“, die erste Stahlachterbahn. Diese Streckeninnovation sollte das Design von Achterbahnen für immer verändern.

Die Stahlkonstruktion erlaubte viel schnellere und aufregendere Bahnen, wie z. B. die „Corkscrew“ bei Knott's Berry Farm (Buena Park, Kalifornien) im Jahr 1975 und die „Great Revolution“ von Magic Mountain California im Jahr 1976. Beide Bahnen belebten die Jahrhunderte alte Neuheit des Überkopffahrens wieder – bei der „Corkscrew“ in einem seitlichen Umlauf und bei der „Great Revolution“ in einer vollständigen Schleife (dieses Mal mit entsprechenden Sicherheitshalterungen). Dies führte zu Bahnen mit doppelten und dreifachen Schleifen und Kombinationen aus Schrauben, Schleifen und anderen Elementen – das neue goldene Zeitalter der Achterbahnen hatte begonnen! Seit diesem Zeitpunkt schien jede neue Achterbahn eine Steigerung in Sachen Höhe, Geschwindigkeit und Aufregung zu bringen.

Im Jahr 1978 brachte Six Flags Over Texas die „Shock Wave“ heraus, die weltweit erste vertikale Rücken-an-Rücken-Achterbahn mit Loopings. 1992 eröffnete Six Flags Great America (Gurnee, IL, USA) „Batman: The Ride“. Dies war die erste umgekehrte Achterbahn, bei der die Wagen unter den Schienen fuhren. Six Flags brach 1997 mit „Superman the Escape“ erneut die Rekorde. Dies ist zurzeit die schnellste und größte Achterbahn (160 km/h schnell und 127 Meter hoch) in Six Flags Magic Mountain in Valencia, Kalifornien. Im gleichen Jahr enthüllte Six Flags Great America „Batman & Robin: The Chiller“, die weltweit erste Doppelschienen-Achterbahn mit linearem Induktionsmotor (LIM).

In den letzten Jahren gab es sogenannte „Giga-Coasters“ (die über 90 Meter hoch sind), mehrdimensionale Achterbahnen (mit frei drehenden Wagen), vertikale Bahnen, mit Druckluft betriebene Bahnen und viele mehr. Niemand weiß, was die Zukunft noch bringen wird. Aber Eines lässt sich mit Sicherheit sagen: Es wird schneller, größer, länger, atemberaubender und – was am besten ist – unterhaltsamer sein.



INHALTSVERZEICHNIS

ERSTE SCHRITTE	6	BAHNKONSTRUKTION	34
ReadMe-Datei	6	Bau einer Bahn	36
Systemvoraussetzungen	6	Bahnkonstruktions-Fenster	37
SETUP UND INSTALLATION	7	Verwalten der Bahnen	38
WILLKOMMEN	8	BETRIEB EINES PARKS	41
WAS IST NEU?	8	Personal	41
TASTATURKÜRZEL	9	Verwalten von Bahnen	44
SPEICHERN UND LADEN	10	Versorgung der Besucher	45
HAUPTMENÜ	11	Finanzen	48
DAS LEBEN ALS TYCOON	14	ERSTELLEN EINER BAHN	52
Die häufigsten Fensterelemente	14	Achterbahn-Designer	52
Ingame-Oberfläche	14	Bahn-Checkliste	53
HAUPTANSICHT	15	Einfaches Beispiel	54
Pause/Optionen	15	Verwalten der Streckenentwürfe	56
Steuerung der Ansicht	17	ENTWURF EINES SZENARIOS	57
Bauwerkzeuge	19	Tipps zur Arbeit mit dem	
Verwaltungswerkzeuge	20	Szenario-Editor	57
Finanzen und Parkbewertung	20	Elemente des Szenario-Editors	58
Datum/Wetter/Nachrichten	21	Gespeichertes Spiel in Szenario	
BAU EINES PARKS	22	umwandeln	63
Das Park-Fenster	22	NOTIZEN	64
Ausbaggern	24	CREDITS	65
Landschaftsgestaltung und Themen	27	TECHNISCHER SUPPORT	66
Fußwege und Warteschlangenreihen	31		
Bau einer Bahn	31		



ERSTE SCHRITTE

DIE README-DATEI

Auf der **RollerCoaster Tycoon® 2**-CD-ROM befindet sich eine ReadMe-Datei, in der die Lizenzvereinbarung und aktualisierte Informationen zum Spiel eingesehen werden können. Wir empfehlen Ihnen, sich die Zeit zu nehmen, diese Datei anzusehen, damit Sie die Änderungen kennen, die nach Druck dieses Handbuchs noch vorgenommen wurden.

Um die Datei lesen zu können, doppelklicken Sie auf das ReadMe.txt-Symbol im Verzeichnis **RollerCoaster Tycoon 2** auf Ihrer Festplatte (normalerweise C:\Programme\Infogrames\RollerCoaster Tycoon 2). Sie können ebenfalls die ReadMe-Datei aufrufen, indem Sie auf die Start-Schaltfläche der Win98/Me/2000/XP-Taskleiste klicken und dann nacheinander "Programme", "Infogrames", "**RollerCoaster Tycoon 2**" und zum Schluss die ReadMe-Datei auswählen.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestvoraussetzungen

Betriebssystem:	Windows® 98/Me/2000/XP
Prozessor:	Pentium® II 300 MHz oder Entsprechendes
Arbeitsspeicher:	64 MB RAM (128 MB empfohlen)
Festplattenspeicher:	120 MB freier Speicher (200 MB empfohlen)
CD-ROM-Laufwerk:	16x oder schneller
Grafik:	Windows® 98/Me/2000/XP-kompatible Grafikkarte*
Sound:	Windows® 98/Me/2000/XP-kompatible Soundkarte*
DirectX®:	DirectX®-Version 8.1 (auf der CD) oder höher

*bedeutet, dass die Komponente mit der DirectX®-Version 8.1 (auf der CD) oder höher kompatibel sein sollte



SETUP UND INSTALLATION

1. Starten Sie **Windows®** 98/Me/2000/XP.
2. Legen Sie die **RollerCoaster Tycoon 2**-CD-ROM in das CD-ROM-Laufwerk ein.
3. Wenn die Option „AutoPlay“ aktiviert ist, sollte ein Titelschirm angezeigt werden. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Installieren**. Wenn die AutoPlay-Option nicht aktiviert ist, doppelklicken Sie auf das „Arbeitsplatz“-Symbol auf dem **Windows®**-Desktop. Doppelklicken Sie als nächstes auf das entsprechende CD-ROM-Symbol. Falls dann der Installationsbildschirm immer noch nicht angezeigt wird, suchen Sie die Datei „setup.exe“ auf der **RollerCoaster Tycoon 2**-CD-ROM, und doppelklicken Sie darauf, um das Spiel zu installieren.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Installation von **RollerCoaster Tycoon 2** zu Ende zu führen.
5. Sobald die Installation fertig ist, doppelklicken Sie auf das **RollerCoaster Tycoon 2**-Spielsymbol, um das Spiel zu starten.

Installation von DirectX®

RollerCoaster Tycoon 2 erfordert **DirectX®** 8.1 oder eine höhere Version für einen einwandfreien Betrieb. Falls **DirectX®** 8.1 oder eine höhere Version nicht auf Ihrem Rechner installiert ist, klicken Sie auf „Ja“, wenn Sie gefragt werden, ob Sie es installieren möchten.

Hinweis: Bei der **Minimum**-Installation werden alle Dateien kopiert, die erforderlich sind, um das Spiel auszuführen, aber einige der größeren Dateien bleiben auf der CD. Mit dieser Option sparen Sie Festplattenspeicher. Bei der **Komplett**-Installation werden weitere Dateien auf der Festplatte gespeichert. Der Hauptunterschied zwischen der **Minimum**- und der **Komplett**-Installation besteht darin, dass bei der **Komplett**-Installation zwei musikalische Themen gleichzeitig abgespielt werden können, wenn zwei Bahnen nahe beieinander liegen und beide Musik aufweisen. Sowohl bei der **Minimum**- als auch bei der **Komplett**-Installation ist es erforderlich, dass die Spiel-CD im CD-ROM-Laufwerk liegt, um das Spiel ausführen zu können.



WILLKOMMEN!

Das Spiel mit dem größten Suchtfaktor der Welt steigert den SPASS mit Amerikas beliebtesten Themenparks – Six Flags®! Beschreiten Sie neue Wege und fangen Sie von Grund auf an, öffnen Sie die Tore bereits vorhandener Parks, oder schaffen Sie die atemberaubendste Achterbahn, die es je gab – die Wahl liegt bei Ihnen! Mit wilden neuen Bahnen, neuen Themendekorationen und benutzerfreundlichen Bau-Tools macht die Kreation des ultimativen Vergnügungsparks mehr Spaß denn je!

WAS IST NEU?

Wenn Sie bereits den Vorgänger, **RollerCoaster Tycoon**, gespielt haben, können Sie wahrscheinlich direkt in die Szenarios eintauchen und die neuen Funktionen und Erweiterungen selbst erkunden. Wir empfehlen Ihnen jedoch, die Lehrgänge durchzuspielen, um mehr über die neuen Merkmale zu erfahren.

Ein Teil des Spaßes bei einem neuen Spiel liegt in der Erforschung und Entdeckung neuer Merkmale. Keine Angst, dieses Handbuch verrät nichts im Voraus über **RollerCoaster Tycoon 2**, sondern stellt eher die wichtigsten Funktionen und Eigenschaften vor und gibt dabei an, wann und wo sie vorkommen. Das Erkunden der Details überlassen wir Ihnen.

Eine der offensichtlichsten Änderungen ist die Einfachheit, mit der **RollerCoaster Tycoon 2** gespielt wird. Im Folgenden werden die herausstechendsten Beispiele für diese neue Freiheit aufgeführt, die direkt vom Hauptmenü aus verfügbar sind:

- **5 neue Szenariokategorien** – Sie bestimmen die Reihenfolge, in der Sie sie spielen!
- **Achterbahn-Designer** – Entwerfen Sie die ultimative Bahn ohne Ablenkungen! (Siehe Seite 52)
- **Szenario-Editor** – Erstellen Sie Ihre eigenen Spiele, die Sie gemeinsam mit Ihren Freunden spielen! (Siehe Seite 57)

KOMPATIBILITÄT

RollerCoaster Tycoon 2 ist komplett neu. Unter der Haube des Spiels stecken ein neuer, effizienterer Programmcode und viele neue Merkmale. Aus diesem Grund sind gespeicherte Spiele vorheriger Versionen dieses Spiels – **RollerCoaster Tycoon**, **Corkscrew Follies** und **Loopy Landscapes** – NICHT kompatibel.

Mit dem **Szenario-Editor** (siehe Seite 57) lassen sich Landschaften älterer gespeicherter Spiele in Szenarios importieren. Die meisten der älteren Landschaftsdateien von vorherigen Versionen von **RollerCoaster Tycoon** lassen sich laden, doch einige Szenarioobjekte sehen unter Umständen anders aus. Es ist möglich, dass es zu unvorhersehbaren Ergebnissen kommt, wenn gespeicherte Spieldateien von diesen Produkten geladen werden. Der technische Support kann Ihnen in solchen Fällen leider nicht weiterhelfen.



TASTATURKÜRZEL

Obwohl man das Spiel auch lediglich mit der Maus spielen kann, gibt es zahlreiche Tastaturkürzel, die einen zügigeren Spielverlauf bringen. Im Folgenden werden die standardmäßigen Tastaturbefehle aufgeführt. Sie können jeden Befehl im Menü Optionen während des Spielverlaufs neu zuweisen.

Befehl	Taste
Oberstes Fenster schließenRücktaste
Alle schwebenden Fenster schließenUmschalt + Rücktaste
Baumodus abbrechenEscape
SpielpausePause
WegzoomenBild auf
HeranzoomenBild ab
Ansicht drehenEingabetaste
Bauobjekt drehenZ
Sicht auf Untergrund ein/aus1
Grundfläche ein/ausH
Senkrechte Wand ein/ausV
Drahtmodelle Bahnen3
Drahtmodelle Szenerie4
Unsichtbare Stützen5
Unsichtbare Menschen6
Höhenmarkierungen auf Gelände8
Höhenmarkierungen an Fahrstrecke9
Höhenmarkierungen an Fußwegen0
Geländeformation anpassenF1
Wasser anpassenF2
Szenerie bauenF3
Fußwege anlegenF4
Neue Bahn bauenF5
FinanzinformationenF
ForschungsinformationenD
Bahn-/AttraktionslisteR
ParkinformationenP
BesucherlisteG
PersonallisteS
Aktuelle NachrichtenM
Karte anzeigenTab
ScreenshotStrg + S

Echte Achterbahn Déjà Vu



RCT2 Bahn-Typ: Umgekehrtes vertikales Shuttle

Eigenschaften: 60 Meter hoch; 367 Meter lang; 105 Km/h Höchstgeschwindigkeit

Besondere Merkmale: Die Fahrgäste hängen kopfüber, während es den ersten Turm hochgeht, und rasen anschließend 54 Meter geradewegs nach unten. Dann kommt ein vertikaler 31 Meter-Looping, gefolgt von einem 34 Meter-Schmetterling. Schließlich geht es den zweiten 54 Meter-Turm hoch. Und dann drehen sie noch 'ne Runde - rückwärts!

Standort: Six Flags Magic Mountain – Los Angeles; Six Flags Over Georgia – Atlanta; Six Flags Great America – Chicago

*Diese Bahn ist im Six Flags Magic Mountain-Szenario enthalten.





SPEICHERN UND LADEN

Die Befehle zum Speichern und Laden von Spieldateien, Streckenentwürfen, Landschaften und Szenarios variieren etwas abhängig davon, wo Sie sich gerade im Spiel befinden. Doch wenn Sie mit der Oberfläche einmal vertraut sind, sind sie selbsterklärend.

TIPP

Sie sollten Ihr Spiel vorsichtshalber speichern, bevor Sie viel Geld für eine neue eigene Bahn oder ein ambitioniertes Landschaftsgestaltungsprojekt ausgeben. Ein guter Zeitpunkt zum Speichern ist auch der Anfang eines jeden Spieljahres.

Sie können Ihren Fortschritt bei einem **RollerCoaster Tycoon 2**-Spiel jederzeit speichern, indem Sie in der Hauptansicht auf die Schaltfläche **Optionen** (Diskettensymbol) klicken und dann **Speichern** auswählen.

Analog hierzu wird bei einem Klick auf die Schaltfläche **Optionen** (Diskettensymbol) im Szenario-Editor die Landschaft gespeichert, die Sie momentan bearbeiten. Um ein Szenario zu speichern, klicken Sie auf die Schaltfläche mit dem Doppelpfeil in der unteren rechten Ecke. Sie werden dann durch

die Schritte zur Erstellung eines Szenarios geführt. Im letzten Schritt wird das Szenario gespeichert.

Um einen Streckenentwurf zu speichern, klicken Sie in den **Bahnstatistiken** eines **Bahn**-Fensters auf die Schaltfläche **Speichern** (Diskettensymbol). (Weitere Details hierzu auf Seite 40.) **Hinweis:** Die Schaltfläche **Speichern** ist erst zu sehen, nachdem Sie die Bahn erfolgreich getestet haben.

Jede von Ihnen gespeicherte Strecke kommt automatisch in den Ordner „Tracks“ auf Ihrer Festplatte. Dieser Ordner befindet sich in dem Verzeichnis, in dem **RollerCoaster Tycoon 2** installiert wurde (normalerweise C:\Programme\Infogrames\RollerCoaster Tycoon 2\Tracks). Wenn Sie manuell eine Streckenentwurfsdatei in den Streckenordner platzieren, wird diese automatisch im Fenster **Neue Bahnen** bei der entsprechenden Kategorie angezeigt.

Um eine neue Strecke vom Spiel aus zu installieren, klicken Sie im Streckenentwurf-Manager auf die Schaltfläche **Neuen Streckenentwurf installieren** (siehe Seite 56).

Um während des Spielverlaufs ein Spiel oder während der Erstellung eines Szenarios eine Landschaft zu laden, klicken Sie in der Hauptansicht auf die Schaltfläche **Optionen**. Wenn Sie ein Spiel vom Hauptmenü aus laden möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche **Laden**.



HAUPTMENÜ

Neues Spiel beginnen Gespeichertes Spiel fortsetzen



Lehrgang zeigen Spielwerkzeuge

Beenden

NEUES SPIEL BEGINNEN

Hier fängt der Spaß an! Klicken Sie auf die Schaltfläche **Neues Spiel beginnen**, und Sie begeben sich somit auf den Weg – doch Sie sind noch nicht im Park drin. Bei **RollerCoaster Tycoon 2** gibt es jede Menge Parkszenarios. Es ist das **Szenarioauswahl**-Fenster zu sehen.

Die im Spiel enthaltenen Szenarios sind in fünf Kategorien aufgeteilt, was durch Registerkarten angezeigt wird.

Klicken Sie auf eine Registerkarte, um die Szenarios anzuzeigen, die unter dieser Kategorie aufgeführt sind. Wenn Sie den Mauszeiger über einen Szenarionamen bewegen, werden Informationen zum Szenario auf der rechten Seite des Fensters angezeigt, einschließlich Zusammenfassung, Ziele sowie Name und Bewertung von Spielern, die es zuvor gespielt haben.

Wählen Sie ein Szenario aus, und klicken Sie auf den Namen, um es zu spielen. Klicken Sie auf die Schaltfläche Fenster **schließen [X]** in der oberen rechten Ecke des Fensters, um zum Hauptmenü zurückzukehren, ohne ein Szenario auszuwählen.

Wenn Sie ein Szenario abgeschlossen haben, werden Ihr Erfolg und Ihre Punktzahl im Szenarioauswahl-Fenster vermerkt. Die Szenarios sind in die folgenden Kategorien unterteilt:

Anfängerparks – Bei diesen „Einführungsszenarios“ werden Sie damit vertraut gemacht, wie das Spiel funktioniert, und erhalten eine Einführung zu den Werkzeugen und Techniken, die erforderlich sind, um ein aufstrebender Tycoon zu werden.

Fortgeschrittenen-Parks – Diese Szenarios stellen den nächsten Schritt bei Ihrer Mission dar, ein Tycoon zu werden. Es kommen dabei weitere Details der Parkverwaltung hinzu.

Expertenparks – Wollen Sie eine echte Herausforderung? Bei Expertenparks gibt es keine Erleichterungen mehr. Wenn Sie sich erfolgreich durch diese schwierigen Herausforderungen kämpfen, können Sie sich in der Tat als Tycoon bezeichnen!



„Echte“ **Parks** – Diese Parks wurden reell existierenden Parks der ganzen Welt nachempfunden. Wenn Sie einen davon besucht haben, versuchen Sie sich darin zurechtzufinden und – was am wichtigsten ist – halten Sie sie am Laufen und schreiben Sie schwarze Zahlen.

