

HIER SCHREIBT JOHN WARDLEY

Einer der aufregendsten Jobs auf der Welt ist die Beschäftigung mit Themenparks.

Und auch Sie können sich jetzt als Großmeister der Achterbahnen betätigen und Ihr Glück machen. Entwerfen, bauen und betreiben Sie einen der größten und sensationellsten Parks der Welt.

Natürlich bedeutet ein Themenpark viel mehr als nur Achterbahnen, schwindelerregende Höhen, atemberaubendes Tempo und Leuten, denen schlecht wird! Sie sind drauf und dran, auch Immobilienhändler, Konstrukteur, Buchhalter, Landschaftsarchitekt, Personalchef und **Entertainer** zu werden.

Ihr Park soll den Besuchern einen Tag voller Vergnügen bereiten, und zwar zu einem erschwinglichen Preis. Sie sollen sich wohl fühlen und zufrieden sein, etwas essen und trinken und zum Lachen gebracht werden - doch Sie müssen Rechnungen, Werbungskosten, Löhne und Gehälter zahlen und die großen Probleme bewältigen, die vor Ihnen liegen. Sie werden Ihren ganzen Grips brauchen, um erfolgreich zu sein.

Hier sind ein paar Tips. Wenn Sie eine Attraktion entwerfen, sollten Sie sich in erster Linie als Unterhalter sehen; Sie können die Fahrgäste zum Jauchzen oder Kreischen bringen, Sie können Staunen hervorrufen, sie verblüffen, erschrecken, zum Lachen bringen oder ihnen richtig Angst einjagen - alles liegt in Ihrer Hand. Was für eine Macht Sie jetzt haben!

Doch ein Entertainer muß sein Publikum verstehen. Wen möchten Sie unterhalten?

Familien mit Kindern?

Teenager, die den ultimativen Kick suchen?

oder jeden, der Ihren Park besucht, auch Großmütter und Kleinkinder?

Betrachten Sie die Fahrt auf einer Achterbahn als eine abenteuerliche Reise. Es muß Abwechslung geben und nicht nur auf- und abwärts gehen. Die Fahrt soll überraschen und durch Mark und Bein gehen, ihre sanften und gefälligen Abschnitte wiegen Sie in tückischer Sicherheit und die rasanten, gemeinen Stellen ziehen ihnen vor Schreck die Schuhe aus.

Eine Fahrt soll faszinieren, sowohl etwas fürs Auge bieten als auch in die Parkanlage und die Landschaft passen. Ihre Gäste müssen von den Spazierwegen davon etwas zu sehen bekommen, doch Sie sollten ein paar Fleckchen verborgen halten, so daß sie erst vollkommen überraschend während einer Fahrt auftauchen. Eine Erlebnisfahrt muß die Fahrgäste durch eine aufregende, verwirrende und einzigartige Umgebung leiten. Mit Bäumen, Tunneln und anderen Hindernissen können Sie die Anspannung noch steigern. Setzen Sie Wasser wirkungsvoll ein und lassen Sie die Bahn Hügel und Täler durchrasen. All diese Elemente stehen zu Ihrer Verfügung, benutzen Sie sie.

Sie sind sich bestimmt im klaren darüber, daß jeder Dummkopf eine Achterbahn mit einem spektakulären Anfangssturz zustande kriegt - doch wird es Ihnen gelingen, Spaß und Action bis zum Ende der Fahrt aufrecht zu erhalten? Als ich Nemesis für die Alton Towers entwickelte, wollte ich sichergehen, daß Tempo und Begeisterung bis zum letzten Streckenabschnitt vor der Haltestelle vorhielten. Daher ließ ich direkt vor den Stationsbremsen ein Loch graben und führte die Fahrt in Korkenziehermanier unter das Bodenniveau. Man ist darauf völlig unvorbereitet. Wenn die Mitfahrer aussteigen mit einem Gefühl, daß die Bahn die halbe Strecke nur lahm dahin gerollt ist, werden sie enttäuscht sein, doch wenn sie mit einem Hochgefühl aussteigen, werden sie wieder kommen und noch einmal fahren. Dann ist es auch wahrscheinlicher, daß sie ein Foto von sich während der Fahrt kaufen. (Positionieren Sie die Kamera an eine Stelle, von wo aus Sie die Fahrgäste mit den interessantesten Gesichtsausdrücken fotografieren können, um den größtmöglichen Absatz zu erzielen).

Richten Sie Ihr besonderes Augenmerk auf die Gestaltung der Umgebung, damit die Gäste auf ihrem Weg durch den Park an möglichst vielen "Kaufgelegenheiten" (Imbißständen, usw.) vorbeikommen.

Sobald Sie Ihre Bahn entwickelt und gebaut haben, müssen Sie sie möglichst effektiv betreiben. Ist es sinnvoll, zu warten, bis ein Zug voll besetzt ist, ehe er die Station verläßt? Wenn Sie die Fahrgäste warten lassen, wird ihnen langweilig. Je öfter die Spaziergänger im Park die Bahn fahren sehen, desto eher werden sie davon angelockt. Ein vollbesetzter Zug ist jedoch am ertragreichsten. Auch die vorbildlichste Achterbahn wird kein Geld einbringen, wenn sie schlecht betrieben und gewartet wird.

Ich habe 25 Jahre harter Arbeit damit verbracht, diese Erfahrungen im Geschäft mit Themenparks zu erlangen. Mit **RollerCoaster Tycoon** könnten Sie es in 25 Minuten schaffen!

Draußen wartet ein Stück Land auf Sie

Bahnen möchten entworfen und gebaut werden

und Gäste wollen Ihren Park besuchen und jede Menge Geld ausgeben.

Viel Glück und viel Spaß.

John Wardleys offizieller Titel ist „Consultant Director, The Tussauds Group, Ltd.“, doch es macht ihm nichts aus, wenn man ihn einfach als „Bahn-Entwickler“ bezeichnet. Er hat viele der besten europäischen Achterbahnen mitentwickelt, wie zum Beispiel *Nemesis und Oblivion* in Alton Towers (England), *Megafobia* in Oakwood (Wales), *The Vampire* in Chessington (England), *Dragon Khan* in Port Aventura (Spanien) und viele andere.

HERZLICH WILLKOMMEN!

Herzlich willkommen bei **RollerCoaster Tycoon!** Wir sind erfreut, daß Sie sich dazu entschieden haben. Sie stehen am Tor zur Welt der professionellen Unterhaltung und werden gleich mit beiden Beinen drin stehen.

Auf der ganzen Welt vergeht kein Jahr, in dem nicht irgend jemand irgendwo einen neuen Park eröffnet. Wie das Leben so spielt, haben einige Erfolg und andere gehen unter. Ihre Gönner, ein geheimnisvolles Holdingunternehmen mit Sitz auf einer der Britischen Inseln, hat seit einiger Zeit unwirtschaftliche Parks aufgekauft. Es ist schon eine beachtliche Sammlung. Es gibt darunter unbebaute Grundstücke, auf denen nie angefangen wurde zu arbeiten; andere sind zum Teil fertiggestellt; noch mehr sind in Betrieb, aber es gibt dort Mängel zu beheben. Es ist Ihre Aufgabe, sich jeden einzelnen dieser Parks vorzuknöpfen und einen nach dem anderen zum Erfolg zu führen. Für jedes einzelne Objekt stellt Ihnen das Holdingunternehmen alle erdenklichen Mittel zur Verfügung, doch sobald Sie angefangen haben, sind Sie auf sich allein gestellt. Wenn Sie mehr Geld benötigen, müssen Sie bei den örtlichen Banken Darlehen aufnehmen.

Was macht den Erfolg aus? Das wird zu Beginn eines jeden Szenarios bekannt gegeben. Zu Anfang sind die Anforderungen nicht besonders schwierig zu erfüllen. (Aber unterschätzen Sie sie nicht.) Wenn Sie sich qualifizieren und als fähig erweisen, werden jedoch kompliziertere und knifflige Projekte auf Sie zukommen. Wenn alle abgeschlossen sind, haben Sie sich den Titel Roller Coaster Tycoon verdient!

Dieses Handbuch mit den gesammelten Erfahrungen anderer, liefert Ihnen alles Nötige, was Sie brauchen, um im Parkgeschäft erfolgreich zu sein, außer Ihrem eigenen Gespür und geschicktem unternehmerischen Vorgehen - von beiden brauchen Sie eine Menge, um es gut zu machen. Sie werden hier keine trockene Statistik finden über alle schon bekannten Bahnen, Landschaftsformen und andere zu bauende Attraktionen. Warum? Wenn Sie sich durch die einzelnen Szenarien voran arbeiten, sollten Sie Ihr Forschungs- und Entwicklungsteam neue Sachen erfinden lassen. Ein Teil des Vergnügens liegt darin, etwas zu entdecken, genau wie beim ersten Besuch in einem neuen Park und darin, etwas völlig Neues auszuprobieren und zu sehen, was damit erreicht wird.

UND WIE GEHT'S?

Egal, woher Sie kommen - es gibt nur einen Weg zu **RollerCoaster Tycoon**. Zuerst sollte sichergestellt sein, daß Sie selbst alles haben, was für einen angenehmen Besuch notwendig ist. Danach folgen die vollständigen Anweisungen, um die Sicherheitsvorschriften im Park zu erfüllen.

Notwendige Ausrüstung

Ehe Sie **RollerCoaster Tycoon** installieren und spielen können, prüfen Sie bitte anhand der folgenden Liste, ob Ihr Computer ausreichend ausgerüstet ist:

- Sie benötigen einen Pentium-Prozessor mit 90 MHz oder mehr. Die beste Leistung erreichen Sie, wenn Sie mindestens einen 200 Mhz Pentium MMX-Prozessor besitzen.
- Das Betriebssystem Windows 95 (oder neuer) muß installiert sein.
- Sie brauchen mindestens 16 MB (Megabyte) RAM. (Unter Windows 95 sind Sie mit 16 MB oder mehr auf der sicheren Seite.) Um beste Leistung zu erzielen, empfehlen wir 32 MB oder mehr.
- Sie benötigen ein 4-fach CD-ROM-Laufwerk (oder schneller).
- Da das Installationsprogramm Teile von **RollerCoaster Tycoon** auf Ihre Festplatte kopieren wird, benötigen Sie dort viel freien Speicherplatz. Wieviel Platz genau benötigt wird, hängt davon ab, wieviel vom Programm Sie zur Installation auswählen. Das Installationsprogramm wird die entsprechende Speichermenge für Sie berechnen und Ihnen zeigen, wieviel Platz Sie benötigen und wieviel Sie haben. Der Mindestbedarf ist 45 MB.
- Ihr Computer muß Grafik in SVGA-Qualität darstellen können, und Ihre Grafikkarte muß einen eigenen Speicher von mindestens 1 MB besitzen.
- An Ihren Computer muß eine funktionierende Maus (oder ein Gerät, das die gleichen Funktionen erfüllt) angeschlossen sein.
- Auf Ihrem Rechner muß DirectX Version 5.0 (oder höher) vorhanden sein. Wenn das nicht der Fall ist, können Sie Version 5.0 mit der Installation des Spiels einrichten lassen.
- Damit Sie während des Spiels Geräusche und Musik hören können, benötigen Sie eine mit Windows 95 kompatible Soundkarte und die dazugehörigen Treiber.

Wenn Sie der Meinung sind, alles ist in Ordnung und trotzdem beim Spielablauf Probleme auftreten, wenden Sie sich bitte an den Kundendienst von MicroProse.

Installation

Ist Ihr Computer richtig ausgerüstet, kann das Spiel installiert werden. Gehen Sie dabei wie folgt vor:

- Schalten Sie Ihren Computer ein.
- Legen Sie die CD **RollerCoaster Tycoon** in das CD-ROM-Laufwerk.
- **RollerCoaster Tycoon** ist eine CD, die die Windows-Funktion „AutoRun“ nutzt. Das bedeutet, daß Sie die CD nur ins Laufwerk legen müssen, damit das Installationsprogramm startet.

Falls Autorun nicht funktioniert

Falls die Funktion Autorun aus irgend einem Grund die CD nicht startet, wenn Sie sie ins Laufwerk legen, können Sie das Installationsprogramm auch manuell starten:

- Doppelklicken Sie auf das Icon „Arbeitsplatz“ auf dem Desktop.
- Im geöffneten Fenster doppelklicken Sie auf Ihr CD-ROM-Laufwerk (meistens das Laufwerk D).
- Es erscheint eine Dateiliste. Suchen Sie nach **setup.exe** und doppelklicken Sie darauf.

Daraufhin sollte das Installationsprogramm aufgerufen werden.

- Klicken Sie auf **Installieren**. (Falls Sie es sich anders überlegt haben, klicken Sie auf **Abbrechen**.)
- Bei Installationsvorgängen unter Windows ist es üblich, daß Sie zwei Entscheidungen treffen, ehe die Installation selbst beginnt. Zuerst bestimmen Sie, in welches Verzeichnis das Spiel installiert werden soll. Sie können die Vorgabe annehmen, einen Verzeichnispfad eingeben oder über die Schaltfläche **Durchsuchen** ein Verzeichnis auswählen. Klicken Sie auf **OK**, wenn Sie fertig sind.
- Als nächstes legen Sie fest, in welchem Umfang die Installation erfolgen soll. Wählen Sie eine der angebotenen Optionen aus:

Bei **Minimum** werden alle Dateien installiert, die für das Spiel benötigt werden. Einige der umfangreicheren Dateien werden jedoch auf CD belassen. Mit dieser Art der Installation wird ein Ausgleich geschaffen zwischen dem Anspruch an Spielgeschwindigkeit (mehr Dateien kopieren) und der Notwendigkeit, Festplattenspeicher zu sparen (weniger Dateien kopieren).

Bei **Komplett** wird das gesamte Spiel installiert, einschließlich der großen Dateien. Wenn Sie genügend Festplattenspeicher übrig haben, bewirkt eine Komplett Installation, daß das Spiel besser läuft.

- **RollerCoaster Tycoon** wird jetzt die ausgewählten Dateien von der CD-ROM auf Ihre Festplatte kopieren.
- Nachdem das Programm überspielt worden ist, werden ein paar notwendige Hilfsprogramme für **RollerCoaster Tycoon** installiert. Dazu gehören Microsofts DirectX-Treiber (Version 5.0). Beachten Sie bitte, daß der Speicherplatz, den diese Dateien belegen, noch nicht im Gesamtspeicherbedarf bei Auswahl der Art der Installation enthalten war.

Sobald die Installation vollendet ist, kann mit dem Spiel begonnen werden.

Wenn Sie sofort spielen möchten:

- Lassen Sie die CD **RollerCoaster Tycoon** im Laufwerk.
- Klicken Sie auf die Schaltfläche Spielen.

Wenn Sie später spielen:

- Legen Sie die CD **RollerCoaster Tycoon** ins Laufwerk.
 - Öffnen Sie das Start-Menü von Windows, öffnen das Menü **Hasbro Interactive**, dann das Untermenü **RollerCoaster Tycoon** und klicken dort auf **RollerCoaster Tycoon**.
- ODER
- Warten Sie, bis der Autorun-Bildschirm erscheint, wenn Sie die CD eingelegt haben und klicken dort auf **Spielen**.

6

Viel Spaß!

ZUGANG ZUM PARK

Wenn **RollerCoaster Tycoon** startet (d. h. nach der Einführungssequenz), finden Sie auf dem Bildschirm vor sich vier große Schaltflächen:



Neues Spiel beginnen - Sie fangen ganz neu mit einem Szenario Ihrer Wahl an.



Anleitung zeigen - Sie erfahren alles Wissenwerte für Neulinge.

Gespeichertes Spiel laden - Sie setzen ein bereits gespeichertes Spiel fort.



Beenden - Sie verlassen das Spiel und kehren zu Windows zurück.



All jene, die meinen, Sie finden schon irgendwie selbst heraus, wie es geht, klicken gleich auf **Neues Spiel beginnen** und versuchen ihr Glück. Und für die anderen folgt jetzt ein Einführungslehrgang.

Wenn Sie nicht weiter wissen

Falls Sie irgendwann einmal unsicher sind, was als Nächstes zu tun ist oder es passiert etwas, das Sie nicht verstehen, dann sollten Sie das Kapitel Referenz dieses Handbuchs aufschlagen. Dort werden alle wichtigen Teile des Spiels ausführlich beschrieben.

Die Anleitung

In der Anleitung finden Sie eine kurze Übersicht, wie **RollerCoaster Tycoon** abläuft. Wenn Sie auf den Button **Anleitung zeigen** klicken, wird das Spiel ein Weilchen von selbst laufen. Ein Szenario wird gestartet, in welchem Schritt für Schritt die Abläufe bei der Errichtung einiger Bahnen gezeigt und einige andere wichtige Aufgaben bei der Führung des Parks durchgeführt werden. Beim Zuschauen können Sie eine Menge lernen.

Bitte beachten!

Sie müssen nicht einfach nur da sitzen und zuschauen. Während der Lehrgang abläuft, können Sie eine beliebige Taste auf Maus oder Tastatur drücken, um die Steuerung zu übernehmen. Die einzige Nachteil ist, daß Sie die Steuerung nicht wieder abgeben können. Sobald Sie sich einmischen, ist es Ihr Park.


Während Sie dem Einführungslehrgang zuschauen, können Sie ihn begleitend in diesem Handbuch verfolgen. Sie finden hier Befehle und deren Wirkung, genau so, als würden Sie die Tätigkeit selbst durchführen. Falls Ihnen etwas nicht klar ist, was während des Lehrgangs passiert, stehen die Chancen gut, daß es hier erklärt wird. Und jetzt geht's los.

7



Klicken Sie auf **Neues Spiel beginnen**. Im Lehrgang wird das Menü mit den Szenarien übersprungen (Auswahl unter verschiedenen Parks mit unterschiedlichen Bedingungen) und direkt um zum ersten Szenario des Menüs, *Forest Frontiers* umgeschaltet.

Im Hintergrund sehen Sie das Parkgelände, und im ersten Fenster erfahren Sie Ihre Aufgabe, wie Sie bei diesem Szenario erfolgreich sein können. Diese Aufgabe sollten Sie stets sorgfältig lesen. Bei *Forest Frontiers* haben Sie Zeit bis Oktober des Jahres 1, um 250 Gäste in den Park zu locken und die Park-Bewertung (ein Meßwert für Image des Parks und Zufriedenheit der Kunden) auf mindestens 600 zu steigern.

 Klicken Sie auf den Button oben rechts, um das Fenster zu schließen.



Klicken Sie auf den Button **Baue neue Attraktion**. Das Fenster **Neue Attraktion** erscheint.



Wählen Sie das verschlafene Gesicht (**Gemäßigte Fahrten**), um sich die verfügbaren Geräte anzusehen.

- Wählen Sie das Karussell, indem Sie auf das entsprechende Bild klicken.
- Klicken Sie auf den Button **Dies bauen...** unten rechts. Das Fenster **Neue Attraktion** wird geschlossen und das Fenster zum Bau des Karussells erscheint.

Jetzt wird mit der Maus (die auf das Gelände zeigt) festgelegt, wohin die Attraktion gebaut werden soll. Die benötigte Fläche, die zum Bau benötigt wird, ist markiert, und ein gelber Pfeil gibt die Ausrichtung an (für ein Karussell unerheblich, aber sehr wichtig für viele andere Attraktionen).

- Zeigen Sie mit dem Cursor auf eine Stelle zwischen dem bereits vorhandenen Weg und dem Begrenzungszaun des Parks und klicken dann, damit das Karussell gebaut wird. Die Kosten für die Errichtung werden von Ihrem Guthaben abgezogen, dessen aktuelle Höhe Sie in einem Feld unten links auf dem Bildschirm überwachen können. (Man sollte sich darüber im klaren sein, wieviel Geld ausgegeben werden kann.)

Als nächstes legen Sie Ein- und Ausgang für diese Attraktion an. Sobald Sie an einem bestimmten Platz die Attraktion errichtet haben, wählen Sie mit dem Mauszeiger die Lage für Ein- und Ausgang. Das ist ein sehr wichtiger Schritt, denn jede Attraktion muß einen Eingang und einen Ausgang besitzen, und beide müssen so platziert sein, daß dorthin Wege angelegt werden können, denn sonst gelangen Ihre Gäste nie dorthin. Sowohl Eingang als auch Ausgang benötigen jeweils ein Geländequadrat. (Beachten Sie bitte, daß Ein- und Ausgang nichts zusätzlich kosten; sie sind in den Konstruktionskosten der Attraktion enthalten.)

- Positionieren Sie den Eingang direkt neben der Attraktion (so daß noch Platz für den Ausgang bleibt) und klicken Sie, damit gebaut wird.
- Genauso gehen Sie vor, um den Ausgang anzulegen.

Jetzt besitzen Sie ein fertiggestelltes, aber geschlossenes **Karussell** mit Eingang und Ausgang. Das Fenster **Karussell 1** ist geöffnet. Jetzt muß ein Wartebereich vom Eingang zu einem bereits vorhandenen Fußweg eingerichtet werden (ansonsten können die Leute sich nicht für diese Attraktion anstellen, und das ist schlecht fürs Geschäft). Sie brauchen natürlich auch einen Weg vom Ausgang zum Hauptweg in *Forest Frontiers*.



Klicken Sie auf den Button **Fußwege**. Das Fenster **Fußwegbau** wird geöffnet.



Klicken Sie auf den Button **Wartebereich** (der blaue, auf dem Leute abgebildet sind).

- Führen Sie den Mauszeiger auf ein Geländequadrat vor dem Eingang und klicken Sie einmal. Der erste Abschnitt des Wartebereichs ist gebaut, und die Kosten dafür werden Ihnen berechnet.
- Führen Sie den Mauszeiger auf das nächste Quadrat und klicken erneut, um einen weiteren Abschnitt hinzuzufügen.

Anschließend müssen Sie den Ausgang und den Wartebereich mit einem vorhandenen Fußweg verbinden. Dafür sollten Sie einen asphaltierten Fußweg bauen lassen.



Klicken Sie auf den Button **Asphaltierter Fußweg** (das ist der graue).

- Verwenden Sie den Mauszeiger genauso wie vorher für den Bau des Wartebereichs, und legen Sie einen Fußweg vom Ausgang zum Hauptweg an. (Und sehen Sie, wie Ihr Kontostand jedes Mal sinkt.)
- Anschließend verbinden Sie den Hauptweg mit dem Wartebereich.

Nicht vergessen

Wenn Sie einen Fehler machen und etwas an die falsche Stelle bauen, können Sie einfach darauf rechts klicken, um es wieder zu entfernen. Allerdings erhalten Sie nicht die gesamten Baukosten zurückerstattet, doch es gibt gewöhnlich irgend eine Entschädigung. (Mit der Beseitigung von natürlichen Objekten, wie zum Beispiel Bäumen, wird keine Konstruktion rückgängig gemacht. Deren Entfernung ist daher kostenpflichtig und es gibt keine Entschädigung.)

Sie haben jetzt das Karussell mit Wegen und Wartebereich fertig gestellt, doch es ist immer noch geschlossen (das sehen Sie an der roten Laufschrift "Geschlossen" am Eingang).

- Um diese Attraktion zu eröffnen, klicken Sie im Fenster von **Karussell 1** auf das grüne Kontrollämpchen auf der rechten Seite. (Wenn das Fenster nicht offen ist, klicken Sie auf den Eingang oder die Attraktion selbst, damit es geöffnet wird.)

Jetzt haben Sie eine geöffnete Attraktion, doch der Park ist immer noch geschlossen.

- Halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Mauszeiger, um das Gelände zu „ziehen“, bis der Eingang zum Park in Sicht kommt. Dort sehen Sie, daß auch die Laufschrift am Haupteingang des Parks rot ist - das bedeutet Geschlossen.
- Klicken Sie auf den Eingang, um das Fenster **Forest Frontiers** zu öffnen.

- Klicken Sie auf das grüne Kontrollämpchen (wie im Fenster der Attraktion) - und schon ist der Park geöffnet und die Gäste können kommen.
- Schließen Sie das Fenster **Forest Frontiers**.
- Schließen Sie das Fenster **Karussell 1**.

Jetzt haben Sie eine Attraktion in Betrieb, und der Park ist geöffnet. Es ist an der Zeit, etwas Anspruchsvolleres zu bauen.



*Klicken Sie wieder auf den Button **Neue Attraktion**.*



*Wählen Sie das Feld **Achterbahnen** (das abwärts rasende Gesicht).*

- Wählen Sie das Bild der Mini-Achterbahn, und klicken auf den Button **Dies bauen**. Das Fenster **Streckenentwurf auswählen** wird geöffnet.

An diesem Punkt können Sie entscheiden, ob Sie eine der bereits entworfenen Strecken verwenden möchten oder selbst eine individuelle Bahn konstruieren wollen. Wir sind ehrgeizig, also wählen wir die zweite Variante.

- Wählen Sie **Nach eigenem Entwurf bauen**. Das Fenster **Achterbahn im Bau** wird geöffnet.

Der Stationsein-/ausstieg ist bereits zu sehen als Element, das als erstes gebaut werden muß. Das liegt daran, daß an einer fertigen Attraktion Eingang und Ausgang direkt neben dem Stationsein-/ausstieg liegen müssen. Die Station als erste zu platzieren, ist ein guter Anfang.

- Führen Sie den Mauszeiger über das Gelände. Der Cursor zeigt ein weißes Feld mit einem gelben Pfeil darin (wie beim Bau des Eingangs). Das Feld zeigt an, wohin das erste Teil der Station gebaut wird, und der Pfeil weist in die Richtung, in die die Bahn fahren wird.
- Klicken Sie einmal, damit der erste Teil der Station gebaut wird.
- Anschließend führen Sie den Mauszeiger zurück ins Fenster **Achterbahn im Bau** und klicken im Fenster dreimal auf das Bild des Stationsein-/ausstiegs, damit der Rest der Station hinzugefügt wird. Der Cursor bewegt sich jedes Mal vorwärts und blinkt beständig.