Andere Parks – Diese Szenarien enthalten spezielle Parks, die zu keiner der oben genannten Definitionen passen.

GESPEICHERTES SPIEL FORTSETZEN

Klicken Sie hierauf, wenn Sie ein gespeichertes Spiel fortsetzen möchten.

LEHRGANG ZEIGEN

TIPP

Sie müssen nicht einfach nur bei den Lehrgängen zuschauen. Während eines Lehrgangs können Sie mit einer beliebigen Maustaste klicken oder eine beliebige Taste drücken, um die Kontrolle zu übernehmen. Sie können jedoch die Kontrolle nicht wieder dem Lehrgang übergeben, sobald Sie sie einmal selbst übernommen haben. Um den Lehrgang neu zu starten, müssen Sie ins Hauptmenü zurückkehren und ihn von dort erneut ausführen.

Wenn Sie die Grundlagen des Baus und Betriebs eines eigenen Parks erlernen möchten oder eine kurze Auffrischung Ihrer Kenntnisse benötigen, empfehlen wir Ihnen, zuerst auf einen der Lehrgänge zu klicken.

Lehrgänge sind animierte Szenarien mit schrittweisen Anleitungen und Ratschlägen. Wenn Sie auf die Schaltfläche **Lehrgang zeigen** klicken, wird ein Dropdown-Menü mit den folgenden Auswahlmöglichkeiten angezeigt:

Anfängerlehrgang – Wenn Sie RollerCoaster Tycoon oder **RollerCoaster Tycoon 2** noch nie zuvor gespielt haben, sollten Sie hiermit anfangen. Wenn Sie den ersten Teil bereits gespielt haben und eine Auffrischung Ihrer Erinnerung brauchen, sollte dies Ihre erste Station sein.

Lehrgang zu eigenen Bahnen – Diese Anleitung enthält Tipps zur Erstellung von Bahnen und eine Vorschau auf einige der neuen Merkmale. Fangen Sie hiermit an, wenn Sie RollerCoaster Tycoon schon gespielt haben und

mit dem Bauen von Parks vertraut sind.

Lehrgang zum Achterbahnbau – Egal, ob Sie ein alter Hase oder ein Neuling sind, können Sie immer etwas von diesem Lehrgang lernen.

SPIELWERKZEUGE

Wenn Sie auf die Schaltfläche **Spielwerkzeuge** klicken, wird das Werkzeugmenü angezeigt, in dem Folgendes aufgerufen werden kann:



Szenario-Editor – Mit dieser fantastischen, neuen Funktion können Sie Ihre eigenen Szenarien entwerfen und erstellen, die Sie mit anderen Spielern gemeinsam nutzen können. Sie bestimmen über das Aussehen und die Anordnung des Parks und sogar das Szenarioziel! (Weitere Details hierzu auf Seite 57.)

Gespeichertes Spiel in Szenario umwandeln – Mit dieser Option können Sie ein gespeichertes Spiel laden, neue Ziele dafür erstellen und es als Szenario speichern. Wenn Sie bereits ein Spiel gestartet haben, können Sie mit diesem Werkzeug ein Szenario erstellen, das einen Park enthält, der im vollem Schwung ist, oder einen alten Park, der erst auf Vordermann gebracht werden muss. (Weitere Details hierzu auf Seite 63.)

Achterbahn-Designer – Mit diesem Werkzeug können Sie in aller Ruhe eine Bahn entwerfen, ohne Ziele, Geldeinschränkungen oder Besucher, die Sie ablenken. Bauen Sie Bahnen, testen und perfektionieren Sie sie. Speichern Sie dann den Streckenentwurf, damit andere Spieler ihn verwenden können oder Sie ihn in einem zukünftigen Park zum Einsatz bringen. (Weitere Details hierzu auf Seite 52.)

Streckenentwurf-Manager – Wenn Sie mehrere Bahnen kreiert oder heruntergeladen haben, können Sie sie mit diesem Werkzeug organisieren (Weitere Details hierzu auf Seite 56.)

BEENDEN

Klicken Sie hierauf, wenn Sie **RollerCoaster Tycoon 2** beenden möchten.

Echte Achterbahn Medusa



RCT2 Bahn-Typ: Bodenlos

Eigenschaften: 43 Meter hoch; 1212 Meter lang; 98 Km/h Höchstgeschwindigkeit

Besondere Merkmale: Die Fahrgäste sitzen auf podestartigen Sitzen an der frischen Luft - mit herabbaumelnden Füßen. Es geht durch 7 Überkopfabscnitte, inklusive eines vertikalen 35 Meter-Loopings, eines 30 Meter Tauch-Loopings, eines Heartline-Kamelrückens (Schwereelosigkeits-Rolle), einer Kobra-Rolle und zweier ineinander verschlungener Korkenzieher.

Standort: Six Flags Great Adventure – New Jersey; Six Flags Marine World – San Francisco

*Diese Bahn ist im Six Flags Great Adventure-Szenario enthalten.





DAS LEBEN ALS TYCOON

Auch wenn Sie dazu bestimmt sind, Großes zu leisten, müssen Sie schrittweise vorgehen. Wenn Sie Ihren eigenen Vergnügungspark mit Erfolg bauen und betreiben möchten, müssen Sie auf die Details achten.

Es gibt zahllose Fallstricke, die zum Scheitern des Parks führen können. Es ist möglich, dass Ihr Park auffällig wird, Sie zu viel für die Fahrten verlangen, die Mägen der Fahrgäste mit übertriebenen Bahnen überfordert sind oder dass Sie Ihr Bankkonto überziehen. Die Besucher können sich verirren oder hungrig, gelangweilt, angewidert und niedergeschlagen sein. Die Bahnen können ausfallen, beschädigt werden und außer Mode kommen. Grünanlagen können absterben, die Forschungsarbeiten nachlassen und Marketingpläne schief laufen.

Als Erstes müssen Sie sich mit der Benutzeroberfläche vertraut machen. Die Oberflächenelemente sind ähnlich, egal ob bei Lehrgängen, Szenarios, Achterbahn-Designer oder Szenario-Editor. Mit einigen Schaltflächen und Registerkarten werden neue Fenster geöffnet und weitere Informationen und Funktionen aufgerufen. Diese Fenster werden zu einem späteren Zeitpunkt in diesem Handbuch detailliert erläutert.

DIE HÄUFIGSTEN FENSTERELEMENTE

Die meisten Fenster verfügen über folgende verbreitete Oberflächenelemente:

A. Registerkarten – Viele Fenster enthalten eine Reihe mit Registerkarten, auf denen Statistiken, Feedback und Optionen angeordnet sind, die während des Spielverlaufs benötigt werden. Wenn Sie auf eine Registerkarte klicken, werden die darin enthaltenen Informationen angezeigt.

B. Dropdown-Menüs – Einige Schaltflächen führen zu Dropdown-Menüs. Klicken Sie mit der linken Maustaste, um das Menü anzuzeigen, und halten Sie sie gedrückt. Bewegen Sie dann den Mauszeiger über den gewünschten Menüpunkt, und lassen Sie die Maustaste darüber los, um ihn auszuwählen. In einigen Menüs (z.B. dem Menü Bahn



eröffnen/testen/schließen) kann man den nächsten Menüpunkt einfach dadurch auswählen, dass man in der Dropdown-Liste auf ihn klickt.

C. Schaltflächen – Mit den Schaltflächen werden bestimmte Spielelemente aktiviert.

D. Schließen – Klicken Sie auf die [X]-Schaltfläche, um ein Fenster zu schließen.

E. Scrollleiste – Einige Fenster enthalten Scrollleisten, mit denen verborgene Informationen aufgerufen werden können. Klicken Sie auf die Scrollleiste, um durch die Optionen zu rollen.

F. Skalieren – Klicken Sie auf die untere rechte Ecke eines Fensters, und ziehen Sie sie, um die Fenstergröße zu verändern.

HAUPTANSICHT

Die Hauptansicht enthält Werkzeugschaltflächen am oberen Rand und Informationsschaltflächen in der linken und rechten unteren Ecke. Wenn Sie auf eine Schaltfläche klicken, wird das entsprechende Fenster aufgerufen.

PAUSE/OPTIONEN



Pause

Mit dieser Schaltfläche wird die Zeit so lange angehalten, bis Sie wieder darauf klicken. Alle Aktivitäten im Park werden eingefroren, und Sie können in diesem Spielzustand nichts bauen. Sie können jedoch andere Aufgaben durchführen, wie z. B. Statistiken anzeigen, sich um die Finanzen kümmern, Personal verwalten, Bahnen umdekoriern und die Gedanken Ihrer Besucher belauschen.



Festplatten- und Spielooptionen

Das Menü **Spielooptionen** enthält folgende Elemente:

Spiel laden – Hiermit wird ein gespeichertes Spiel geöffnet und fortgesetzt.

Spiel speichern – Hiermit können Sie das aktuelle Spiel speichern, damit Sie es zu einem späteren Zeitpunkt wieder laden und fortsetzen können.

Echte Achterbahn Chang



RCT2 Bahn-Typ: Steh-Twister-Bahn

Eigenschaften: 47 Meter hoch, 1266 Meter lang, 101 Km/h Höchstgeschwindigkeit

Besondere Merkmale: Die längste, schnellste und höchste Steh-Twister-Bahn der Welt hat auch den größten vertikalen Looping der Welt zu bieten (37 Meter). Außerdem warten ein 32 Meter Tauch-Looping, ein geneigter 22 Meter-Looping und 2 Korkenzieher auf die Fahrgäste!

Standort: Six Flags Kentucky Kingdom – Louisville

*Bahn-Typ kommt nur im Spiel vor – diese Bahn existiert nicht in Wirklichkeit.





Infos zu RollerCoaster Tycoon 2 – Wenn Sie hierauf klicken, erhalten Sie eine Liste der Personen, die an der Entwicklung dieses Spiels mitgewirkt haben.

Optionen – Dies öffnet das Fenster **Optionen**, welches mehrere Spieleinstellungen aufweist, die geändert werden können, um die Funktionsweise von **RollerCoaster Tycoon 2** Ihren Bedürfnissen anzupassen. Wenn Sie auf den Pfeil neben einer Einstellung klicken, wird eine Liste mit Optionen angezeigt; dann können Sie die zu ändernde Option auswählen.

Sound – In diesem Dropdown-Menü, können Sie den Soundkartentreiber für das Spiel auswählen.

Musik – Musik EIN- oder AUSSCHALTEN.

Soundqualität – Es sind die Einstellungen NIEDRIG, MITTEL und HOCH möglich.

Erzwungenes Software-Buffer-Mixing – Diese Einstellung sollte automatisch bei der Installation des Spiels eingestellt werden. Wenn jedoch das Spiel regelmäßig anhält oder der Sound knackt, kann das EIN- bzw. AUSSCHALTEN dieser Option diese Probleme unter Umständen beheben.

Währung – In diesem Dropdown-Menü können Sie die Währung auswählen, die in Ihrem Park verwendet wird.

Distanz und Geschwindigkeit – Wählen Sie zwischen dem englischen und metrischen Maßsystem.

Temperatur – Wählen Sie zwischen Fahrenheit und Celsius.

Höhenmarkierungen – Wählen Sie zwischen Echte Werte (5 Fuß bzw. 1,5 Meter pro Erhöhungsblok) oder Einheiten (eine Einheit pro Erhöhungsblok).

Anzeigemodus – Es stehen mehrere Bildschirmauflösungen zur Auswahl. Bei höheren Auflösungen wird der Spielfluss möglicherweise verlangsamt. Der Modus Desktop-Fenster wird für die meisten Benutzer nicht empfohlen, da die Spielleistung unter Umständen davon beeinträchtigt wird.

Hinweis: Obwohl das Spiel über mehrere Bildschirmmodi verfügt, ist dessen optimale Leistung auf die Auflösung 800 x 600 ausgelegt.



Landschaftsglättung – Schalten Sie diese Option EIN, werden eckige Kanten der Landschaft geglättet.

Gitterlinien bei Landschaft – Hiermit schalten Sie die Landschaftsgitterlinien EIN oder AUS.

Baumarkierung – Stellen Sie die Baumarkierungen auf Weiß oder Durchsichtig ein.

Rollen – Ist die Option eingeschaltet, wird die Hauptansicht gerollt, wenn Sie den Mauszeiger zum Bildschirmrand hin bewegen.

Kürzelkasten – Wenn Sie hierauf klicken, wird eine Liste mit Tastaturkürzeln angezeigt. Klicken Sie auf einen Befehl in der Liste, können Sie ihm ein neues Kürzel zuweisen. (Auf Seite 9 finden Sie eine Liste mit den standardmäßigen Tastaturkurzbefehlen.)

Echte Besuchernamen anzeigen – Lautet die Einstellung für diese Option EIN, werden den Besuchern echte Namen zugewiesen; lautet sie AUS, werden ihnen Nummern zugeteilt, z. B. „Besucher 234“. (Auf Seite 46 erfahren Sie, wie der Name eines Besuchers geändert wird.)

Screenshot – Mit diesem Befehl wird ein Schnappschuss des aktuellen Bildschirms angefertigt und in einer Datei in dem Verzeichnis gespeichert, in dem RollerCoaster Tycoon 2 installiert ist. Der standardmäßige Tastaturkurzbefehl für diesen Befehl lautet **Strg + S**.

Spiel beenden – Hiermit wird das aktuelle Spiel beendet (Sie erhalten die Option, es zu speichern) und zum Hauptmenü zurückgekehrt.

STEUERUNG DER ANSICHT



Wegzoomen

Der in der Hauptansicht sichtbare Parkbereich wird größer, aber es sind weniger Details zu erkennen.



Heranzoomen

Man wird näher an die einzelnen Vorgänge gebracht – es wird ein kleinerer Bereich des Parks detaillierter angezeigt.



Ansicht drehen

Dreht die Landschaft um 90 Grad im Uhrzeigersinn.



Ansichtsoptionen

Manchmal ist eine übersichtlichere Ansicht nötig – z. B. wenn man diverse Konstruktionen baut. Im Menü **Ansichtsoptionen** gibt es für diesen Zweck mehrere hilfreiche Werkzeuge. Wählen Sie einen Menüpunkt aus, um ihn EIN- oder AUSZUSCHALTEN. Ein Kontrollhäkchen neben einem Menüpunkt bedeutet, dass die Option EIN ist. Die Ansichtsoptionen können beliebig miteinander kombiniert werden – sogar alle gleichzeitig.

Untergrund-/Innenansicht – Hiermit wird die Landoberfläche durchsichtig, und eine Ansicht des Untergrunds wird sichtbar. Machen Sie von dieser Option Gebrauch, wenn Sie unter dem Boden bauen. Das Spiel schaltet automatisch zur Untergrundansicht um, wenn Sie einen Fußweg oder eine Bahn bauen, der/die unter die Oberfläche geht.

Grundflächenland entfernen – Die Geländegrafiken werden komplett ausgeblendet, wodurch Bahnen und Szenerie unter dem Boden besser zu sehen sind.

Vertikale Flächen entfernen – Die vertikalen „Felswände“ auf dem Gelände werden alle ausgeblendet.

Bahnen ausblenden – Alle Attraktionen (auch Läden und Stände) werden nur noch schattenhaft angezeigt.

Szenerie ausblenden – Die Szenerie (Bäume, Büsche, Wände, usw.) wird nur noch schattenhaft angezeigt.

Unsichtbare Stützen – Die Stützkonstruktionen der Attraktionen werden ausgeblendet, damit darunter liegende Bereiche besser zu sehen sind.

Unsichtbare Menschen – Alle Besucher und Mitarbeiter sind nicht mehr zu sehen. Dies ist nützlich, wenn die Besucher wie die Bienen in Ihrem Park herumwuseln und dabei die Sicht auf alles verdecken.

Höhenmarkierungen – Es gibt drei Optionen zum Anzeigen von Höhenmarkierungen: auf dem Gelände, an Fahrtstrecken und an Fußwegen. Es wird dabei jedes Gelände-, Fußweg- oder Bahnquadrat mit einer Höhenmarkierung versehen, welche die Höhe im Verhältnis zu den Parktoren angibt. Dies ist nützlich, wenn Sie versuchen, Fußweg- oder Streckenbereiche miteinander zu verbinden und das Gelände optimal auszunutzen.

Hinweis: Sie können bestimmen, ob die Höhenmarkierungen als „Echte Werte“ oder „Einheiten“ im Menü Optionen angezeigt werden (siehe Seite 16).



E. Minikarte

Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird ein Fenster mit einer **Minikarte** angezeigt, die den gesamten Parkbereich mit winzigen Darstellungen der Fußwege, Bahnen und Besucher zeigt. Gelände, das dem Park gehört, wird in einem helleren Farbton dargestellt. Wenn Sie auf eine Stelle auf dieser Karte klicken, wird die Hauptansicht dort zentriert.

Es gibt zwei Registerkarten im **Minikarten-Fenster**: **Besucher** und **Objekte**. Mit der Registerkarte **Besucher** werden mit Menschen überfüllte und verstopfte Fußwege ausgemacht. Mit Hilfe der unterschiedlichen Farbcodes auf der Registerkarte **Objekte** lokalisieren Sie Bahnen und Läden. Dies ist vor allem nützlich, wenn Sie beispielsweise erforderliche Erfrischungsstände verteilen möchten.

BAUWERKZEUGE

Bulldozer

Mit der rechten Maustaste können Sie jederzeit Bäume, Szenerieobjekte und Fußwege planieren, während Sie sich im Baumodus befinden (jedoch immer nur ein Objekt nach dem anderen). Aber man kann mit diesem nützlichen Werkzeug auch große Gebiete mit einem einzigen Mausklick abreißen (Siehe Seite 24).

Geländewerkzeuge

Sehen Sie die Geländewerkzeuge als Ihre Farbe und Pinsel an. Diese Werkzeuge werden Ihnen beim Gestalten und Zurechtstutzen Ihres Parkgeländes behilflich sein. Mit diesen Funktionen passen Sie die Höhe und Neigung einer jeden Geländekachel (Quadrat) des Parks an (siehe Seite 24).

Wasserwerkzeuge

Wenn Sie einen Besucher zum Wasser führen, können Sie ihn wahrscheinlich dazu bringen, sich bei einer Wasserfahrt abzukühlen! Mit Hilfe der Wasserwerkzeuge erstellen Sie Seen, Flüsse und Teiche (siehe Seite 24).

Szenerie-/Themenobjekte

Zu Szenerieobjekten gehören Beete, Statuen, Bänke, Sträucher und andere nützliche oder dekorative Objekte in Ihrem Park. Klicken Sie hierauf, um sie in Ihrem Park zu platzieren (siehe Seite 27).

Fußwege und Warteschlangenreihen anlegen

Diese Schaltfläche werden Sie häufig verwenden, wenn Sie Ihren Park mit Fußwegen, Warteschlangenreihen, Rampen und Brücken versehen bzw. wenn Sie diese abreißen (siehe Seite 31).

Neue Bahn/Attraktion bauen

Wenn Sie hierauf klicken, wird das Bahnkonstruktions-Fenster geöffnet. Und hier fängt der Spaß erst richtig an (und das Geld beginnt zu fließen). Mehr Details hierzu unter Seite 34.



VERWALTUNGSWERKZEUGE



Bahnen/Attraktionen im Park

Um ein glänzender Achterbahn-Tycoon zu sein, müssen Sie Parkdaten analysieren und für Veränderungen umsetzen, damit Ihre Besucher glücklich bleiben und viel Zeit und Geld in Ihren Park investieren. Im Fenster **Bahnen/Attraktionen** wird eine Vielzahl nützlicher Berichte zu jeder Bahn und Einrichtung im Park angezeigt (siehe Seite 38).



Parkinformationen

Bei dieser Schaltfläche geschieht das Gleiche wie bei dem Klick auf den **Parkeingang**: Das Parkstatus-Fenster wird geöffnet. (Siehe Seite 22).



Personal

Hiermit wird das **Personal**-Fenster geöffnet, in dem Sie Parkmitarbeiter einstellen, kontrollieren und feuern können (siehe Seite 41).



Besucher

Sie wurden dazu geboren, ein Tycoon zu sein, und die Besucher, die in Ihren Park kommen, danken es Ihnen! Wenn Sie hierauf klicken, erfahren Sie mehr über die Menschen, die Sie so gerne unterhalten (siehe Seite 45).

FINANZEN UND PARKBEWERTUNG



A. Finanzen

Mit dieser Informationsschaltfläche wird Ihr aktueller finanzieller Stand angezeigt. Wenn Sie den Mauszeiger über diese Zahl bewegen, werden der wöchentliche Gewinn und der Verkehrswert in einem Popup-Fenster angezeigt. Wenn Sie auf die Zahl klicken, wird das **Finanzübersicht**-Fenster aufgerufen (siehe Seite 48). Im Menü **Optionen** kann eine andere Währung eingestellt werden.

B. Besucherzahl

Diese Zahl gibt an, wie viele Personen zurzeit in Ihrem Park sind. Wenn Sie darauf klicken, wird im Fenster **Parkinformationen** die Registerkarte **Besucher** geöffnet.



C. Verkehrswert

Je länger die grüne Linie ist, umso höher ist der Verkehrswert. Wenn Sie den Mauszeiger über die grüne Linie bewegen, wird der aktuelle Verkehrswert (zwischen 0 und 1.000) in einem Popup-Fenster angezeigt. Klicken Sie auf den grünen Balken, um im Fenster **Parkinformationen** die Registerkarte **Verkehrswert** zu öffnen.

DATUM/WETTER/NACHRICHTEN



A. Datum

Einige der Ziele im Szenario basieren auf Zeit. Achten Sie deshalb unbedingt auf den Kalender, damit Sie keinen Termin verpassen. In dem Fenster werden der aktuelle Monat und das Jahr angezeigt. Wenn Sie den Mauszeiger über das Datum bewegen, wird der Tag in einem Popup-Fenster dargestellt.

Hinweis: Jahre werden vom März bis Oktober gemessen, da Parks normalerweise jahreszeitabhängig geöffnet sind.

B. Temperatur

Werfen Sie hierauf einen Blick, um die aktuelle Temperatur und Wetterbedingungen abzulesen. Im Menü **Optionen** kann eine andere Temperatureinheit (Celsius oder Fahrenheit) eingestellt werden.

C. Aktuelle Nachrichten

Klicken Sie auf die Schaltfläche Datum/Wetter, um das Fenster **Aktuelle Nachrichten** aufzurufen, in dem die aktuellen Bildschirmbekanntgaben aufgeführt werden, wie z. B. Bahnausfälle, neue Entdeckungen der Forschung und Auszeichnungen.

TIPP

Wenn es regnet, wollen alle Besucher Regenschirme, und der einzige Ort, an dem sie diese bekommen, sind Ihre Informationskioske und Souvenirstände. Stellen Sie also sicher, dass Sie nicht zu wenig für die Schirme verlangen.

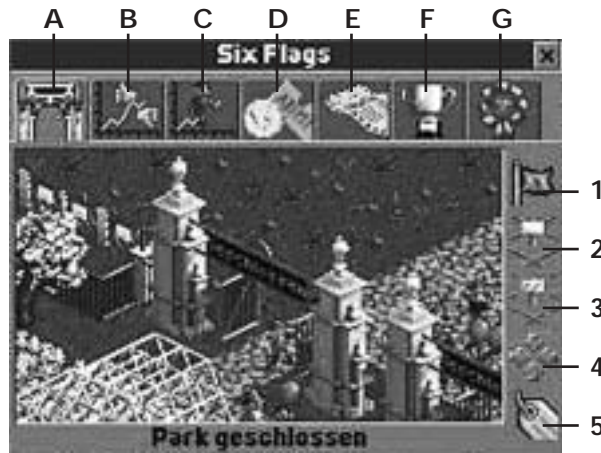


BAU EINES PARKS

PARKINFORMATIONEN

Das Fenster **Parkinformationen** ist das erste, das geöffnet wird, wenn Sie ein neues Spiel beginnen. (Sie können das Fenster **Parkinformationen** jederzeit öffnen, indem Sie auf das Parktor, die Parkgrenzen oder die Schaltflächen **Parkinformationen** oben auf dem Bildschirm klicken.) Sie möchten wahrscheinlich einige Attraktionen und Einrichtungen bauen, bevor Sie die Tore für Besucher öffnen, aber wenn Sie schließlich Ihren Park offiziell eröffnen, ist dies der Ort, an dem Sie es machen.

Hier wird ebenfalls der Eintrittspreis festgelegt (es sei denn, Sie spielen ein Szenario ohne Toreintrittspreis). Sie werden wahrscheinlich hierher zurückkehren, wenn Sie den Eintrittspreis ändern, nachdem Sie Attraktionen hinzugefügt haben (und mehr Schulden machen). Im Fenster **Parkinformationen** kann zudem Land für den Park gekauft oder gepachtet werden.



A. Parkeingang anzeigen – Hiermit sehen Sie sich den Eingang Ihres Parks an. (Dies ist nützlich, wenn Sie manchmal verirrte Besucher absetzen wollen.) Dieses Fenster verfügt über fünf Schaltflächen auf der rechten Seite, die durch Zahlen im oberen Bild beschrieben werden.

1. **Eröffnen/Schließen** – Klicken Sie hierauf, um den Geschäftsbetrieb Ihres Parks aufzunehmen. Wenn Sie nochmals darauf klicken, wird er geschlossen.



2. Land kaufen – Manchmal haben Sie nicht genügend Platz, um sich richtig zu entfalten. Wenn Ihnen der Platz ausgeht, um weitere Attraktionen unterzubringen, klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Gelände in der Nähe Ihres Parks anzuzeigen, das zum Verkauf steht. Jedes zum Verkauf stehende Landquadrat ist in der Landschaft mit einem kleinen weißen Zeichen versehen. (Land, das in Ihrem Besitz ist, wird als blaues eingezäuntes Gitter dargestellt.) Klicken Sie auf ein Landquadrat, um es zu kaufen.

3. Baurechte erwerben – Manchmal kann oder will ein Landbesitzer sein Land nicht verkaufen, aber es macht ihm nichts aus, wenn z. B. eine Ecke einer Bahn sich über seinem Besitz befindet. Mit dieser Option können Sie das Recht erwerben, eine Attraktion ganz oder teilweise auf einem Landbereich zu bauen. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird jedes Landquadrat mit erwerbbaaren Baurechten mit einem blaugestreiften Zeichen darauf angezeigt. Klicken Sie auf ein Landquadrat, um Baurechte zu erwerben.

4. Zentrieren/Suchen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um das Parktor in der Hauptansicht zu zentrieren.

5. Umbenennen – Klicken Sie hierauf, um Ihren Park umzubenennen.

B. Parkbewertung – Bei einigen Szenarios ist es erforderlich, dass Ihr Park eine bestimmte Bewertung erzielt – eine Art Gesamt-Tycoon-Punktwertung. Auf dieser Registerkarte werden Ihre aktuelle Parkbewertung und ein Diagramm zu dieser Bewertung im Laufe der Zeit angezeigt.

C. Besucher – Wenn Sie auf diese Registerkarte klicken, wird angezeigt, wie viele Besucher sich momentan in Ihrem großartigen Park befinden sowie ein Diagramm zur Besucherzahl im Laufe der Zeit.

D. Eintritt – Wenn Sie auf diese Registerkarte klicken, wird der Ticketpreis für Ihren Park angezeigt. (Der Mindesteintrittspreis ist kostenlos, der höchste Preis beträgt 100 Euro.) Außerdem werden darauf die Anzahl der verkauften Eintrittskarten für Ihren Park bis zum aktuellen Datum sowie die gesamten Einnahmen aus Eintrittsgeldern angegeben.

E. Parkstatistiken – Hiermit werden globale Daten zu verschiedenen Aspekten Ihres Parks angezeigt, wie z. B. Gesamtgröße und Anzahl an Bahnen, Mitarbeitern und Besuchern im Park.

F. Ziele – Wenn Sie auf diese Registerkarte klicken, wird das Ziel des aktuellen Szenarios angezeigt.

G. Auszeichnungen – Ab und zu gewinnen Sie unter Umständen einen speziellen Preis – dieser kann großartig oder aber negativ gemeint sein! Ein Klick auf diese Registerkarte zeigt die Auszeichnungen für Ihren Park an.

TIPP

Beachten Sie die Gedanken Ihrer Besucher. Wenn unzählige davon beispielsweise denken, dass Ihr Park für das Eintrittsgeld sehr viel bietet, können Sie eventuell den Eintrittspreis erhöhen.



AUSBAGGERN

Im Verlauf des Spiels werden Sie wohl nicht daran vorbeikommen, das Gelände für die Achterbahnen, Züge, Fußwege, Tunnel, Beete, Wasserbahnen und Themenbereiche umzuformen. Um erfolgreiche Parks zu betreiben, müssen Sie auch etwas im Dreck wühlen.

Szenerie entfernen

Mit Hilfe des Werkzeugs "Szenerie entfernen" können Sie Gebiete von Bäumen und Mauern befreien, die größer als ein einzelnes Quadrat sind. Dieses Werkzeug funktioniert fast genauso wie das Land-Werkzeug (siehe unten, "Land- und Wasser-Fenster").

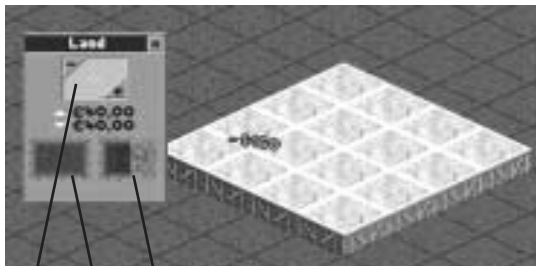


Klicken Sie zuerst auf die "Bulldozer"-Schaltfläche, um ein Fenster zu öffnen, wo man die Größe des "Pinsels" auswählen kann, den man zur Änderung der Landschaft verwendet. Klicken Sie dann auf die Landschaft, um alle Bäume, Mauern und kleineren Szenerieobjekte zu beseitigen.

Hinweis: Mit diesem Werkzeug kann man große, mehrere Felder umfassende Szenerieobjekte, Bahnen, Fußwege oder Schilder nicht entfernen. Die geschätzten Kosten werden unterhalb der Gittergröße-Grafik im Fenster angezeigt.

Land- und Wasser-Fenster

Mit den **Land**-Werkzeugen können Sie Hügel aufschütten, Löcher ausheben und die Farbe und Textur Ihrer Landschaft verändern. Mit den **Wasser**-Werkzeugen können Sie Wasserobjekte anlegen – eine



im **Land**-Fenster den Bereichen, die Sie modifizieren, eine Farbe und Textur zuweisen.

TIPP

Beim Spiel kostet jede Veränderung von Land- und Wasserflächen Geld.

Voraussetzung für den Bau einiger Wasserbahnen

Wenn Sie auf die **Land**- oder **Wasser**-Schaltfläche klicken, wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie die Größe des „Pinsels“ einstellen können, mit dem Sie die Landschaft

verändern. Sie können nur



A. Pinselgröße – Hier wird die Größe des Bereichs angezeigt, der bearbeitet wird, wenn Sie auf die Landschaft klicken. Die Pinselgrößen reichen von einem Quadrat bis hin zu einem 5x5-Gitter (maximale Größe im Szenario-Editor beträgt 7x7). Um die Größe des Pinsels zu verändern, klicken Sie auf die [+] bzw. auf die [-]-Schaltfläche.

B. Oberflächentextur (nur bei Land) – Klicken Sie auf diese Schaltfläche und halten Sie die Maustaste, um die verfügbaren Landoberflächentexturen anzuzeigen. Wenn Sie den Mauszeiger über eine Textur bewegen und dort die Maustaste loslassen, wird sie ausgewählt.

Sie können eine Textur EIN- oder AUSSCHALTEN, indem Sie darauf klicken. Wenn die Textur „eingedrückt“ ist (wie eine gedrückte Taste), ist sie **EINGESCHALTET**; wenn Sie auf die Landschaft klicken oder einen Landbereich höher machen bzw. niedriger machen, wird die aktuelle Textur auf dessen Oberfläche aufgetragen. Sieht das Textursymbol nicht „eingedrückt“ aus, wird keine neue Textur beim Ausgraben aufgetragen.

C. Randtextur (nur bei Land) – Hiermit können Sie die Textur auswählen, die auf die vertikalen Kanten eines ausgegrabenen Geländestücks aufgetragen wird. Die Funktionsweise ist mit dem oben erklärten **Oberflächentextur**-Werkzeug identisch.

Echte Achterbahn V2 – Vertical Velocity



RCT2 Bahn-Typ: Umgekehrte Impuls-Bahn

Eigenschaften: Zwei 56 Meter-Türme; 192 Meter lang; 113 Km/h Höchstgeschwindigkeit

Besondere Merkmale: Ein elektromagnetisches Antriebssystem beschleunigt den Zug in weniger als 4 Sekunden auf 113 Stundenkilometer - dabei geht es zwei vertikale Türme hoch und wieder runter. Der erste Turm hat oben eine Korkenzieher-Spirale.

Standort: Six Flags Marine World – San Francisco

*Bahn-Typ kommt nur im Spiel vor; diese Bahn existiert nicht in Wirklichkeit.





Gelände höher oder tiefer machen

Wenn Sie mit dem **Land**-Werkzeug arbeiten, nimmt der Mauszeiger die Form einer Schaufel an, wobei ein Pfeil auf das Zentrum des Gitters zeigt, das die Pinselgröße definiert. Arbeiten Sie mit dem **Wasser**-Werkzeug, nimmt der Mauszeiger die Form von Wellen an, und auch hier zeigt ein Pfeil auf das Zentrum des Gitters.

TIPP

Ein Bereich kann nur vom Grund auf mit Wasser aufgefüllt werden. Wenn Sie Wasser auf oder unter der Grundebene möchten, müssen Sie das Land zuerst tiefer machen

Um Land oder Wasser höher bzw. tiefer zu machen, drücken und halten Sie die Maustaste. Wenn Sie die Maus nach oben bewegen, wird ein Stück Land bzw. Wasser in der Größe Ihres Pinsels aus der Landschaft erhoben. Bewegen Sie die Maus zurück nach unten, wird ein Bereich in der Größe des Pinsels niedriger gemacht. Lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie fertig sind.

Wenn Sie einen großen Land- oder Wasserbereich höher bzw. tiefer machen, steigen die niedrigsten Parzellen und fallen die höchsten Parzellen als Erstes, bis jedes Quadrat auf der gleichen Ebene ist. Dann bewegt sich der Bereich als Ganzes.

Land und Wasser werden in 5-Fuß-Schritten (1,5 Meter) oder um eine Einheit erhöht (Sie können die Einheit im Menü **Optionen** festlegen). Für jedes erhöhte bzw. vertiefte Quadrat müssen Sie Geld bezahlen. Das Auftragen einer neuen Textur auf ein Geländequadrat kostet ebenfalls Geld. Eine neue Textur tragen Sie auf, indem Sie einfach auf das Land klicken, während die Texturen **INGESCHALTET** sind (siehe Beschreibung oben).

Gefälle auf Gelände anlegen

Sie werden sicherlich feststellen, dass wenn Sie Gelände mit einem großen Pinsel höher oder tiefer machen, die Kanten gerade nach oben ohne jegliche Neigung ansteigen. Um diesen steilen Felswand-Look zu beseitigen, müssen Sie die Kanten verfeinern und ein schönes Gefälle dem erhöhten bzw. tieferen Landstück hinzufügen.

Nehmen Sie hierzu einen Pinsel in der Größe eines Quadrats, womit Sie jede Ecke eines Landquadrats einzeln anpassen können.



Wenn Sie den Mauszeiger in der Nähe einer Ecke des Landquadrats positionieren, wird die Ecke hervorgehoben. Drücken und halten Sie die Maustaste, während Sie die Maus ziehen, um ausschließlich diese Ecke höher bzw. tiefer zu machen. Lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie fertig sind.



TIPP

Im Szenario-Editor gibt es einen speziellen Landschaftspinsel. Wenn Sie die Größe des Pinsels auf weniger als eine Quadratgröße verringern, wird Ihr Pinsel zu einem 5x5-Gitter mit einem hervorgehobenen Quadrat in der Mitte. Mit diesem Pinsel können Sie dann Landformationen mit gleichmäßigen Gefällen kreieren, die von der Mitte aus höher bzw. niedriger werden, wenn Sie die Maustaste gedrückt halten und die Maus nach oben bzw. unten bewegen.

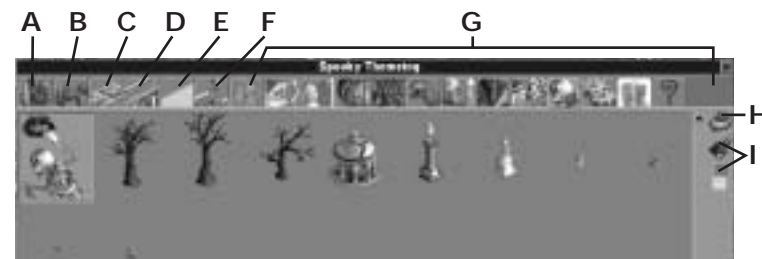


SZENERIE

Aufregende Bahnen und Fastfood sind nicht die einzigen Dinge, die einen Vergnügungspark zu einem großartigen Erlebnis machen. Die Atmosphäre ist ebenfalls von enormer Wichtigkeit, und die Landschaft und Szenerie müssen sorgfältig geplant werden, damit Ihre Parkbesucher zufrieden sind. Wenn Sie eine ansprechendere Umgebung schaffen, trägt dies zum Vergnügen Ihrer Besucher und zu intensiveren und aufregenderen Attraktionen bei. Das Szenerie-Fenster enthält alle dekorativen Elemente, mit denen Sie Ihren Park verschönern können. Es verfügt über mehrere Registerkarten, von denen jede eine andere Auswahl an Szenerieobjekten umfasst. Die verfügbaren Registerkarten hängen vom gerade gespielten Szenario und den Entdeckungen Ihrer Forscher ab. Klicken Sie auf eine bestimmte Registerkarte, um die Objekte im entsprechenden Fenster anzuzeigen und zu benutzen. (Sie müssen unter Umständen die Schieberegler verwenden, um alle verfügbaren Objekte sehen zu können.) Platzieren Sie den Zeiger über ein Szenerieobjekt, um dessen Beschreibung in der linken und den Preis in der rechten unteren Ecke des Fensters anzuzeigen. Die Kosten für Szenerieobjekte variieren je nach Objekttyp.