Als nächstes werden wir die Anfangssteigung konstruieren - den Streckenabschnitt, auf welchem eine motorgetriebene Kette die Bahn eine Steigung hinaufzieht.



*Zuerst bestimmen wir die Richtung des Streckenstücks. Im oberen Bereich des Fensters **Achterbahn im Bau** wählen Sie den Mittelpfeil (das ist der Button **Gerade**).*



*Dann legen wir den Winkel des Streckenstücks fest (Steigung oder Gefälle). Unterhalb des Richtungs-Buttons, gibt es den Button **Steigung** (rechts neben der Mitte).*



*Zuletzt fügen wir den Kettenzug für dieses Streckenstück hinzu. Klicken Sie auf den Button **Kettenzug** (rechts neben den Steigungs-Buttons).*

Als Sie Ihre Auswahl trafen, haben Sie wahrscheinlich festgestellt, daß einige Wahlmöglichkeiten in anderen Bereichen aktiviert oder deaktiviert wurden. Es gibt bei einem Streckenentwurf konstruktions- und funktionsbedingte Grenzen und Sicherheitsbestimmungen, von denen es abhängt, was Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt bei der Entwicklung einer Achterbahn tun können oder nicht.

10

- Klicken Sie auf das Bild des Streckenstücks (wie vorhin bei der Station), damit es dem Entwurf hinzugefügt wird.

Vielleicht hilft es Ihnen zu wissen, daß Sie bisher kein Geld unwiederbringlich ausgegeben haben, obwohl Beträge von Ihrem Vermögen abgezogen wurden. Bis die Achterbahn fertiggestellt und eröffnet ist, können Sie den Entwurf (Stück für Stück) wieder rückgängig machen, und alles, was Sie ausgegeben haben, wieder zurückbekommen. Sobald die Attraktion läuft, ist das jedoch nicht mehr möglich.

Wenn Sie verstanden haben, wie dieser gerade, ansteigende und mit Kettenzug versehene Streckenabschnitt konstruiert wurde, dann dürfte Ihnen auch der weitere Entwurfs- und Konstruktionsablauf klar sein. Kurven, Gefälle und alle anderen Teile werden genau mit der gleichen Vorgehensweise angelegt: eine Richtung wählen, einen Winkel wählen und dann bauen. Da wir jedoch gerade diesen Entwurf angefangen haben, geraten wir an ein paar Grenzen des Machbaren. (Dies ist keine vollständige Liste, doch die Punkte, die während des Lehrgangs auftreten, werden damit abgedeckt.)

- Um einen Übergang von einer Steigung zu einem Gefälle zu schaffen, muß mindestens ein gerades Streckenstück dazwischen gesetzt werden.
- Es gibt eine Höchstgrenze, wie hoch die Strecke gefahrlos über dem Boden ansteigen kann, wenn Sie Stützen verwenden. (Falls Sie höher hinaus wollen, könnten Sie das Gelände erhöhen. Das wird in der Bildschirmanleitung nicht gezeigt.)
- Sie können Untergrundstrecken erst bauen, wenn Sie das Gelände dafür vorbereitet haben.
- Eine Strecke kann sowohl unter als auch über eine bereits vorhandene Strecke geführt werden, vorausgesetzt, für die Wagen bleibt genug Platz (lichte Höhe) für die Durchfahrt. Es wäre jedoch eine Verletzung der Sicherheitsvorschriften, Kreuzungen zu bauen - eine Strecke kann sich also nicht auf derselben Ebene überschneiden.



*Falls Sie sich mit dem Bau in einer Ecke gefangen haben oder beschließen, eine Änderung an Ihrer Konstruktion vorzunehmen, können Sie den Button **Abreißen** (den Bulldozer) verwenden, um den letzten Streckenabschnitt wieder zu entfernen.*

- Das letzte Streckenstück muß sich an das erste anschließen (den Stationsein-/ausstieg), damit eine geschlossene Runde entsteht. Die Höhenmarkierungen an jedem Streckenabschnitt helfen Ihnen bei der Ausrichtung.

Wenn die Fahrstrecke selbst fertiggestellt ist, müssen Sie Ein- und Ausgang für Achterbahn 1 platzieren und bauen. Sie allein entscheiden, wann die Konstruktion vollendet ist, daher ist der Button **Eingang** noch nicht aktiviert (als Sie vorhin das Karussell bauten, war er bereits aktiviert).

- Klicken Sie auf den Button **Eingang** im Fenster **Achterbahn im Bau**.
- Platzieren Sie die Eingangsfläche neben die Station (und lassen genug Platz für den Ausgang) und klicken, damit er gebaut wird.
- Der Button **Ausgang** wird für Sie ausgewählt, wenn der Eingang fertig ist. Setzen Sie den Ausgangsbereich direkt neben die Station und klicken, damit er gebaut wird. (Das Fenster **Achterbahn 1** wird geöffnet.)

Die Entwicklungs- und Konstruktionsphase Ihrer Achterbahn ist abgeschlossen, doch Sie wissen nicht, wie gut sie funktioniert, wenn Sie sie nicht testen. Durch einem Test kann man außerdem herausfinden, wieviel eine Fahrt kosten sollte und wie beliebt die Attraktion vermutlich wird.

- Klicken Sie im Fenster **Achterbahn 1** auf das orangefarbene Kontrollämpchen zwischen rot (Geschlossen) und grün (Geöffnet). Der Testlauf für die Attraktion beginnt.

11



Wählen Sie das Register mit der Taschenuhr. Es erscheint die Anzeige **Maße (Meßwerte) und Testdaten**.

Zu Anfang werden Sie hier noch keinerlei Informationen finden. Sobald der erste Testlauf beendet ist, sind die meisten der fehlenden Daten eingetragen. Was sie im einzelnen bedeuten, wird später im Handbuch erklärt. Im Moment ist nur wichtig, daß die Achterbahn gleichmäßig und problemlos läuft.



Wählen Sie das Register **Ansicht** (die Videocamera).

- Klicken Sie auf das rote Kontrollämpchen, damit die Achterbahn geschlossen wird (Testläufe werden beendet).
- Schließen Sie das Fenster Achterbahn 1.

Sie wissen jetzt, daß die Bahn funktioniert - also ist es an der Zeit, den dazugehörigen Wartebereich und andere Wege anzulegen.



Klicken Sie auf den Button **Fußwege**. Das Fenster **Fußwegbau** wird geöffnet.



Klicken Sie auf den Button **Wartebereich**.

- Führen Sie den Mauszeiger auf ein Geländequadrat vor dem Eingang und klicken Sie einmal.
- Bewegen Sie den Mauszeiger ein Feld weiter und klicken Sie erneut, um ein weiteres Stück hinzuzufügen.



Klicken Sie auf den Button **Asphaltierter Fußweg**.

- Bauen Sie einen Weg vom Ausgang zum Hauptweg.
- Erweitern Sie den Hauptweg bis zum Wartebereich.

Sie haben die Achterbahn jetzt gebaut, getestet und mit Zugängen und einer Wartezone ausgestattet, aber sie ist noch geschlossen.

- Klicken Sie auf den Eingang, um das Fenster **Achterbahn 1** zu öffnen.
- Klicken Sie auf das grüne Kontrollämpchen, um die Bahn zu öffnen.

Die neue Attraktion ist eröffnet und betriebsbereit - daher müssen Sie jetzt das Eintrittsgeld festlegen. Das ist möglicherweise die wichtigste Entscheidung, die Sie bei jeder Attraktion treffen. Der Preis wirkt sich nicht nur auf Ihre Einnahmen aus, sondern beeinflußt die Beliebtheit der Attraktion und damit auch die Haltung Ihrer Gäste dazu.



Kehren Sie zum Fenster **Achterbahn 1** zurück und klicken auf das Feld **Umsatz und Kosten** (Münze und Ticket).

- Klicken Sie mehrmals auf den kleinen, nach oben weisenden Pfeil, um den Eintrittspreis auf 3.00 festzulegen.

Zu guter Letzt muß noch dafür gesorgt werden, daß die Achterbahn auf möglichst wirtschaftliche Weise betrieben wird. Schließlich wollen Sie sicher nicht, daß Ihre Gäste zu lange warten müssen, bis die Fahrt beginnt.



Wählen Sie das Feld **Betriebsoptionen** (die Zahnräder).

- Klicken Sie auf den nach unten weisenden Pfeil, um die Option **Warten auf:** aufzurufen.
- Wählen Sie Warten auf: Beliebig. Lassen Sie die Zeitangaben für Mindest- und Höchst-Wartezeit unverändert.

Sie haben jetzt eingestellt, daß die Bahn abfährt, sobald eine von zwei Situationen eintritt: entweder, die Bahn ist mit Fahrgästen besetzt oder die Wagen haben bereits die Höchst-Wartezeit an der Station gestanden. (Auch wenn die Bahn voll besetzt ist, wird sie die Station nicht verlassen, ehe die Mindest-Wartezeit verstrichen ist.)



Klicken Sie auf das Register **Ansicht** und schließen das Fenster **Achterbahn 1**.

Sie haben jetzt Ihre ersten Fahrgeschäfte in Ihrem ersten Park aufgebaut! Ihre Attraktionen sind vielleicht nicht die aufregendsten der Welt, aber Sie haben dabei die Grundlagen für den Bau gelernt - und die sind für alle anderen Bahnen bei **RollerCoaster Tycoon** gleich.

Abschließend müssen wir uns um den Dauerbetrieb des Parks kümmern und um die Sicherheit der Besucher. Jede Attraktion ist eine technische Anlage, und Maschinen neigen dazu, zu verschleifen oder defekt zu werden. Wir brauchen einen Mechaniker, der regelmäßige Inspektionen an den Attraktionen durchführt und jene repariert, die nicht mehr funktionieren.



Klicken Sie auf den Button **Personal**. Das Fenster **Personal** wird geöffnet.



Wählen Sie das Register mit dem **Mechaniker** (der mit der blauen Arbeitsuniform).

- Klicken Sie auf den Button **Mechaniker einstellen**.

Sie haben jetzt einen Mechaniker eingestellt, aber Sie müssen ihn noch an seinen Arbeitsplatz im Park bringen.

- Führen Sie den Mauszeiger über das Gelände und platzieren Sie den Mechaniker (der am Greifer hängt) direkt auf einen Weg.
- Klicken Sie, um den Mechaniker im Park abzusetzen.

Ihr neuer Angestellter wird im Park herumgehen und jede Attraktion nach einem festgelegten Rhythmus inspizieren (Sie können für jede Attraktion unter **Betriebsoptionen** die Inspektionshäufigkeit erstellen). Wenn irgendeine Attraktion kaputt geht, wird ein Funkruf an den nächsten Mechaniker gesendet, der dann sofort kommt, um die Reparatur auszuführen.

Das war der Lehrgang! Da Sie sich jetzt alles angeschaut haben, legen Sie doch einfach los und probieren Sie selbst etwas aus. Wenn Sie erst ein bißchen Übung haben, können wir uns ein paar anderen Möglichkeiten zuwenden.

Die Szenarien

Wenn Sie auf den Button **Neues Spiel beginnen** klicken, haben Sie zwar angefangen, aber Sie sind noch nicht im Park selbst. **RollerCoaster Tycoon** bietet Ihnen eine größere Anzahl Park-Szenarien an. Sie sehen also zuerst das Fenster **Szenario auswählen**.



Die Namen der spielbaren Szenarien sind in der Liste schwarz. (Die anderen, die Sie jetzt noch nicht spielen können, sind grau dargestellt.) Schauen Sie sich diese Liste an, führen den Mauszeiger jeweils auf den Namen und lassen ihn dort lange genug verweilen, damit die **Informationen** eingeblendet werden können. Sie finden darin ein paar Hinweise über den Zustand des Parks. Wenn Sie entschieden

haben, welches Szenario Sie nehmen möchten, klicken Sie einfach auf den Namen. (Falls Sie es sich anders überlegen und zurück zur Anfangsauswahl möchten, klicken Sie auf den Button in der Ecke rechts oben: **Fenster schließen**.)

Sobald Sie ein Szenario beendet haben, erscheint im Auswahlfenster eine Meldung über Ihren Erfolg mit Namen und Bewertungspunktzahl. Nachdem Sie die ersten Szenarien gespielt haben, können Sie es auch mit den Szenarien für Fortgeschrittene versuchen (die schwieriger sind).

DIE ATTRAKTIONEN

Man muß nicht extra erwähnen, daß die Attraktionen eines Parks die Hauptanziehungskraft haben. Gestaltung und Gartenanlagen, Läden und Stände und alles andere sind notwendig, um die Besucher bei Laune zu halten, während sie sich im Park aufhalten, doch sie kommen wegen der Attraktionen. Vielfalt ist das beste Rezept für den Bau der Attraktionen in Ihrem Park. Mal ehrlich, würden Sie einen Park besuchen, der fünfzehn Karussells aufgebaut hat und sonst nichts? Sicher nicht.

Der gesamte Vorgang bei der Konstruktion einer neuen Attraktion wird ausführlich im Bildschirmlehrgang gezeigt. Die wichtigen Schritte gehen wir noch einmal durch:



Klicken Sie auf den Button **Bau Neue Attraktion**, damit das Fenster **Neue Attraktion** geöffnet wird.

- Schalten Sie durch, um eine Attraktion auszusuchen.
- Wählen Sie diese Attraktion aus, indem Sie darauf klicken. Anschließend klicken Sie auf den Button **Dies bauen....**
- Bestimmen Sie die Lage und Ausrichtung für diese Attraktion und lassen sie dann bauen. (Bei einigen Attraktionen ist dieser Vorgang recht einfach; bei anderen hingegen, wie zum Beispiel Achterbahn-Eigenkonstruktionen, kann es etwas dauern.)
- Plazieren Sie Eingang und Ausgang für diese Attraktion.
- Legen Sie einen Wartebereich an, so daß Eingang und Fußweg verbunden sind und sorgen Sie dafür, daß auch der Ausgang zu einem Weg führt.
 - Führen Sie einen Testlauf durch, bestimmen Sie den Eintrittspreis, geben Sie der Attraktion einen Namen, legen Sie die Farben dafür fest und machen Sie weitere Betriebseinstellungen.
 - Jetzt kann die Attraktion eröffnet werden.

Attraktionen entfernen

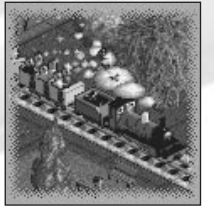
Nachdem Sie eine Attraktion erbaut haben, steht es Ihnen frei, diese wieder abzureißen (über den Button **Bau** im Fenster der **Attraktion**). Wenn Sie das mit einer gerade gebauten Attraktion oder Einrichtung tun, erhalten Sie normalerweise die Baukosten voll erstattet.

Sobald Sie jedoch eine Bahn (oder einen Laden) geöffnet haben und bereits Besucher gekommen sind, erhalten Sie nicht mehr den gesamten Investitionsbetrag zurück. Wenn Sie eine „gebrauchte“ Attraktion abreißen, ist die Vergütung beträchtlich niedriger.

Alle Attraktionen sind verschiedenen Gruppen zugeordnet, und jede Gruppe enthält verschiedene Attraktionen. (Manche können überhaupt erst gebaut werden, wenn Ihre Forschungs- und Entwicklungsingenieure einen Entwurf abliefern, der die Sicherheitsbestimmungen erfüllt.) Jede Attraktion hat ihre Vor- und Nachteile und jede spricht eine bestimmte Sorte Besucher an - ihre eigene Zielgruppe. Warum jemand eine Attraktion bevorzugt, hängt von seinen Vorlieben ab. Manche Gäste wollen ein intensives, nervenaufreibendes Gefühl, bei dem sich einem der Magen umdreht, wohingegen andere sich entspannen und einfach die vorbeiziehende Landschaft betrachten möchten. Die Entscheidung, ob eine Attraktion benutzt wird, hängt oftmals auch vom Eintrittspreis ab. Sogar die Entfernung zwischen zwei Attraktionen kann Folgen haben; wahrscheinlich wird ein Besucher, der vom Herumlaufen müde ist, nicht viel unternehmen wollen. Wenn die Attraktionen jedoch zu dicht beieinander liegen, könnte der Park überfüllt wirken. Bei der Entscheidung, welche Attraktion gebaut werden soll, müssen viele Dinge in Erwägung gezogen werden.

Transportfahrten

Das sind die geruhsamsten Fahrten überhaupt. (In den Augen mancher Leute sind es eigentlich keine Attraktionen.) Transportfahrten befördern Besucher auf einer festgelegten Strecke durch die Landschaft, und es gibt auf ihnen so wenig Aufregung, daß sie auch für die empfindlichsten Leute geeignet sind. Außerdem dienen sie als Alternative zum Laufen. Jedes Transportmittel kann verschiedene Stationen haben, so daß die Besucher damit von einer Station zur anderen oder von einem Bereich des Parks zu einem anderen fahren können.



Eine Transportstrecke benötigt immer eine individuelle Planung. (Im Abschnitt **Eine individuelle Attraktion bauen** finden Sie Einzelheiten darüber, wie sie angelegt werden sollte.) Auf jeden Fall sollten Sie die Beschreibung im Fenster **Neue Attraktion** lesen, ehe Sie mit dem Bau anfangen. Manche Transportmittel (wie zum Beispiel Züge) fahren nur in eine Richtung und müssen daher eine geschlossene Strecke haben, während andere (wie die Einspurbahn) auf einem einzigen Streckenabschnitt hin und zurück fahren können.

Tips für die Planung

- Eine Transportfahrt können Sie geschickt einplanen, damit Besucher zu einem neu im Park eröffneten Bereich gebracht und wieder abgeholt werden, auf den Sie das Interesse lenken möchten. Darüber hinaus können Sie sich die Fahrt sogar noch bezahlen lassen!
- Seien Sie nicht allzu früh perfekt. Ein riesiges Transportnetz, über das alle Teile des Parks miteinander verbunden sind, wird Sie viel Geld kosten. Bauen Sie es in Etappen auf und betreiben Sie die fertiggestellten Abschnitte, bis Sie genug Geld für den nächsten erwirtschaftet haben, und erst ganz zuletzt verbinden Sie alle miteinander.
- Transportfahrten in überdachten Wagen sind besonders bei Regen beliebt.

Irrgärten

Eine der gemächlichsten Attraktionen, die Sie bauen können, die jedoch über sehr große Strecken gehen kann, ist ein Irrgarten. Seit Hunderten von Jahren schon werden diese Labyrinth aus Büschen und Sträuchern angelegt, und die berühmtesten sind beliebte Touristenattraktionen. Die fertigen Entwürfe sind recht nett, doch wenn Sie es vorziehen, selbst kreativ zu werden, müssen Sie wissen, wie die Werkzeuge funktionieren.

Wenn Sie sich entscheiden, einen Irrgarten selbst zu gestalten, wird das Fenster **Labyrinth im Bau** geöffnet. Dort gibt es nur wenige, aber wirkungsvolle Funktionen. Oben im Fenster sehen Sie drei Moduseinstellungen, mit denen Sie bestimmen, was passiert, wenn Sie auf das Gelände klicken (den ersten Abschnitt des Irrgartens festlegen) und wenn Sie daraufhin den Konstruktions-Cursor betätigen.



Wenn Sie den **Modus Bauen** einstellen, legen Sie Wege für das Labyrinth an, auf denen die Besucher gehen können.



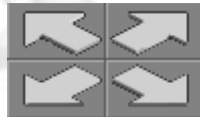
Der **Modus Verschieben** ermöglicht Ihnen, den Cursor innerhalb des Labyrinths zu bewegen, ohne daß dabei etwas gebaut wird.



Versetzen Sie den Cursor in den **Modus Ausfüllen**, damit die Wanderer in Ihrem Irrgarten plötzlich vor undurchdringlichem Gebüsch stehen.



Anstelle der gewohnten Buttons **Dies hinzufügen**, stehen Ihnen vier Richtungspfeile zur Verfügung



Die **Pfeile zum Bauen** benutzen Sie, um den Cursor auf dem Gelände zu bewegen und das Labyrinth anzulegen. Klicken Sie auf einen Pfeil, damit in die entsprechende Richtung weitergebaut wird (natürlich wird nicht gebaut, wenn Sie sich im **Modus Verschieben** befinden).

Es gibt ein paar allgemeingültige Regeln, nach denen ein zumutbarer Irrgarten aufgebaut sein sollte, der den Wanderern Freude bereitet:

Sorgen Sie für offene Bereiche direkt am Ein- und Ausgang.

Es muß mindestens einen durchgehenden Weg geben, der vom Eingang bis zum Ausgang verläuft.

Wenn das Labyrinth zu verwirrend ist, werden sich die Gäste verlaufen oder den Mut verlieren (oder auch beides). Sie können Sie dann zwar herausholen (mit dem **Greifer**), aber es wird ihnen keinen Spaß gemacht haben.

Gemäßigte Fahrten

Attraktionen, die ein klein wenig Nervenkitzel verursachen, sind das A und O auf Jahrmärkten und Schützenfesten, aber in einem Park wie dem Ihren spielen sie oftmals nur eine Nebenrolle im Vergleich zu den monumentalen Achterbahnen. Das heißt jedoch nicht, daß daraus kein Gewinn zu erwarten ist. Viele Besucher können die extremen Hochgeschwindigkeitsfahrten nicht ausstehen und bevorzugen es gemächlicher.



Die meisten gemäßigten Fahrten brauchen nicht individuell konstruiert zu werden, und im allgemeinen beanspruchen sie auch weniger Platz als zum Beispiel die Achterbahnen. Es kommt selten vor, daß einem Mitfahrer schlecht wird - daher können sie getrost neben Imbißstände gebaut werden.

Tips für die Planung

- Bei Fahrten auf erhöhtem Niveau können Ihre Gäste andere Attraktionen und Bereiche des Parks besser sehen, wodurch vielleicht das Interesse geweckt wird, auch dorthin zu gehen.
- Überdachte Fahrkabinen sind besonders beliebt, wenn es regnet.
- Die Park-Atmosphäre wird verbessert, wenn bei den Fahrten Musik spielt. Außerdem erfreuen sich die Gäste in der Umgebung daran.

Achterbahnen



Sie sind gewiß nicht überrascht davon, daß die Achterbahnen die Hauptattraktionen der meisten Parks sind. Achterbahnen gibt es in vielen Varianten, angefangen mit den altmodischen Holzstrecken über Stahlkonstruktionen bis hin zu den neuartigen über Kopf fahrenden, hängenden, aufrechten, korkenzieherartigen oder eingleisigen und was es sonst noch an eigenwilligen Abarten und Kreationen gibt. Alle haben eins gemeinsam: sie sollen ein Gefühl verursachen, daß einem die Haare zu Berge stehen, aber trotzdem den schmalen Pfad zwischen Hochspannung und Unwohlsein (oder panischer Angst) nicht verlassen. Wenn eine Fahrt zu extrem ist, wird es keine Fahrgäste geben.

Für jede Variante der Achterbahn gibt es mindestens einen Standardentwurf. Sie können natürlich Ihre Wunsch-Achterbahn selbst konstruieren. (Im Abschnitt **Eine individuelle Attraktion bauen** finden Sie Einzelheiten, wie man das macht.) Bedenken Sie - was Sie auch immer auswählen - daß Sie eine ziemlich große Fläche benötigen und eine beträchtliche Summe Geld ausgeben werden, um die Strecke zu bauen. Jede Achterbahn hat eine große Anziehungskraft und wird Ihnen mit der Zeit Geld einbringen, doch für die Gelegenheit, sie in Ihrem Park aufzustellen, müssen Sie sofort bezahlen. Wenn Sie einen Standardentwurf verwenden, werden Sie im Fenster ***** im Bau** über die Baukosten informiert, sobald Sie die Achterbahn platzieren; dieser Preis wird ständig aktualisiert und gibt die Baukosten für genau die markierte Position an. (Falls kein Preis angegeben ist, können Sie die Attraktion an der gegenwärtigen Position nicht bauen.)

Vorschau Achterbahn

Wenn Sie einen Standardentwurf wählen, können Sie sich das endgültige Aussehen der kompletten Achterbahn bereits zeigen lassen, bevor Sie sie bauen lassen. Wählen Sie im Fenster Streckenentwurf auswählen einen der Standardentwürfe aus und klicken Sie auf den Button Streckenentwurf zeigen (die Kamera), um eine Vorschau zu sehen.

Obwohl Sie Ihre eigenen Achterbahnentwürfe speichern können, gibt es für diese Konstruktionen keine Vorschau.

Da Achterbahnen so beliebt sind, sollten Sie auf großen Andrang eingerichtet sein, besonders wenn Sie eine neue Strecke eröffnen. Bauen Sie einen ausgedehnten Wartebereich, größer als für die weniger aufregenden Attraktionen - er wird sich schneller füllen, als Sie glauben.

Achterbahnen sind recht komplizierte technische Anlagen - je komplexer eine Achterbahn ist, desto anfälliger ist sie für Defekte. Sorgen Sie dafür, daß Mechaniker zu Ihrem Personal gehören, die die Achterbahnen warten und reparieren können. Wenn eine Attraktion öfter ausfällt, als Ihnen lieb ist, könnten Sie die Inspektion häufiger durchführen lassen. Damit werden Probleme gewöhnlich vermieden, aber da auch eine Achterbahn in die Jahre kommt, wird sie allmählich immer reparaturbedürftiger, bis sie nicht mehr gefahrlos betrieben werden kann.