TIPP

Mit der rechten Maustaste entfernen Sie Szenerie oder Fußwege, während Sie mit den Bauwerkzeugen arbeiten.



A. Bäume – Bäume nehmen ein Geländequadrat in Anspruch und fungieren als Schattenspender und Verschönerung der Landschaft. Sobald Sie einen Baum gepflanzt haben, müssen Sie auch dafür bezahlen, falls Sie ihn entfernen möchten.

B. Sträucher & Verzierungen – In dieser Kategorie finden Sie Büsche, Springbrunnen, exotische Pflanzen, Statuen und sogar Formschnittobjekte (Büsche, die so zugeschnitten sind, dass sie aussehen wie Tiere und Fantasieobjekte). Sie können damit Gärten oder dekorative Themen anlegen. Nicht alle Sträucher und Verzierungen nehmen ein volles Quadrat in Anspruch – manche nehmen nur die Hälfte oder ein Viertel davon ein. Sobald Sträucher einmal angepflanzt sind, muss für deren Entfernung bezahlt werden. Durch die Entfernung von Statuen und Springbrunnen erhalten Sie etwas Geld zurück.



C. Beete – Beete sind mit Steinen abgegrenzt und Blumen aufgefüllt. Es steht eine große Vielfalt an Farben, Kombinationen und Größen zur Auswahl. Sobald Beete einmal angelegt wurden, muss für ihre Entfernung bezahlt werden.

D. Zäune und Mauern – Zäune, Hecken und andere dekorative Grenzen eignen sich optimal für die Ränder von Fußwegen, Bahnen und malerischen Gärten. Sie werden immer am Rand eines Landquadrats platziert, und Sie können doppelte Mauern (oder Zäune) in nebeneinander liegenden Quadraten aufbauen. Da Zäune nicht ein komplettes Quadrat ausfüllen, können Sie häufig ein anderes Szenerieobjekt in dessen unmittelbarer Nähe platzieren. Sie erhalten kein Geld bei der Entfernung dieser Objekte, müssen aber auch nichts bezahlen.

E. Wände und Dächer – Diese Registerkarte enthält Wände und Dächer, mit denen Sie dekorative Bauten und Gebäude konstruieren können. Die Wandobjekte verhalten sich wie die oben beschriebenen Zäune und Mauern. Dächer nehmen im Allgemeinen ein ganzes Quadrat ein und müssen auf Wänden platziert werden (siehe „So platzieren Sie erhöhte Szenerieobjekte“ auf Seite 30).

F. Fußwegobjekte – Diese Registerkarte enthält notwendige Dinge, wie z. B. Bänke, Mülleimer und Straßenlampen. Sie sind unbedingt für die Effizienz und Sauberkeit Ihres Parks erforderlich und tragen zum Komfort der Besucher bei. Diese Objekte lassen sich nur an Fußwegen aufbauen, Bänke nur in den ebenen Bereichen. Sie erhalten kein Geld bei der Entfernung dieser Objekte, müssen aber auch nichts bezahlen.

F. Schilder – Die Schilder befinden sich ebenfalls auf der Registerkarte Fußwegobjekte und stellen einzigartige Szenerieobjekte dar. Sie können Laufschriften enthalten, die Besucher (und Spieler) an den Fußwegen auf etwas hinweisen oder unterhalten.



Schilder können nur an Fußwegen positioniert werden. Wenn Sie ein Schild platzieren, wird das Banner-Fenster aufgerufen. Dort können Sie Folgendes tun: (1) eine Nachricht mit bis zu 30 Zeichen Länge eingeben; (2) das Schild in ein „Kein Zutritt“-Schild umwandeln; (3) das Schild löschen; (4) die Farbe der Buchstaben ändern.

G. Themenobjekte – Wenn Sie Ihre Forscher anweisen, sich neue Szenarien und Themen auszudenken, werden diese schließlich neue Methoden entdecken, mit denen Sie Ihre Umgebung verbessern können. Die Themen reichen von „Klassisch“ bis „Abstrakt“ und sind auf verschiedenen Registerkarten im Szenerie-Fenster zu finden. Die Objekte werden in alle Kategorien eingeteilt, wie z. B. Schilder, Bäume, Sträucher, Springbrunnen, Statuen und Fantasiedekorationen. Alles in allem ist dies das investierte Geld wert!

TIPP

Viele Besucher ziehen es vor zu sitzen, wenn sie etwas essen. Sie sollten deshalb in der Nähe von Speiseständen genügend Bänke platzieren.



H. Drehen – Klicken Sie hierauf, um ein Objekt zu drehen, bevor Sie es platzieren. Die Objekte im **Szenerie**-Fenster werden gedreht, um ihre neue Ausrichtung anzuzeigen. Es besteht weder die Notwendigkeit noch die Möglichkeit einige Objekte zu drehen, wie z. B. Zäune, Mauern und Fußwegobjekte. Diese und andere Objekte richten sich automatisch aus, wenn sie im Park platziert werden.

I. Streichen – Sie können einige Objekte, beispielsweise einige Schilder, Zäune und Themenobjekte, neu streichen. Um die Farbeigenschaften eines Objekts zu ändern, klicken Sie auf eine der drei **Farbschaltflächen**, um eine Farbpalette anzuzeigen.

Wählen Sie eine Farbe aus, und es werden daraufhin bestimmte Elemente im **Szenerie**-Fenster entsprechend umgefärbt. Objekte, die keine neue Farbe erhalten können, werden nicht beeinflusst.

TIPP

Szenerie- und Themenobjekte in der Nähe der Fahrstrecke können die Spannung einer Bahn steigern, insbesondere wenn sie den Eindruck einer bevorstehenden Kollision erwecken. Strecken, die andere Teile des Parks – Fußwege, Gelände, andere Bahnen, usw. – überqueren oder unter ihnen verlaufen, sind ebenfalls spannender.

SO PLATZIEREN SIE SZENERIEOBJEKTE

Das Unterbringen von Szenerieobjekten in einem Gebiet ist einfach:

1. Klicken Sie auf das Bild des Objekts, das Sie Ihrer Landschaft hinzufügen möchten.
2. Richten Sie erforderlichenfalls das Objekt mit der Schaltfläche **Drehen** aus.
3. Ändern Sie erforderlichenfalls die Farbe des Objekts mit der Schaltfläche **Farbe**.
4. Positionieren Sie den Mauszeiger in den Bereich, in dem das Objekt eingefügt werden soll. Der Mauszeiger hebt das Gelände mit einem Schattenumriss des Objekts hervor, der die Größe und den erforderlichen Platz anzeigt. Klicken Sie, um das Objekt in Ihrer Landschaft zu platzieren. Sie können Szenerieobjekte und Fußwege, die den Weg versperren, abreißen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf das zu entfernende Objekt klicken.

Hinweis: Die meisten Objekte sind an bestimmte Örtlichkeiten gebunden (Schilder müssen beispielsweise an Fußwegen aufgestellt werden). Wenn das Objekt an dem aktuellen Standort nicht platziert werden kann, hebt der Mauszeiger nichts hervor. Wenn der Mauszeiger etwas hervorhebt, Sie aber immer noch nicht das gewünschte Objekt einfügen können, wird ein Textfenster aufgerufen, das den Grund dafür angibt (Tipp: Manchmal muss das Objekt nur gedreht werden, damit es passt).



SO PLATZIEREN SIE ERHÖHTE SZENERIEOBJEKTE

Wenn Sie ein Objekt platzieren möchten, das sich über dem Boden befindet, z. B. ein Dach oder eine Wand, halten Sie die **Umschalt**-Taste gedrückt, sobald der Mauszeiger sich über dem Bereich befindet, an dem das Objekt platziert werden soll (aber bevor Sie mit der Maus klicken). Wenn Sie jetzt die Maus bewegen, wird das Objekt in die Höhe gehoben bzw. es wird unterhalb der Landfläche positioniert. Klicken Sie, um das Objekt an den gewünschten Ort und in der gewünschten Höhe zu platzieren. Alternativ hierzu können Sie den Mauszeiger über einem Szenarioobjekt platzieren, dessen Höhe erreicht werden soll (z. B. ein Dachabschnitt). Halten Sie die **Strg**-Taste gedrückt, um den Zeiger auf dieser Höhe „einzurasten“. Bewegen Sie dann den Mauszeiger etwas, und Sie werden sehen, das – unabhängig davon, was Sie bauen – das Objekt die gleiche Höhe aufweisen wird.

Eine Kombination mit der **Umschalt**-Taste bringt eine Variation: Wenn Sie gleichzeitig die **Umschalt**- und die **Strg**-Taste gedrückt halten, wird das Szenarioobjekt ein wenig hinauf- bzw. hinab gelassen (und auf dieser Höhe eingerastet), bevor es gebaut wird.

TIPP

Behalten Sie gestapelte Objekte im Auge. Wenn Sie mit Hilfe der **Umschalt**-Taste Landobjekte aufeinander stapeln, drehen Sie besser häufig die Karte, um sich die Arbeit aus allen Winkeln zu betrachten. Es kann nämlich manchmal vorkommen, dass man ein Objekt an der falschen Stelle platziert.

Echte Achterbahn

X



RCT2 Bahn-Typ: Multi-Dimensionale Bahn

Eigenschaften: 61 Meter hoch; 1100 Meter lang; 122 Km/h Höchstgeschwindigkeit

Besondere Merkmale: Aufgrund des einzigartigen Designs wirbeln die Fahrzeuge unabhängig voneinander 360 Grad kopfüber um die eigene Achse - das erste Gefälle ist 61 Meter lang und hat eine 89 Grad-Steigung.

Standort: Six Flags Magic Mountain – Los Angeles

*Diese Bahn ist im Six Flags Magic Mountain-Szenario enthalten



FUSSWEGE UND WARTESCHLANGENREIHEN



Im Laufe Ihrer Laufbahn bei **RollerCoaster Tycoon 2** werden Sie häufig mit dem **Fußwege**-Fenster zu tun haben. Der ganz normale Fußweg stellt die Lebenslinie Ihres Parks dar – ohne die entsprechenden Fußwege finden Ihre Besucher nicht die Parkattraktionen, und ohne Warteschlangenreihen können sie keine Bahn fahren.

Das Anlegen einfacher Fußwege ist einfach: Sie müssen lediglich eine durchgehende Linie aus Quadraten entlang Ihres Geländes klicken. Erhöhte Fußwege und Tunnels sind schon etwas schwieriger, doch wenn Sie einmal den Bogen rauskriegen, ist es einfach. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Fußwege und Warteschlangenreihen**, um das **Fußwege**-Fenster zu öffnen.

Fußwegarten

Mit den beiden Schaltflächen im Fußwege-Fenster wird die gewünschte Fußwegart ausgewählt.

A. Fußwege – Darauf können sich die Besucher durch Ihren Park hindurch bewegen. Verwenden Sie sie, um praktisch alles im Park miteinander zu verbinden.

B. Warteschlangenreihen – Hiermit wird der Eingang einer Bahn mit dem Hauptweg verbunden. Warteschlangenreihen sollten für keinen anderen Zweck verwendet werden, da dies sonst die Besucher verwirren könnte. Jede Bahn muss mindestens einen Warteschlangenbereich an seinem Eingang angehängt



haben. Je beliebter eine Bahn ist, umso länger sollte die Warteschlangenreihe auch sein. Der erste Abschnitt der Warteschlangenreihe, den Sie neben einem bestehenden Weg platzieren, wird zum Eingang der Warteschlange.

Wenn Sie auf die Fußwege- bzw. die Warteschlangenreihe-Schaltfläche klicken und die Maustaste gedrückt halten, werden die aktuellen Auswahlmöglichkeiten an Wegstilen angezeigt. Abhängig von der Szenerie, die Sie erforscht haben, sind auch mehr Wegarten verfügbar.

Klicken Sie auf die Wegart, bewegen Sie dann den Zeiger über den gewünschten Stil, und lassen Sie die Maustaste los, um den Stil auszuwählen.

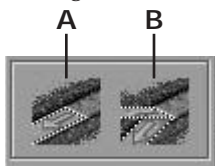
TIPP

Bieten Sie Transportbahnen zwischen bestimmten Punkten (jeder Punkt in der Nähe einer Bahn) im Park an. Dadurch wird die Verkehrslast auf den Fußwegen reduziert, und müde Besucher haben eine erholsame Alternative.



Anlegen von Fußwegen

Unten im **Fußweg**-Fenster befinden sich zwei Schaltflächen, mit denen Sie den Fußwegbaumodus festlegen können.



A. Am Boden entlang – Dies ist der standardmäßige Fußwegbaumodus, mit dem Sie Fußwege auf flachem Land und Gefällen anlegen können, allerdings nicht auf unregelmäßigen Oberflächen. Um ein Wegsegment zu platzieren, positionieren Sie den Mauszeiger an der Stelle, an der ein neuer (oder ein unterschiedlich gepflasterter) Weg angelegt werden soll, und klicken Sie. Mit der rechten Maustaste entfernen Sie vorhandene Fußwegabschnitte.

Um längere Fußwege oder größere Belagsabschnitte anzulegen, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Zeiger über das Terrain. Lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie fertig sind. Für jeden angelegten Fußwegabschnitt wird Ihnen Geld abgezogen; wenn Sie ein Stück Fußweg oder Warteschlangenreihe entfernen, erhalten Sie einen Teilbetrag zurück.

B. Freier Fußweg – Hiermit konstruieren Sie gestützte Wege, die Landgefällen trotzen. In diesem Modus können Sie erhöhte Wege, Brücken, Tunnel und Piers bauen. Je höher oder niedriger ein Fußweg verläuft, umso teurer werden die einzelnen Abschnitte. Wenn Sie einen Fußweg entfernen, bekommen Sie einen Pauschalpreis zurückerstattet, unabhängig davon wie viel Sie für den Bau ursprünglich ausgegeben haben.

Um einen erhöhten Weg oder einen Tunnel anzulegen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Freier Fußweg**. Der Mauszeiger wird zu einem Umrissquadrat mit einem gelben Pfeil darin. Bewegen Sie den Zeiger zu einer Seite des Umrissquadrats, damit der Pfeil darauf zeigt. Dies ist die Richtung, in die das erste Wegstück führt, wenn Sie mit der Maus klicken.

Positionieren Sie den Zeiger auf das Quadrat, von dem aus Sie bauen wollen, und nicht auf das Quadrat, auf dem Sie bauen möchten. Beispiel: Wenn Sie eine Warteschlangenreihe anlegen möchten, die zu einem erhöhten Bahneingang führt, positionieren Sie das Umrissquadrat auf dem Eingang, und bewegen Sie den Zeiger so lange, bis der gelbe Pfeil vom Eingang weg zeigt.

TIPP

Halten Sie die Abstände zwischen den einzelnen Attraktionen so kurz wie möglich, damit die Besucher erst gar nicht dazu kommen können, sich zu langweilen oder müde zu werden, indem sie von einer Attraktion zur nächsten gehen. Falls ein langer Fußmarsch unvermeidbar ist, stellen Sie unterwegs Bänke auf, insbesondere oben auf Anstiegen.



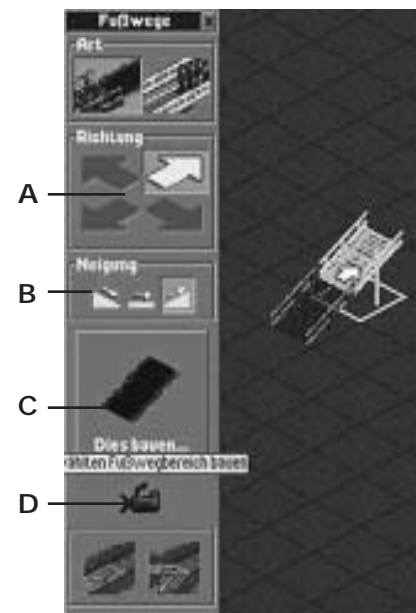
Nachdem Sie mit der Maus geklickt haben, um den ersten Teil zu platzieren, werden mehrere neue Schaltflächen verfügbar.

A. Richtung – Mit diesen Pfeilen wird die Richtung des nächsten Abschnitts bestimmt. Um die Richtung eines Wegsegmentes zu ändern, klicken Sie auf die entsprechende Pfeilschaltfläche. Der Fußweg wird hervorgehoben, um anzuzeigen, wie das nächste Segment aussehen wird, wenn Sie es platzieren.

B. Neigung – Die drei Gefälleschaltflächen bestimmen die Neigung des nächsten Wegabschnitts. Falls kein weiterer Wegabschnitt angezeigt wird (es ist dann nur der Pfeil zu sehen), bedeutet das, dass der Abschnitt nicht mit der von Ihnen gewünschten Neigung an diesem Standort angelegt werden kann. Sie müssen unter Umständen auf die Abreißen-Schaltfläche klicken, um einen Schritt zurückzugehen und die Neigung zu verändern.

C. Bauen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um den nächsten Wegabschnitt anzulegen. Bevor Sie bauen, überprüfen Sie die Kosten des Abschnitts, die unten auf der Schaltfläche aufgeführt werden. Je mehr Stützen ein Abschnitt benötigt (d. h. je höher eine Brücke oder je niedriger ein Tunnel ist), umso teurer wird der Bau.

D. Abreißen – Hiermit wird der Wegabschnitt entfernt, den Sie gerade gebaut haben – nicht der hervorgehobene Bereich (der ja noch nicht gebaut wurde). Mit der rechten Maustaste können Sie auch Abschnitte einer jeden Wegart entfernen sowie Objekte, die stören.





BAHNKONSTRUKTION

Man braucht wohl nicht besonders zu erwähnen, dass der Hauptgrund, wieso Besucher in einen Vergnügungspark gehen, dessen Bahnen sind. Eine schöne Szenerie, thematische Gärten und gute Fußwege tragen zwar zur Zufriedenheit der Besucher bei, aber hauptsächlich geht es um die Bahnen. Beachten Sie, dass Abwechslung das Wichtigste beim Bau mehrerer Bahnen ist. Würden Sie einen Park besuchen, in dem es fünfzehn Karusselle gibt und sonst nichts?