Tips für die Planung

- Achterbahnen sind sehr teuer, doch sie bedeuten für lange Zeit eine gute Einnahmequelle. Lassen Sie sich den Eintritt gut bezahlen, wenn sie neu sind. Anschließend kann der Eintrittspreis nach und nach gesenkt werden, damit die Attraktion nicht an Beliebtheit verliert und profitabel bleibt.
- Achterbahnen wirken stark auf den Körper und verursachen gelegentlich Übelkeit. Es wäre unklug, in unmittelbarer Nähe einen Imbißstand zu errichten. Dagegen sind Bänke und Waschräume nahe des Ausgangs sehr empfehlenswert.
- Eine weniger aufregende Fahrt auf einer Attraktion in der Nähe einer Achterbahn macht manchen Besuchern oft den Mut, doch noch die extreme Fahrt zu wagen. Ziehen Sie also in Erwägung, rings um eine Achterbahn ein paar "anregende" Attraktionen anzubieten.
- Landschaftsgestaltung und themenbezogene Dinge in der Nähe der Strecke können die Wirkung einer Attraktion noch steigern, besonders wenn Sie die Illusion eines drohenden Zusammenstoßes erzeugen. Wenn es auf der Strecke Über- oder Unterführungen durch andere Bereich des Parks gibt, werden auch Fußwege, Landschaften und andere Attraktionen reizvoller.
- Weggeworfene Essensreste sind nicht allein die Ursache für die Verschmutzung des Parks. Ihre Hilfskräfte haben auch mit den Nachwirkungen von Übelkeit zu tun, die durch Achterbahnfahrten ausgelöst wurde. Mit zuwenig Personal könnte es in Ihrem Park ziemlich ekelerregende Stellen geben.
- Die meisten Achterbahnen werden gemieden, wenn es regnet.

Aufregende Fahrten



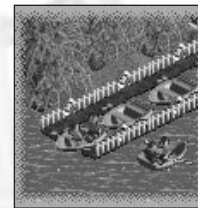
Auf einer Skala der emotionalen Aufregung sind diese Fahrten die Steigerung der gemäßigten Fahrten. Trotz ihrer Bezeichnung sind „aufregende“ Fahrten im allgemeinen weit weniger intensiv als die lahmste Achterbahn. Dennoch bieten diese Attraktionen ein gutes Mittelmaß, denn sie sind für die meisten Besucher rasant genug, ohne daß sie davor Angst bekommen.

Aufregende Fahrten benötigen normalerweise keine individuelle Planung, und die meisten beanspruchen sogar relativ wenig Platz in Ihrem Park. Eine Schattenseite gibt es allerdings - viele Attraktionen dieser Art verlieren ihren Reiz der Neuartigkeit wesentlich schneller als andere.

Tips für die Planung

- Die Besucher müssen sich manchmal nach einer aufregenden Fahrt irgendwo hinsetzen. Planen Sie Bänke am Weg nahe des Ausgangs mit ein.
- Manche dieser Attraktionen können auch in beträchtlichem Maße Übelkeit hervorrufen. Berücksichtigen Sie diese Tatsache, wenn Sie Imbißstände und Toiletten platzieren.
- Wenn ein Fahrgeschäft keine echte Neuheit mehr ist und nicht mehr gewinnbringend arbeitet, versuchen Sie es zuerst mit einer Preissenkung oder werben Sie speziell dafür. Wenn auch das nicht hilft (oder zu kostenaufwendig erscheint), ziehen Sie in Erwägung, dieses Gerät abzureißen. Wenn Sie dann eine ähnliche Attraktion in einem anderen Parkbereich bauen, könnten Sie das Interesse der Parkbesucher wieder erwecken.

Wasserfahrten



Das aufregende Erlebnis, sich auf schnell fließendem Wasser fortzubewegen, war schon gut bekannt, bevor der allererste Vergnügungspark eröffnet wurde. Eingebettet und kontrolliert kann brausendes, zischendes Wasser Ihren Besuchern ein Gefühl von Risiko vermitteln, obwohl sie wissen, daß sie vollkommen sicher sind. Bei sommerlichen Temperaturen gibt es hier auch eine willkommene Möglichkeit, sich etwas abzukühlen.

Wasserfahrten gibt es in allen erdenklichen Varianten, angefangen mit dem langsamen Padelboot bis hin zu Baumstammfahrten, die den Achterbahnen an Intensität und Erregungsfaktor nicht nachstehen. Bei fast allen ist eine Eigenkonstruktion möglich - bei manchen ist sie sogar erforderlich. Darüber hinaus können Sie oftmals selbst bestimmen, welche Boote für Ihre Attraktion benutzt werden sollen. Sie sollten auf jeden Fall die Beschreibungen im Fenster **Neue Attraktion** lesen, ehe Sie mit dem Bau beginnen.

Tips für die Planung

- Wasserfahrten sind besonders in Gebieten mit trockenem Klima beliebt, aber sie sind in jedem Park gern gesehen.
- Die meisten Wasserfahrten werden mit einem Thema angelegt. Sie können Ihre Besucher noch zufriedener machen, wenn Sie die Landschaft in der Nähe passend gestalten oder das Thema damit unterstreichen.
- Wie bei Transportfahrten gibt eine geschickt geplante Wasserstraße den Fahrgästen eine gute Sicht auf den Park, wodurch das Interesse für andere Attraktionen gesteigert werden kann.
- Denken Sie an den Übelkeitsfaktor einer Attraktion, besonders gefährdet ist man auf rotierenden Flößen und über Whirlpools. Sorgen Sie - wie gehabt - für Bänke und Waschräume nahe des Ausgangs.

LÄDEN UND STÄNDE

Auch wenn alle Besucher wegen der Attraktionen und anderer Vergnügungen in den Park kommen, wollen sie sich, wenn sie erst einmal drin sind, auch wohl fühlen können. Das bedeutet, daß Sie für Getränke, eine Auswahl an Eßbarem, Waschräume und andere Einrichtungen sorgen müssen. Natürlich sind Ihre Besucher bereit, für die meisten Dinge zu bezahlen. Jetzt werden Läden und Stände interessant.



Läden und Stände zu bauen, ist noch leichter, als eine einfache Attraktion. Im Gegensatz zu einer Achterbahn oder einem Karussell benötigt ein kleiner Laden keinen separaten Ein- oder Ausgang, und den Wartebereich kann man sich ebenfalls ersparen. Die einzig unabdingbare Notwendigkeit ist: fast alle Läden haben eine festgelegte Vorderseite mit einem eingebauten Verkaufsfenster, und diese Vorderseite muß an einen Weg grenzen, damit die Gäste dort überhaupt etwas kaufen können. Einzige Ausnahme ist der Informationsstand, der auf allen Seiten offen ist.

Die folgenden Schritte sind notwendig, um einen Laden oder Stand zu errichten:



Klicken Sie auf den Button **Baue neue Attraktion**, um das Fenster **Neue Attraktion** zu öffnen.

Wählen Sie das letzte Register (das kauende Gesicht).



Der gelbe Pfeil im Positionsrahmen zeigt die Ausrichtung des Ladens an (die Vorderseite). Mit Hilfe des Buttons **Drehen** im Fenster im Bau (der gekrümmte rote Pfeil) können Sie den Laden drehen, bis er korrekt ausgerichtet ist.

- Bestimmen Sie die Lage des Ladens, wobei Sie darauf achten, daß die Vorderseite an einen Weg grenzt (oder zumindest ein Weg dort geplant ist) und klicken dann, damit er gebaut wird.
- Im Fenster des Ladens legen Sie für alles, was dort verkauft werden soll, den Preis fest (oder die Benutzungsgebühr - zum Beispiel für Toiletten) und geben dem Laden einen Namen.
- Jetzt kann der Laden eröffnet werden.

Welche Art Läden oder Stände Sie bauen können, hängt von den Erfahrungen Ihrer Marktforscher ab. Jeder Laden zieht Gäste an, die bestimmte Bedürfnisse haben. Wenn ein Gast zum Beispiel hungrig ist, wird er Ausschau nach einem Imbißstand halten. Hier ist der Schlüssel zum Erfolg mit Läden und Ständen: Verteilen Sie sie gleichmäßig über Ihren Park, so daß die Besucher nicht weit laufen müssen, um sich einen Wunsch zu erfüllen. Diese Einrichtungen sorgen genau für die Dinge, die der Körper ab und zu verlangt, damit man sich nicht unwohl fühlt, und ihr Fehlen kann den Eindruck über den Park ernsthaft verschlechtern.

Essen und Trinken

Die Mehrzahl der Läden und Stände, die Sie in Ihren Park setzen können, bieten Eßbares an. Da es keine andere Versorgung mit Essen gibt, erzielt der Park einen großen Umsatz mit hungrigen Besuchern. Genau wie bei den Attraktionen ist das Patentrezept in der Restauration ebenfalls die Vielfalt. Unterschiedliche Gäste haben unterschiedliche Geschmäcker - und die meisten Leute sind froh, wenn für jeden etwas angeboten wird.



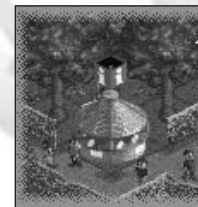
20

Die Kehrseite der Versorgung mit Essen und Trinken ist das, was übrig bleibt: Müll. Weggeworfene Trinkbecher, Einwickelpapier und heruntergefallenes Essen häufen sich schnell an, so daß Ihr Park bald unordentlich und stellenweise ekelerregend aussehen kann. Sobald Sie Eßbares anbieten, müssen auch Mülleimer vorhanden sein, die die Besucher benutzen können. Stellen Sie eine Hilfskraft ein (oder auch mehrere), die dafür sorgen, daß der Park sauber bleibt. Hier sind ein paar Tips, die Sie beherzigen sollten, wenn Sie Imbißbereiche anlegen:

- Getränkestände werden gerne aufgesucht, wenn sie in der Nähe von Imbißständen stehen, die durstig machende Sachen verkaufen (also Salziges wie zum Beispiel Popcorn).
- Viele Gäste möchten gerne sitzen, wenn sie essen. Eine ausreichende Anzahl Bänke sollte daher in der Nähe von Imbißständen bequem erreichbar sein.
- Die Besucher neigen dazu, gleich dort zu essen, wo sie das Essen gekauft haben. Bei jedem Imbißstand sollte es daher Mülleimer geben.
- Es wollen nur sehr wenig Fahrgäste direkt nach einer Achterbahnfahrt etwas essen. Es gibt bessere Orte für Imbißstände als in unmittelbarer Nähe des Ausgangs eines Fahrgeschäftes mit hohem Übelkeitsfaktor.
- Das gleichzeitige Angebot von nervenaufreibenden Attraktionen und Eßbaren ist Hauptursache dafür, daß Besucher sich schlecht fühlen. Wenn es in Ihrem Park derartige Probleme gibt, sollten Sie überlegen, ob Sie nicht die Imbißstände weiter weg plazieren.

Es ist vollkommen egal, ob Sie Imbißstände gemeinsam zu „Imbißhöfen“ anordnen (mit vielen Bänken und Mülleimern) oder die Stände beliebig im Park verteilen - solange kein hungriger Besucher einen langen Weg auf sich nehmen muß, um sich etwas Eßbares zu besorgen.

Information und Souvenirs



Im Laufe der Zeit werden Sie immer tüchtiger und bauen erfolgreich Attraktionen, Stände, Wege, die alles miteinander verbinden und die Landschaft drum herum. Auch wenn ein Park noch so durchdacht entworfen wurde, ist er eines Tages doch groß und komplex. Zu diesem Zeitpunkt verlangen die Besucher eine Karte Ihres Parks. Sie benötigen dann einen Informationsstand. (Hoffentlich haben Ihre Entwickler rechtzeitig einen entworfen.) Wenn Sie Karten über die Parkanlage anbieten, können Sie auch die Anzahl der Gäste verringern, die sich verlaufen.

Eine weitere wichtige Funktion des Informationsstandes ist der Verkauf von Schirmen. Regen ist für die meisten Parks ein ernst zu nehmendes Problem - da macht Ihr Park sicher keine Ausnahme. Die Besucher werden jedoch bei einsetzendem Regen nicht einfach den Park verlassen wollen (besonders, wenn sie einen hohen Eintrittspreis gezahlt haben). Sie werden hingegen bestimmte Attraktionen meiden (zum Beispiel die Achterbahnen) und mehr von den anderen angezogen werden (besonders von überdachten). Wenn Schirme zum Verkauf angeboten werden, werden sich Ihre Gäste längst nicht so unwohl fühlen und sind daher weniger unzufrieden über den Regen. Außerdem können Sie einen netten Umsatz mit einem Gegenstand erzielen, den jeder haben möchte, solange das Wetter anhält.

Waschräume



Auch wenn es in Ihrem Park noch keinen Verkauf von Eß- oder Trinkbarem gibt, werden Ihre Gäste auf jeden Fall gelegentlich Toiletten benötigen und einen Ort, an dem sie sich die Hände waschen, dem Baby die Windeln wechseln können und ähnliches. Wenn in Ihrem Park Essen und Trinken verkauft wird, sind die kleinen Häuschen noch unentbehrlicher, um Ihre Gäste bei Laune zu halten.

21

Einen Waschraum bauen Sie genau so wie einen Laden oder Stand. Die folgenden wichtigen Punkte sollten Sie dabei beachten:

- Achten Sie darauf, daß das Gebäude ordnungsgemäß ausgerichtet ist. Die Eingangstür muß direkt an einen Fußweg stoßen, damit die Gäste hinein (und wieder hinaus) gehen können.
- Es ist vorteilhaft, die Waschräume in der Nähe von Imbißbereichen zu platzieren. Man sollte sie gut erreichen können, sie sollen sichtbar sein und leicht zu finden.
- Manchmal braucht ein Besucher einen Waschraum gleich nach einer besonders aufregenden Fahrt. Ziehen Sie den Übelkeitsfaktor der Attraktion in Betracht.
- Falls Ihr Park nicht völlig zentralisiert angelegt wurde, sollten Sie die Einrichtungen überallhin verteilen. Es muß verhindert werden, daß ein Gast zu weit laufen muß, um eine Toilette aufzusuchen, damit er nicht mit Ihrem Park unzufrieden ist.

Wie bei allen Attraktionen oder Dienstleistungen im Park können Sie für die Benutzung des Waschraums oder der Toiletten eine Gebühr verlangen. Und auch hier müssen Sie Fingerspitzengefühl zeigen, um einerseits genug Geld hereinzubekommen, mit dem die Betriebskosten gedeckt werden und um andererseits Ihre Gäste zu überzeugen, daß Ihr Park sein Geld wert ist.

FUSSWEGE

Ein Park, der mit Attraktionen, Läden, hübschen Gartenanlagen und anderen Unterhaltungseinrichtungen ausgestattet ist, bringt absolut nichts ein, wenn die Besucher keine dieser Attraktionen erreichen können. Ein erfolgreicher Park muß unbedingt ein Fußwegnetz haben, auf dem die Besucher durch die Anlagen geleitet werden. Das trifft besonders bei größeren Parks zu - je größer das Grundstück ist, das man durchstreifen kann, desto dringender ist ein gut geplanter Grundriß mit kurzen Wegen.

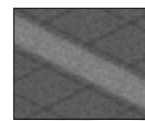
Die Fußwege in Ihrem Park sollten mehr sein als nur eine zufällige Verbindung von Zugängen zu den Attraktionen. Einer wohlüberlegten Planung eines Parks liegt ein System zugrunde, so daß die Besucher unmerklich von einer Attraktion zur nächsten geleitet werden (wie eine Herde, wenn Sie so wollen). Ein gut ausgetüfteltes Wegesystem gibt Zeichen - manche unterschwellig und manche deutlicher - die einem Besucher auf dem Weg andeuten, in welche Richtung er weitergehen soll. Sie sollten die Wege so anlegen, daß sie "funktionieren". Auf diese Weise werden Ihre Gäste gleichzeitig dazu gebracht, im Park zu bleiben und so lange wie möglich Geld auszugeben. (Ein Park bleibt immerhin in erster Linie ein Unternehmen.)

Ehe wir mit der Schritt-für-Schritt-Anleitung für Fußwege beginnen, finden Sie hier noch ein paar Hinweise, wie ein den ganzen Park überspannendes Fußwegsystem angelegt wird. Wie Sie erkennen werden, werden die Besucher von einigen Maßnahmen etwas manipuliert:

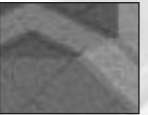
- Stellen Sie sich das Wegenetz nicht wie eine Baumstruktur vor (Wege, die von einem Hauptweg in der Mitte abzweigen), sondern eher als eine Art Wasserlauf. Von dem Augenblick an, wenn ein Besucher den Park betritt, wird er wie durch einen Kanal sanft hindurch geschleust, und es gibt nur gelegentlich Entscheidungsmomente (Abzweigungen und Kreuzungen). Dadurch wird das Risiko von Verzögerungen und Staus eingedämmt.
- Ein Fußweg sollte immer wieder auf sich selbst zurückgeführt werden, so daß die Besucher sich möglichst nicht umdrehen müssen und den Wege zurückgehen, den sie gekommen sind. Damit wird auch der Gegenverkehr eingeschränkt. Sie sollten jedoch keine Möglichkeit schaffen, daß die Gäste zum Parkeingang (dem Ausgang) zurückkehren können, ehe sie ihr Geld verbraucht haben. Denken Sie stets daran: je länger sie bleiben, desto mehr geben sie aus.

- Halten Sie die Entfernungen zwischen den Attraktionen kurz, damit bei keinem Besucher Langeweile aufkommt oder jemand unterwegs übermäßig müde wird. Wenn ein längerer Übergang unvermeidlich ist, stellen Sie wenigstens Bänke entlang des Weges auf, besonders oben auf Hügeln.
- Sorgen Sie für Transportmöglichkeiten von einem Punkt zum anderen (jede Haltestelle in der Nähe einer Attraktion) quer durch den ganzen Park. Damit senken Sie den Publikumsverkehr auf den Fußwegen, und ermüdete Gäste müssen nicht laufen.
- Sorgen Sie dafür, daß all Ihre Attraktionen von den Fußwegen aus sichtbar sind. Keinem Besucher wird in den Sinn kommen, eine Attraktion auszuprobieren, von deren Existenz er nichts mitbekommt.
- Vermeiden Sie Fußwege mit Überbreite und große befestigte Bereiche. Diese ermöglichen es den Besuchern, kreuz und quer zu laufen und könnten ein Durcheinander hervorrufen.
- Um Menschenmengen zu vermeiden, sorgen Sie für Ausweichstrecken durch die belebten Gebiete.

Es gibt zwei Bodenflächen, auf denen ein normaler Fußweg gebaut werden kann (einer, der sich der Geländeform anpaßt):



*waagerechter, ebener
Boden und*



*leicht ansteigende Hügel,
mit gleichmäßiger Oberfläche.*

Das Gebiet, für das Sie die Wege planen, sollten Sie vorher eingehend untersuchen. Sie sollten den Bauplan in Ihrem Kopf haben, ehe Sie mit dem Bau beginnen. Auch wenn Sie für wieder eingeebnete Wege, die vorschnell oder falsch angelegt wurden, eine Rückzahlung erhalten, so ist dieser Betrag nie so hoch, wie die ursprünglichen Kosten (Sie verlieren also Geld dabei). So bauen Sie Fußwege direkt auf dem Erdboden:



*Klicken Sie auf den Button **Fußweg** (in der **Werkzeugleiste**).
Damit wird das Fenster **Fußwegbau** geöffnet und der
Mauszeiger erhält ein Fußweg-Icon.*

- Als nächstes wählen Sie die Art der Oberfläche aus. Es gibt vier verschiedene Arten:



Asphalt - der Weg wird asphaltiert.



Stein - der Weg wird gepflastert.



Erde - der Erdboden wird festgestampft (die billigste Möglichkeit).



Mosaik - der Weg wird dekorativ gepflastert.

- Führen Sie den Mauszeiger auf das Geländequadrat, an dem der Weg anfangen soll.
- Klicken Sie links, um die Fläche zu bearbeiten. Um einen Weg auf einen Schlag über eine längere Strecke anzulegen, können Sie die Maustaste gedrückt halten und die Maus entsprechend dem gewünschten Verlauf bewegen. Jedes Quadrat, das Sie dabei überqueren, wird zu einem Wegabschnitt umgebaut. Lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie fertig sind.

- Falls Sie einen Wegabschnitt entfernen müssen, klicken Sie rechts darauf. Sie erhalten einen Teil des Herstellungsbetrages wieder zurück.

Beachten Sie bitte, daß Sie die verschiedenen Oberflächenarten auch nutzen können, um einen bereits vorhandenen Weg neu zu gestalten. Das kostet weniger, als wenn der Weg vollkommen neu gebaut würde.

Wegkreuzungen

Wenn zwei Fußwege direkt aneinanderstoßen, werden sie zu einer Kreuzung verbunden, jedoch nur, wenn mindestens ein Abschnitt horizontal auf ebener Fläche verläuft. Fußwege, die nebeneinander auf ansteigendem Gelände angelegt werden, verlaufen parallel und werden nicht miteinander verbunden. Das bedeutet, Sie können so keinen Weg anlegen, der direkt einen Berg hinauf führt.

Wartebereiche

Wartebereich sind besondere Fußwege, die die Besucher von einem Hauptweg bis zum Eingang einer Attraktion leiten. An diesen Orten warten die Gäste auch geduldig, bis sie an der Reihe sind. Ohne einen Wartebereich würde eine Attraktion viel weniger Kundschaft anlocken, da jene Gäste, die nicht einsteigen können, wenn sie am Eingang ankommen, einfach weitergehen würden. Diese Wartewege sind auffällig blau-weiß gepflastert und sie haben an der Seite praktische Geländer, so daß ihr Zweck den Besuchern gleich klar wird.

Um einen Wartebereich zu bauen, gehen Sie genau so vor, als wenn Sie einen Fußweg herstellen wollten. (Eigentlich ist der Wartebereich eine fünfte Variante des Fußwegs.) Es gibt nur einen Unterschied:



Klicken Sie auf den Button **Wartebereich** als Wegart.

Ein paar Einzelheiten sollten Sie trotzdem beachten, wenn Sie die Wartebereiche anlegen. Manche liegen vielleicht auf der Hand, doch andere sind nicht ganz so offensichtlich.

- Auch wenn Sie die blau-weiße Bodengestaltung noch so hübsch finden, sollten Sie Wartebereiche nicht irgendwo beliebig anlegen sondern nur als Übergang vom normalen Fußweg zum Eingang einer Attraktion. Das unverkennbare Aussehen der Warteflächen macht die Besucher auf den eigentlichen Zweck aufmerksam - und Sie wollen die Parkbesucher ja nicht unnötig verwirren.
- Überlegen Sie sorgfältig, wo Sie die Wartebereiche anlegen. Der erste Abschnitt, den Sie an einen vorhandenen Weg plazieren, ist der Eingang zum Wartebereich, und er ist schnell unabsichtlich damit verbunden, ohne daß Sie es wollten. Meistens ist es ratsamer, den zuerst Wartebereich anzulegen, ehe der daran angrenzende Fußweg gebaut wird.
- Abhängig von der Beliebtheit der Attraktion, der Aufnahmekapazität und der voraussichtlichen Wartezeit bauen Sie einen ausgedehnten oder einen kleineren Wartebereich. An einer Achterbahn bildet sich zum Beispiel eine längere Schlange als an einer Rutsche, denn die aufregendere Attraktion hat mehr Anziehungskraft, jeder Zug nimmt viel mehr Mitfahrer auf als die Höchstzahl auf der Rutsche und die Fahrt auf der Achterbahn dauert länger. Grundsätzlich gilt: je länger Ihre Gäste voraussichtlich warten müssen, desto größer muß der Wartebereich sein.
 - Wartebereiche brauchen Sie nur für die Attraktionen einplanen, nicht für Läden oder Stände.

Die Warteschlange betreuen

Wenn die Wartezeit für eine bestimmte Attraktion außergewöhnlich lang ist und Sie nicht viel tun können, um die Situation zu entschärfen, könnten die Gäste in der Schlange unruhig und unzufrieden werden. Sie sollten dann einen Unterhalter engagieren und ihm auftragen, regelmäßig entlang der Warteschlange „mit den Leuten zu arbeiten“. Mit einer solchen Maßnahme wird die Langeweile während des Wartens oft verscheucht und die in der Schlange feststeckenden Leute besänftigt.

Erhöhte Wege und Tunnel

Wenn Fußwege der Landschaftsform angepaßt sind, werden sie als angenehm empfunden, doch solange Sie das Gelände Ihres Parks nicht von Grund auf verändern, werden Sie ab und zu erhöhte Wege benötigen, um Wasser zu überqueren, Sie werden Anlegestellen und Bootsstege bauen müssen, Aufstiege an Berghängen benötigen, hochgelegene Ein- und Ausgänge der Attraktionen zugänglich machen - es gibt noch viel mehr Möglichkeiten. Vielleicht möchten Sie auch Tunnel bauen, durch die Ihre Besucher gehen können. Mit ein wenig Phantasie können Sie das Fußwegsystem Ihres Parks fast so interessant gestalten, wie eine der Attraktionen.

Erhöhte Übergänge und unterirdische Durchgänge zu bauen, ist etwas komplizierter, als einfach einen Weg auf dem flachen Land anzulegen, doch es ist nicht ganz so schwierig, wie der Streckenentwurf einer neuen Attraktion. Bevor wir mit der Ausführungsanleitung selbst beginnen, hier noch ein paar allgemeine Regeln zu Ihrem Verständnis.

- Wege, die nicht dem Gelände angepaßt sind, können nur bis zu einem bestimmten Winkel ansteigen (oder abgesenkt werden). Mit dieser Sicherheitsbestimmung wird erreicht, daß die größtmögliche Stabilität der tragenden Teile gewährleistet ist. Wichtig für Sie ist, daß Sie immer vorausschauend planen und sich im klaren sein sollten, wie viele Teilabschnitte (= welche Entfernung Luftlinie) benötigt werden, um so hoch (oder so tief) zu bauen, wie Sie beabsichtigen.
- Wenn zwei Wege aufeinander stoßen, sollten sie auf gleicher Höhe verlaufen, damit sie verbunden werden können und die Besucher von einem zum anderen wechseln können. Die Höhenmarkierungen sind dabei sehr hilfreich; Sie können sie anzeigen lassen, wenn Sie die Option **Höhenmarkierungen auf dem Gelände** im Menü **Ansichtsoptionen** aktivieren (der Button mit dem Auge in der **Werkzeuggeste**).

Wegkreuzungen II

Ein erhöhter Weg kann einen anderen Weg überbrücken, allerdings muß eine ausreichende Durchgangshöhe (der senkrechte Abstand) zwischen den beiden Wegen vorhanden sein, damit die Gäste auf beiden Wegen mühelos gehen können.

- Auf gleicher Ebene können erhöhte Wege oder Tunnel ohne Beschränkung weitergeführt werden - doch das gilt nicht für die senkrechte Ausdehnung. Es gibt Grenzen sowohl für Höhe als auch Tiefe (jeweils die Entfernung von der normalen Bodenhöhe), bis zu denen die verfügbaren Stützkonstruktionen zuverlässig tragen. Die Sicherheitsbestimmungen untersagen jedes Bauvorhaben, das unzumutbar wäre.



Ein Fußweg muß - genau wie eine Fahrstrecke - unterirdisch mindestens zwei Ebenen tief in den Boden bzw. in die Höhe führen. Diese Regel betrifft sowohl Tunnelabschnitte die in den Boden hineinführen als auch solche, die wieder heraus führen.

Sobald Sie den Bau einer unterirdischen Anlage beginnen, wird zur **Sicht auf Untergrundkonstruktion** des Geländes umgeschaltet. (Falls Sie später einmal diese Ansicht haben möchten, verwenden Sie die Option **Sicht auf Untergrundkonstruktion** im Menü **Ansichtsoptionen** (der Button mit dem Auge in der **Werkzeugleiste**.) Mit Ausnahme der Abschnitte, wo es in den Untergrund hinein und aus dem Untergrund heraus geht, werden unterirdische Wege genau auf die gleiche Art gebaut, wie Brücken oder Anlegestellen.

Wegkreuzungen II

Ein Fußgängertunnel kann unter jedem beliebigen oberirdischen Weg hindurch geführt werden.

Ein Tunnel kann sogar einen anderen Tunnel über- oder unterqueren, jedoch muß auch hier eine ausreichende Durchgangshöhe (der senkrechte Abstand) zwischen den beiden Wegen eingehalten werden, damit eine Person sowohl oben als auch unten bequem gehen kann.

So bauen Sie Abschnitte solcher speziellen Fußwege:



Klicken Sie auf den Button **Fußweg**, damit das Fenster **Fußwegbau** geöffnet wird.

- Wählen Sie auch hier die Art der Oberflächengestaltung aus. Sie können alle vier Varianten benutzen und sogar Wartebereiche anlegen.



Klicken Sie auf den Button **Brücke oder Tunnel** (nahe dem unteren Rand des Fensters). Wenn Sie den Mauszeiger wieder auf das Gelände zurückführen, sieht er aus wie ein markiertes Geländequadrat mit einem Pfeil darin.

- Führen Sie den Mauszeiger auf das Geländequadrat, von dem aus Sie bauen wollen - nicht die Stelle, an der die Steigung/Neigung beginnen soll - sondern die Fläche, an der der Weg abzweigen soll.
- Bewegen Sie die Maus vorsichtig, bis der Pfeil im Feld in die Richtung weist, in die Sie bauen möchten, und klicken dann zur Bestätigung. Der nächste Abschnitt des zu bauenden Weges (der voraussichtlich nächste Abschnitt) blinkt jetzt.



Nutzen Sie die **Pfeile**, um auszuwählen, in welche Richtung der Abschnitt gebaut werden soll. Es ist nicht möglich, diagonal zu bauen - die Sicherheitsbestimmungen erlauben nur rechtwinklige Biegungen.

Als nächstes klicken Sie auf einen der Buttons **Gefälle/Steigung**, um den Winkel für den Abschnitt einzustellen. Es gibt nur drei Möglichkeiten: Ebene, Steigung und Gefälle.



- Wenn an dieser Stelle der nächste Abschnitt der Strecke nicht blinkt (und Sie nur den Richtungspfeil sehen), bedeutet das, daß Sie den Abschnitt nicht mit den gewählten Einstellungen bauen können. Ändern Sie etwas: Neigung, Richtung oder Position.

Wenn Ihnen der blinkende nächste Abschnitt des Weges zusagt, klicken Sie auf den Button **Dies hinzufügen**, damit er gebaut wird. Ehe Sie bauen, möchten Sie vielleicht wissen, wieviel Sie dieser Abschnitt kosten wird; unten auf dem Button **Dies hinzufügen** steht es. Im allgemeinen gilt: je mehr Stützen ein Abschnitt benötigt (je höher eine Brücke oder je tiefer ein Tunnel wird), desto teurer ist der Bau.



- Sie können jetzt von dem gerade gebauten Abschnitt aus weiterbauen (ohne einen neuen Startpunkt auszuwählen) - genau wie Sie eigene Strecken konstruieren würden. Wenn Sie fertig sind, klicken Sie auf den Button **An Boden angepaßt**, um wieder normale, dem Gelände angepaßte Wege zu bauen oder schließen Sie einfach das Fenster **Fußweg**, wenn Sie keine Wege mehr bauen wollen.



Wenn Sie einen Fehler machen oder etwas ändern wollen, können Sie jeweils den zuletzt gebauten Brücken-/Tunnelabschnitt wieder entfernen - nicht den blinkenden Abschnitt (der ja noch nicht gebaut ist), indem Sie auf den Button **Abreißen** klicken. Sie können beliebige Wegabschnitte, wie auch andere Objekte, die sich im Weg befinden - mit einem Klick auf die rechte Maustaste entfernen.

Sie können alle Oberflächen-Varianten verwenden, um vorhandene Wegkonstruktionen neu zu gestalten.

INSTANDHALTUNG DES PARKS

Einen Park zu bauen, ist unbestreitbar der Bereich Ihrer Arbeit, der Ihnen Kreativität abverlangt, doch der Service, der täglich nötig ist, damit der Parkbetrieb problemlos abläuft, erfordert Ihre Weitsicht und Kompetenz. Sie sind verantwortlich für die Wartung einer Reihe von komplizierten Maschinen, die bei einer fatalen Fehlfunktion Dutzende von Leuten verletzen oder sogar töten könnten. Jeden Tag laufen Hunderte von Besuchern durch den Park, und es ist Ihre Pflicht, die weniger zivilisierten unter ihnen daran zu hindern, Unfug zu treiben, Dinge kaputt zu machen und den anderen Parkbesuchern den Tag zu verderben. Das hört sich schon nach einer echten Aufgabe an und ist es auch, doch mit ein wenig Vorbereitung und Hilfestellung wird es bestimmt nicht ganz so anstrengend wie Sie vielleicht jetzt denken.

Sicherheit und Reparaturen

Sicherheit ist wahrscheinlich das wichtigste Anliegen eines jeden Parks. Halten Sie sich einmal die bittere Realität vor Augen: falls es bei einer Ihrer Attraktionen einen Unfall gibt, ist nicht auszuschließen, daß einer Ihrer Besucher verletzt oder sogar getötet wird. Sie können sich vorstellen, welche Auswirkungen das auf das Ansehen Ihres Parks haben wird (die Parkbewertung), ganz zu schweigen davon, daß kein vernünftiger Mensch mehr diese Attraktion benutzen wird.

Es ist unmöglich, die Gefahr eines Unfalls von vornherein auszuschalten, doch es gibt Maßnahmen, die Sie treffen können, um das Risiko zu verringern. Bei einem solchen Vorgehen erreichen Sie als Nebeneffekt, daß Ihre Attraktionen seltener defekt werden. Und die Zeit ist kürzer, in der die Attraktion außer Betrieb sind, wodurch wiederum Ihre Einnahmen steigen.

Was für ein Trick steckt dahinter? Regelmäßige Inspektionen durch einen fähigen Mechaniker, das ist des Rätsels Lösung. Im Fenster einer jeden Attraktion finden Sie ein Feld **Betriebsoptionen** (die Zahnräder). Eine Einstellmöglichkeit dort heißt Inspektion. Hier können Sie festlegen, wie oft einer Ihrer Mechaniker sich das Getriebe dieser Attraktion genauer anschaut. Je kürzer die Zeit zwischen zwei Inspektionen ist, desto besser werden die Sicherheitswerte ausfallen, besonders für die größeren, komplizierteren und gefährlicheren Attraktionen.

Sie brauchen natürlich Mechaniker, die die Inspektionen durchführen können. Falls Sie noch keinen haben - so legen Sie sich einen zu:



Klicken Sie auf den Button **Personal**, damit das Fenster **Personal** geöffnet wird.



Wählen Sie das Register **Mechaniker**.

- Klicken Sie auf den Button **Mechaniker einstellen**, bis Sie genug neue Mechaniker eingestellt haben.

Für jeden eingestellten Mechaniker erscheint ein Fenster **Angestellter**. Mit den Einstellmöglichkeiten in diesem kleinen Fenster legen Sie die Aufgaben jedes einzelnen fest.



Um festzulegen, an welchem Ort der Mechaniker seine Arbeit beginnen soll, verwenden Sie den Button mit dem Greifer. Führen Sie den Mauszeiger über das Gelände und platzieren Sie den Mechaniker (der am Greifer hängt) direkt auf einen Weg und klicken dann, um ihn dort abzusetzen.



Wenn Sie den Arbeitsbereich dieses Mechanikers auf ein bestimmtes Gebiet begrenzen möchten, so verwenden Sie den Button Arbeitsbereich. Wenn dieser Button gedrückt ist, können Sie auf das Gelände klicken und einen Bereich markieren (in Blöcken von voreingestellter Größe), den der Mechaniker betreuen soll. Achten Sie darauf, daß der Bereich für den Mechaniker auch alle Ausgänge der Attraktionen umfaßt, die er warten soll; er benutzt die Ausgänge, um zu den Maschinen und Anlagen zu gelangen.

Ihr neuer Angestellter wird seine Rundgänge durch den Park machen und die Attraktionen warten, wie sein Arbeitsplan es vorsieht.

Die Beschäftigung eines Mechanikers hat noch einen weiteren Nutzen: nur Mechaniker können eine defekte Attraktion reparieren. Wenn irgendeine Bahn zum Beispiel nicht mehr fährt, geht sofort ein Funkruf an den nächsten Mechaniker, der dann losläuft, um die Reparatur durchzuführen. (Verwenden Sie nicht den Greifer-Button, um einen Mechaniker zu einer defekten Anlage zu bringen; mit dem Greifer würden Sie den aktuellen Arbeitsplan des Mechanikers unterbrechen, wodurch die Reparatur nur verzögert oder verhindert würde.)



*Über die Option **Anweisungen** bestimmen Sie, daß ein Mechaniker die Arbeiten ausführen wird, die Sie ihm auftragen. Sie legen fest, ob ein Mechaniker nur Inspektionen durchführt oder die ganze Zeit nur Reparaturen erledigt oder nach Bedarf eingesetzt ist und beides tut.*

Zuletzt noch eins: Sie müssen die Mechaniker für ihre Arbeit bezahlen. Jeder von ihnen erhält pro Monat ein bestimmtes Gehalt. Gehaltszahlungen gehören zu den laufenden Betriebskosten des Parks, und Sie werden nicht extra darauf hingewiesen, wenn sie anfallen. Als umsichtiger Parkmanager behalten Sie die Finanzen im Auge und sind sich darüber im klaren.

Noch ein Tip

Die Attraktionen in Ihrem Park altern genau wie alles andere, und je älter sie sind, desto mehr Verschleißteile sind schon ausgetauscht worden - besonders bei den bevorzugten Attraktionen. Mit der Zeit sollten Sie erwägen, die älteren Fahrgeschäfte öfter inspizieren zu lassen. Dadurch können Sie allzu häufige Stillstände vermeiden, die eine unumgängliche Begleiterscheinung alternder Maschinen und Anlagen sind.

Sauberkeit

Ein verschmutzter Park ist ein leerer Park. Die erfolgreichsten Attraktionen aller Zeiten waren im großen und ganzen auch immer am besten gewartet und am saubersten. Ihre Besucher erwarten und verdienen einen angenehmen Aufenthalt in Ihrem Park, doch daraus wird nichts, wenn sich auf den Wegen der Abfall verteilt. Die meisten Müllprobleme entstehen durch weggeworfene Essensbehälter und versehentlich fallengelassenes Essen, doch auch wenn Sie noch kein Essen verkaufen, können anstrengende Fahrten manchmal eine besondere Form von Unrat erzeugen.



Eine Maßnahme, um der Verschmutzung durch Essensreste und ähnlichem Herr zu werden, sind strategisch günstig aufgestellte Mülleimer. Wo sollten sie am besten stehen? Die besten Stellen ergeben sich praktisch von selbst - nahe den Imbißbereichen, vor oder neben Waschräumen und an den Ausgängen der Attraktionen mit höherem Übelkeitsfaktor. Es gibt allerdings keine Stelle, an der ein Müllbehälter falsch platziert sein könnte. Verteilen sie sie überall im Park (sie sind preiswert). Besonders häufig scheinen sie an Kreuzungen genutzt zu werden. Um einen Mülleimer aufzustellen:



*Klicken Sie auf den Button **Landschaft**.*



Rufen Sie Wegausstattung auf.

- Klicken Sie auf die Abbildung des Mülleimers, um ihn auszuwählen.
- Führen Sie den Mauszeiger auf einen Wegabschnitt, an dem Sie Mülleimer aufstellen möchten und klicken dort. Es werden an jeder passenden Stelle dieses Abschnitts Eimer aufgestellt.

Natürlich macht sich nicht jeder die Mühe, nach einem Mülleimer zu suchen, so daß manche Eimer über kurz oder lang voll sind und auf die Wege überquellen. Jetzt kommt das Reinigungspersonal ins Spiel - Ihre Hilfskräfte. Diese oftmals geringgeschätzten Leute führen täglich die überaus wichtige Hege und Pflege des Parkgeländes durch. Hilfskräfte entfernen den Unrat von den Fußwegen, leeren die Mülleimer, mähen den Rasen rund um die Attraktionen und bewässern die Gartenanlagen und dekorativen Anpflanzungen, die Ihren Park so ansprechend aussehen lassen. Und das Beste ist, daß Sie nur ein paar Leute geschickt platzieren müssen, um den Park sauber und ordentlich zu halten.

So stellen Sie eine Hilfskraft ein zu teilen sie zur Arbeit ein:



*Klicken Sie auf den Button **Personal**, um das Fenster **Personal** zu öffnen.*



*Wählen Sie **Hilfskraft**.*

- Klicken Sie pro benötigte Hilfskraft einmal auf den Button Hilfskraft einstellen.

Für jede neu eingestellte Person erscheint ein Fenster **Angestellter**. Hier legen Sie fest, welche Arbeiten jeder einzelne durchführen wird.



Um festzulegen, wo eine Hilfskraft ihre Arbeit beginnt, verwenden Sie den Button mit dem Greifer. Führen Sie den Mauszeiger auf das Gelände und platzieren Sie Ihren Angestellten (der jetzt am Greifer hängt) direkt auf einen Weg und klicken, um ihn abzusetzen.



*Wenn Sie möchten, daß diese Hilfskraft sich einem bestimmten Bereich ihres Parks widmet (sehr empfehlenswert, denn sie haben den Hang, einfach durch die Gegend zu laufen), können Sie das mit dem Button **Arbeitsbereich** festlegen. Wenn dieser Button gedrückt ist, klicken Sie auf das Gelände und markieren den Bereich (Blöcke von voreingestellter Größe), um den sich diese Hilfskraft kümmern soll.*

Ihr neuer Angestellter wird daraufhin im Park herumgehen (oder in seinem persönlichen Bereich) und die Arbeiten verrichten, die nötig sind. Welche spezielle Arbeit er erledigt, liegt in Ihrem Ermessen (im Fenster **Angestellter** einzustellen).



Verwenden Sie die Option **Anweisungen**, um einer Hilfskraft die Aufgaben zuzuteilen, die sie erledigen soll. Sie können ihr eine oder eine beliebige Mischung der vier anfallenden Arbeiten übertragen: Fegen, Leeren, Bewässern und Mähen. Ein Angestellter wird jedoch jede Arbeit unterlassen - egal wie dringend sie ist - für die er nicht verantwortlich ist.

Auch die Hilfskräfte müssen für ihre Arbeit bezahlt werden. Jeder von ihnen erhält jeden Monat ein bestimmtes Gehalt. Gehaltszahlungen gehören zu den laufenden Betriebskosten des Parks, und Sie werden nicht extra darauf hingewiesen, wenn sie anfallen. Als umsichtiger Parkmanager behalten Sie die Finanzen im Auge und sind sich darüber bewußt.

Personalführung

Das von Ihnen eingestellte Reinigungspersonal wird sich ehrlich bemühen, den Park in gutem Zustand zu halten, doch wenn Sie die Leute nicht gelegentlich überprüfen, werden sie ihre Arbeit mehr schlecht als recht tun. Ohne Führung (oder einem festgelegten Arbeitsbereich) wird eine Hilfskraft einfach durch den Park laufen und gerade das tun, was ihr gerade so in den Weg kommt. Sie als Parkmanager sind dafür verantwortlich, Schwachstellen zu erkennen und die Reinigungskolonnen direkt dorthin zu dirigieren. Bei der Führung der Hilfskräfte werden Sie den Button mit dem **Greifer** oft brauchen.

Aufsicht

Scheinbar ziehen alle öffentlichen Orte zumindest in geringem Umfang Unruhestifter an. Da macht Ihr Park keine Ausnahme. Die Rowdys demolieren Bänke, treten Mülleimer um und richten weiteren Unfug an. Natürlich können Sie Maßnahmen ergreifen, um sich vor solchen Randalierern zu schützen.

Patrouillierendes Sicherheitspersonal hält die Missetäter fern! Ohne ein paar Aufseher könnte die mutwillige Zerstörung einiger weniger außer Kontrolle geraten, wodurch der Besuch des Park für die anderen Gäste enttäuschend sein könnte. Wenn Sie einen Sicherheitsdienst aufbauen, kann Schaden weitgehend verhindert oder zumindest vorgebeugt werden.

So engagieren Sie Aufseher:



Klicken Sie auf den Button **Personal**, um das Fenster **Personal** zu öffnen.



Wählen Sie **Aufseher**.

- Klicken Sie je einmal pro benötigten Aufseher auf den Button Aufseher einstellen.

Für jeden Sicherheitsmann, den Sie einstellen, wird ein Fenster Angestellter geöffnet. Mit Hilfe der Einstellungen in diesem kleinen Fenster steuern Sie die Arbeit jedes einzelnen Angestellten.



Um festzulegen, wo ein Aufseher seine Runde beginnt, verwenden Sie den Button mit dem **Greifer**. Führen Sie den Mauszeiger auf das Gelände, positionieren Sie den Aufseher (der am Greifer hängt) direkt auf einen Weg und klicken, um ihn abzusetzen.



Falls Sie die Überwachung durch einen Aufseher auf ein bestimmtes Gebiet beschränken möchten, sollten Sie dazu den Button **Arbeitsbereich** benutzen. Wenn dieser Button gedrückt ist, können Sie auf das Gelände klicken und ein Gebiet markieren (Blöcke von voreingestellter Größe), das der Aufseher kontrollieren soll.

Genau wie Mechaniker und Hilfskräfte müssen Sie auch die Aufseher für ihre Dienste bezahlen. Jeder von ihnen erwartet einmal im Monat sein Gehalt. Gehaltszahlungen gehören zu den laufenden Betriebskosten des Parks, und Sie werden nicht extra darauf hingewiesen, wenn sie anfallen. Als umsichtiger Parkmanager behalten Sie die Finanzen im Auge und sind sich darüber bewußt.

Zerstörtes beseitigen

Wenn die Randalierer zugeschlagen haben, ist es das Beste, die zerstörten Gegenstände zu entfernen und zu ersetzen. Sie sollten das so schnell wie möglich erledigen. Auf diese Weise haben Sie alles Menschenmögliche getan, um den Aufenthalt Ihrer Gäste so angenehm wie möglich zu gestalten.

Verirrte Gäste

Es kann sein, daß sich in Ihrem Park niemals ein Besucher verlaufen wird. Wenn Ihr Park gut durchdacht und sorgfältig geführt ist, werden Sie vielleicht wirklich nie einen Besucher weitab von Musik und Vergnügen und Attraktionen vorfinden. Bis Sie jedoch den Park so kompetent führen, werden von Zeit zu Zeit manche Gäste abseits der Wege laufen oder einfach die Orientierung verlieren. Und das können Sie dagegen unternehmen:

- Finden Sie verirrte Besucher. Am einfachsten geht es wahrscheinlich, wenn Sie die Übersicht im Fenster Besucher-Info durchsehen. Wenn Sie einen Eintrag „*** ist ratlos“ finden, klicken Sie darauf.
- Klicken Sie auf einen verirrtten Besucher, damit sein persönliches Besucher-Fenster geöffnet wird.
- Betätigen Sie den Button mit dem Greifer.
- Führen Sie den Mauszeiger über das Gelände, bis der aufgespürte Besucher sich wieder über einem Hauptweg befindet (vorzugsweise nahe einer Attraktion).
- Klicken Sie, um den Besucher (sanft) auf dem Weg abzusetzen.

Es hängt ausschließlich vom Fußwegsystem in Ihrem Park ab, wie oft sich Gäste verirren. Versuchen Sie, Sackgassen zu vermeiden, genau wie komplizierte Wegstrecken oder lange Wege, die nirgendwo hin führen. Sie sollten die Fußwege so anlegen, daß die Besucher an so vielen Attraktionen wie nur möglich vorbei geführt werden (ohne den Eindruck zu erwecken, daß die Attraktionen zu dicht aneinander gedrängt sind). In einem gut geplanten Park gibt es nur wenige oder gar keine Wege, die nicht zu einer Attraktion führen.

Übersichtspläne des Parks



Ein Nutzen des Informationsstandes ist der Verkauf von Parkplänen an die Besucher (zu einem von Ihnen festgesetzten Preis). Wenn Sie sich einen solchen Stand leisten können, dann bauen Sie ihn. Einen Übersichtsplan zur Hand zu haben, verringert beträchtlich die Gefahr, daß ein Besucher sich verirrt.

PARK-MANAGEMENT

Sie wissen ja bereits, daß der Bau des Parks nur der Anfang ist. Um wirklich erfolgreich in diesem Unternehmen zu sein, müssen Sie sowohl alles, was Sie gebaut haben instandhalten und die Geschäfte des Parks führen. Die betriebliche Instandhaltung wurde ja bereits besprochen; der nächste Abschnitt widmet sich der Geschäftsführung. Ihre Verantwortung und Ihre Aufgaben als Parkmanager können in vier große Gruppen eingeteilt werden: Finanzen, Umgang mit Besuchern, Marketing und Unannehmlichkeiten. Sie werden alle einzeln behandelt.

Die Gäste bei Laune halten

Wie bereits angesprochen, ist die Zufriedenheit der Parkbesucher wahrscheinlich Ihr vordringlichstes Interesse. Gutgelaunte Besucher bleiben im Park, geben mehr Geld aus und locken (durch Mundpropaganda und Verbreitung eines guten Rufes) andere Besucher auf Ihr Gelände. Unzufriedene Gäste gehen wieder.

Doch woher sollen Sie wissen, was Ihre Besucher denken und fühlen? Als Geschäftsführer haben Sie Zugang zu ungewöhnlichen Analyse- und Informationsmethoden, mit denen Sie die Gedanken und Handlungen jedes einzelnen Gastes im Park überwachen können. Dies sind ein paar der nützlichsten:

Besucher-Info

Im Fenster **Besucher-Info** werden die Gedanken und Handlungen aller Besucher im Park verfolgt. (Um dieses Fenster zu öffnen, klicken Sie in der **Werkzeugleiste** auf den Button mit einer Gruppe Gesichter darauf.) In diesem Fenster gibt es zwei Anzeigarten: die eine zeigt Ihnen die aktuellen Gedanken aller Gastes im Park; diese Funktion ist sehr hilfreich, um ein „Gefühl“ für deren Einstellung zu bekommen. Die zweite Einstellung listet für Sie die Handlungen aller Gäste auf und zeigt sie in absteigender Reihenfolge je nach Häufigkeit an. Dies ist möglicherweise der nützlichste Bericht, um aufkommende Probleme zu erkennen; falls es zu Anfang der Liste ungünstige Äußerungen gibt, heißt das, es muß sofort etwas in dieser Angelegenheit unternommen werden.

Besucherfenster

Um eine detailliertere (aber unvollständigere) Übersicht der Besuchermeinungen zu erhalten, können Sie jeden beliebigen Besucher anklicken, damit sein Fenster **Besucher** geöffnet wird. Darin sehen Sie, was dieser Gast gerade tut, wieviel er seit Betreten des Parks ausgegeben hat (und auch wofür) und welche Gegenstände er bei sich trägt. Die wichtigste Information in diesem Fenster zeigt Ihnen, wie sich dieser Gast fühlt und was er über Ihren Park und seine Attraktionen denkt.

Attraktions-Info

Wenn Sie das Fenster **Attraktionen** öffnen (über den Button in der **Werkzeugleiste**), wird Ihnen als Standardeinstellung der aktuelle Zustand der einzelnen Attraktionen angezeigt. Dies ist jedoch nicht die einzige Information in diesem Fenster. Durch Auswahl der Informationsart erfahren Sie, wie Ihre Gästen die Attraktion bewerten hinsichtlich Zufriedenheit, Beliebtheit und anderer interessanter Eigenschaften.

Parkbewertung

Beobachten Sie die **Bewertung** in der **Statusanzeige** (in der unteren linken Ecke). Führen Sie den Mauszeiger auf den Balken, um die aktuelle Bewertung zu sehen. Diese Zahl (zwischen 0 und 1000) gibt den Gesamteindruck Ihrer Gäste hinsichtlich Attraktionen, Parkgestaltung, Sauberkeit, Wert, Leistung usw. wieder. Damit haben Sie ein großartiges Stimmungsbarometer für Erfolg oder Mißerfolg Ihres Parks zur Hand, obwohl die Bewertung Ihnen niemals verraten wird, welches Problem akut ist, sondern nur, daß es eines gibt.