Klicken Sie auf die Schaltfläche Neue Bahn, um das Bahnauswahl-Fenster zu öffnen. Dieses enthält die Werkzeuge, mit denen Sie alles bauen – von Toilettenanlagen bis hin zu Achterbahnen.

Die Registerkarten des Bahnauswahl-Fensters entsprechen den Bahn- und Attraktionskategorien. Wenn Sie auf eine Registerkarte klicken, sehen Sie, welche Bahnen in einer bestimmten Kategorie gebaut werden können. Hinweis: Nach dem Fertigstellen von Forschungsprojekten kommen eventuell neue Bahnarten in einer Kategorie hinzu. In jeder Kategorie können Sie auf das Bild eines entsprechenden Bahntyps klicken, um weitere Informationen darüber zu erhalten. Alle relevanten Details zur ausgewählten Attraktion werden in der unteren Hälfte des Bahnauswahl-Fensters angezeigt. Neben anderen Daten werden auch immer die ungefähren Baukosten angezeigt.



A. Transportbahnen – Zu diesen langsamen Transportmitteln zählen unter anderem Minizüge, Einschienenbahnen, Drahtseilbahnen und ähnliches. Sie können (und müssen manchmal auch) mehrere Stationen als Zielpunkte bauen. Setzen Sie Transportbahnen dafür ein, Ihre Besucher auf einer schönen Strecke entlang der Parkattraktionen zu befördern (wenn sie zu viel zu Fuß gehen müssen, werden sie schnell müde und übellaunig).

TIPP

Erhöhte Bahnen ermöglichen es den Besuchern, andere Bahnen und Parkbereiche zu sehen, was unter Umständen ihr Interesse daran weckt.

TIPP

Eine Transportbahn ist eine gute Methode, um Besucher zu einem neu eröffneten Parkbereich zu transportieren, der Interesse erregen soll. Und als zusätzlicher Nutzen können Sie manchmal auch Geld dafür verlangen!



TIPP

Überdachte Bahnen sind beliebter, wenn es regnet

B. Gemäßigte Bahnen – Diese ruhigen und sanften Bahnen sind für alle Besucher geeignet (insbesondere für Kinder). Riesenräder und Karusselle sind Beispiele für gemäßigte Bahnen. Die meisten gemäßigten Bahnen verfügen über kein eigenes Design und nehmen in der Regel nicht so viel Platz in Anspruch wie intensivere Attraktionen.

C. Achterbahnen – Sie sind die großen Besuchermagnete eines erfolgreichen Parks. Holz- und Stahlachterbahnen sind nur der Anfang. Abhängig vom Szenario und den von Ihnen durchgeführten Forschungen erhalten Sie Zugriff auf viele unterschiedliche Achterbahntechnologien, mit denen Sie den Magen der tapferen Fahrgäste gehörig durcheinander wirbeln können.

Es ist mindestens ein Standarddesign für jeden Achterbahntyp verfügbar. Halten Sie den Zeiger über einen Entwurfsnamen, um Statistiken darüber zu erhalten und ein Bild davon zu sehen. Dadurch werden auch zwei selbsterklärende Schaltflächen verfügbar: Szenerie ein-/ausschalten und Drehen. Andere Bahntypen mit vorgefertigten Entwürfen (sowie einige gemäßigte Bahnen und Wasserbahnen) weisen diese Möglichkeit ebenfalls auf.

D. Aufregende Fahrten – Diese bilden einen Übergang bezüglich Intensität zwischen gemäßigten Bahnen und Achterbahnen. In dieser Kategorie findet man die schwingenden und sich drehenden Fahrstände auf einem herkömmlichen Jahrmarkt, aber auch immer gefragte Attraktionen wie z. B. Autoskooter.

E. Wasserbahnen – Besonders bei einem heißen Klima gibt es nichts Besseres als eine Bahn, bei der alle Fahrgäste nass werden. Zu Wasserbahnen zählen Attraktionen wie z. B. gemietete Ruderboote, Wasserrutschen und Hochgeschwindigkeits-H2O-Bahnen.

F. Läden und Stände – In einem Park braucht man auch eine bestimmte Zahl an Einrichtungen, die keine Bahnen sind. Dazu gehören Speisestände, Souvenirläden, Informationskioske und natürlich Toilettenanlagen.

Echte Achterbahn Titan



RCT2 Bahn-Typ: Hyper-Twister Bahn

Eigenschaften: 78 Meter Gefälle am Anfang; 1619 Meter lang, 137 Km/h Höchstgeschwindigkeit

Besondere Merkmale: Eine dreieinhalb Minuten lange Fahrt, die Spiralen, einen Kamelrücken-Hügel, eine Karussell-Kurve, einen 37 Meter langen dunklen Tunnel, und noch einiges mehr zu bieten hat - diese Bahn ist lang und SCHNELL!

Standort: Six Flags Over Texas – Dallas

*Diese Bahn ist im Six Flags Over Texas-Szenario enthalten





G. Forschung – Wenn Sie auf die **Forschungs-**Registerkarte klicken, wird die neueste Entdeckung, das aktuelle Forschungsprojekt und dessen erwartetes Abschlussdatum aufgeführt.

Wenn Sie auf die **Forschungsfinanzierungs-**Schaltfläche (1) klicken, wird das gleichnamige Fenster aufgerufen. Wenn Sie auf die **Erfindungsdetail-**Schaltfläche (2) klicken, gehen Sie direkt zu dieser neuen Bahn über.



TIPP

Das Fahren weniger intensiver Bahnen in der Nähe einer Achterbahn hilft Besuchern häufig dabei, ihre Angst zu überwinden und die extremere Attraktion zu fahren. Sie sollten sich überlegen, eine Achterbahn mit gemäßigeren Bahnen zu umgeben.

BAU EINER BAHN

Das Bauen einer Bahn wird detailliert in den Lehrgängen des Spiels sowie im Abschnitt „Erstellen einer Bahn“ auf Seite 52 beschrieben. Hier ein kurzer Überblick über die erforderlichen Schritte:

1. Klicken Sie auf die Schaltfläche **Neue Bahn**, um das **Bahnauswahl**-Fenster zu öffnen.
2. Wählen Sie auf einer der Registerkarten den gewünschten Bahntyp aus.
3. Wählen Sie eine Bahn aus, indem Sie auf deren Bild klicken.
4. Bestimmen Sie den Standort und die Ausrichtung der Bahn, und klicken Sie dann auf die Stelle auf dem Gelände, an der sie gebaut werden soll. Bei einigen Bahnen ist der Bau eine Sache von einem Mausklick; bei anderen, wie z. B. bei Eigentwürfen, kann er etwas länger dauern.
5. Platzieren Sie den Ein- und Ausgang für die Bahn.

TIPP

Fangen Sie klein an. Die Zeit vergeht schnell in **RollerCoaster Tycoon 2**. Geben Sie nicht zu viel Geld für eine große, Aufsehen erregende Bahn aus, bevor Sie nicht wissen, ob Ihr Park eine große Menschenmenge anlocken kann.



6. Legen Sie eine Warteschlangenreihe am Eingang und einen Fußweg am Ausgang an.
7. Testen Sie die Bahn, legen Sie den Fahrpreis fest, geben Sie ihr einen Namen und bestimmen Sie die Betriebseigenschaften.
8. Eröffnen Sie die Bahn.

Bahnkonstruktions-Fenster

Die Schaltflächen im Bahnkonstruktions-Fenster variieren abhängig vom Bahntyp, den Sie bauen. Hier ist eine kurze Erklärung zu den einzelnen Schaltflächen:

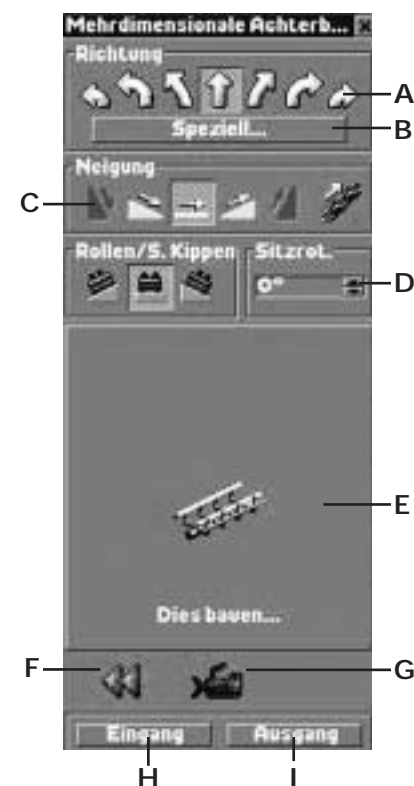
A. Richtung – Klicken Sie auf einen Pfeil, um die Form des nächsten Teils zu bestimmen, den Sie platzieren.

B. Speziell – Klicken Sie hierauf, wenn Sie einen speziellen Streckenteil oder ein besonderes Element der Bahn hinzufügen möchten. Die Auswahl hängt vom Bahntyp ab, den Sie erstellen, sowie von dem Gefälle, auf dem Sie sich gerade befinden, und dem gerade gebauten Teil. Es können unter anderem Bremsen, Bahnkameras, Schleifen, Schrauben, S-Kurven, Stationen und Plattformen zur Auswahl stehen.

C. Neigung – Klicken Sie hierauf, um die Neigung des nächsten Streckensegments festzulegen.

D. Spezialfunktionen – Spezielle Fahrtfunktionen, wie z. B. geneigte Kurven und Sitzdrehvorrichtungen, werden abhängig von der Bahn, die Sie gerade bauen, in diesem Bereich des Bahnkonstruktions-Fensters angezeigt.

E. Bauen – Klicken Sie hierauf, um den nächsten Streckenteil hinzuzufügen, der durch die Umrisslinie in der Hauptansicht dargestellt wird.





F. Nächstes/Vorheriges Streckensegment – Klicken Sie auf den Vorwärts- oder Rückwärtspeil, um zwischen platzierten Streckenteilen zu wechseln. Der momentan ausgewählte Streckenteil ist hervorgehoben.

G. Abreißen – Klicken Sie auf das Bulldozer-Symbol, um den gerade gebauten Streckenteil abzureißen, wenn Sie sich am Ende einer Strecke befinden oder wenn Sie den hervorgehobenen Streckenteil entfernen möchten, wenn Sie gerade in der Mitte der Strecke sind.

H. Eingang – Klicken Sie hierauf, um ein Eingangsgebäude zu platzieren. Sie müssen den Eingang neben einem Segment der Stationsplattform erstellen. Diese Option wird automatisch gewählt, wenn Sie eine vorgefertigte Bahn platzieren.

I. Ausgang – Klicken Sie hierauf, um ein Ausgangsgebäude zu platzieren. Sie müssen den Ausgang neben einem Segment der Stationsplattform erstellen. Diese Option wird automatisch gewählt, nachdem Sie einen Bahneingang erstellt haben.

TIPP

Sie können ein Streckensegment auf schnelle Weise auswählen, indem Sie mit der rechten Maustaste darauf klicken. Bevor Sie an einer Bahn arbeiten können, muss sie geschlossen werden.

VERWALTEN DER BAHNEN

Jede Bahn in Ihrem Park verfügt über ihr eigenes **Bahn**-Fenster. Dieses Fenster wird automatisch geöffnet, sobald Sie mit dem Bau einer Bahn fertig sind. Sie können auch ein **Bahn**-Fenster öffnen, indem Sie in der Hauptansicht auf eine Bahn klicken oder indem Sie deren Name im **Bahnen/Attraktionen**-Fenster auswählen.

Die Bahnen haben jeweils ihre eigenen Merkmale und Statistiken. Unten werden alle verfügbaren Elemente des **Bahn**-Fensters aufgeführt.

A. Ansicht – In diesem Fenster werden verschiedene Ansichten der gerade bearbeiteten Bahn angezeigt. Mit dem Dropdown-Menü unter der Registerkartenreihe können Sie eine Ansicht nach Wagen oder Bahnbereich geordnet anzeigen. Es gibt fünf Schaltflächen auf der rechten Seite des **Ansicht**-Fensters, die im unteren Bild mit Zahlen markiert sind:

1. Eröffnen/Testen/Schließen –

Nachdem Sie eine Bahn gebaut haben, müssen Sie sie testen, um zu sehen, ob sie für die Öffentlichkeit sicher genug ist. Beim Bahntest erfahren Sie (und die Besucher) auch, wie intensiv, aufregend und übelkeitsregend die Bahn ist. (Nicht alle Bahnen erfordern einen Test. Diejenigen, die nicht einfach nur die Optionen zum Eröffnen und Schließen haben.)



2. Bauen – Hiermit wird das Bahnkonstruktions-Fenster geöffnet. Sie können weiter arbeiten, den Ein- und Ausgang anpassen oder Änderungen und Reparaturen durchführen. Bevor Sie an der Bahn arbeiten können, muss sie geschlossen werden.

3. Name – Geben Sie der Bahn einen Namen Ihrer Wahl (höchstens 30 Zeichen).

4. Zentrieren – Verlagern Sie die Hauptansicht zu dem Bahnsegment oder Wagen im Ansicht-Fenster.

5. Löschen – WARNUNG! Dadurch wird Ihre Bahn zerstört (aber Sie erhalten etwas Geld dafür zurück).

B. Beschreibung – Diese Registerkarte enthält eine Beschreibung der Bahn und die Kapazitätsangabe. Hier können Sie ebenfalls bei einigen Bahnen die Anzahl der Wagen sowie Variablen (z. B. ob eine Bahn mit umgekehrten Wagen startet) festlegen.

C. Betrieb – Auf dieser Registerkarte können Sie mehrere mechanische Optionen abhängig von der Bahn festlegen. Zu den Optionen zählen Mindest- und Höchstwartzeiten für Besucher, ob auf eine volle oder teilweise Beladung gewartet, eine Synchronisation mit einer benachbarten Bahnstation durchgeführt (z. B. bei Bahnen mit Renncharakter) werden soll, wie schnell der Lifthügel sein muss, usw.

D. Wartungsprotokoll – Diese Registerkarte enthält Infos zur Zuverlässigkeit und den Ausfallzeiten der Bahn. Hier wird ebenfalls eingestellt, wie oft die Bahn von Mechanikern inspiziert werden soll. Klicken Sie auf die **Mechaniker**-Schaltfläche, um das **Arbeiter**-Fenster des Mechanikers zu öffnen, der sich am nächsten zur Bahn befindet.

E. Farbe/Stil – Klicken Sie hierauf, um die Bahn zu streichen, den Wagen eine andere Farbe zu verleihen und den Ein- und Ausgangsstil festzulegen. Mit den Farbschaltflächen werden die zugehörigen Teile der Bahn und Wagen angepasst. Mit dem **Pinsel** können Sie eine Bahn in verschiedenen Farbschemata streichen. Klicken Sie auf die **Pinsel**-Schaltfläche, wählen Sie eine Farbe aus, und klicken Sie dann in der Hauptansicht auf die Streckenteile, deren Farbe geändert werden soll.

F. Musik – Klicken Sie auf das Dropdown-Menü, um dort einen Musikstil auszuwählen. Musik zieht Besucher an und verleiht der Bahn eine persönliche Note.

G. Bahnstatistiken – Diese Elemente informieren Sie darüber, ob eine Bahn eher ruhig oder atemberaubend ist. Nicht alle Bahnen weisen die gleichen Statistiken auf.

- **Nervenkitzel** – Wie viel Spaß ein Fahrgast haben wird.
- **Intensität** – Die Stärke der Beschleunigungskräfte der Bahn.
- **Übelkeit** – Der Grad an Übelkeit, den die Fahrgäste erfahren, und ein Indikator für die Anzahl an Personen, die sich nach der Fahrt ihr Essen noch einmal durch den Kopf gehen lassen werden.
- **Höchstgeschwindigkeit** – Die maximale Geschwindigkeit.



- **Durchschnittsgeschwindigkeit** – Die durchschnittliche Geschwindigkeit auf die gesamte Fahrtdauer gesehen.
- **Fahrtzeit** – Die Dauer einer Fahrt.
- **Fahrtlänge** – Die Länge der Fahrt.
- **Maximale positive vertikale G-Kraft** – Die maximale Beschleunigungskraft, die auf einen Passagier ausgeübt wird.
- **Maximale negative vertikale G-Kraft** – Die maximale negative Beschleunigungskraft, die auf einen Passagier ausgeübt wird.
- **Gesamtzeit in der Luft** – Wie oft und wie lange die Passagiere das Gefühl haben, schwerelos zu sein.
- **Umkehrungen** – Wie oft die Passagiere damit rechnen müssen, in eine Überkopfstellung geschleudert zu werden.

Die **Bahnstatistiken**-Registerkarte enthält auch eine **Speichern**-Schaltfläche (Diskettensymbol). Wenn Sie hierauf klicken, wird der Streckenentwurf auf der Festplatte gespeichert.

H. Datenprotokoll – Auf dieser Registerkarte wird ein Echtzeitdiagramm zu den physischen Eigenschaften Ihrer Bahnen in vier Kategorien angezeigt: Geschwindigkeit, Höhe, vertikale G-Kräfte und seitliche G-Kräfte. Bei Bahnen wird hiervon Gebrauch gemacht, um Stellen zu identifizieren, die unter Umständen Neigungsteile erfordern, damit die Fahrt nicht zu extrem ist.

I. Finanzdaten – Wenn Sie hierauf klicken, erhalten Sie einen Überblick über die Einnahmen, Betriebskosten und Gewinne der Bahn. Wenn Sie ein Szenario spielen, bei dem Sie für einzelne Bahnen Eintrittsgeld verlangen, legen Sie hier den Ticketpreis fest.

J. Besucherdaten – Diese Registerkarten enthalten Statistiken bezüglich der Besucher, z. B. wie viele Fahrgäste die Bahn bereits hatte, die Beliebtheit der Bahn, Warteschlangenzeit, etc. Auf der rechten Seite dieses Fensters gibt es drei Schaltflächen, mit denen Sie Fenster aufrufen, die darüber informieren, welche Besucher gerade fahren, wer in der Warteschlange steht und was die Fahrgäste über die Bahn denken.

TIPP

Bei einigen Bahnen ermöglicht es die **Speichern**-Schaltfläche, den Streckenentwurf und zudem zusätzliche Themen- oder Szenarioobjekte um die Bahn herum mit zu speichern. Klicken Sie auf die Objekte um die Bahn, die gespeichert werden sollen. Bevor Sie eine Bahn speichern können, müssen Sie sie zuerst testen und Statistiken generieren.