Es gibt zwei grundsätzliche Richtlinien, die zur Zufriedenheit der Gäste führen. Beide können mindestens bis zu dem legendären Herrn Barnum zurückverfolgt werden. Erstens: Gib den Kunden, was sie wollen. Wenn sie hungrig sind, Sorge für Essen; wenn sie müde sind, gib ihnen einen Platz zum Ausruhen. Zweitens: Laß sie stets noch mehr wollen. Jeder Besucher sollte so lange bleiben, bis sein Geld aufgebraucht ist und dann froh und zufrieden weggehen. In diesem Zusammenhang sind hier noch ein paar spezielle Tips, wie Sie dafür sorgen können, daß Ihre Gäste sich allgemein sehr wohl fühlen:

Halten Sie den Park sauber. Niemand mag gerne auf verunreinigten Wegen gehen. Sorgen Sie dafür, daß es in Ihrem Park keine Unordnung gibt - so können Ihre Gäste dadurch nicht abgeschreckt werden. (Dieses Thema wurde bereits ausführlich weiter vorn im Abschnitt **Sauberkeit** behandelt.)

Finden Sie die Wünsche der Gäste heraus und erfüllen Sie sie. Mit ein wenig Vorbereitung kann im vorhinein der Unzufriedenheit vorgebeugt werden. Ein Beispiel: Wenn Sie etwas zu Essen anbieten, werden Ihre Gäste Waschräume und Mülleimer benötigen; stellen Sie diese bereit, bevor es Probleme gibt. Salziges Essen macht die Gäste durstig, also bauen Sie Getränkestände. Denken Sie über Ursache und Wirkung nach, damit Sie immer die Nase vorn haben.

Überlassen Sie verirrte Besucher nicht sich selbst. Ein Besucher, der sich von den Hauptattraktionen entfernt, hat keinen Spaß. Übersichtskarten des Parks können verhindern, daß sich jemand verirrt, und ein aufmerksamer Parkmanager (das sind Sie) kann verirrte Gäste auffinden und zurückführen. (Darüber haben Sie bereits ausführlicher im Abschnitt **Verirrte Gäste** gelesen.)

Stellen Sie für jeden etwas bereit. Ohne Zweifel, die Achterbahnen sind es, auf die sich alles im Park konzentriert, doch nicht jeder findet Gefallen daran. Sogar jene, die gern Achterbahn fahren, möchten gelegentlich etwas anderes erleben. Schaffen Sie ein ausgeglichenes Angebot an Attraktionen über die gesamte Bandbreite von gemächlich bis extrem. So werden Sie die größtmögliche Anzahl zufriedener Leute erreichen. Vielfalt ist der Schlüssel, wenn Sie eine breit gefächerte Kundschaft wie die Ihre ansprechen möchten.

Halten Sie die Attraktionen in Betrieb. Eine Attraktion, die still steht, bringt nichts ein und begeistert keinen Besucher. Versuchen Sie, bei allen Attraktionen die Zeit kurz zu halten, in der sie wegen Reparatur außer Betrieb sind. (Darüber berichteten wir bereits ausführlich im Abschnitt **Sicherheit und Reparaturen**.)

Das Neueste ist das Beste. Wenn eine Attraktion ganz neu konstruiert und gerade erst eröffnet wurde, zieht sie bedeutend mehr Kundschaft an als eine, die bereits seit Jahren bekannt ist und schon lange läuft. Ältere Attraktionen sind für Ihre Gäste einfach nicht so spannend, wie etwas Neues, Unbekanntes. Daran sollten Sie denken und diese menschliche Eigenart zum eigenen Vorteil nutzen. Im Verlauf der Zeit können Sie das Geschäft ankurbeln, wenn Sie ab und zu eine neue Attraktion eröffnen. Finden Sie einen guten Rhythmus für Neuerungen, damit Ihr Park den Besuchern niemals „öde“ vorkommt. Machen Sie sich klar, daß Sie sich auch mal von veralteten Geräten trennen müssen, weil sie niemand mehr aufsucht.

Verlangen Sie zumutbare Preise. Es gibt keine feste Regel, welche Preise Sie für die Benutzung Ihrer Attraktionen und als Eintrittsgeld erheben, doch Sie sollten bedenken, daß Ihre Gäste nicht in unbegrenzter Höhe Geld ausgeben können. Sie werden keine überhöhten Eintrittsgelder zahlen und auch keine Attraktionen besuchen, für die Sie Mondpreise verlangen. Auf lange Sicht ist eine Attraktion mit mäßigen Preisen, die doppelt so viel einbringt, einträglicher als die Super-Attraktion mit nur wenig Fahrgästen. Hier sind ein paar allgemeine Regeln, die Ihnen die richtige Richtung weisen: Wenn der Eintrittspreis hoch ist, werden die Besucher aufgrund der Parkbewertung kommen oder nicht. Wenn sie einmal drin sind, erwarten sie niedrige Preise oder kostenlose Fahrten auf den einzelnen Attraktionen. Wenn kein Eintrittsgeld erhoben wird, sind die Besucher im Gegensatz dazu bereit, für die Attraktionen auch hohe Einzelpreise zu bezahlen. Darüber hinaus ist jeder bereit, für eine völlig neue Attraktion mehr zu zahlen als für ein alterndes und damit „langweiliges“ Fahrgeschäft. Wenn eine Attraktion in die Jahre kommt, könnten Sie gezwungen sein, den Preis zu senken, damit wenigstens die Beliebtheit nicht leidet.

Vermeiden Sie zu viel Übelkeit. Wer in Ihren Park kommt, möchte sich vergnügen. Sobald einem Menschen schlecht wird, ist es mit dem Vergnügen aus. Obwohl die meisten Besucher Fahrten vermeiden, die ihre persönliche Reizschwelle für hektische Bewegungen überschreiten, gibt es immer welche, die sich überschätzen. Achten Sie darauf, daß der Übelkeitsfaktor der Fahrten auf einem vertretbaren Niveau bleibt. Stellen Sie viele Bänke auf, damit Besucher, die nicht mehr wissen, wo ihnen der Kopf steht, sich hinsetzen und ihr Gleichgewicht wiederfinden können. Imbißstände sollten nur weit entfernt von Attraktionen mit extremer Beanspruchung aufgestellt werden.

Verhindern Sie Menschenansammlungen. Wenn Fußwege und andere öffentliche Bereiche Ihres Parks überfüllt sind, können die Besucher kaum vermeiden, daß sie sich gegenseitig anrennen und werden deswegen vielleicht ärgerlich. Es ist Ihre Aufgabe zu verhindern, daß eine solche Situation in ein Handgemenge ausartet. Versuchen Sie, Gedränge zerstreuen, indem Sie Ausweichstrecken anlegen, damit man sich freier im Park bewegen kann.

Seien Sie auf schlechtes Wetter vorbereitet. Ganz gleich, welches Klima in Ihrem Park zu herrschen scheint, sollten Sie nicht vergessen, daß die ganze Szenerie fester Bestandteil der Erdatmosphäre ist. Jeder Park liegt in der Nähe einer Siedlung (eine praktische Besucherquelle) und das Wetter in der Gegend ist meistens gemäßigt. Ihr Park sieht vielleicht aus, als läge er in der Wüste, doch in Wirklichkeit wurde er nur in einem sandigen, trockenen Gebiet mit Dünen errichtet, das einer Wüste ähnelt und das Sie vorteilhaft in einen Park mit Wüstencharakter verwandeln konnten. Wesentlich ist jedoch, daß - egal wo Ihr Park sich befindet - es dort gelegentlich regnet. Die meisten Ihrer Besucher möchten nicht gern naß werden, und sie werden keine anstrengenden oder auch nur leicht gefährlich anmutenden Attraktionen benutzen, während es regnet. Damit Sie darauf vorbereitet sind, sollten Sie auf jeden Fall auch Fahrten anbieten, die bei Regen bevorzugt werden: Überdachte Wagen und solche, die absolut sicher aussehen.

Umsatztip

Wenn es regnet, wollen alle Gäste Regenschirme - der einzige Ort, an dem sie welche bekommen, ist der Informationsstand.

Finanzen

Das Vermögen des Parks zu verwalten, ist viel einfacher, als Sie wahrscheinlich vermuten. Die meiste Kleinarbeit wird für Ihren Park durch zuverlässige Abteilungsleitern und eine absolut vertrauenswürdige Buchhaltungsfirma erledigt, von denen niemand Gehälter oder Gebühren aus Ihrem Arbeitskapital abzieht. Daß Sie das ganze Know-How zur Verfügung haben, bedeutet jedoch nicht, daß Sie sich einfach zurücklehnen und das Geld sich selbst überlassen können. Wenn Sie nicht persönlich auf den Laden aufpassen, wird es auch niemand anders tun.

Das ist Ihre Situation: In jedem Szenario erhalten Sie den Park „wie besehen“. Sie brauchen zwar das Gelände und die Attraktionen nicht mehr zu kaufen, doch Sie müssen bei Bedarf Instandhaltungskosten zahlen. Sie haben einen bestimmten Betrag von der Bank geliehen, damit unter Ihrer Leitung der Park verbessert wird. Dieses Darlehen entspricht Ihrem Arbeitskapital oder auch Kassenbestand. Das Kapital und die gesamten Umsätze aus dem Parkbetrieb (das, was die Gäste ausgeben) sind Ihre einzigen Einnahmen. Das, was Sie für Verbesserungen, Gehälter und Instandhaltung zahlen, sind Ihre Ausgaben.

Geschäftsberichte

Die Finanzierung des Parkbetriebes ist nicht schwierig, so lange Sie darauf achten, wohin das Geld fließt. Glücklicherweise stehen Ihnen eine Reihe Berichte zur Verfügung, die Ihnen dabei helfen. Fangen wir mit dem aussagekräftigsten im Fenster **Finanzielle Situation** an.



Klicken Sie auf diesen Button (in der **Werkzeugleiste**), damit das Fenster **Finanzielle Situation** geöffnet wird. Es gibt dort fünf Optionen, mit denen jeweils eine andere Information aufgerufen werden kann. Alle außer der außen rechts (**Marketing**, darauf gehen wir später ein) liefern Berichte über die wirtschaftliche Lage des Betriebs.

- Im ersten Bericht finden Sie eine ausführliche monatliche Aufstellung Ihrer Ausgaben und Einnahmen. Dieser Bericht ist der umfassendste von allen; Sie können hier genau nachvollziehen, woher Geld gekommen und wo es geblieben ist. Weiter unten zeigt Ihnen die Aufstellung außerdem:
 - 1) Den Darlehensbetrag, über den Sie in begrenztem Umfang verfügen können.
 - 2) Ihr Betriebskapital.
 - 3) Den Verkehrswert Ihres Parks (mit einer kurzen Erläuterung).
 - 4) Das Vermögen Ihres Unternehmens: der Wert des Parks, plus Ihr Betriebskapital, minus den Darlehensbetrag.
- Als nächster folgt der **Kapitalbericht**. Sie erhalten eine Grafik, die für einen längeren Zeitraum die Ihnen zur Verfügung stehenden Geldmittel abzüglich des Gesamtdarlehens von der Bank darstellt. Das aktuelle Ergebnis wird oben angezeigt. Wenn Ihre Bargeld den Darlehensbetrag nicht übersteigt, wird diese Zahl rot angezeigt, um zu verdeutlichen, daß Sie in dem Miesen sind.
- Die dritte Option ruft die Grafik **Verkehrswert des Parks** auf. Dabei handelt es sich um eine Zahl, die nur sehr schwer zu definieren ist. Sie wird von Top-Sachverständigen ermittelt und verdeutlicht, was der Park wert ist unter Berücksichtigung von Grundstückswert, eigenen Anlagen, der Qualität und Wirtschaftlichkeit der Attraktionen und des Parkbetriebes überhaupt sowie dem allgemeinen Ruf des Parks in der Öffentlichkeit, der wiederum von der Parkbewertung abhängt.

- Schließlich gibt es noch den Bericht **Wochenerträge**, der die finanzielle Entwicklung in wöchentlichen Etappen zeigt. Diese Statistik ist von allen gezeigten die sprunghafteste, denn jeder Kurvenabschnitt spiegelt nur einen sehr kurzen Zeitraum wider. Die wichtigste Angabe ist hierbei der Aktuelle Ertrag, der oben angezeigt wird. Wenn dort ein Minusbetrag angezeigt wird, verlieren Sie jetzt gerade Geld und die Wahrscheinlichkeit, daß Sie etwas ändern müssen, ist sehr groß.

Einnahmequellen

Wie man einen einladenden Park baut und unterhält, in dem es beliebte Attraktionen gibt und die Gäste vergnügt sind, wurde bereits abgehandelt. Was jedoch noch nicht besprochen wurde, abgesehen von Randbemerkungen und Andeutungen, ist die Vorgehensweise, mit der erreicht wird, daß jede Attraktion profitabel ist. Dazu benötigen Sie erst einmal Informationen, welche Ihrer Attraktionen etwas einbringen, welche nicht und aus welchem Grund.

Um die Finanzlage Ihres Parks anhand der einzelnen Attraktionen zu untersuchen:

- Klicken Sie auf eine Attraktion, damit das dazugehörige Fenster Attraktion geöffnet wird.



In diesem Fenster wählen Sie Umsatz und Kosten, worauf eine Aufschlüsselung der Daten für diese Attraktion gezeigt wird.

Wenn Sie eine Zusammenfassung für alle Bahnen und Läden sehen möchten:



*Klicken Sie auf den Button **Attraktions-Info** (in der **Werkzeugleiste**).*

- In dem sich öffnenden Fenster öffnen Sie mit Hilfe des kleinen Pfeil-Buttons die Optionsliste der **Kategorien**.
- Wählen Sie in dieser Liste **Ertrag**
- Klicken Sie auf den Button **Sortieren** daneben. Die Attraktion, die am wenigsten einbringt, finden Sie am Ende der Liste.

Wenn Sie erst einmal die Schwachpunkte kennen, an denen Sie eingreifen müssen, sollten Sie versuchen, auf die gleiche Weise herauszufinden, woran es liegt und welche Veränderungen durchgeführt werden müssen. Prüfen Sie, wie beliebt die einzelnen Attraktionen sind, stellen Sie den Grad der Zufriedenheit der Gäste fest und untersuchen Sie, was die Besucher über die problematischen Anlagen denken.

Es kann wirklich viel schief gehen, aber erfreulicherweise können Sie die meisten denkbaren Schwachstellen auf irgendeine Weise beeinflussen. Natürlich gibt es auch im Parkgeschäft - wie in allen Lebensbereichen - kein Patentrezept und keine Garantie für den Erfolg. Aber es gibt ein paar zuverlässige, allgemeingültige Strategien.

- Wenn sich die Fahrgäste beschwerten, daß die Attraktion ihr Geld nicht wert seien oder daß sie sich die Fahrt darauf nicht leisten können (oder einfach nicht so viel zahlen wollen), sollten Sie eine Preissenkung in Betracht ziehen.
 - Jede Menge Fahrgäste und trotzdem kein Gewinn? Vielleicht sollten Sie den Preis erhöhen.
 - Wenn eine Attraktion ziemlich alt und oft reparaturbedürftig ist, könnten Sie den Zeitraum zwischen zwei Inspektionen verkürzen und mal über einen Abriß und Bau einer neuen Anlage nachdenken.

- Vielleicht ist die Wartezeit bei einer Attraktion zu lang. Überprüfen Sie die Betriebsdaten (Anzahl der Züge, Wagen pro Zug, Aufenthaltszeit usw.). Sorgen Sie für einen rationalen Betriebsrhythmus der Attraktionen, damit die Warteschlangen schneller abgebaut werden können. Wenn das nicht der Grund des Übels war, könnten Sie auch den Wartebereich vergrößern und den Preis heraufsetzen (so daß sich weniger Leute anstellen).
- Falls der Preis einer älteren Attraktion sehr niedrig ist und trotzdem niemand damit fahren möchte, hat diese Anlage wahrscheinlich Ihren Reiz verloren. Da hilft nur eine Marketing-Kampagne oder der Abriß.
- Ihre brandneue Attraktion zieht keine Kundschaft an, und keiner der Parkbesucher denkt an sie. Was stimmt nicht? Es ist möglich, daß die Besucher die Attraktion nicht finden oder nicht dorthin gelangen können. Werfen Sie einen Blick auf Ihr Fußwegsystem und sorgen Sie dafür, daß der Eingang auf jeden Fall erreicht werden kann. Danach überzeugen Sie sich, daß die Attraktion geöffnet ist.

Sie benötigen Geld?

Wenn Sie zusätzliches Geld brauchen, können Sie oftmals (nicht immer - die Bank hat auch ihre Bestimmungen) den Darlehensbetrag heraufsetzen lassen. Das geht so:



*Klicken Sie auf den Button **Geschäftsbericht**, damit das Fenster **Finanzielle Situation** geöffnet wird.*



Ihr Darlehen wird unten im Standardfenster angezeigt (dem ersten Register). Klicken Sie auf den nach oben weisenden Pfeil neben dem Betrag, um mehr Geld zu leihen - pro Klick gibt es einen Tausender mehr.

Manche Parkmanager haben kein gutes Gefühl bei der Vorstellung, der Bank etwas zu schulden (man denke nur an die monatlichen Zinszahlungen). Sie können jederzeit, wenn Sie genug Bargeld haben, einen Teil des geliehenen Betrages zurückzahlen. Gehen Sie dabei genau so vor wie oben, aber verwenden Sie statt dessen den Abwärtspfeil. Der entsprechende Tilgungsbetrag wird von Ihrem Betriebskapital abgezogen.

Letzte Rettung

Ihr Geld ist verbraucht und die Bank will Ihnen nichts mehr geben. Das Monatsende steht bevor und Sie können nicht einmal die Gehälter zahlen. Was ist zu tun?

- Abwarten. Sie können eine Zeitlang rote Zahlen schreiben (und sind im Minus) und Ihr Park läuft trotzdem weiter. So lange Ihre Attraktionen Geld einbringen, dürften Sie dadurch letztendlich wieder aus den Miesen herauskommen. (Wenn nicht, sollten Sie tatsächlich etwas ändern!)
- Lassen Sie Attraktionen demontieren, besonders die weniger profitablen. Dadurch erhalten Sie sofort Geld, auch wenn es nicht so viel ist, wie Sie vielleicht erwarten. Des weiteren brauchen Sie sich nicht mehr um die abgebauten Attraktionen sorgen und auch nicht darum, welchen Langzeitertrag diese Anlage eventuell erbracht hätte.
- Entfernen Sie Fußwege. Dies ist nicht besonders lohnend, da nur ein paar Mark dabei herauskommen, aber die meisten Parks haben Fußwege, ohne die sie genauso gut klarkommen.
- Erhöhen Sie Preise. Das bringt schnell Ergebnisse, könnte allerdings auch ihre Besucher verstimmen. Von allen genannten Möglichkeiten ist diese jedoch insgesamt gesehen wahrscheinlich die sicherste.

Marketing

Mundpropaganda ist die beste Werbung (werden Sie gehört haben) und eine hohe Parkbewertung zieht sicherlich Besucher an Ihr Eingangstor. Doch ein guter Ruf ist nicht das einzige Standbein des Marketing - Sie sollten jedes Hilfsmittel intensiv nutzen, das Ihnen für Public Relations zur Verfügung steht.



*Zu Anfang klicken Sie auf den Button **Geschäftsbericht**, damit das Fenster **Finanzielle Situation** geöffnet wird.*



*Als nächstes wählen Sie das Register **Marketing**.*

Über diese Anzeige können Sie professionell ausgearbeitete Werbekampagnen führen, die zum Ziel haben, mehr Besucher in Ihren Park zu ziehen. Dazu ist es erforderlich, daß Sie:

- Eine Kampagne auswählen.
- Wenn nötig, wählen Sie aus, für welche Ihrer Attraktionen die Kampagne durchgeführt werden soll.
- Verwenden Sie die kleinen Pfeilsymbole, um die Zeitdauer festzulegen, während der das Marketing laufen soll. Die Marketing-Agentur rechnet wochenweise ab - passen Sie also auf, daß die Honorare nicht ins Unermeßliche steigen.
- Klicken Sie auf den Button **Diese Marketing-Kampagne beginnen**, der sich unten auf der Anzeige befindet.

Man erwartet sich von den verschiedenen Kampagnen bestimmte Effekte:

Mit Gutscheinen für freien Eintritt in den Park können Besucher in den Park, ohne ein Eintrittsgeld bezahlen zu müssen. Auf den ersten Blick ist es kein besonderer Vorteil, wenn Sie keinen Eintritt verlangen und erscheint für Sie ohne Wert. Sie nehmen den Besuchern mit Gutscheinen zwar kein Eintrittsgeld ab, aber wenn sie erst einmal im Park drin sind, sind gerade diese Leute etwas mehr bereit, für die Attraktionen zu zahlen,.

Gutscheine für Freifahrten auf einer bestimmten Attraktion locken Besucher an, weil sie für eine Ihrer Attraktionen nichts bezahlen müssen (Sie wählen aus, welche). Sie büßen etwas Umsatz ein, weil einige Gäste für die Fahrt nicht zahlen, doch Sie können sicher sein, daß Sie den Verlust ausgleichen können (vielleicht sogar mehrfach) - über erhöhte Eintrittspreise in den Park und das Geld, das die Besucher vermutlich sonst noch ausgeben. Auf diese Weise können Sie wirkungsvoll die Beliebtheit einer bestimmten Attraktion steigern oder aus einer älteren, weniger einträglichen Anlage noch einen Nutzen ziehen.

Gutscheine für halben Eintrittspreis haben einen ähnlichen Effekt wie die Gutscheine für freien Eintritt, außer daß sie immerhin etwas einbringen. (Die weniger ehrenwerten Parkmanager erhöhen dann die Eintrittspreise, um den Verlust auszugleichen.)

Gutscheine für kostenlose Speisen oder Getränke haben fast die gleiche Wirkung wie Gutscheine für Freifahrten. Einrichtungen für Essen und Trinken gehören in vielen Parks zu den Hauptumsatzträgern. Immerhin müssen Ihre Gäste irgendwann essen, und Ihre Imbiß- und Getränkestände sind die einzigen Nahrungsquellen im Park.

Werbung für den Park ist - zwar wesentlich teurer ist als jede Gutscheinkampagne - aber auch viel wirksamer, um Kundschaft anzuziehen. Ihre Marketing-Agentur tüftelt eine Werbekampagne für die Medien aus (auf deren Sachverstand können Sie sich verlassen), die so lange läuft, wie Sie möchten. Bezogen auf entgangenen Umsatz kostet Sie das überhaupt nichts, denn Sie bieten ja nichts unentgeltlich an.

Werbung für eine Attraktion ist besonders gut, wenn Sie für etwas vollkommen Neues Reklame machen. Eine solche Kampagne lenkt die allgemeine Aufmerksamkeit auf eine Attraktion. Wenn Sie clever sind, werben Sie für einen „Aufmacher“, eine Anlage mit deftigen Fahrpreisen, die Sie in den hinteren Bereich des Parks platziert haben (damit die Besucher auf dem Weg dorthin an allen anderen verführerischen Attraktionen vorbeikommen). Wie eine Werbung für den ganzen Park, ist auch dies einer der teureren Werbefeldzüge, doch Sie büßen keinen Umsatz ein und das Zusatzgeschäft dürfte die Werbungskosten weit übersteigen.

Marketingtheorien

Sie können die Kampagnen beliebig miteinander kombinieren und sogar alle gleichzeitig einsetzen. Es liegt allein in Ihrer Hand, wie Sie Ihr Geld einsetzen. Von mancher Seite wird behauptet, daß Sättigung die wirkungsvollste Taktik sei: Überschütte die Öffentlichkeit auf allen Kanälen mit deiner Werbung, bis sie keinen Atemzug mehr machen, ohne an deinen Park zu denken. Andere Experten empfehlen, man solle besser zu viele Überschneidungen vermeiden, um nicht mit sich selbst zu konkurrieren, wodurch schließlich die eigene Message zunichte gemacht würde, denn die Leute seien nicht aufmerksam genug. Welche Theorie Ihnen auch mehr zusagt - denken Sie daran, daß das Geld zur Weiterentwicklung Ihres Parks gedacht ist. Seien Sie weise.

Unannehmlichkeiten

Einige Probleme passen nicht so einfach in Schubladen. Dafür finden Sie in diesem kleinen Abschnitt alles darüber; es ist ein Sammelsurium von Aufgaben, denen Sie als Geschäftsführer über kurz oder lang gegenüber stehen werden - auch darauf sollten Sie vorbereitet sein.

Defekte Anlagen

Alte Fahrgeschäfte, Attraktionen mit großer Materialbeanspruchung und solche Anlagen, die nicht oft genug gewartet werden, neigen zu Ausfällen. Noch schlimmer ist es natürlich, wenn ein Unfall mit Fahrgästen passiert. Das ist eine Katastrophe, denn dabei könnte jemand zu Tode kommen. Sicher möchten Sie einen solchen Zwischenfall verhindern. Die einzige Vorbeugung sind regelmäßig eingeplante Inspektionen an jeder Attraktion, besonders an den gefährlicheren. Um den festgelegten Wartungsplan einzuhalten, müssen Sie genügend Mechaniker eingestellt haben.

Bitte beachten

Manche Attraktionen - der Irrgarten ist ein gutes Beispiel - können nicht kaputt gehen.

Ausfälle sind ziemlich unwahrscheinlich an gemäßigten Attraktionen, wie dem Karussell.

Allgemein gilt: wenn etwas kaputt geht, ist es vermutlich eine Achterbahn.