BETRIEB EINES PARKS

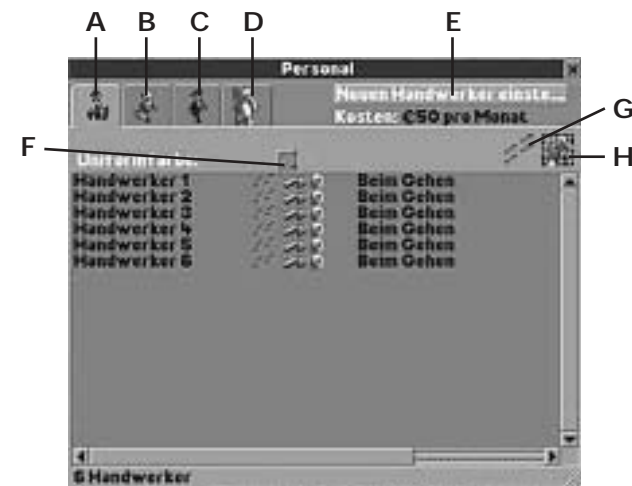
Der Bau des Parks ist der Teil, bei dem Sie Ihre Kreativität ausleben können, doch das ist nicht die ganze Arbeit. Um ein erfolgreicher Tycoon zu sein, müssen Sie sowohl das Gebaute warten als auch den Parkbetrieb leiten.

PERSONAL

Das tägliche Betriebsaufkommen des Parks kann in der Tat überwältigend groß sein. Sie sind für die Wartung komplizierter Maschinen verantwortlich, die im Fall von Fehlfunktionen arglose Parkbesucher verletzen oder sogar töten könnten. Täglich strömen Hunderte von Besuchern in Ihren Park, und Sie müssen die weniger zivilisierten von ihnen davon abhalten, Dreck zu machen, Dinge zu zerstören und Anderen den Spaß zu verderben. Das ist sieht nach einer gewaltigen Aufgabe aus, und das ist es auch, doch glücklicherweise steht Ihnen entsprechendes Personal zur Verfügung, das sich mit etwas Führung für Sie um die Einzelheiten kümmern wird.

Einstellen von Personal

Es gibt vier Mitarbeitertypen, die Ihnen beim täglichen Betrieb helfen. Wenn Sie auf die **Personal**-Schaltfläche klicken, wird das **Personal**-Fenster aufgerufen, in dem Sie Parkmitarbeiter einstellen und entlassen können.





A. Handwerker – Diese unermüdlichen Arbeiter leeren die Mülleimer, mähen das Gras, bewässern die Beete und (was am wichtigsten ist) sehen zu, dass nichts Erbrochenes die Fußwege schmückt! Handwerker kosten 50 Euro im Monat.

B. Mechaniker – Mechaniker sorgen für einen einwandfreien Betrieb der Bahnen, reduzieren die Möglichkeit eines Ausfalls oder Unglücks und reparieren im Fall einer Fehlfunktion eine Bahn. Mechaniker kosten 80 Euro im Monat.

C. Aufseher – Es gibt einfach immer irgendwo schwarze Schafe. Stellen Sie Aufseher ein, die Randalierer abschrecken, die ansonsten Probleme verursachen würden (z. B. mutwillige Zerstörung von Bänken). Aufseher kosten 60 Euro im Monat.

D. animateur – Nichts kann die Laune Ihrer Besucher so leicht verderben wie lange Warteschlangen. Stellen Sie einen animateur ein, der die Besucher unterhält, und weisen Sie ihn an, sich im Eingangsbereich einer Bahn aufzuhalten. animateure kosten 55 Euro im Monat.

E. Einstellen-Schaltfläche – Hiermit wird ein neuer Mitarbeiter eingestellt und das zugehörige **Arbeiter**-Fenster geöffnet.

TIPP

Wenn Sie Ihren Arbeitern Wege zuweisen (was Sie auf jeden Fall tun sollten), lassen Sie keine Bereiche ohne Patrouille übrig. Es ist unglaublich, wie schnell ein Fußweg unordentlich wird, wenn er von niemandem gekehrt wird.

F. Farbschaltfläche – Mit dieser Schaltfläche verändern Sie das Aussehen der Mitarbeiteruniformen.

G. Weg-Schaltfläche – Mit dieser Schaltfläche können Sie anzeigen, für welche Orte Sie Ihre Mitarbeiter zugeteilt haben (siehe „Patrouillen“ auf Seite 43, um Informationen zum Erstellen von Patrouillenwegen zu erhalten). Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, werden die Bereiche angezeigt, denen Sie bestimmte Mitarbeiter zugewiesen haben. Patrouillenbereiche werden in der Hauptansicht hervorgehoben. Klicken Sie auf einen hervorgehobenen Bereich in der

Hauptansicht, um das zum entsprechenden Mitarbeiter zugehörige **Arbeiter**-Fenster aufzurufen.

H. Minikarte-Schaltfläche – Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird das **Minikarten**-Fenster aufgerufen, in dem die Mitarbeiter als blinkende Punkte dargestellt werden.

TIPP

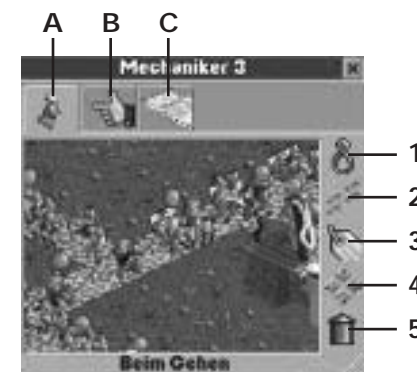
Wenn es trotzdem zu Vandalismus kommt, ersetzt man am besten die beschädigten Objekte. Je länger beschädigte Objekte umher liegen, umso mehr werden sich Ihre Besucher daran stören



Führung des Personals

In den **Arbeiter**-Fenstern erhalten Sie einen Überblick über die Mitarbeiter und können ihnen Anweisungen geben. Ein **Arbeiter**-Fenster wird geöffnet, indem Sie auf einen Mitarbeiter klicken (in der Landschaftsansicht) oder ihn in der Liste des **Personal**-Fensters auswählen. In der Titelleiste ist der Name des Mitarbeiters zu sehen (er kann umbenannt werden). Es gibt drei Registerkarten, von denen jede eine nützliche Anzeige enthält.

A. Ansicht – Auf dieser nützlichen Registerkarte ist eine Nahansicht des Mitarbeiters bei seinen Pflichten im Park zu sehen. Dieses Fenster verfügt über fünf Schaltflächen auf der rechten Seite, die durch Zahlen im oberen Bild gekennzeichnet sind.



1. Greifen – Wenn Sie hierauf klicken, wird der Mitarbeiter aufgenommen und kann von Ihnen an einem bestimmten Platz abgesetzt werden.

2. Patrouille – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Pflichten eines Mitarbeiters auf einen bestimmten Parkbereich festzulegen. Während diese Schaltfläche gedrückt ist, werden in der Hauptansicht die zugewiesenen Patrouillen dieses Mitarbeitertyps in einem hervorgehobenen Gitter angezeigt. Die Patrouillen anderer Mitarbeiter werden von einem grauen Gitter dargestellt, die Patrouille des aktuellen Mitarbeiters von einer blauen. Klicken Sie auf die Landschaft, um den Bereich zu markieren, in dem der Mitarbeiter umhergehen soll.

3. Umbenennen – Klicken Sie hierauf, um einen Mitarbeiter umzubenennen.

4. Zentrieren – Mit dieser Schaltfläche wird die Hauptansicht auf den aktuellen Standort des Mitarbeiters zentriert.

5. Entlassen – Klicken Sie hierauf, um den Vertrag eines Mitarbeiters in Ihrem Park zu beenden und ihm zu kündigen.

TIPP

Die Greifen-Schaltfläche ist die schnellste Methode, um einen Handwerker an eine bestimmte Stelle zu befördern, aber sie ist nicht hilfreich, einen Mechaniker zu einer defekten Bahn zu bringen, damit er sie repariert.

Wenn Sie einen Mechaniker greifen und verschieben, brechen Sie seine aktuelle Aufgabe ab. Damit Ihre Mechaniker effektiver sind, weisen Sie ihnen organisierte Patrouillen zu. Beachten Sie jedoch, dass ein Mechaniker einen zugeteilten Patrouillenbereich nicht verlassen wird, um eine defekte Bahn zu reparieren.



B. Anweisungen – Auf dieser Registerkarte können Sie jedem Mitarbeiter bestimmte Aufgaben zuweisen. Klicken Sie auf das Kästchen neben einer Aufgabe, um sie zu einem Teil des Aufgabenfeldes des Mitarbeiters zu machen. Ein Häkchen in einem Kästchen gibt an, dass der Mitarbeiter diese Aufgabe ausführt.

- Handwerker können vier verschiedene Tätigkeiten ausführen: Fußwege fegen, Beete bewässern, Mülleimer leeren und Gras mähen.
- Mechaniker inspizieren und reparieren Bahnen.
- Animatoure wechseln einfach ihre Kostüme. Klicken Sie auf der Anweisungen-Registerkarte auf das Dropdown-Menü, um zu bestimmen, was sie tragen sollen.
- Das Tätigkeitsfeld von Aufsehern ist so eindeutig, dass Sie ihnen keine Anweisungen geben müssen und können.

C. Statistiken – Auf dieser Registerkarte erhalten Sie Informationen zum Monatseinkommen des Mitarbeiters, zum Einstellungsdatum und zu seinen bereits durchgeführten Arbeiten, seitdem Sie ihn eingestellt haben.

VERWALTEN VON BAHNEN UND EINRICHTUNGEN

Sobald Ihre Bahnen in Betrieb sind, werden Sie die **Bahnen/Attraktionen**-Schaltfläche zu schätzen wissen, mit der Sie sich um alle Bahnen und Einrichtungen des Parks kümmern können. Die **Bahnen/Attraktionen**-Schaltfläche verfügt über mehrere Optionen:



A. Bahnen – Listet alle Bahnen Ihres Parks auf. Klicken Sie auf einen Bahnnamen, um das zugehörige **Bahn**-Fenster aufzurufen.

B. Läden & Stände – Listet alle Läden und Stände Ihres Parks auf. Wenn Sie auf einen Namen klicken, wird das zugehörige Fenster aufgerufen.

C. Informationskioske/Besuchereinrichtungen – Listet alle Informationskioske, Waschräume, Erste Hilfe-Gebäude und Bargeldautomaten im Park auf. Wenn Sie auf einen Namen klicken, wird das zugehörige Fenster aufgerufen.



D. Informationsart – In diesem Dropdown-Menü können Sie die Informationen ändern, die in der Informationsspalte angezeigt werden. Die aufgeführten Informationen sind unterschiedlich. Sie können beispielsweise Folgendes umfassen:

- **Status** – Wie viele Personen sich auf der Bahn befinden und ob diese defekt ist oder gerade fährt.
- **Popularität** – Der Prozentsatz an Besuchern, die sich nach Überlegung für eine Bahn entschieden haben.
- **Zufriedenheit** – Die Bewertung, die ein Passagier nach der Fahrt abgibt.
- **Gewinn** – Wie viel Gewinn oder Verlust eine Bahn einbringt.
- **Warteschlangenlänge** – Wie viele Leute in der Warteschlange für die Bahn anstehen.
- **Wartezeit** – Wie lange Leute warten müssen, bevor sie fahren können.
- **Zuverlässigkeit** – Der Prozentsatz, zu dem die Bahn in Betrieb ist.
- **Ausfallzeit** – Gesamte Dauer, in der die Bahn ausgefallen war.
- **Besucherfavorit** – Die Bahnen, die Ihren Besuchern am besten gefallen!

E. Sortieren – Klicken Sie hierauf, um die Liste gemäß der von Ihnen gewählten **Informationsart** zu sortieren.

F. Eröffnen/Schließen – Mit einem einzigen Klick können Sie von hier aus alle Bahnen eröffnen oder schließen.

BEHANDLUNG DER BESUCHER

TIPP

Einer der Vorteile des Informationskiosks ist, dass er Parkkarten (zu einem von Ihnen bestimmten Preis) anbietet. Wenn die Besucher eine Karte bei sich tragen, werden sie sich wahrscheinlich nicht so schnell verlaufen.

Die Zufriedenheit Ihrer Parkbesucher ist wahrscheinlich Ihre größte Besorgnis. Glückliche Besucher bleiben im Park, geben mehr Geld aus und bringen Ihnen (mittels Mundpropaganda) weitere Gäste. Unzufriedene Gäste verlassen den Park mit einer vollen Brieftasche.

Und wie soll man wissen, was die Besucher denken und fühlen? Als Manager haben Sie den Zugriff auf aussagekräftige Bewertungs- und Berichtswerkzeuge, mit denen Sie die Gedanken und Aktionen eines jeden Parkbesuchers überwachen können. Es gibt eine Vielzahl an Möglichkeiten, um an diese Informationen zu kommen, und die beste ist wohl das Besucher-Fenster der jeweiligen Besucher. Dieses Fenster ist auch nützlich für das Einsammeln von gelegentlich verirrtten Besuchern.

TIPP

Bieten Sie für jeden etwas! Natürlich sind Achterbahnen die Hauptattraktion des Parks, aber es gefällt nicht jedem, sie zu fahren; und auch diejenigen, denen Achterbahnen gefallen, wollen zur Abwechslung auch einmal etwas anderes ausprobieren. Bieten Sie eine breit gefächerte Palette an Bahnen an – von gemäßigt bis intensiv – und Sie werden noch mehr Personen zufrieden stellen. Abwechslung ist der Schlüssel zum Erfolg, wenn Sie viele Kunden ansprechen möchten (was Sie ja bestimmt wollen).

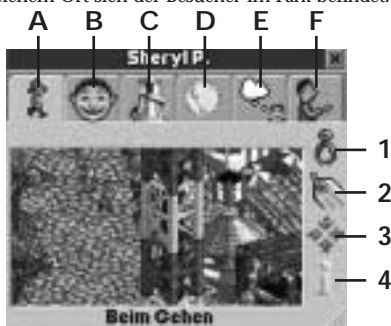


Einzelne Besucher-Fenster

Die einfachste Methode zum Öffnen eines **Besucher**-Fensters besteht darin, in der Hauptansicht auf einen Parkbesucher zu klicken. Sie können auch individuelle **Besucher**-Fenster öffnen, indem Sie auf einen Namen im **Besucherübersicht**-Fenster klicken, das aufgerufen werden kann, indem Sie auf die **Besucher**-Schaltfläche oben am Bildschirm klicken.

In der Titelleiste wird der Name angezeigt, der dem Besucher zugewiesen wurde (Sie können ihn auch umbenennen – siehe unten). Hier sind die Registerkarten und Schaltflächen, die im **Besucher**-Fenster zu finden sind:

A. Ansicht – Zeigt eine Nahansicht davon, an welchem Ort sich der Besucher im Park befindet. Es gibt vier Schaltflächen auf der rechten Seite der **Ansicht**-Registerkarte, die im nebenstehenden Bild mit Zahlen markiert sind.



1. Verschieben – Mit dieser Schaltfläche können Sie einen Besucher „einsammeln“ und verschieben. Dies ist nützlich, wenn Sie jemanden auflösen möchten, der sich verirrt hat.

2. Name – Besucher haben bereits einen Namen, den Sie allerdings nach Belieben ändern können. Klicken Sie hierauf, um einen Besucher umzubenennen.

3. Zentrieren – Klicken Sie hierauf, um die Hauptansicht auf die aktuelle Position eines Besuchers zu zentrieren.

4. Überwachen – Klicken Sie auf diese Schaltfläche, um die Überwachung eines Besuchers EIN- oder AUSZUSCHALTEN. Ist die Überwachung EINGESCHALTET, werden die Aktionen des Besuchers, wie z. B. das Fahren oder Verlassen einer Bahn, in einer Nachricht unten in der Hauptansicht angezeigt.

B. Statistiken – In den Gehirnen Ihrer Besucher gibt es jede Menge Gedanken und Gefühle (jeder Besucher kommt mit einer individuellen Erwartungshaltung, bestehend aus Gefühlen und Wünschen in den Park). Diese Registerkarte gibt Ihnen eine Übersicht über Werte wie Vergnügen, Hunger, Durst, Übelkeit und mehr. Außerdem wird angegeben, wie lange sich der Besucher schon im Park aufhält, welche Fahrtintensität er bevorzugt und wo seine Übelkeitsschwelle liegt.



C. Bahnen – Hier wird gezeigt, auf welchen Bahnen der Besucher schon gefahren ist und welche seine Lieblingsbahn ist.

D. Bargeldinfo – Klicken Sie auf diese Registerkarte, um zu sehen, wie viel Geld der Besucher bei sich trägt und wo er es bisher ausgegeben hat.

E. Aktuelle Gedanken – Nutzen Sie Ihre unglaublichen Fähigkeiten, mit denen Sie die Gedanken Ihrer Besucher lesen können, um zu erfahren, was sie über den Park denken!

F. Trägt bei sich – Auf dieser Registerkarte wird aufgeführt, was der Besucher zurzeit bei sich trägt.

TIPP

Lassen Sie verirrte Besucher nicht umhertreiben – ein Besucher, der weit von den Hauptattraktionen entfernt ist, hat keinen Spaß. Parkkarten können dem vorbeugen, und ein Parkmanager mit einem guten Auge (d. h. Sie) kann verirrte Besucher ausfindig machen und ins Hauptgeschehen zurückbringen.

Besucherübersicht-Fenster

Das **Besucherübersicht**-Fenster ist ein hervorragendes Werkzeug, um einen schnellen Überblick darüber zu erhalten, was man richtig (und falsch) macht. Es enthält eine Übersicht über die Aktionen und Gedanken von einzelnen Personen oder Gruppen in Ihrem Park.



A. Besucher – Auf dieser Registerkarte wird eine alphabetische Liste der Parkbesucher angezeigt. Wenn Sie mit der **Besucher**-Schaltfläche das **Besucherübersicht**-Fenster öffnen, werden in diesem Fenster alle Ihre Besucher angezeigt. Wenn Sie dieses Fenster mit einer Schaltfläche in einem **Bahn**-Fenster öffnen (wie z. B. „Besucher denken über diese Bahn“) werden nur die Besucher berücksichtigt, die mit dieser Schaltfläche assoziiert sind. Klicken Sie auf das Dropdown-Menü, um zwischen Aktionen und Gedanken umzuschalten.

[illegible][illegible]



C. Verkehrswert – Wenn Sie hierauf klicken, wird ein Diagramm zum Verkehrswert Ihres Parks angezeigt – eine schwer ermittelbare Zahl, die wiedergeben soll, was Ihr Park wert ist. Der Verkehrswert leitet sich vom Gelände- und Ausstattungswert, der Qualität und Rentabilität der Bahnen und des Parks als Ganzes und der allgemeinen öffentlichen Meinung (die sich aus der Parkbewertung ergibt) her.

D. Wochengewinn – Dieses Diagramm zeigt Ihre wöchentlichen Gewinne und ist die unbeständigste Statistik von allen, da jeder Datenpunkt eine relativ kurze Zeitspanne darstellt. Der aktuelle Gewinn (der ganz oben angezeigt wird), ist ein wichtiger Indikator. Ist diese Zahl negativ, bedeutet dies, dass Sie Verluste machen und besser etwas dagegen unternehmen sollten.