Mal angenommen, daß Sie alles Erdenkliche getan haben, um Verletzungen zu vermeiden, so gibt es immer noch ein Restrisiko, daß eine Attraktion zusammenbricht, sozusagen als Beispiel für die Ausnahme von der Regel. Sie können die Opfer oder ihre Familien nicht entschädigen, aber Sie können die Anlage reparieren. Doppelklicken Sie auf die rote Anzeige im Fenster **Attraktion**, um die Anlage abzuschalten und klicken dann auf die grüne Anzeige. Wenn ein Zusammenstoß das einzige Problem war, wird die Attraktion sofort wieder geöffnet. Wenn es außerdem einen Defekt gab, wird ein Reparaturmann über Funk gerufen, der den Fehler dann beheben wird. Wenn er fertig ist, öffnet die Attraktion wie gewohnt.

Neben dem tragischen Verlust und der Trauer der Angehörigen dürfen jedoch auch Ihre laufenden Einnahmen nicht außer Acht gelassen werden. Sie haben in diese Attraktion eine Menge Geld investiert, doch auch wenn sie repariert, inspiziert und neu gestrichen ist, haftet ihr ein Makel an. Jeder, der Ihren Park jetzt besucht, hat von dem Unglück gehört und niemand ist bereit, mit dieser Attraktion zu fahren. Was kann man da noch tun?

Sie haben zwei Möglichkeiten: Sie beenden das Verlustgeschäft und reißen die Anlage ab oder Sie warten. Die Allgemeinheit hat nur ein kurzes Gedächtnis. Sogar eine unsägliche Tragödie, bei der Hunderte von Besuchern betroffen waren, wird irgendwann vergessen sein. Natürlich werden kleinere Zwischenfälle schneller von der Zeit überholt, das Warten könnte aber einige Monate dauern. Es ist vielleicht eine der weniger schönen Seiten der menschlichen Natur, die in diesem Fall aber zu Ihren Gunsten arbeitet. Wenn es Ihnen besser gefällt, können Sie die Attraktion auch umbenennen.

Kein Platz mehr

Wenn Sie wieder mal eine neue Attraktion bauen oder eine vorhandene erweitern wollen, müssen Sie erst einmal einen passenden Platz dafür finden. Was machen Sie aber, wenn Sie eine Attraktion nicht in das dafür vorgesehene Gelände einpassen können? Und schlimmer noch, was können Sie tun, wenn Ihr ganzes Parkgelände bereits gerammelt voll ist? Unter der Voraussetzung, daß Sie im Moment keinen anderen Standort für diese bestimmte Attraktion wählen wollen, haben Sie zwei Wahlmöglichkeiten, von denen - je nach Situation - entweder die eine oder die andere besser paßt.

Den Park vergrößern

Wenn Sie außerhalb des Parks bauen möchten, werden Sie sehr wahrscheinlich am liebsten einfach einige Parzellen des umgebenden Geländes kaufen wollen, damit Sie nur die Grenze neu abstecken müssen. Auf diese Weise stellen Sie unter anderem sicher, daß Sie auf dem neu erworbenen Stück Land auch Fußwege bauen und gestalterische Elemente hinzufügen können (was bei dem Erwerb von Baurechten nicht gestattet ist).

Um ein Gelände außerhalb Ihres Parks zu kaufen:



Klicken Sie auf den Button **Parkstatus** oder auf den Parkeingang, damit das Fenster **Park** geöffnet wird.



Wählen Sie in diesem Fenster den Button **Land kaufen**.



Damit Sie eine bessere Übersicht haben, verwenden Sie den Button **Verkleinern**. Jede Parzelle Land (ein einzelnes Quadrat), die zum Verkauf steht, ist mit einem kleinen Schild versehen, auf dem „Zu verkaufen“ steht.



Klicken Sie auf beliebige Parzellen, um das Land sofort zu kaufen.



Wenn Sie fertig sind, klicken Sie noch einmal auf den Button (oder schließen Sie einfach das Fenster **Park**), damit die Schilder entfernt werden und Sie weitermachen können.

Baurechte erwerben

Dies ist die etwas kompliziertere der beiden Varianten, und sie wird sicherlich auch seltener genutzt. Aber Sie können in gewisse Situationen geraten, wenn Sie eine Attraktion aufbauen, besonders wenn es eine individuell geplante Achterbahn ist. Stellen Sie sich vor, Sie sind fröhlich am Planen und stellen auf einmal fest, daß Sie die Konstruktion in eine Ecke gebaut haben und die Strecke nur weiterbauen können, wenn Sie durch einen Überbau oder eine unterirdische Anlage in Gelände vordringen, das dem Park nicht gehört. Beachten Sie bitte, daß es hier nicht um ein Vordringen auf Gelände außerhalb des Parks geht, sondern nur über (in der Luft) oder unter (unter der Oberfläche) fremdes Anwesen. In dieser Situation kommen Baurechte ins Spiel.

Bei **RollerCoaster Tycoon** bedeutet der Besitz von „Baurechten“ für ein Stück Land, daß man dieses Grundstück nicht besitzt, aber die Erlaubnis hat, Parkattraktionen zu bauen, die unter dieses Land führen oder darüber ragen. Wozu ist das gut? Warum kauft man dieses Land nicht einfach? Nun, es gibt verschiedene Gründe, doch einer davon ist besonders ausschlaggebend, daß Sie eher Baurechte erwerben werden, anstatt das Land zu kaufen: das in Frage kommende Gelände ist nicht zu verkaufen.

Sie stehen vielleicht vor dem Problem, daß Ihr Park von Land umgeben ist, daß Sie nicht besitzen können: eine öffentliche Straße zum Beispiel. Wenn es auf der anderen Seite der Straße Land zu kaufen gibt und Sie gern dieses Land kaufen und nutzen möchten, haben Sie keine andere Wahl, als für das Stück mit der Straße ein Baurecht zu erwerben. Danach können Sie Fußgängerbrücken und Tunnel bauen und sogar Teile von Attraktionen diese Straße überragen oder unterhöhlen lassen. Diese Methode kommt immer dann zum Tragen, wenn Sie Eigentümer von zwei Grundstücken sind, zwischen denen eine Parzelle liegt, die Sie nicht kaufen können.

So erlangen Sie die Rechte, ober- oder unterhalb eines Geländes außerhalb Ihres Parks zu bauen:



Klicken Sie auf den Button **Parkstatus** oder auf den Parkeingang, damit das Fenster **Park** geöffnet wird.



Wählen Sie in diesem Fenster den Button **Baurechte**.



Um die Umgebung besser betrachten zu können, verwenden Sie den Button **Vergrößern**. Jede Landparzelle (einzelne Quadrate), für die Baurechte vergeben werden, ist mit einem kleinen Schild „Zu verkaufen“ gekennzeichnet.



Klicken Sie auf eine beliebige Parzelle, um die Baurechte dafür zu erwerben.



Wenn Sie fertig sind, klicken Sie wieder auf diesen Button (oder schließen Sie einfach das Fenster **Park**). Die Schilder werden entfernt, und Sie können Ihre Attraktion weiterbauen.

Zwei Weisheiten

Wenn Sie Land oder Baurechte erwerben, gibt es zwei Empfehlungen, die jeder clevere Parkmanager vorrangig beherzigen wird. Mißachten Sie sie auf eigenes Risiko.

- Achten Sie auf Ihr Kapital. Land ist teuer, und wenn Sie anfangen, Parzellen zu kaufen, ist Ihr Geld vielleicht schneller weg, als Sie sich vorstellen können.
- Wenn möglich, kaufen Sie nur Grundstücke gleich neben Ihrem Zaun. Das heißt: kaufen Sie kein Gelände, das nicht direkt an Ihr eigenes Land angrenzt. Warum nicht? Tja, wenn Ihr Geld verbraucht ist, nachdem Sie einen solchen Kauf getätigt haben, ist Gelände, das Sie nicht erreichen können, für Sie nutzlos, bis auch das Zwischenstück Ihnen gehört.

EINEN BESSEREN PARK BAUEN

In diesem Handbuch finden Sie immer wieder kleine Hinweise und Tips, die Ihnen zeigen, wie Sie Ihren Park verbessern können, doch eine der drei wirksamsten Möglichkeiten, die Sie nutzen können, wurde bisher noch nicht angesprochen. Keine der Maßnahmen ist unbedingt notwendig, um einen erfolgreichen Park zu schaffen, doch alle können sehr hilfreich dabei sein, besonders in den etwas schwierigeren Szenarien. Sie zu ignorieren, würde Ihnen die Arbeit nur erschweren und das wollen Sie sicher nicht, oder?

Unterhalter

Wenn Sie jemals in einem Vergnügungspark waren, sind Ihnen bestimmt Riesentiere auf zwei Beinen begegnet. Das sind natürlich Angestellte des Park in Kostümen, professionelle Unterhalter. Diese unermüdblichen Geschöpfe wandern in warmen, dicken Tierkostümen durch den Park und verbreiten Frohsinn und erfreuen die Besucher.

Selbstverständlich kann auch Ihr Park ein paar dieser lustigen Figuren mit den riesigen Köpfen engagieren. Und das geht so:



Klicken Sie auf den Button **Personal**, um das Fenster **Personal** zu öffnen.



Wählen das Register **Entertainer**.

- Klicken Sie auf den Button **Entertainer einstellen**, um je einen umherziehenden Unterhaltungskünstler zu verpflichten.

Für jeden Entertainer, den Sie einstellen, erscheint ein Fenster **Angestellter**. Über die Einstellmöglichkeiten in diesem Fenster, legen Sie die Aufgaben dieses Angestellten fest.



Über das Register **Anweisung** stellen Sie den Unterhalter mit einem Tierkostüm Ihrer Wahl aus. Es ist ratsam, verschiedene Figuren durch den Park laufen zu lassen; wenn alle gleich aussehen, vermindert sich der positive Eindruck auf die Besucher.



Um festzulegen, wo der Unterhalter seinen Rundgang beginnen soll, verwenden Sie den Button mit dem **Greifer**. Führen Sie den Mauszeiger auf das Gelände, platzieren Sie den Entertainer (der am Greifer hängt) direkt auf einen der Wege und klicken dann, um ihn abzusetzen.



Falls Sie dieses gemütliche Riesentier nur in einem bestimmten Bereich einsetzen möchten, verwenden Sie den Button **Arbeitsbereich**. Wenn dieser Button gedrückt ist, können Sie auf das Gelände klicken und ein Gebiet markieren (in voreingestellten Blöcken), in dem sich der Entertainer aufhalten soll. Unterhalter verlassen die Fußwege nur äußerst selten.

Eine letzte Anmerkung noch: auch einen Unterhalter müssen Sie für seine Zeit und Mühe bezahlen. Jeder von ihnen erhält ein bestimmtes Monatsgehalt. Die Gehaltszahlungen für Ihre Angestellten gehören zu den laufenden Betriebskosten Ihres Parks. Bei Fälligkeit werden Sie nicht extra daran erinnert. Als umsichtiger Parkmanager achten Sie auf Ihre Finanzlage und kennen die Zahltag.

Landschaftsgestaltung

Sie können einen Park auf das Gelände bauen, so wie Sie es vorfinden - um vorhandene Wasserflächen herum und Bäume und Landschaft so belassen, wie sie die Natur im Laufe der Zeit ausgebildet hat. Auch auf diese Weise könnten Sie einen erfolgreichen Park erschaffen. Es sind schon merkwürdigere Dinge passiert. Sie werden jedoch feststellen, daß sich Ihre Arbeit wesentlich einfacher gestaltet, wenn Sie den Boden und die darauf vorhandene Flora eher als Rohmaterial betrachten, das nach Ihren Vorstellungen geformt und bearbeitet werden kann. In fast allen Fällen können Sie bei **RollerCoaster Tycoon** die Umgebung verändern - besser, Sie tun es auch.

Zur Landschaftsgestaltung gehört nicht nur das Anpflanzen dekorativer Gewächse, Blumenbeete, Sträucher, Bäume und ähnlichem, sondern auch die Veränderung des Geländes und der Gewässer. Manchmal brauchen Sie einfach flaches Land, einen See oder sogar Hügel. Vielleicht glauben Sie, daß eine riesiges Loch im Boden genau zu der Atmosphäre passen würde, die Sie Ihrem Park geben möchten. Egal, was nötig ist - mit den bereitstehenden Werkzeugen zur Landschaftsgestaltung werden Sie es schon hinkriegen.

Den Boden verändern

Mit einem Parkgelände übernehmen Sie automatisch die Bodenformationen, die Natur und Zeit gebildet haben: Hügel, Teiche, Klippen usw. Nur in ganz seltenen Fällen wird die Landschaft wie geschaffen für Ihre Absichten sein. Alles, was Sie vorfinden, können Sie zu Ihrem Vorteil nutzen, besonders wenn Sie einfallreich sind, doch irgendwann kommt der Zeitpunkt, an dem Sie sich zu grundlegenden Veränderungen durchringen.

Ein Gelände zu verändern ist ein kostspieliger Vorgang, warum sollte man es also tun? Der einleuchtendste Grund dafür ist, daß es nötig ist. Es ist wesentlich kostengünstiger, die Mehrzahl der Attraktionen und Fußwege auf ebener Erde zu bauen. Es ist auch einfacher. Wenn es in Ihrem Park nicht ausreichend flaches Gelände gibt, werden Sie vielleicht beschließen, selbst etwas zu formen. Der zweite, viel interessantere Gedanke ist, den Nervenkitzel und das Erscheinungsbild Ihrer Attraktionen zu verbessern. Die folgenden Beispiele erklären die Wirkung dieses Konzepts:

- 1) Was ist leichter zu finden und aufregender zu fahren: ein Riesenrad in einem Tal oder auf der Kuppe eines Hügels?
- 2) Wenn Sie mit einem Go-Kart fahren - schlägt Ihr Herz schneller, wenn Sie zu ebener Erde durch eine Haarnadelkurve rasen oder wenn diese am Rande einer steilen Klippe entlang führt?
- 3) Wenn eine Achterbahn abwärts stürzt - ist es beklemmender, einfach durch die Luft zu brausen oder auf eine schroffe Felswand zu, ehe die Wagen in allerletzter Sekunde scharf abbiegen?

Natürlich werden Sie gelegentlich Geld sparen können und eine Attraktion interessant machen, wenn Sie sie in das vorhandene natürliche Gelände einpassen - leider gibt es solche Zufälle nur selten.

Es stehen Ihnen zwei mächtige Werkzeuge zur Verfügung, um den Boden auf Ihrem Parkgelände zu „bearbeiten“. Mit diesen beiden - Land und Wasser - haben Sie die Macht, die Erde neu zu formen. Achten Sie auf die Ausgaben, denn die Bodenbearbeitung mit diesen Werkzeugen ist ein teures Vergnügen.

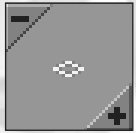


Klicken Sie auf den Button **Land**, damit die Option **Land** aktiviert wird. Sie werden bemerken, daß Ihr Mauszeiger sich in eine Schaufel verwandelt hat. Achten Sie darauf, wie sich die Bodenmarkierung verändert, wenn Sie die Maus bewegen.



Wenn ein ganzes Bodenquadrat markiert ist, können Sie klicken, die Maustaste gedrückt halten und die Maus verschieben, um diese Fläche anzuheben oder abzusenken. Die Fläche erhält dadurch keinerlei Steigung und geneigte Flächen werden auf diese Weise abgeflacht.

Wenn nur eine Ecke oder Seite des Quadrats markiert ist, können Sie klicken, die Maustaste gedrückt halten und die Maus verschieben, um nur dieses Stück anzuheben oder abzusenken. Die Neigung des Quadrates paßt sich der Veränderung an.



Sie können die zu bearbeitende Fläche mit Hilfe der Steuerfelder für den **Wirkungsbereich** vergrößern. Die Buttons in den Ecken verändern den Bereich, und das eingblendete Gitter paßt sich entsprechend an. Sie können keine Ecken angleichen, wenn Sie mit mehr als einem Geländequadrat arbeiten.

Steigung und Neigung

Sie können ein einzelnes Geländequadrat anfassen, es erhöhen oder absenken und das ganze angrenzende Gelände mitziehen. Auf diese Weise erzeugen Sie an- und absteigende Landformationen, die man als Hügel und Täler bezeichnen könnte.

- Wenn die Box **Land** geöffnet ist, klicken Sie auf den **Minus**-Button, um den Arbeitsbereich je eine Stufe kleiner als das normale Geländequadrat zu machen.
- Führen Sie den Mauszeiger über das verkleinerte Quadrat, um es auszuwählen.
- Klicken und ziehen Sie, um das Quadrat anzuheben oder abzusenken.
- So wie Sie die Höhe des mittleren Quadrats verändern, wird das Gelände in der Umgebung mitgezogen.

Beachten Sie bitte, daß Sie, wenn Sie auf diese Art Abhänge gestalten, nicht nur die Höhe des markierten Quadrats anpassen. Bezahlen müssen Sie für die Veränderung des gesamten Geländes, das Sie umformen. Wenn Sie leichtfertig daran gehen, kann das ziemlich teuer werden!

Im Kasten **Land** gibt es zwei weitere Gruppen von Buttons. Mit jedem dieser Buttons schalten Sie etwas ein oder aus, doch für jede Gruppe kann jeweils nur ein Button aktiviert werden. Sie verändern das Aussehen der Bodenformationen, mit der Sie arbeiten. Die von Ihnen gewählte Option wird auf jedes Geländequadrat übertragen, auf das Sie klicken, solange die Box **Land** geöffnet ist. Das heißt, sobald Sie auf ein Stück Land klicken, überziehen Sie es mit der voreingestellten Oberflächentextur, ganz gleich, ob Sie die Bodenhöhe ändern oder nicht.

- Mit der oberen Gruppe stellen Sie das Aussehen der Geländeoberfläche ein.
- Mit der unteren Gruppe stellen Sie das Aussehen der sichtbaren **senkrechten Flächen** an solchen Geländeformationen ein, deren Neigung nicht bis zur normalen Bodenhöhe in der Umgebung hinab reicht.

Wenn keiner dieser Buttons aktiviert ist, behält jedes Gelände, das Sie auswählen bzw. verändern das gleiche Erscheinungsbild wie bisher; es gibt keine Veränderung, außer der Höhenanpassung, die Sie vielleicht vornehmen.

Zusatzinformation

Die Werkzeuge im Fenster **Land** sind sehr mächtig, und wir möchten sie hier wirklich nur kurz anreißen. Weitere Einzelheiten finden Sie im Kapitel **Referenz** unter **Land** im Abschnitt **Die Werkzeugleiste**.

Das Fenster **Wasser (H2O)** sieht dem oberen Teil des Fensters **Land** sehr ähnlich. Es gibt dort ebenfalls Steuerungsfelder für den **Wirkungsbereich**, die auf die gleiche Weise funktionieren. (Die einzige Ausnahme ist, daß es bei der Anlage von Wasserflächen keine Neigung gibt.)

Um eine Wasserfläche zu erstellen oder zu verändern:

- Führen Sie den Mauszeiger über das Gebiet, das bearbeitet werden soll.
- Klicken Sie, halten die Maustaste gedrückt und verschieben die Maus, um den Wasserspiegel anzuheben oder abzusenken. Denken Sie daran, daß ein Gelände nur vom Boden her mit Wasser gefüllt werden kann. Soll der Grund des Gewässers ober- oder unterhalb des normalen Bodenniveaus liegen, müssen Sie zuerst das Gelände erhöhen oder senken.
- Lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie fertig sind.



Wenn Sie Wasser bei geneigtem Gelände einsetzen, werden Sie beobachten, daß das Wasser zuerst den am tiefsten liegenden Bereich des Quadrates füllt und sich dann dem ansteigenden Gelände anpaßt. Diesen Effekt können Sie zu Ihrem Vorteil nutzen, um Ufer an Teichen und Seen natürlich aussehen zu lassen.

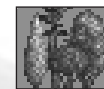
Dekorative Gestaltung

Ein Park, in dem es reichlich Attraktionen, Spazierwege und all die anderen Dinge gibt, über die bereits in diesem Handbuch gesprochen wurde, ist ein guter Park. Die Besucher werden Ihre Freude daran haben. Wenn Sie jedoch einen supertollen Park bauen wollen, müssen Sie noch mehr tun. Sie müssen die ganze Landschaft gestalten mit Bäumen, Hecken, Gebüsch, Mauern, Beleuchtung und vielem mehr. Diese letzten Handgriffe sind die i-Tüpfelchen und machen aus Ihrem Park einen wunderschönen Ort, an dem man viel Spaß hat.

Die Wirkung der Umgebung sollten Sie nicht unterschätzen. Hier ein Beispiel: ein mit schattenspendenden Bäumen gesäumter Weg ist an einem heißen Sommertag wesentlich angenehmer als ein in der prallen Sonne aufgeheiztes Stück Asphalt. Denken Sie auch an den Überraschungseffekt, den strategisch günstig platzierte Gegenstände für Ihre Attraktionen erzeugen können. Sie können den Nervenkitzel während einer Fahrt drastisch steigern, wenn Sie gezielt in unmittelbarer Nähe der Strecke Bäume pflanzen.

So gestalten Sie die Landschaft:

Klicken Sie auf den Button **Landschaft** in der **Werkzeugleiste**, damit das Fenster **Landschaft & Gartengestaltung** geöffnet wird. Es enthält alles Nötige, um die Parklandschaft zu gestalten. Jedes Register in diesem Fenster steht für einen anderen Bereich der Landschaftsgestaltung. Durch Forschung können sogar ganz neue Bereiche entstehen!



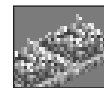
Verwenden Sie dieses Register, um **Bäume** der verschiedensten Art hinzuzufügen.

Auf dieser Seite gibt es **Sträucher & Büsche**, einschließlich kunstvoll beschnittener Ziersträucher.



Klicken Sie hier, wenn Sie **Tropische Pflanzen** wie Palmen, Kakteen und ähnliches benötigen.

Vorgefertigte eckige **Blumenbeete** gibt es in einer Vielzahl von Farben.



Dinge am Wegrand enthält notwendige Gegenstände, wie Bänke, Mülleimer und Laternen. Diese sind für einen funktionierenden Parkbetrieb, für Sauberkeit und das Wohlbefinden der Gäste unerlässlich. Zubehör kann nur auf Fußwegen aufgestellt werden, Bänke nur auf ebenen Flächen.



Mauern, Zäune und Hecken gehören in die Kategorie **Begrenzungen**. Damit können Sie stilvolle und dekorative Begrenzungen bauen, um Fußwege und Gartenanlagen abzugrenzen.



Statuen enthält viele verschiedene Statuen und Springbrunnen. Sie mögen vielleicht teuer sein, doch sie tragen erheblich zur Schönheit Ihres Parks bei.

- Wenn Sie sich für ein Landschaftsobjekt entschieden haben, klicken Sie einfach auf das entsprechende Bild, damit es in Ihre Landschaft eingefügt werden kann.



Verwenden Sie den Button **Drehen**, um das Objekt genau nach Ihren Vorstellungen auszurichten. Beachten Sie bitte, daß manche Dinge nicht gedreht werden können, weil es entweder keine Notwendigkeit oder keine Wahl gibt - zum Beispiel Zäune oder Dinge am Wegrand.

- Führen Sie den Mauszeiger an die Stelle, an der der Gegenstand erscheinen soll. Sie werden bemerken, daß der Cursor, sobald er sich außerhalb des Fensters **Landschaft** befindet, Ihnen zeigt, was für ein Objekt Sie ausgewählt haben. Wenn Sie zum Beispiel Bäume pflanzen, zeigt der Cursor ein Baumsymbol. Außerdem wird Ihnen auf dem Gelände markiert, welchen Platzbedarf das gewählte Objekt hat. Die meisten Gegenstände benötigen ein oder mehrere ganze Quadrate. Kleine Dinge jedoch (wie manche Büsche) brauchen nur ein Viertel eines Geländequadrates und Begrenzungen (Zäune und ähnliches) belegen nur den Rand eines Geländequadrates.
- Klicken Sie, wenn Sie die richtige Stelle gefunden haben - das Landschaftsobjekt wird dann hinzugefügt. Die anfallenden Kosten werden von Ihrem Vermögen abgezogen.

Wenn Sie einen Gegenstand wieder entfernen möchten, sollten Sie sich in einem Bau-Modus befinden (ein beliebiges Fenster ist geöffnet, von dem aus Sie etwas bauen können), führen Sie den Cursor auf den Gegenstand, überprüfen Sie im **Nachrichtenfeld**, ob die Position stimmt und klicken Sie rechts. Gebühren oder Erstattungen werden augenblicklich mit ihrem Vermögen verrechnet.

Forschung

Wie schon mehrfach erwähnt, sind Neuerungen und Vielfältigkeit ausgesprochen wichtig für einen anhaltenden Erfolg Ihres Parks. Wenn Sie mit einem Szenario beginnen, mögen Ihnen die Wahlmöglichkeiten hinsichtlich Attraktionen und anderen Dingen sehr eingeschränkt vorkommen. Das sind sie auch. Zu Beginn geben wir Ihnen nur das Allernötigste mit auf den Weg. Um neue Formen der Unterhaltung herauszufinden, müssen Sie Forschung betreiben.

Ein Forschungs- & Entwicklungsteam (F&E) steht zu Ihrer Verfügung, in dem erfahrene Designer, Ingenieure und ein paar Sicherheitsexperten zusammenarbeiten. Diese hochqualifizierten Leute werden nicht nur vollkommen neue Attraktionen erfinden, sondern auch Verbesserungen für bereits vorhandene Anlagen, neue Formen der Landschaftsgestaltung zu bestimmten Themen und neue Läden und Stände für die Annehmlichkeiten Ihrer Besucher. Mit den Ergebnissen der Forschung können Sie Ihren Park allmählich aufwerten, hinsichtlich Innovation und Vielfalt ein hohes Niveau halten und Besucher in größeren Zahlen anziehen.

Der einzige Haken daran ist, daß Sie jeden Monat für die Forschungstätigkeit bezahlen müssen. Schauen wir mal, wie Sie die Forschungsabteilung kontrollieren können.