E. Marketing – Mit dem Marketing werden neue Leute geworben, die noch nicht in Ihrem Park waren. Das **Marketing**-Fenster enthält sechs Marketingoptionen, die von Gutscheinen bis hin zu Werbekampagnen reichen, wobei für jede Kampagne ein Preis aufgeführt wird. Wenn Sie auf eine Marketingkampagne klicken, wird ein Fenster aufgerufen, in dem Sie die gewünschte Wochenzahl für die Kampagne eingeben können. Dann können Sie mit einem Klick auf eine Schaltfläche die Kampagne starten.



TIPP

Marketing führt dazu, dass mehr Besucher in Ihren Park kommen, doch stellen Sie sicher, dass Sie Ihre Versprechungen dann auch wirklich einhalten können. Wenn Sie beispielsweise Leute mit einem „halben Eintrittspreis“ zu Ihrem Park locken, obwohl Sie überhaupt keinen Eintrittspreis verlangen, fühlen sie sich wahrscheinlich betrogen.



F. Forschung – Wenn Sie ein Szenario beginnen, steckt meistens mehr dahinter als es auf den ersten Blick zu sehen ist. Die Forschung wird verborgene und zusätzliche Elemente hervorbringen, die anfangs noch nicht im Szenario verfügbar waren. Je mehr Geld Sie monatlich in Forschungen investieren, umso schneller werden Sie weitere Attraktionen, Läden, Achterbahnen und Szenarieobjekte vorfinden, mit denen Sie Ihren Vergnügungspark gestalten können.

Im Dropdown-Menü auf der **Forschung**-Registerkarte können Sie den monatlichen Betrag bestimmen, der für Forschungen ausgegeben werden soll (keine, Mindest-, Normale und Höchstinvestition). Sie können Ihren Forschern ebenfalls sagen, auf was sie sich konzentrieren sollen. Sie können beispielsweise Ihre kompletten Forschungsgelder in die Entdeckung neuer Wasserbahnen und -szenarieobjekte stecken, bevor der Sommer anfängt.

TIPP

Neuheiten sind am gefragtesten. Eine neu gebaute und eröffnete Bahn zieht mehr Besucher an als eine, die bereits seit mehreren Jahren in Betrieb ist. Alte Bahnen ziehen einfach die Besucher nicht so in den Bann wie ganz neue.

Echte Achterbahn Texas Giant



RGT2 Bahn-Typ: Holz

Eigenschaften: 44 Meter hoch; 1500 Meter lang; 100 Km/h Höchstgeschwindigkeit

Besondere Merkmale: Eine der höchsten und schnellsten hölzernen Achterbahnen der Welt. Am Anfang erwartet die Fahrgäste ein 42 Meter-Gefälle im 53 Grad-Winkel. Danach folgen schräge Kurven und 21 Gefälle!

Standort: Six Flags Over Texas – Dallas

* Diese Bahn ist im Six Flags Over Texas-Szenario enthalten



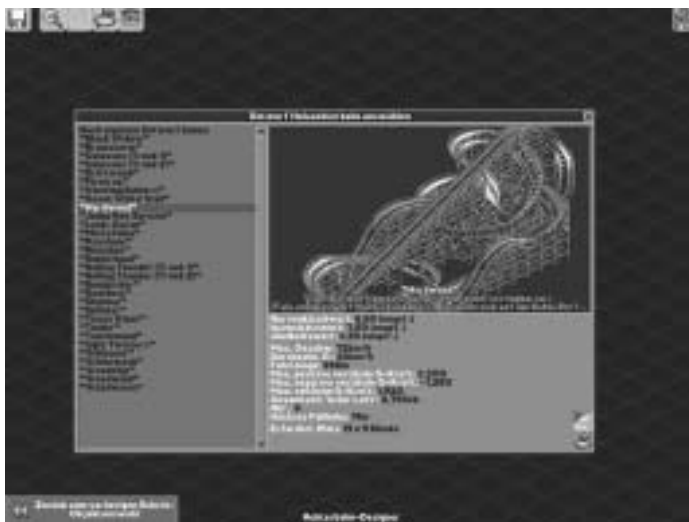


ERSTELLEN EINER BAHN

Der Bau von Bahnen ist eine kreative Kunst, die mit der Zeit weiterentwickelt und verfeinert werden muss, indem man experimentiert und Erfolge bzw. Misserfolge hat. Wenn Sie Ihre erste Bahn bauen, sollten Sie sich für ein kleines, kompaktes Modell entscheiden. Somit können Sie sich auf die Grundlagen konzentrieren und verlieren sich nicht darin, zu versuchen, die besten und neuesten Technologien in eine einzige Bahn zu stecken (was frustrierend sein kann).

Sobald Sie mit dem Bauvorgang vertraut sind, erweitern Sie Ihre vorhandene Bahn allmählich um weitere Teile, oder setzen Sie einen etwas komplexeren Entwurf um. Denken Sie daran – das Ziel lautet in erster Linie, Spaß zu haben und zu bauen!

ACHERBAHN-DESIGNER



Mit dem Achterbahn-Designer können Sie eine Bahn ohne Ablenkung erstellen. Klicken Sie im Hauptmenü auf die **Optionen**-Schaltfläche und dann auf **Achterbahn-Designer** um anzufangen.

Als Erstes wählen Sie im Fenster **Bahnarten und Fahrzeuge auswählen** eine Bahnart aus (es können bis zu vier Bahnarten ausgewählt werden, damit Sie beispielsweise Bahnen entwerfen können, die ineinander übergehen). Klicken Sie auf die Bahnart, die Sie in dieser Sitzung bauen möchten, und klicken Sie dann auf die **Weiter**-Schaltfläche in der unteren rechten Ecke.



Es wird eine geänderte Version des Fensters **Neue Bahn** aufgerufen. Klicken Sie auf das Bild der gewünschten Achterbahnart. Es wird ein neues Fenster aufgerufen, das verfügbare vorgefertigte Bahnen zusammen mit Bildern, Statistiken und einer **Szenerie EIN/AUS**- und einer **Drehen**-Schaltfläche enthält. Klicken Sie auf einen vorhandenen Entwurf oder auf **Nach eigenem Entwurf** bauen, um zur Hauptansicht zu wechseln.

Fangen Sie mit dem Bau Ihrer Bahn an! (Auf Seite 37 erhalten Sie weitere Informationen zum **Bahnkonstruktions**-Fenster.)

Wenn Sie fertig sind, testen und speichern Sie die Bahn. Somit wird sie für zukünftige Spiele verfügbar.

BAHN-CHECKLISTE

Obwohl Sie eine Achterbahn theoretisch auch mit weniger Elementen bauen können, finden Sie nachfolgend eine gute grundlegende Richtlinie für die Elemente, die für eine funktionierende, rentable Achterbahn erforderlich sind.

- Mindestens zwei Teile verbundener Stationsplattformstrecke (einer für den Eingang und einer für den Ausgang);
- Durchgängige Bahnstrecke, die am Anfang der Stationsplattform beginnt und auf der Rückseite der Plattform wieder endet;
- Strecke mittlerer Neigung mit Ziehkette;
- Anfangsgefälle nach Ende der Ziehkette, damit Geschwindigkeit aufgebaut wird und die Wagen eine komplette Runde schaffen;
- Seitlich geneigte Kurventeile, um übermäßige Kräfte zu reduzieren und die Intensität zu verringern;
- Spezielle Streckenteile (z. B. Schleifen oder Spiralen) für weiteren Spaß und Spannung;
- Stationseingang;
- Stationsausgang;

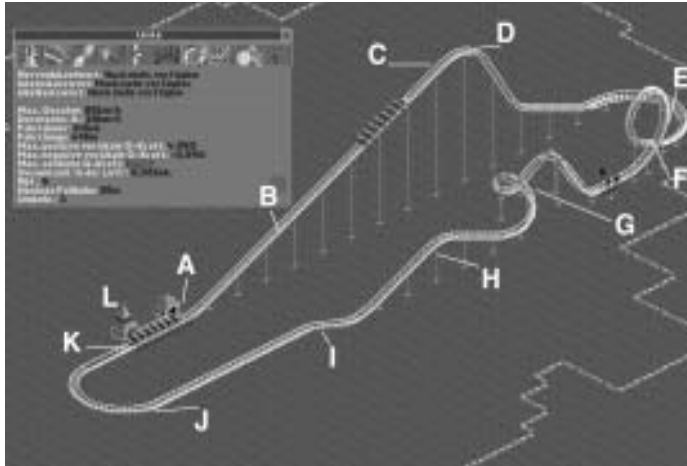
TIPP

Mit Höhenmarkierungen auf Streckenstützen stellen Sie sicher, dass Schleifen und Hügel nacheinander niedriger sind, damit die Züge genügend Schwung haben, um es über die restlichen Buckel und eine Runde zu schaffen.



EINFACHES BEISPIEL

Nachfolgend wird Ihnen demonstriert, wie mit diesen grundlegenden Komponenten eine einfache, aber elegante Schraubenachterbahn gebaut wird. Sie ist weder die schnellste noch die ausgefallenste, aber sie funktioniert und wird Ihnen vielleicht etwas Geld in die Kassen spülen.



A. Stationsplattform – Wenn Sie nur zwei Teile haben, wird der Zug sehr kurz sein. Ein kurzer Wagen ist nicht immer am besten, da längere Wagen höhere Geschwindigkeiten und mehr Schwung bringen. Sie möchten wahrscheinlich eine lange Stationsplattform hinzufügen, aber in diesem Beispiel bleiben wir bei der kleinsten.

B. Ziehkette – In den meisten Fällen benötigen Sie einen mittleren Anstieg mit einer Ziehkette, um die Wagen auf den Anfangshügel hinaufzubringen. Einige Bahnen können eine steile Neigung ausnutzen; andere wiederum haben einen „Power-Start-Modus“, bei dem unter Umständen überhaupt keine Kette erforderlich ist.

C. Gipfel – Hier hört die Ziehkette auf und fängt das Gefälle an. Ab hier wäre ein längerer Wagen spaßiger. Die Leute vorne würden bereits über dem Rand hängen und darauf warten, dass der hintere Wagen über den Hügel kommt. UHHH!

D. Heruntersausen! – Hier fängt das eigentliche Gefälle an. Im Beispiel wurde ein mittlerer und ein steiler Teil, gefolgt von weiteren mittleren Teilen, verwendet. Die Wagen werden hier hinuntersausen und genügend Schwung bekommen, damit sie den Rest der Strecke und somit eine komplette Runde schaffen.



E. Seitliche Neigungen – Da der Wagen sich schnell bewegt und auf eine Kurve zu fährt, wurden seitlich geneigte Kurventeile verwendet, welche die ausgeübten Kräfte schlucken. Dadurch werden die Passagiere nicht übermäßig herumgewirbelt.

F. Schleifen – Nach der seitlich geneigten Kurve wurde ein Abschnitt mittlerer Neigung platziert, damit Schleifen-Teile im Menü „Spezialstrecke“ angezeigt wurden. Danach kam eine nette vertikale Schleife hinzu.

G. Bitte recht freundlich! – Wir haben einen weiteren speziellen Streckenteil hinzugefügt: ein Fahrtfoto. Dies wird für mehr Geld sorgen und die Popularität der Bahn erhöhen. Der Abschnitt wird von weiteren Spezialteilen gefolgt – eine halbe Schraube links und rechts. Hoffentlich war die Mahlzeit nicht allzu schwer!

H. Oooh, mein Bauch! – Als Nächstes sorgt ein kleiner Hügel für ein kurzes Kribbeln (Gefühl der Schwerelosigkeit). Außerdem absorbiert und nutzt er die Beschleunigungskraft des Wagens.

I. Aufreihen – Hier war bereits klar, dass die Streckenteile über ein weiteres Quadrat verlaufen mussten, also wurde ein Spezialteil (eine S-Kurve) verwendet.

J. Fast da – Weitere seitlich geneigte Teile absorbieren die Stöße und verlangsamen die Wagen etwas.

K. Brrr! – Der letzte Teil vor der Stationsplattform ist ein weiterer Spezialteil – die Bremsen, die die Wagen sicher zum Halten bringen.

L. Letzter Schritt – Als alles miteinander verbunden war, wurden die Ein- und Ausgangsgebäude platziert.

Als Nächstes musste die Achterbahn getestet werden. Die Tests haben folgende Ergebnisse gebracht:

- Mittlerer Nervenkitzelwert
- Hohe Intensität (aber nicht so hoch, dass einige nicht darauf fahren könnten)
- Mittlerer Übelkeitswert

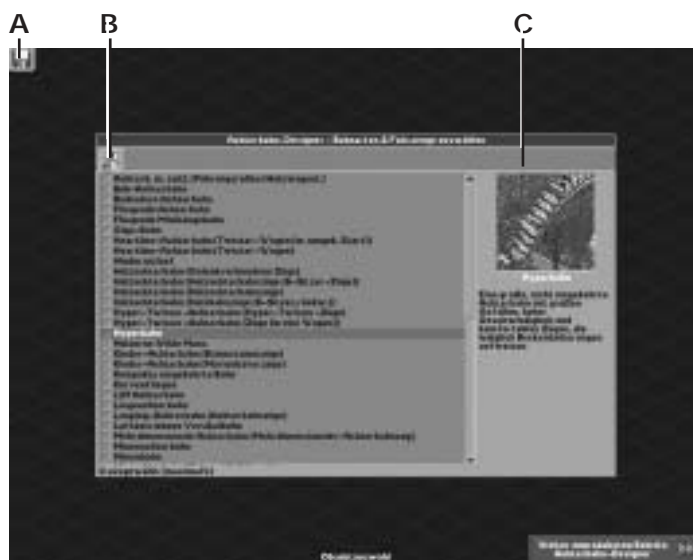
Um es nochmals zu sagen, dies ist eine relativ einfache Bahn. Ihre Herausforderung besteht darin, zu experimentieren und die wildesten, verrücktesten und haarsträubendsten Achterbahnen zu bauen, die man sich nur vorstellen kann.

Und vergessen Sie die Szenerie dabei nicht!



VERWALTEN DER STRECKENENTWÜRFE

Wenn Sie Bahnen von einer anderen Quelle als das Spiel heruntergeladen oder kopiert haben oder Bahnen in einem anderen Ordner als dem Streckenordner gespeichert haben, können Sie sie mit Hilfe des Streckenentwurf-Managers Ihren vorhandenen Bahnen hinzufügen. Mit diesem einfachen, aber wichtigen Tool können Sie im **Bahnkonstruktions**-Fenster die Bahnen umbenennen und löschen. Der Streckenentwurf-Manager lässt sich aufrufen, indem Sie im Hauptmenü auf die Schaltfläche **Spielwerkzeuge** klicken.



A. Festplatten- und Spieloptionen – Die Auswahlmöglichkeiten in diesem Menü sind **Infos zu RollerCoaster Tycoon 2**, **Optionen**, **Screenshot** und **Beenden**. Auf Seite 15 werden diese Optionen erläutert.

B. Streckenentwurfkategorien – Klicken Sie auf eine Kategorie, um ein Fenster zu öffnen, das alle Streckenentwürfe dieser Kategorie enthält (alle, die bereits von Anfang an beim Spiel verfügbar waren, und diejenigen, die Sie hinzugefügt haben). Dieses Fenster ist das gleiche, das zu sehen ist, wenn man eine Bahn baut, und es enthält ein Bild von jeder benannten Bahn zusammen mit deren Spezifikationen. Klicken Sie auf eine Bahn, um Sie umbenennen oder zu löschen.

C. Neuen Streckenentwurf installieren – Klicken Sie hierauf, um einen gespeicherten Streckenentwurf zu importieren. Es wird ein Ladezeit-Fenster geöffnet, in dem Sie Ordner nach gespeicherten „TD6“-Streckenentwurfdateien durchsuchen können. Wenn Sie auf einen Dateinamen klicken, wird eine Vorschau angezeigt. Klicken Sie auf **OK**, wird der Entwurf in das Spiel installiert. Das Spiel wird ihn automatisch in die passende Kategorie einordnen.



ENTWURF EINES SZENARIOS

TIPPS ZUR ARBEIT MIT DEM SZENARIO-EDITOR

Der Szenario-Editor ist ein leistungsstarkes Tool, mit dem Sie zahllose coole Spielvariationen erstellen und anderen Spielern zur Verfügung stellen können. Das Erstellen eines spielbaren Szenarios erfordert Zeit und Geduld, aber wenn Sie am Ball bleiben, haben Sie bald unterhaltsame und anspruchsvolle Herausforderungen.

Auf Grund der Komplexität des Editors wird Ihnen empfohlen, dass Sie dieses Werkzeug erst verwenden, wenn Sie sich bereits sehr gut mit dem Spielverlauf selbst auskennen. Und selbst dann sollten Sie damit rechnen, dass Sie bei Ihren ersten Versuchen einige Fehler machen werden.

Fangen Sie klein an. Erstellen Sie bei Ihren ersten Szenarios einen kleinen Park mit nur einem Tor, einem Fußweg und etwas gekauftem Gelände. Speichern und spielen Sie damit, um zu sehen, ob alles funktioniert. Auf diese Weise können Sie Probleme frühzeitig entdecken, ohne Stunden an einem riesigen Park zu verbringen, der dann doch nicht funktioniert.

Einfachheit. Der Spaß beim Spielen der Szenarios liegt in der Fähigkeit der Spieler zu konstruieren und zu bauen. Wenn Sie dem Spieler bereits jegliche Denkarbeit abgenommen haben, wird es für ihn eventuell etwas zu einfach oder langweilig.

Legen Sie zuerst den Eingangsfußweg an. Dies ist die erste Stelle, an der die Besucher ankommen werden und die Ihr Spieler aufsuchen wird. Beachten Sie dabei Folgendes:

- Der Fußweg vom Eingang muss zum Kartenrand führen.
- Die Fußwege vor und hinter dem Tor müssen miteinander verbunden sein. Platzieren Sie zuerst das Tor und dann die Fußwege auf beiden Seiten.
- Sie müssen die Stelle markieren, an der die Besucher auf dem Fußweg erscheinen werden, der zur Vorderseite des Parkeingangs führt.

Richten Sie als Nächstes das Gelände ein, das dem Spieler gehört. Wenn Sie manchmal mit Volldampf losbauen, kann es vorkommen, dass das nachträgliche Einsetzen der grundlegenden Elemente keine Übereinstimmung mit Ihren Entwürfen bringt. Beachten Sie Folgendes:

- Der Fußweg vom Kartenrand zum Parkeingang sollte weder dem Spieler gehören noch sollte er ihn kaufen können. Das Spiel wird den Weg automatisch auf „unkäuflich“ einstellen, falls Sie das vergessen sollten.
- Das Gelände, das dem Spieler gehört, ist ein einziges, durchgängiges Landstück. Die besten Formen sind ein Kreis oder ein Rechteck.
- Falls der Spieler im Park Land kaufen kann, sollte er Baurechte oder die Möglichkeit haben, diese Rechte zu kaufen, damit separate Bereiche miteinander verbunden werden können.
- Ein U-förmiger Park wird Ihre Besucher verwirren und eine niedrige Parkbewertung bringen.



Nicht alles auf einmal! Lassen Sie ihre Spieler sich ihren Weg durch ein Szenario arbeiten, damit sie nacheinander alles sehen, was das Spiel zu bieten hat. Wenn Sie von Anfang an das gesamte Land auf der größten Karte mit allen verfügbaren Bahnen bereitstellen, wird der Spieler eventuell von der Fülle erschlagen oder hat das Gefühl, dass er sich auf nichts Neues mehr freuen kann. Ein gutes Szenario sollte den Spieler inspirieren und herausfordern und nicht überwältigen.

Speichern Sie häufig. Es gibt keine „Rückgängig“-Schaltfläche, d. h. Sie sollten Ihre Landschaften alle paar Minuten speichern und vor allem dann, wenn Sie ein großes Ausgrabungsprojekt durchführen. Die Dateien sind klein, und Sie können ein Nummernsystem verwenden (d. h. „MeinPark00“, „MeinPark01“, „MeinPark02“), um die gespeicherten Dateien zu ordnen. Falls Sie einen großen Fehler gemacht haben, gehen Sie einfach ein paar Speicherstationen zurück. Wenn Sie mit dem Szenario fertig sind, können Sie alte, überholte Landschaftsdateien löschen.

Testen Sie das Szenario von Zeit zu Zeit. Beim Erstellen der Landschaften sollten Sie sie gelegentlich durchgehen und durchspielen, um sicherzustellen, dass alles funktioniert und auch Spaß macht. Wenn das Szenario kurz vor seiner Fertigstellung steht, sollten Sie länger spielen. Wenn Sie dann mit der Erstellung Ihres Szenarios fertig sind, sollten Sie es komplett durchspielen, um zu überprüfen, ob die Szenarioziele auch erreicht werden können.

ELEMENTE DES SZENARIO-EDITORS

Sie werden feststellen, dass der Szenario-Editor viele Elemente aufweist, die denen im normalen Spiel ähneln. Alle diese Elemente haben die gleichen Funktionen und in einigen Fällen zusätzliche Eigenschaften.

Das Erstellen eines Szenarios erfolgt in sechs Schritten:

1. Objekte auswählen
2. Landschaft bearbeiten
3. Erfindungsliste einrichten
4. Optionen auswählen
5. Ziele auswählen
6. Szenario speichern



OBJEKTE AUSWÄHLEN



Dies sind alle Objekte, die in Ihrem Szenario erscheinen werden und könnten. Sie können nur eine begrenzte Anzahl an Objekten in jeder Kategorie auswählen, und diese Anzahl variiert mit der Objektart. So können Sie beispielsweise 128 Bahntypen aber nur 19 Szeneriegruppen und eine Wassertextur auswählen.

Je mehr Objekte Sie verwenden, umso länger dauert es, bis das Szenario geladen ist. Die Objekte mit einem weißen Häkchen daneben werden sich in Ihrem Szenario befinden (Sie werden bestimmen, welche davon später Teil der **Forschungs**-Liste sein werden).

Mit der **Fortgeschritten**-Schaltfläche kommen fünf weitere Registerkarten zur Auswahl. Damit können Sie individuelle Themenelemente auswählen, ohne das gesamte Themenpaket auswählen zu müssen.



LANDSCHAFT-EDITOR



Hier gestalten Sie das Gelände und erstellen die Optik für Ihr Szenario. In diesem Teil des Szenarios werden keine Bahnen platziert, sondern nur die Szenerie. (Um ein Szenario mit einem aktiven Park voll mit Attraktionen und Besuchern zu erstellen, müssen Sie im **Spielwerkzeuge**-Menü des Hauptmenüs die Funktion **Gespeichertes Spiel in Szenario umwandeln** verwenden.)

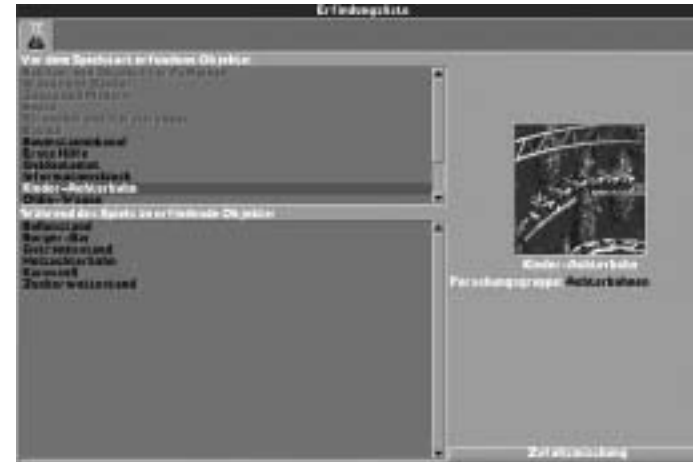
Gestalten Sie das Land nach Ihren Wünschen. Mit Hilfe des **Minikarten**-Fensters streichen Sie größere Landbereiche mit unterschiedlichen Landkacheln oder markieren erwerbbares Land.

Um zum nächsten Schritt überzugehen, ist mindestens Folgendes erforderlich:

- Ein Fußweg vom Kartenrand zum Eingangstor
- Eine Reihe „Besucher-Erscheinungsmarkierungen“ auf diesem Fußweg
- Land, das als „Besitz“ des Spielers ausgewiesen ist und nicht den Fußweg oder das Eingangstor umfasst, aber dahin führt



ERFINDUNGSLISTE EINRICHTEN



Wenn Sie mit dem Bearbeiten des Aussehens Ihres Szenarios fertig sind, müssen Sie entscheiden, mit welchen Erfindungen der Spieler starten und nach welchen er forschen soll. Klicken Sie im Fenster mit bereits erfundenen Objekten auf Objekte, und ziehen Sie sie in das Fenster mit den zu erforschenden Objekten.

Sortieren Sie diese Liste, indem Sie die Objekte in die gewünschte Reihenfolge ziehen. Alternativ hierzu können Sie auch auf die Schaltfläche **Zufallsmischung** klicken, damit die Reihenfolge, in der die Erfindungen entdeckt werden, willkürlich ist.

OPTIONEN AUSWÄHLEN

Hier bestimmen Sie die Parameter Ihres Szenarios. Klicken Sie auf die folgenden Registerkarten, um die Optionen festzulegen:

Finanzen – Bestimmt den Anfangsgeldbetrag des Spielers sowie das Anfangsdarlehen, die maximale Darlehensgröße und die Zinsrate. An dieser Stelle können Sie auch Marketingkampagnen verbieten.

Besucher – Hier wird festgelegt, mit wie viel Geld in der Brieftasche die Besucher durchschnittlich in den Park kommen. Sie können hier ebenfalls anfängliche Verhaltensweisen und Eigenschaften festlegen, wie z. B. Vergnügen, Hunger und Durst, und ob die Besucher mehr oder weniger intensive Bahnen bevorzugen.

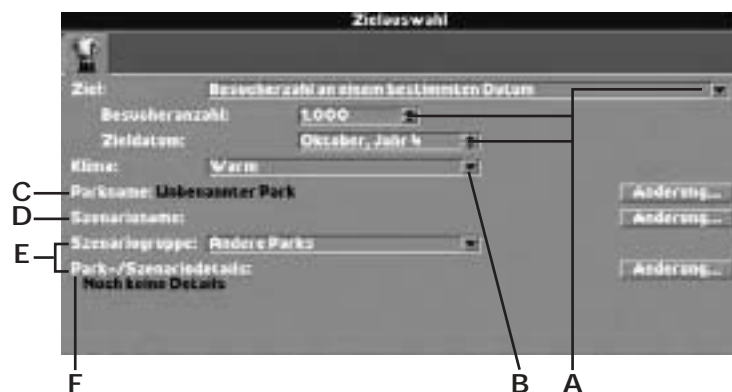




Park – Hier legen Sie die Land- und Baurechte fest und entscheiden, ob am Tor des Parks ein Pauschalpreis für alle Fahrten oder einzelne Fahrpreise erhoben werden. Es können auch andere Bedingungen eingestellt werden, wie z. B. das Verbot der Entfernung von Bäumen oder die Konstruktion hoher Bauten.

ZIELE AUSWÄHLEN

Jedes Szenario braucht ein Ziel, das die Spieler erreichen müssen, um zu gewinnen. Sie sollten sicherstellen, dass das Ziel sinnvoll ist und es Spaß macht, es zu erreichen. Im **Zielauswahl**-Fenster werden die Szenarioziele, das Klima und Beschreibungen festgelegt.



A. Ziel – Dieses Dropdown-Menü enthält eine Liste verschiedener Szenarioziele, wie z. B. eine bestimmte Anzahl an Besuchern, ein bestimmter Verkehrswert nach einer festgelegten Zeitspanne oder der Bau von Achterbahnen einer bestimmten Länge. Abhängig vom Ziel müssen Sie unter Umständen zusätzliche Parameter festlegen, wie z. B. die Anzahl und die Zeitspanne. Diese Auswahlmöglichkeiten werden unter dem Ziel-Menü aufgeführt.

B. Klima – In diesem Menü können vier verschiedene Klimatypen für den Park ausgewählt werden.

C. Parkname – Dies ist der Anfangsname des Parks. Nach dem Start des Spiels werden die Spieler ihn ändern können. Klicken Sie auf die Ändern-Schaltfläche, um einen Parknamen einzugeben.

D. Szenariotitel – Dies ist der Name, der im Szenarioauswahl-Fenster zu sehen sein wird. Klicken Sie auf die Ändern-Schaltfläche, um einen Szenariotitel einzugeben.

E. Szenariogruppe – Wählen Sie eine Parkkategorie aus: Anfänger-, Fortgeschrittenen-, Experten-, „echte“ Parks oder andere. Unter dieser Registerkarte wird das Szenario im **Szenarioauswahl**-Fenster angezeigt.



F. Park-/Szenariodetails – Geben Sie ein oder zwei Sätze ein, um den Spielern kurz zu erläutern, was sie vom Szenario erwarten können. Klicken Sie auf die **Ändern**-Schaltfläche, um die Nachricht einzugeben.

SCENARIO SPEICHERN

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Szenario speichern** in der rechten unteren Ecke, um das Szenario zu speichern und zum Hauptmenü zurückzukehren. Das neue Szenario wird im **Szenarioauswahl**-Fenster unter der von Ihnen festgelegten Kategorie aufgeführt.

Starten Sie das Spiel, und probieren Sie es aus. Machen Sie sich Notizen zu Bereichen, die Ihrer Ansicht nach abgeändert

werden müssen, und korrigieren Sie alles, bis Sie zufrieden sind. Sie können das Szenario Ihren Freunden und Bekannten per E-Mail schicken oder für sie ins Internet stellen, damit sie es mit ihrer Version von **RollerCoaster Tycoon 2** spielen können!

GESPEICHERTES SPIEL IN SCENARIO UMWANDELN

Mit dieser Funktion im Spielwerkzeuge-Menü des Hauptmenüs erstellen Sie Szenarien von gespeicherten Spielen. Dies ist die einzige Methode, mit der man ein Szenario erstellen kann, das vorgefertigte Bahnen, vorhandene Besucher und andere Komponenten enthält, die Sie nur ändern können, indem Sie ein richtiges Spiel ausführen.

Klicken Sie im Spielwerkzeuge-Menü auf **Gespeichertes Spiel in Szenario umwandeln**, und wählen Sie dann in der geöffneten Liste ein gespeichertes Spiel aus. Dadurch wird der Park im Hintergrund geöffnet – Sie können ihn sich ansehen, aber nicht bearbeiten. Sie können allerdings Ziele im Zielauswahl-Fenster bestimmen (s. Seite 62 für weitere Informationen).

Wenn Sie auf die Schaltfläche **Beibehaltene Bahnen** klicken, erhalten Sie eine Liste mit allen Bahnen im Park. Wenn Sie auf einen Bahnnamen klicken, wird ein Häkchen daneben angezeigt. Bahnen, die als „beibehaltene Bahnen“ ausgewiesen sind, können nicht von der Person, die Ihr Szenario spielt, abgerissen oder bearbeitet werden.

Klicken Sie auf die Schaltfläche **Szenario speichern** in der rechten unteren Ecke, um das Szenario zu speichern und zum Hauptmenü zurückzukehren. Das neue Szenario wird im **Szenarioauswahl**-Fenster unter der von Ihnen festgelegten Kategorie aufgeführt.

TIPP

Sie können bei der Auswahl der Szenarioparameter alles interessanter gestalten, indem Sie die verschiedenen Elemente miteinander verbinden. Sie könnten beispielsweise ein „Wüstenszenario“ mit einem heißen und trockenen Klima entwerfen und festlegen, dass sehr durstige Besucher mit viel Geld in den Park kommen. Sie könnten dann festlegen, dass der Spieler zuerst nach Getränkeständen und Wasserbahnen forschen muss, bevor sie verfügbar sind.



NOTIZEN



CREDITS

Design and Programming
Chris Sawyer

Graphics
Simon Foster
Allister Brimble
Chris Sawyer

Additional sounds recorded by
David Ellis

Representation by
Jacqui Lyons at Marjacq Ltd.

Thanks to
Peter James Adcock Joe
Booth John Wardley

Infogrames Interactive, Inc.

Senior Producer
Tom Zahorik

Brand Manager
Scott Triola

Executive Producer
Bill Levay

V.P. of Product Development
Scott Walker

Director of Marketing
Ann Marie Bland

Director of Creative Services
Steve Martin

Director of Editorial &
Documentation Services
Elizabeth Mackney

Art Director
Charles Rizzo

Graphic Designer
Paul Anselmi

Documentation Specialist
Kurt Carlson

Copywriter
Paul Collin

Special Thanks
Peter Matiss

Infogrames Q.A.

Director of Quality Assurance,
North America
Michael Craighead

Senior Manager, Q.A.
Certification Group
Kurt Boutin

Engineering Specialist Ken
Edwards

Engineering Services Manager
Luis Rivas

Q.A. Testing Managers
Randy Lee Bill Carroll

Q.A. Certification Lead
Mark Huggins

Senior Tester
Matt Pantaleoni

Lead Tester
Daniel Frisoli

Testers
Dena Irene Fitzgerald
Scott Rollins Christopher
McPhail Clif McClure
Erik Maramaldi
Erik Jeffery

Lead Compatability Analyst
Geoffrey Smith

Compatability Analysts
Jason Cordero Burke
McQuinn Kim Jardin

Music
acknowledgements
Searchlight Rag © Scott
Joplin Flight of Fantasy ©
Steve Blenkinsopp.

Original recordings
C.J.Mears Organisation —
used with consent.

Samples courtesy of
Spectrasonics Liquid
Grooves.

Infogrames Europe

Executive Vice-President

Marketing
Larry Sparks

Executive Vice-President Certification
& Quality

Jean-Marcel Nicolai

Re-Publishing Manager
Anne-Cécile Bénita

Marketing Director Core Games
Frank Heissat

Marketing Manager Core
Games

Cyril Voiron

Brand Manager Core Games
Olivier Turkel

Product Manager Core games
Sébastien Brasseur

Public Relation Executive
Adeline Tiengou

Localisation Support Group
Manager

Sylviane Pivot-Chossat

Localization Project Managers
Christelle Dozoul
Valérie Maillot

Translation Project Manager
Veronica Larsson
Heather Riddoch
Monika Steinhauer
Beate Vigliano-Reiter

Localization Technical
Consultants

Jocelyn Natali
Bruno Pivano
Fabien Roset

Localisation Service Providers
Babel Media

KBP
Synthesis

Software Functionality Testing
Olivier Robin
Carine Mawart
Stéphane Charrier

Engineering Service
Philippe Louvet
Stéphane Entéric
Emeric Polin

Marketing Services
Director

Emmanuelle Tahmazian

Creative Studio Manager
Patrick Chouzenoux

Design Studio Manager
Rose-May Mathon

Design Studio
Jérôme Gouvenot

Media Studio Manager
Eric Baesa

Marketing
Communication Manager
Cecile Gillet

Marketing Communication
Jenny Clark
Marie-Emilie Requier
Nadja Manseur

Certification & Planning
Support
Group (CPSG)

Rebecca Pernered
Caroline Fauchille
Jérôme Di Tullio
Sophie Wibaux

Distribution EDS Selling
Patricia Nowak
Pauline Nam
Jake Tombs
Jean Grenouiller
Anne Sylvie Gautier
Anne Sigwalt

Special Thanks to
Renaud Marin

Kerry Martyn
Scott Triola
Daphné Rapaccioli
Alexandre Enklaar

Frank Holz
Ralph Frefat
Amanda Faar
Babette Eikelman
Emma Rush

Giorgia Janelli
Andrea Colombo
Carlos Sacristan
Frans Mittermayer
Johnny Berggren
Tim Verschure
Johan De Windt
Tino Piovetta
Amir Kalka
Jeff Wong

© 2002 Infogrames Interactive, Inc. Published by Infogrames Europe. All rights reserved.
© 2002 Chris Sawyer. All Rights Reserved. SIX FLAGS and all related indicia are trademarks
of Six Flags Theme Parks Inc. ®, TM and © 2002.

ATARI Customer Service Numbers

Country	Telephone	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2.48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€ 1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Belgie	PC: +32 (0)2 72 18 663 +31 (0)40 24 466 36		nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• Suomi	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.helpline@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1.99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Soluces: 0892 68 30 20 (0.34 € / min) (24h/24) 3615 Infogrames (0.34 € / min) Technique: 0825 15 80 80 (0.15 € / min du lundi au samedi de 10h-20h non stop) Euro Interactive / Atari France Service Consommateur 84, rue du 1 ^{er} mars 1943 69625 Villeurbanne Cedex		fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0190 771 882 Spielerische: 0190 771 883 (€ 1,24 pro Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.atari.de
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	PC: +31 (0)40 23 93 580 +31 (0)40 24 466 36 (Open Maandag t/m Vrijdag 9.00 tot 17.30)		nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.helpline@atari.com
• Portugal	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 de 2 ^a a 6 ^a , entre as 9:00 e as 17:00		pt.apoiocliente@atari.com
• Israel	+ 972-9-9712611 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	infogrames@telerom.co.il
• España	+34 91 747 03 15 +34 91 329 21 00 lunes a viernes de 9:00h -14:00h / 15:00h-18:00h		stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfrö måndag till fredag	-	rolf.segaklubben@bredband.net
• Schweiz	Technische: 0900 105 172 Spielerische: 0900 105 173 (2.50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Hints & Cheats: 09065 55 88 95* *24 hours a day / £1 /min / inside UK only *You need the bill payer's permission before calling.	Technical Support: 0161 827 8060/1 09:30 to 17:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	uk.helpline@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access to all updated technical support numbers at:

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.