Klicken Sie auf den Button **Forschung** in der **Werkzeugleiste**, damit das Fenster **Forschung & Entwicklung** geöffnet wird. Sie sehen dann die Anzeige **Aktueller Stand der Forschung**, wo Sie erfahren, an welcher Entwicklung das F&E-Team gerade arbeitet und wann sie vermutlich damit fertig sein werden. Darunter finden Sie eine Übersicht über die bisherigen Errungenschaften (wenn es welche gibt). Diese Anzeige dient nur der Information.



Wählen Sie **Finanzierung der Forschung**, um Ihre Bemühungen bei Neuentwicklungen in die Hand zu nehmen.

- Die Einstellungen bei Finanzierung der Forschung besagen, in welcher Höhe Sie die Forscher unterstützen möchten. Je mehr Sie zahlen, desto schneller gibt es Ergebnisse.
- Darunter finden Sie die Forschungs-Prioritäten. Klicken Sie auf eine dieser Kategorien, um zu sehen, ob Ihr Team sich bereits darum kümmert. (In welcher Richtung geforscht wird, erkennen Sie an einem Häkchen.) Wenn die F&E-Leute eine Arbeit beendet haben und sich Gedanken über ein neues Projekt machen, werden sie nur in den Bereichen etwas unternehmen, die Sie ihnen zugeteilt haben. Beachten Sie bitte, daß die Forschungsarbeiten ohne eine ausgewählte Kategorie nicht weitergehen, Sie aber immer noch dafür zahlen.

Grenzen der Forschung

Wenn eine bestimmte Forschungskategorie nicht aktiviert (grau) ist, bedeutet es, daß es in dieser Richtung keine weiteren Entwicklungen gibt. Ihr Expertenteam hat alle Möglichkeiten in diesem Bereich ausgeschöpft.

In jedem Szenario sind die Zukunftsaussichten für Forschung und Entwicklung unterschiedlich. Sie können nicht alle möglichen Gegenstände und Verbesserungen überall erreichen. Ihre Forscher werden Ihnen mitteilen, was nicht entwickelt werden kann und was möglich ist und es dann für Sie erfinden.

Wenn Ihr F&E-Team erfolgreich ist, macht Sie eine Mitteilung im **Nachrichtenfeld** darauf aufmerksam. Sie können die Neuentwicklung sofort einsetzen (vorausgesetzt, Sie haben Platz und Geld dafür). Beachten Sie bitte, daß Sie Verbesserungen an einer vorhandenen Attraktion nur durchführen können, wenn Sie diese zuerst schließen.

Preise

Wenn Ihr Park mit der Zeit gut läuft, haben Sie bereits viel Arbeit geleistet. Die Befriedigung über eine gute Arbeit ist natürlich selbst schon eine Belohnung, aber Sie könnten auch noch andere erhalten. Einige nationale Organisationen beobachten Parks wie den Ihren mit Argusaugen und vergeben jedes Jahr Preise für eine Reihe Kategorien. Es gibt zum Beispiel anerkannte Preise für den Saubersten Park des Landes, für den sichersten und den mit dem besten Gegenwert fürs Geld, um nur einige zu nennen.

Sie erhalten über jeden verliehenen Preis eine Mitteilung im **Nachrichtenfeld**. Die Preise können Sie (eine Zeitlang) unter **Preise** im Fenster **Park** ansehen. Immer wenn Ihnen danach ist, können Sie hier aus dem Beweis Ihrer Brillanz neue Kraft schöpfen.

EINE INDIVIDUELLE ATTRAKTION BAUEN

Die Standardanlagen der Attraktionen mit Streckenführung sind für den Anfang gut genug, doch Sie werden schnell an einen Punkt gelangen, an dem Sie Ihre eigene aufregende Attraktion entwerfen und konstruieren wollen. Tatsächlich müssen Sie alle Transportstrecken selbst entwerfen; es ist anzunehmen, daß Sie diese Informationen bereits für Ihren allerersten Park benötigen. Der Vorgang ist nicht ganz so kompliziert, wie Sie vielleicht denken - also fangen wir gleich an. (Jenen unter Ihnen, die den Bildschirmlehrgang mitgemacht haben, wird das meiste recht bekannt vorkommen.)

Was steckt hinter dem Namen?

Bitte beachten Sie, daß im ganzen folgenden Abschnitt die Angabe 'Strecke' stets eine Konstruktion bezeichnet, die den Verlauf einer Fahrt bestimmt: Röhre, Schiene, Bootskanal, Oberleitung und alles, was sonst noch eine feste Richtung für eine Fahrt vorgibt.

Die Stationen



Klicken Sie zu allererst auf den Button **Neue Attraktion**.

- Wählen Sie die Art der Attraktion aus und dann die spezielle Attraktion, die Sie bauen möchten.
- Klicken Sie auf den Button **Dies bauen....**
- Bei den meisten Attraktionen, die Sie selbst konstruieren können, erscheint das Fenster **Streckenentwurf auswählen**. Klicken Sie einfach auf den Button **Nach eigenem Entwurf bauen**. (Falls Sie eine Transportmöglichkeit bauen, wird dieser Schritt gleich übersprungen.)
- Das Fenster ***** im Bau** wird geöffnet.

Der Stationsein-/ausstieg ist bereits für den ersten Bauabschnitt markiert. Jede streckenabhängige Attraktion benötigt mindestens eine Station; manche erlauben sogar bis zu vier. An den Stationen steigen Fahrgäste ein und aus. Bei einer fertiggestellten Attraktion gibt es direkt an jeder Station einen Eingang und einen Ausgang. Die Station zuerst zu bauen, ist nicht zwingend, aber es bietet sich für die weitere Planung an.

- Führen Sie den Mauszeiger auf das Gelände. Der Cursor entspricht einem markierten Quadrat mit einem gelben Pfeil darin. Das Kästchen zeigt an, wo das erste Teilstück der Station gebaut werden soll und der Pfeil gibt an, in welche Richtung die Fahrt beginnen soll und in welche Richtung der Bau weitergeht.



Um die Ausrichtung des Pfeils zu ändern (in Vierteldrehungen), verwenden Sie den Button **Drehen** im Fenster ***** im Bau** (nicht den in der **Werkzeugleiste**). Wenn nicht anders angegeben, befinden sich alle Buttons, die Sie während des Bauvorgangs benötigen auch in diesem Fenster.

- Wenn Sie mit Position und Ausrichtung zufrieden sind, klicken Sie auf den Button **Dies hinzufügen**. Achten Sie auf den Preis, den Sie für den Bau dieses Streckenstücks bezahlen müssen. Der erste Abschnitt ist jetzt gebaut und an der vermutlich nächsten Position wartet schon das nächste Teil und blinkt.
- Klicken Sie weiter auf **Dies hinzufügen**, bis Sie so viele Teilstücke der Station gebaut haben, wie Sie benötigen.



Wenn Sie einen Streckenabschnitt doch nicht haben wollen, verwenden Sie den Button **Abreißen**, um den Bau wieder rückgängig zu machen.

Einen Abschnitt auswählen

Wenn Sie einen bestimmten Abschnitt der Strecke verändern möchten, dies aber nicht der letzte ist, den Sie gebaut haben, können Sie auch zu diesen Abschnitt gelangen.

- Verwenden Sie die Buttons **Voriger** und **Nächster** (die roten Pfeile), um die Strecke schrittweise durchzuschalten, bis zu dem gewünschten Abschnitt, den Sie ändern wollen.
- Klicken Sie rechts auf einen beliebigen Abschnitt der Strecke, um ihn zu markieren.

Stationsein- und -ausstiege können nur fortlaufend und gerade hintereinander gebaut werden. Die Länge der Station bestimmt auch die Länge der aus einzelnen Fahrzeugen zusammengesetzten Züge, die auf dieser Attraktion fahren werden. Zusätzliche Wagen wären nutzlos, denn die Fahrgäste könnten nicht in sie einsteigen. Für die meisten Attraktionen ist eine Station aus vier bis sechs Abschnitten ausreichend lang.

- Sie können jederzeit während des Bauvorgangs der Strecke eine neue Station bauen (wenn die Attraktion dafür geeignet ist). Klicken Sie einfach auf den Button **Besonderheiten** und wählen **Stationsein-/ausstieg** aus der Liste. Vergessen Sie nicht, daß jede Station einen Ein- und Ausgang (und dem dazugehörigen Wartebereich und Fußweg) braucht.

Die Fahrstrecke

Wenn Ihre erste Station fertiggestellt ist, werden Sie logischerweise damit beginnen, die Streckenabschnitte zu konstruieren. Sie können in beide Richtungen bauen, in Fahrtrichtung oder auch entgegengesetzt, der Ablauf ist gleich. Damit keine Unklarheiten entstehen, gehen wir bei unseren Erläuterungen davon aus, daß Sie in Fahrtrichtung bauen.

Bei jedem Streckenabschnitt müssen Sie ein paar Entscheidungen treffen:



Verwenden Sie einen beliebigen **Kurvenpfeil**, die sich im oberen Bereich des Fensters ***** im Bau** befinden, um die Richtung des nächsten Streckenstücks zu bestimmen. Je nach den Gegebenheiten könnte die Auswahl begrenzt sein. Wenn Sie keine der Standardkurven für Ihre Strecke verwenden möchten, sollten Sie den Button **Besonderheiten** aktivieren, um herauszufinden, ob es dort das Passende für Sie gibt.



Sie legen über einen der Buttons **Steigung/Gefälle** fest, wie schräg der nächste Streckenabschnitt weitergeführt wird. Auch hier könnte die Auswahl abhängig von der Lage eingeschränkt sein.



Wenn Sie die steile Anfangssteigung für eine Attraktion anlegen, werden Sie für die Länge dieser Strecke einen motorgetriebenen Kettenzug benötigen, der die Wagen hinaufzieht, die dann den weiteren Verlauf der Strecke von Schwerkraft getrieben durchfahren. Klicken Sie auf den Button **Kettenzug**, um diesem Streckenabschnitt einen **Kettenzug** hinzuzufügen. Beachten Sie, daß Transportfahrten keine Anstiegsstrecken benötigen und auch nicht haben können und daß Achterbahnen und andere Fahrstrecken auch so konstruiert werden können, daß sie keine Ketten brauchen. Die Option ist nicht immer verfügbar, abhängig von der jeweiligen Situation.

Abschuß

Die meisten Attraktionen, die die Schwerkraft nutzen, benötigen einen Kettenzug, um dem Gefährt den Anfangsantrieb zu geben, der es über den Rest der Strecke schickt. Manche Attraktionen besitzen auch die Option Abschuß (bei **Betriebsoptionen**). Um diesen Effekt zu erzielen, wird die Bahn entweder mit Hilfe einer verborgenen Maschine aus der Station katapultiert oder rückwärts eine Steigung hinaufgezogen (mit einem Kettenzug) und dann losgelassen.

Ein Abschuß mit Antrieb ist für viele Attraktionen nicht möglich, und Sie sollten ihn nur einsetzen, wenn dies wirklich die beste Möglichkeit ist für den Effekt, den Sie erreichen wollen. Für diese Antriebsform fallen wesentlich höhere Betriebskosten an als für die herkömmlichen Ketten-Schwerkraftsysteme und sie ist auf lange Sicht auch nicht so verlässlich.

*Um dem nächsten Streckenabschnitt eine Neigung zur Seite zu geben, verwenden Sie die Buttons **Kippen**. Der Kippvorgang muß nach einem geraden Streckenabschnitt vor der Kurve beginnen, so daß die Wagen in Kippelage durch die Kurve getragen werden. Im allgemeinen werden Sie gekippte Kurven einsetzen, um die G-Kräfte und damit die Belastung während der Fahrt zu verringern. Diese Option ist je nach Attraktion und Situation nicht immer verfügbar.*



*Wenn Sie sich mit Wasser-Attraktionen befassen, haben Sie verschieden geformte Röhren zur Verfügung, durch die die Fahrgäste gleiten. Verwenden Sie die Buttons **Offen** oder **Geschlossen**, um für den nächsten Streckenabschnitt etwas Passendes auszuwählen.*



Wahrscheinlich haben Sie schon bemerkt, daß sich, wenn Sie eine Auswahl trafen, einige Wahlmöglichkeiten in anderen Bereichen von 'verfügbar' in 'nicht verfügbar' änderten und umgekehrt. Was Sie zu einem bestimmten Zeitpunkt während der Konstruktion einer Strecke tun können, hängt von der baulichen Machbarkeit und den Sicherheitsbestimmungen ab, die auf die Attraktion zutreffen, an der Sie arbeiten.

Wenn Sie einmal keinen blinkenden neuen Abschnitt sehen (und nur den Zeigepfeil), bedeutet es, daß Sie mit den gewählten Einstellungen keinen weiteren Abschnitt bauen können. Sie müssen also entweder die Einstellungen ändern oder das Hindernis entfernen, das die Weiterarbeit stört. Füllen Sie einen Baum, erhöhen oder senken Sie das Gelände oder was sonst erforderlich ist.

- Wenn Ihnen der nächste Streckenabschnitt für das blinkende Feld zusagt, klicken Sie auf den Button **Dies hinzufügen**, damit das Teilstück gebaut wird. Überprüfen Sie auch hier die Kosten, ehe Sie bauen. Je komplizierter ein Abschnitt ist und je aufwendiger seine Stützkonstruktion, desto teurer wird er.



*Wenn Sie Ihre Meinung ändern und einen Abschnitt doch nicht wollen, benutzen Sie den Button **Abreißen**.*

Vielleicht ist es für Sie hilfreich zu wissen, daß Sie - auch wenn ihr Vermögen sich so nach und nach verringert - Ihr Geld noch nicht unwiederbringlich ausgegeben haben. Solange die Attraktion noch nicht fertiggestellt und eröffnet ist, können Sie den Entwurf (ein Stück nach dem anderen) wieder rückgängig machen und sich alles erstatten lassen, was Sie aufgewendet haben. Sobald die Attraktion jedoch läuft, ist die Sachlage anders.

Tunnelbau

Sie können Strecken auch unterirdisch bauen - das ist nicht allzu schwierig. Bedingung ist, daß das Gelände bereits vorbereitet sein muß, denn eine solche Strecke kann - genau wie ein Fußweg - nur durch eine senkrechte Wand unterirdisch gebaut werden, die mindestens zwei Ebenen hoch ist. Diese Vorschrift betrifft sowohl das Eindringen des Tunnelabschnitts in die Erde also auch das Heraustreten aus der Erde.

Wenn Ihre Strecke direkt auf eine solche senkrechte Wand zu führt, bauen Sie einfach weiter, als ob die Wand nicht vorhanden wäre - die Untertunnelung passiert dann automatisch.

Sobald Sie unterirdisch bauen, wird die Sicht auf **Untergrundkonstruktion** eingeschaltet. (Wenn Sie diese Ansicht später einmal aufrufen möchten, verwenden Sie die Option **Sicht auf Untergrundkonstruktion** im Menü **Ansichtsoptionen**: der Button mit dem Auge in der **Werkzeugleiste**.) Abgesehen von den Abschnitten, bei denen die Strecke in die Unterwelt eintaucht oder aus ihr herausführt, bauen Sie unterirdische Streckenabschnitte genauso wie alle anderen Strecken.

Hier sind ein paar Regeln, die man beherzigen sollte, wenn man eine Eigenkonstruktion baut. Es ist keine vollständige Liste, aber die wichtigsten Punkte werden damit abgedeckt.

- Sie können eine Strecke nur an eine vorhandene Strecke anbauen. Das heißt, Sie können nichts in die Luft bauen.
- Der Übergang von einem ansteigenden zu einem abfallenden Streckenabschnitt muß mindestens ein ebenes (für gewöhnlich gerades) Teil in der Mitte haben e.
- Es gibt Grenzen, wie hoch Sie eine Strecke gefahrlos mit Hilfe einer Stützkonstruktion über dem Boden bauen können. Wenn Sie noch höher bauen möchten, müssen Sie unterhalb der Strecke das Gelände anheben.
- Es gibt ebenfalls Grenzen, wie tief Sie gefahrlos unter der Erde bauen können.
- Eine Strecke kann oberhalb oder unterhalb einer bereits vorhandenen Strecke verlaufen, vorausgesetzt es ist genug Platz da (senkrechte Durchgangshöhe), damit die Wagen passieren können. Es wäre jedoch eine Verletzung der Sicherheitsbestimmungen, eine Kreuzung zu bauen; eine Strecke kann sich also nicht auf gleicher Ebene überqueren.
- Mit Ausnahme der Attraktionen, die im Shuttle-Modus arbeiten (sie fahren auf einer einzelnen Spur zwischen den Endstationen hin und her), muß jede Strecke eine geschlossene Runde bilden - der letzte Streckenabschnitt muß mit dem ersten verbunden sein. Die an jedem Abschnitt erscheinenden Höhenmarkierungen helfen Ihnen, die richtige Ausrichtung zu erreichen. (Falls die Markierungen nicht sichtbar sind, aktivieren Sie die Option **Höhenmarkierungen an Fahrstrecken** im Menü **Ansichtsoptionen**.)

Veränderungen vornehmen

Wenn Sie eine vorhandene Attraktion verändern, gehen Sie im wesentlichen genau so vor, als würden Sie etwas Neues konstruieren. Sie müssen jedoch zuerst einen Streckenabschnitt entfernen und ihn dann durch ein verändertes Teilstück ersetzen.

Ehe Sie Veränderungen an der Strecke durchführen können, muß die Attraktion geschlossen werden.

Zubehör

Wenn die Strecke selbst fertig ist, müssen Sie festlegen, wo Eingang und Ausgang gebaut werden sollen, wie bei allen anderen Attraktionen auch. Im Gegensatz zu anderen Attraktionen können jedoch nur Sie bestimmen, wann eine Eigenkonstruktion fertig ist. Aus diesem Grund ist der Button **Eingang** noch nicht aktiviert, wie es bei den vorbereiteten Attraktionen der Fall wäre.

- Klicken Sie auf den Button **Eingang** (im Fenster ***** im Bau**).
- Plazieren Sie das Eingangs-Quadrat direkt an die Station angrenzend (lassen Sie auch Platz für den Ausgang) und klicken Sie, damit gebaut wird.
- Wenn der Eingang fertig ist, wird der Button **Ausgang** markiert. Plazieren Sie das Ausgangs-Quadrat an die Station angrenzend und klicken Sie, damit gebaut wird. (Das Fenster **Achterbahn 1** wird geöffnet.)
- Bauen Sie einen Wartebereich, um den Eingang mit einem Weg zu verbinden.
- Sorgen Sie dafür, daß der Ausgang durch einen Weg mit dem Hauptweg verbunden wird.

Vergessen Sie nicht, daß Sie an jeder Station der Strecke sowohl ein Eingang als auch ein Ausgang erforderlich ist.

Betrieb

Wenn Entwurf und Konstruktion Ihrer eigenen Attraktion beendet sind, kommt der Moment der Wahrheit: der Testlauf. Diese „Einfahrphase“ dient zwei Zielen. Erstens zeigt sich dabei, ob die Attraktion so läuft wie sie soll oder nicht. Das steht bei Attraktionen, die die Schwerkraft nutzen, nicht von vornherein fest. Falls Sie nicht genügend Abfahrten geschaffen haben, die die Steigungen ausgleichen, könnte der Zug irgendwo auf der Durchfahrt steckenbleiben. Ein weiterer Zweck ist, die wichtigen Merkmale der Attraktion herauszufinden: Erregungsfaktor, Intensität und Übelkeitsrate. Das sind wichtige Daten, aus denen Sie ablesen können, ob Sie die Attraktion abändern müssen oder welcher Fahrpreis für diese Attraktion angemessen ist.

- Wenn die Strecke fertig ist und alle nötigen Ein- und Ausgänge gebaut sind, wird das Fenster **Attraktion** für diese Eigenkonstruktion geöffnet.
- Klicken Sie auf die orangefarbene Anzeige, damit der Testlauf beginnt.



*Rufen Sie das Register mit der Taschenuhr auf, um die Anzeige **Meßwerte und Testdaten** aufzurufen.*

Anfangs gibt es in dieser Anzeige keinerlei Informationen. Sobald der Testlauf vollständig durchgeführt ist (angenommen, der Zug schafft es), werden die fehlenden Daten eingetragen. Wenn der Streckenentwurf tauglich ist und vernünftige Laufeigenschaften festgestellt wurden, legen Sie mit dem nächsten Schritt die Art und Weise fest, wie diese Attraktion betrieben werden soll: den regulären Betrieb. Mit den verschiedenen Einstellmöglichkeiten in den Registern des Fensters **Attraktion** haben Sie die volle Kontrolle über Ihre neue Attraktion. (Beachten Sie bitte, daß nicht alle hier aufgeführten Register für jede Attraktions-Art erscheinen. Sie werden jeweils nur die zutreffenden sehen.)

*Im Register **Fahrzeugooptionen** überwachen Sie die „Wagen“ (ein allgemeiner Ausdruck, mit dem alle Fahrzeuge einer Attraktion gemeint sind) der Attraktion. Welche Optionen Ihnen angeboten werden, hängt von den Eigenschaften der Strecke selbst ab, aber vermutlich können Sie hier die Art der Wagen auf der Attraktion bestimmen (das ist der Fall, wenn Sie mehr als eine Wahlmöglichkeit haben) sowie die Anzahl der Wagen oder Züge und die Anzahl der Wagen pro Zug festlegen.*

*Über das Register **Betriebsoptionen** legen Sie genau fest, auf welche Weise die Attraktion arbeiten soll. Welche Optionen und Informationen im einzelnen vorhanden sind, hängt davon ab, welche Art Attraktion Sie gebaut haben. Die meisten Funktionen werden einfach über Kontrollkästchen ein- oder ausgeschaltet. Andere Funktionen wählen Sie in einem aufklappbaren Menü unter den Möglichkeiten aus. Eine der wichtigsten Einstellungen hier steuert, wie oft die Attraktion gewartet werden soll.*



*Auf dem Register **Farbschema** finden Sie Hilfsmittel, mit denen Sie alle Teile Ihrer Attraktion in den Farben Ihrer Wahl streichen lassen können. Wie üblich, richten sich die Optionen auch hier nach den Besonderheiten der jeweiligen Attraktion.*



*Das Register **Umsatz und Kosten** dient einmal dazu, den Fahrpreis für die Attraktion festzulegen und zum anderen, um sich wichtige wirtschaftliche Daten anzeigen zu lassen, wie etwa Umsatz, Betriebskosten und Gesamtgewinn oder -verlust. Natürlich gibt es einen Teil dieser Daten erst, wenn die Attraktion eine Zeitlang geöffnet war.*

- Klicken Sie auf das grüne Kontrollämpchen (auf dem Register **Ansicht** im Fenster **Attraktion**), sobald Sie bereit sind, diese Attraktion zu eröffnen.

Eigenschaften der Attraktion

Wenn der Testlauf für Ihre Attraktion erfolgreich verlaufen ist, können Sie einen ausführlichen Bericht über die wichtigsten Erkenntnisse erhalten. Obwohl die meisten der statistischen Daten ziemlich verständlich und selbsterklärend sind, gibt es doch einige, die ein wenig subjektiv erscheinen mögen. Die Bewertungen, die einer Erläuterung bedürfen, gehören zu jenen, die die Entscheidung der Besucher 'soll ich fahren oder nicht' am meisten beeinflussen. Daher befassen wir uns jetzt damit.

Erregung

Der Erregungsfaktor einer jeden Attraktion wird zwischen 0 (die Langeweile selbst) und 10 (haut Sie aus den Socken) gemessen. Je höher die Zahl ist, desto mehr können Sie getrost für diese Attraktion als Fahrgeld kassieren und desto beliebter wird die Attraktion bei Ihren Besuchern sein. Den Nervenkitzel können Sie durch verschiedene Maßnahmen erreichen. Die Art der Attraktion schafft bereits die Grundlage, und der Entwurf selber bewirkt den Rest. Die Geschwindigkeit der Attraktion, das Auf und Ab und das äußere Erscheinungsbild können die Spannung steigern, genau wie die Landschaftsgestaltung der Umgebung (besonders, wenn für beide das selbe Thema gewählt wurde), die Aussicht von der Attraktion und die Nähe anderer Objekte, einschließlich Fußwege und anderer Attraktionen. Das Alter der Attraktion wird auch berücksichtigt; Neuartigkeit läßt die Emotionen hochschnellen.

Intensität

Die Intensität betrifft nur einen Teil der Gäste, nicht alle. Auch dieser Wert reicht von 0 (Spaziergang im Park) bis 10 (extreme Belastung). Die Bewertung über alles hängt von allen Kräften ab, die auf einen Fahrgast über die Fahrstrecke hin einwirken, Beschleunigung, Richtungswechsel, Drehungen und Geschwindigkeit. Sie könnten bei abwegigen Konstruktionen sogar Intensitätsraten von mehr als 10 erreichen, doch wundern Sie sich nicht, wenn niemand mitfahren will - auch nicht umsonst!

Übelkeitsrate

Genau wie bei den anderen Bewertungen reicht die Skala von 0 (unbedenklich sogar nach einem Festgelage) bis 10 (zusehen reicht schon, daß einem schlecht wird). Dieser Faktor hat einen starken Einfluß darauf, wie sich Ihre Gäste (körperlich) während der Fahrt und anschließend fühlen und natürlich auch, ob sie überhaupt mit dieser Attraktion fahren möchten. Rotation erzeugt hohe Übelkeitsraten - je mehr Drehungen (besonders ruckartige) und Umkehrbewegungen vorkommen, desto schlechter geht es den Leuten.

Den Entwurf speichern

Wenn Ihr Entwurf fertiggestellt und die Attraktion gebaut ist und läuft, können Sie sich anerkennend auf die Schulter klopfen. Nicht jeder hat das Know-how, eine erfolgsversprechende Achterbahn zu konstruieren! Um Ihnen den Erfolg etwas zu versüßen, können Sie Ihren spektakulären Streckenentwurf der Liste der Standardstrecken für die entsprechende Art der Attraktion hinzufügen. (Bitte beachten Sie, daß Sie Ihren Entwurf nur speichern können, wenn auf der getesteten Strecke eine vollständige Runde erfolgreich ohne Unfall oder Stillstand gefahren wurde.) So wird gespeichert:

- Öffnen Sie das Fenster Attraktion für die von Ihnen selbst entworfene Attraktion.



Klicken Sie auf den Button **Spieloptionen** in der **Werkzeugleiste**.

- Wählen Sie die Option Streckenentwurf speichern.
- Geben Sie Ihrem Entwurf einen Namen. Der Dateiname ist der gleiche Name, der im Fenster **Streckenentwurf auswählen** erscheint, es ist angebracht, ihn mit großen Anfangsbuchstaben zu schreiben. Sie sollten auf keinen Fall die Dateierweiterung ändern (den Teil nach dem Punkt).
- Klicken Sie auf den Button **OK**.

Wenn Sie das nächste Mal eine Attraktion bauen und das Fenster **Streckenentwurf öffnen** erscheint, wird Ihr Entwurf dort mit all den anderen verfügbaren Streckenversionen aufgeführt mit dem einzigen Unterschied, daß es für Ihre Strecke keine Abbildung gibt, wenn Sie den Button **Streckenansicht** betätigen.

REFERENZ

In diesem Abschnitt finden Sie jeweils eine kurze Abhandlung der wichtigsten Bildschirme, Buttons, Menüs, Fenster und Optionen von **RollerCoaster Tycoon**. Die Referenz hilft Ihnen, wenn Sie gelegentlich nicht mehr wissen, wofür eine bestimmte Sache gut ist oder wenn Sie das Spiel einfach bis ins Letzte durchstöbern möchten. Beachten Sie bitte, daß die Erläuterungen in diesem Abschnitt Sie nicht immer darüber informieren, warum oder unter welchen Bedingungen Sie eine bestimmte Funktion benutzt werden kann, sondern nur wie sie benutzt wird.

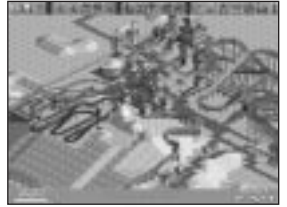
Direkthilfe

Wenn Sie den Mauszeiger über einen beliebigen 'Aktionsbereich' auf dem Bildschirm führen - zum Beispiel einen Button, ein Informationsdisplay oder ein Register in einem Fenster - und ihn dort einen Augenblick verweilen lassen, erscheint ein kleines Textfeld. Das ist eine **Direkthilfe**. Jedes Feld liefert Ihnen Informationen und teilt Ihnen etwas über die Schaltfläche unter dem Mauszeiger mit. Wenn Sie den Cursor weiterbewegen, verschwindet das Textfeld wieder.

Für die Dinge in Ihrem Park gibt es diese **Direkthilfe** nicht. Wenn Sie den Mauszeiger über Besucher, Attraktionen, Landschaft usw. führen, sollten Sie auf das **Nachrichtenfeld** (unten auf dem Bildschirm) achten.

Das Gelände

Das, was Sie sehen, wenn Sie eines der Parkszenarios spielen, ist das Gelände.



Auf dem größten Teil des Bildschirms wird das **Gelände** gezeigt. Sie sehen Ihren Park und alles, was darin ist. In diesem Bereich erledigen Sie auch die meisten Ihrer Aufgaben mit Hilfe der Maus. Führen Sie den Cursor über eine beliebige Stelle im Gelände - eine eingblendeter Text (im **Nachrichtenfeld**) teilt Ihnen mit, was Sie dort machen können.

Wenn Sie einen Bereich des Parks anschauen möchten, der auf Ihrer Geländeanzeige gerade nicht zu sehen ist, verschieben Sie einfach den Ausschnitt: halten Sie die rechte Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus. Man nennt das „das Gelände ziehen“ und es geht sehr schnell. Wenn Sie im Vollbild-Modus spielen, können Sie auch den Mauszeiger an den Rand des Bildschirms führen, woraufhin sich die ganze Ansicht in die vorgegebene Richtung bewegt. Es gibt auch die dritte Möglichkeit, das Gelände mit Hilfe der Pfeiltasten zu verschieben.

Was bei einem Rechts- oder Linksklick auf etwas passiert, hängt ganz von der Situation ab. Wenn keine Bau-Funktion aktiv ist (und Sie gerade nicht mitten in der Arbeit stecken), wird, wenn Sie auf etwas klicken, ein Fenster geöffnet, in dem Sie Informationen über den Gegenstand erhalten und Kontrollmöglichkeiten angeboten werden (sogar bei Besuchern). Sobald Sie ein Arbeitsfenster öffnen, wird es über das Gelände gelegt. Mit der rechten Maustaste klicken Sie sehr häufig auf Dinge, um sie zu entfernen, doch auch hier hängt die Funktion von der jeweiligen Situation ab. Falls zutreffend, wird für eine Funktion sowohl die Wirkung der linken als auch der rechten Maustaste erläutert.

Fenster verschieben

Fenster bei **RollerCoaster Tycoon** zu verschieben, geht genau so, wie Sie es von Windows kennen. Führen Sie den Mauszeiger in die Titelzeile des Fensters. Klicken Sie mit der linken Maustaste und halten Sie sie gedrückt, dann ziehen Sie das Fenster an die gewünschte Stelle. Wenn Sie die Maustaste loslassen, bleibt das Fenster an der neuen Position.

Die **Werkzeugleiste** finden Sie quer über den Bildschirm oberhalb des Geländes. Dort gibt es jede Menge Auswahlmöglichkeiten, daher wird sie im nächsten Abschnitt erklärt, der (sinnvollerweise) **Die Werkzeugleiste** heißt.

In der **Statusanzeige** werden die drei wichtigsten Informationen betreffend die Gesamtsituation des Parks für Sie verfolgt:

- 1) Der Geldbetrag, den Sie augenblicklich zur Verfügung haben. (Sie können darauf klicken, um das Fenster Finanzielle Situation zu öffnen.)
- 2) Die aktuelle Anzahl Besucher in Ihrem Park.
- 3) Eine Anzeige, die die Parkbewertung darstellt. (Klicken Sie darauf, um die **Parkbewertung** im Fenster **Park** aufzurufen.)

Behalten Sie stets das **Nachrichtenfeld** im Auge, wo Sie wichtige Mitteilungen erhalten über Dinge, die in Ihrem Park geschehen. Defekte Attraktionen, Besucherbeschwerden, Forschungsergebnisse und andere Informationen erscheinen in diesem Feld, sobald Sie darüber Bescheid wissen müssen. Die Nachrichten sind entsprechend ihrem Inhalt farbig gekennzeichnet:

- Rot Dringende Probleme
- Gelb Warnung
- Blau Forschungsberichte
- Grün Ansichten der Besucher (und alle Handlungen von Gästen, die Sie einzeln beobachten)
- Orange Preise

Beachten Sie bitte, daß alle Icons, die mit einer Nachricht erscheinen, Schaltflächen sind, auf die Sie klicken können, um noch ausführlichere Informationen über die Ursache der Nachricht zu erhalten. Wenn Sie eine Nachricht verpassen, können Sie mit Hilfe des Buttons **Letzte Meldungen** (in der Werkzeugleiste) die früheren Mitteilungen einsehen.

Das **Situationsfeld** hält Sie über den allgemeinen Zustand draußen auf dem laufenden. Die Daten werden von Ihren Spezis im örtlichen Wetteramt unaufhörlich aktualisiert und von einer kleinen Wetterstation am Parkeingang gegengecheckt. Das Feld zeigt Ihnen:

- 1) Den aktuellen Monat und das Jahr. Beachten Sie bitte, daß ein „Jahr“ bei **RollerCoaster Tycoon** einer Parksaison entspricht; das heißt acht Monate von März bis Oktober.
- 2) Die gegenwärtige Außentemperatur im Park.
- 3) Das Wetter für das Parkgebiet.

Die Werkzeugleiste

Die Werkzeugleiste enthält eine Reihe Buttons, die quer über den oberen Bildschirm eingeblendet werden. Hier finden Sie alle Funktionen, die Sie für den Bau und den Betrieb Ihres Parks und zur Bewältigung Ihrer Aufgaben im Spiel benötigen.



Spiel unterbrechen hält die Zeit an und unterbricht das Spiel, bis Sie diesen Button erneut anklicken - dann läuft die Zeit weiter. Während der Pause passiert nichts im Park, und Sie können auch nichts bauen.



Mit **Spieloptionen** wird ein Menü mit allgemeinen Funktionen, wie Spiel speichern oder Beenden aufgerufen. (Weiter unten finden Sie Einzelheiten dazu.)



Sound schaltet Geräusche und Musik für das Spiel ein oder aus.



Mit **Verkleinern** sehen Sie einen größeren Bereich Ihres Park in der Geländeansicht. Das bedeutet, Sie erkennen weniger Einzelheiten.



Mit **Vergrößern** lassen Sie sich mehr Details anzeigen. Das bedeutet, Sie sehen einen kleineren Bereich vom gesamten Parkgelände.



Drehen verschiebt das Gelände auf Ihrem Bildschirm um jeweils eine Vierteldrehung (90 Grad) im Uhrzeigersinn. Die Sicht verändert sich, als ob Sie sich in Ihrem Park 90 Grad nach rechts gedreht hätten (entgegen dem Uhrzeigersinn).



Ansichtsoptionen öffnet ein Menü mit verschiedenen Darstellungsarten, so daß zum Beispiel Bäume oder Attraktionen vorübergehend durchsichtig sind. (Weitere Einzelheiten dazu später.)



Karte zeigt Ihnen eine Landkarte des gesamten Parkgebietes. Es handelt sich dabei um eine Karte in größerem Maßstab mit sehr wenig Einzelheiten. Wege, Attraktionen und Besucher sind darauf gekennzeichnet und das Parkgrundstück ist heller getönt als die Umgebung. Klicken Sie auf eine beliebige Stelle auf dieser Karte, um die Geländeansicht darauf einzustellen.



Mit der Funktion **Land** können Sie Höhe und Neigung jedes einzelnen Geländequadrats im Park anpassen. (Weitere Einzelheiten dazu weiter unten.)



Der Button **Wasser** ermöglicht Ihnen, Wasserflächen zu erschaffen und die Wassertiefe und Neigung der Grundfläche jeder vorhandenen Wasserteilfläche (Quadrat) im Park zu verändern. (Weitere Einzelheiten dazu später.)



Die **Landschaft** gestalten Sie mit Beeten, Statuen, Bänken, Sträuchern und anderen nützlichen oder dekorativen Dingen, die nicht zu den Attraktionen gehören. (Weitere Einzelheiten dazu erfahren Sie weiter unten.)



Fußwege werden Sie oft benötigen. Mit diesem Button können Sie Spazierwege, Wartezonen, Rampen und Brücken erstellen. (Weitere Einzelheiten dazu weiter unten.)



Mit dem Button **Baue neue Attraktion** wird das Fenster **Neue Attraktion** geöffnet. (Mehr dazu finden Sie weiter unten.)



Mit dem Button **Geschäftsbericht** wird das Fenster **Finanzielle Situation** geöffnet, wo Sie Ihren Umsatz, die Ausgaben und andere finanzielle Transaktionen einsehen und (in gewissem Umfang) kontrollieren können. (Weitere Informationen dazu später.)



Forschung & Entwicklung zeigt Ihnen die Möglichkeiten Ihres F&E-Labors, wo Sie festlegen können, wieviel Geld Sie für die Entwicklung neuartiger Attraktionen ausgeben und was Sie gerade entwickeln. (Weitere Details dazu später.)



Attraktionen im Park liefert Ihnen eine Reihe nützlicher Berichte über jede einzelne Attraktion Ihres Parks. (Weitere Einzelheiten folgen weiter unten.)



Park-Information funktioniert genauso, als ob Sie auf den Parkeingang klicken; das Fenster **Parkstatus** wird geöffnet.



Besucher ist eine ausgezeichnete Informationsquelle über alle Besucher im Park - sowohl für Einzelpersonen wie auch für alle Besucher gleichzeitig. (Auch hierzu gibt es weiter unten Details.)



Personal öffnet ein Fenster, über das Sie die Angestellten Ihres Parks einstellen, entlassen und mit Arbeiten beauftragen können. (Weitere Einzelheiten folgen weiter unten.)



Letzte Meldungen zeigt Ihnen alle Nachrichten, die Sie erhalten haben, seit Sie mit diesem Szenario angefangen haben. Beachten Sie bitte, daß alle Icons, die mit einer Meldung angezeigt werden, wie Schaltflächen funktionieren, die Sie anklicken können, um ausführlichere Informationen zu erhalten.

Manche dieser Buttons bedürfen einer eingehenderen Erklärung als oben, doch lassen Sie uns zuerst einen Blick auf die etwas komplizierteren Funktionen werfen.

Spieloptionen

Das Menü der **Spieloptionen** bietet Ihnen sowohl die grundlegenden Spielfunktionen wie Speichern und Beenden als auch einige nützliche Features zur individuellen Einstellung.

Spiel laden	Eine Liste der gespeicherten Spiele wird geöffnet, so daß Sie eines laden und weiterspielen können.
Spiel speichern	Das laufende Spiel wird als eine Datei gespeichert, die Sie später wieder laden können.
Neues Spiel	Das laufende Spiel wird beendet (Sie haben die Möglichkeit, es zu speichern) und Sie gelangen zum Anfangsbildschirm.
Screenshot	Macht eine Momentaufnahme Ihres Bildschirms und speichert sie als eine Datei im selben Verzeichnis, in dem <i>RollerCoaster Tycoon</i> installiert wurde.
Streckenentwurf speichern	Kopiert den Entwurf für eine Strecke in die Liste der Standardentwürfe für diese Art Attraktion. Wenn Sie den Entwurf speichern, müssen Sie dafür einen Namen festlegen. Diese Option ist nur dann verfügbar, wenn das Fenster Attraktion für eine Strecke geöffnet ist, die erfolgreich getestet wurde. (Klicken Sie auf den Eingang zur Attraktion, um dieses Fenster zu öffnen.)
Optionen	<p>Das Fenster Optionen wird geöffnet, in dem Sie eine Reihe Spieleinstellungen verändern und die Art und Weise individuell anpassen können, wie <i>RollerCoaster Tycoon</i> für Sie laufen soll. Klicken Sie einfach auf den Pfeil neben einer Option, damit eine Auswahl der verschiedenen Möglichkeiten erscheint und klicken dann auf die gewünschte Einstellung. Sie können:</p> <ul style="list-style-type: none">• Bestimmen, welchen Soundtreiber daß Spiel verwenden soll.• Stereo ein- und ausschalten.• Die Musik während des Spiels ein- und ausschalten.• Die Soundqualität für das Spiel festlegen (damit es z.B. schneller läuft).• Die Währung für Ihr Spiel festlegen.• Bestimmen, welche Maßeinheit für Entfernungen das Spiel verwenden soll.• Entscheiden, nach welchem System die Temperatureinheiten gezeigt werden sollen.• Die gewünschte Darstellungsart einstellen. Das Spiel ist dazu ausgelegt, optimale Leistung im Vollbildmodus bei einer Auflösung von 640x480 zu bringen. Nur auf High-End-Systemen wird das Spiel in einem Fenster oder bei höherer Auflösung vernünftig laufen, ohne daß die Spielgeschwindigkeit oder die Darstellungsqualität leidet.• Sie können auf Ihrer Tastatur individuelle Schnell Tasten festlegen, die bestimmte Funktionen aufrufen. (Einzelheiten finden Sie unter Tastaturbelegung.)• Schalten Sie die Scroll-Funktion für die Maus ein oder aus.

Über Hier erfahren Sie, wer hinter dem Spiel steckt.

Spiel beenden Ihr laufendes Spiel wird abgebrochen (Sie können es speichern) und *RollerCoaster Tycoon* beendet.

Ansichtsoptionen

Das Menü mit den **Ansichtsoptionen** enthält verschiedene Funktionen, die Ihnen dabei helfen, das Gelände zu betrachten. Sie können damit das Gelände vorteilhafter darstellen lassen, während Sie etwas bauen. Alle Optionen werden wie Schalter bedient: ein Klick darauf schaltet sie ein oder aus (ein Häkchen markiert eine aktivierte Option). Sie können diese Optionen beliebig miteinander kombinieren oder sogar alle gleichzeitig aktivieren.

Bei den Ansichten gibt es zwei Gruppen. Die eine Gruppe enthält solche Darstellungen, bei denen Sie bestimmte Objekte durchscheinend (meistens transparent) oder zeitweise unsichtbar erscheinen lassen, wodurch die Sicht auf andere Objekte oder Geländeformationen deutlicher wird.

Sicht auf Untergrundkonstruktion	Macht die Geländeoberfläche durchscheinend, so daß man eine Sicht auf den Bereich unterhalb des Parks hat. Brauchen Sie, wenn Sie Tunnel bauen.
Unterwasser-Sicht	Entfernt das Wasser aus den Seen, wodurch Sie deutlichere Sicht auf die Konturen der Landschaft am Grund haben.
Drahtmodelle Attraktionen	Alle Attraktionen (auch Läden und Stände) werden nur noch skizziert.
Drahtmodelle Landschaft	Die Landschaft (Bäume, Büsche, Mauern usw.) sind nur noch schemenhaft zu sehen.
Unsichtbare Stützen	Die gesamte Stützkonstruktion einer Attraktion wird ausgeblendet, damit der Bereich unter der Attraktion besser zu sehen ist.
Unsichtbare Menschen	Alle Besucher und das Personal verschwinden aus dem Sichtbereich, was sehr nützlich ist, wenn die Besucher im Massen durch ihren Park strömen und fast alles verdecken.
Die zweite Gruppe der Ansichtsoptionen ist nützlich, um die Höhe und Position von Objekten und Formationen herauszufinden. (Auch sie funktionieren wie Schalter.) Die Informationen, die Sie durch diese Hilfsmittel erhalten, werden Sie schätzen, wenn Sie Fußwege oder Streckenabschnitte von komplizierten Attraktionen miteinander verbinden wollen und auch, um auf dem Gelände auf die bestmögliche Weise arbeiten zu können.	
Gitterlinien	Gitterlinien zeigen Ihnen die Grenzen jedes einzelnen Geländequadrats und sind besonders nützlich, um Attraktionen und Spazierwege anzulegen. (Bei Spielbeginn ist diese Option bereits voreingestellt.)
Höhenmarkierungen auf dem Gelände	Jede einzelne Parzelle (Quadrat) erhält eine Höhenangabe bezogen auf den niedrigsten Punkt im Park.
Höhenmarkierungen an Fahrstrecken	Zeigt die Höhe jedes einzelnen Streckenabschnitts bezogen auf den niedrigsten Punkt im Park an.
Höhenmarkierungen an Fußwegen	Zeigt an, wie hoch ein Abschnitt eines Fußweges oder Wartebereiches bezogen auf den niedrigsten Punkt im Park ist.

Gelände

Es läßt sich kaum vermeiden: Sie werden Geländeformationen anpassen müssen, damit die zu bauenden Attraktionen sich besser einfügen lassen. Die Werkzeuge zur Bearbeitung von Land ermöglichen Ihnen, genau das zu tun: sowohl die Höhe als auch die Neigung des Geländes in Ihrem Park zu verändern.

Wenn Sie die Funktionen zur Geländeformung benutzen, dient der Mauszeiger als zusätzliche Informationsquelle.



Wenn der Cursor Ihnen eine Schaufel anzeigt, können Sie Bereiche Ihres Parks erhöhen oder absenken.



Wenn Sie den Cursor etwa in die Mitte eines zu verändernden Bereiches führen, wird der ganze Rand des Quadrates markiert. In diesem Fall können Sie klicken, die Maustaste gedrückt halten und die Maus verschieben, um den gesamten Bereich anzuheben oder abzusenken. Lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie fertig sind.



Wenn Sie ein einzelnes Quadrat bearbeiten, können Sie jede Ecke des Geländestücks gesondert anpassen. (Auf diese Weise erreichen Sie eine Neigung.) Wenn Sie den Mauszeiger in die Nähe einer Ecke führen, wird diese Ecke markiert. Dann können Sie klicken, die Maustaste gedrückt halten und die Maus bewegen, um nur diese Ecke des Geländes anzuheben oder abzusenken. Die Neigung des Geländequadrates verändert sich entsprechend ihrer Bewegung. Lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie fertig sind.

Kosten für Erdarbeiten

Bedenken Sie, daß die Veränderung von Gelände, besonders Projekte von großem Umfang, sehr schnell ins Geld gehen kann. Das ist besonders folgeschwer, weil Sie (im Gegensatz zu Fußwegen) **kein** Geld zurückerhalten, wenn Sie das Gelände wieder in den Urzustand zurückversetzen! Sie zahlen für jede Veränderung des Geländes, ganz gleich, aus welchem Grund. Planen Sie voraus, ehe Sie mit den Erdarbeiten beginnen.

Wenn Sie es leid sind, ein Geländequadrat nach dem anderen anzupassen, können Sie die Einstellung des **Wirkungsbereichs** oben im Fenster **Land** verwenden, um das Gebiet, das Sie bearbeiten zu vergrößern. Die aktuelle Größe wird Ihnen durch das Feld in dem kleinen Fenster gezeigt. Die Buttons in den Ecken verändern diesen Bereich und das Gitter paßt sich entsprechend an.



*Klicken Sie auf den **Plus**-Button, um die Seitenmaße des Gebietes zu vergrößern. Sie können das Gebiet bis auf 5x5 (25 Quadrate) ausdehnen.*



*Der **Minus**-Button verkleinert das Arbeitsgebiet. Es gibt eine Ausnahme: wenn Sie auf diesen Button klicken, um ein einzelnes Standard-Quadrat noch zu verkleinern, erhalten Sie ein gepunktetes Gitter aus 5x5 Feldern mit einem markierten Quadrat in der Mitte. Diese Spezialfunktion ermöglicht es, ganze Geländeformationen zu neigen.*



Denken Sie daran, daß Sie bei der Anhebung oder Absenkung von größerem Gelände zuerst die niedrigsten Parzellen angehoben werden (und die höchstliegenden abgesenkt), bis jedes Quadrat auf der gleichen Ebene liegt. Anschließend wird das Gebiet als eine Einheit verändert. Beachten Sie bitte auch, daß eine Eckenanpassung nicht möglich ist, wenn Sie mit mehr als einem Geländequadrat arbeiten.

Hügel und Senken

Sie können ein einzelnes Geländequadrat auswählen, es anheben oder absenken und das gesamte angrenzende Gelände mitziehen. Auf diese Weise erzeugen Sie ganz einfach Hügel und Senken.

- Wenn das Fenster **Land** geöffnet ist, klicken Sie auf den **Minus**-Button, um den Arbeitsbereich noch kleiner als ein einzelnes Standardquadrat zu machen.
- Positionieren Sie den Mauszeiger wie gewöhnlich auf ein Geländequadrat.
- Klicken und ziehen Sie die Maus, um dieses Quadrat wie gewöhnlich anzuheben oder abzusenken.
- So wie Sie die Höhe des mittleren Quadrates verändern, wird das umgebende Gelände schräg mit nach oben oder unten gezogen.

Wenn Sie eine Neigung des Geländes auf diese Art erzeugen, verändern Sie nicht nur die Bodenhöhe des markierten Quadrates. Sie müssen für die Bearbeitung des gesamten Geländes bezahlen. Wenn Sie nicht aufpassen, kann das extrem teuer werden!

Im Fenster **Land** gibt es zwei Gruppen von Buttons. Sie verwenden sie, um das Erscheinungsbild der Oberflächen und sichtbaren Senkrechten des gewählten Geländes zu verändern. Jeder dieser Buttons schaltet eine Textur ein und die vorherige aus; in jeder Gruppe kann immer nur eine Einstellung aktiv sein. Wenn keiner der Buttons gewählt wird, behält jedes Gelände, das Sie verändern, sein bisheriges Aussehen; es ändert sich dann nur die Bodenhöhe.

Die obere Gruppe wirkt sich auf das Aussehen der Bodenoberfläche aus. Die Textur, die Sie aktiviert haben, ist „Standard“, solange das Fenster **Land** geöffnet ist. Sobald Sie auf ein Gelände klicken, erhält es die eingestellte Oberfläche. Das passiert immer, ob Sie die Höhe des Geländes nun verändern oder auch nicht.



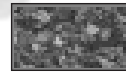
Gras - Ihre Arbeiter legen Grassoden auf das ausgewählte Gelände.



Sand bedeutet, daß das Gelände mit feinem Sand bedeckt wird.

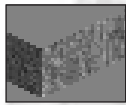


Erdboden - die dunkelbraune Erde wird unverändert gelassen.



Graues, felsiges Gelände bedeckt die Oberfläche mit unregelmäßigem, grauem Felsgestein.

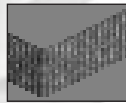
Die untere Gruppe verändert das Erscheinungsbild der sichtbaren senkrechten Kanten und Steilwände an Stellen, wo die Geländeneigung nicht bis zum umgebenden Bodenniveau herunter reicht. Sie funktionieren genauso wie die Oberflächentexturen.



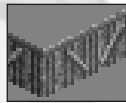
Kanten aus Fels - trutzende Mauern aus behauenen Fels.



Kanten aus Ziegeln - sieht aus wie eine gemauerte Wand.



Kanten aus rostigem Eisen - die Senkrechten ähneln Befestigungen aus Eisen.



Kanten aus Holz - es werden Wände aus Holz gebaut.

Die Buttons für Kanten und Steilwände sind auch geeignet, um die Innenwände von Wasserbecken optisch anders zu gestalten.

Wasser

Sie werden feststellen, daß Seen in vielen Fällen umgestaltet werden müssen, damit sie für Ihre Zwecke geeignet sind und zu den Attraktionen passen. Die Werkzeuge im Fenster **Wasser** geben Ihnen die Fähigkeit, sowohl Wasserflächen anzulegen, wo vorher keine waren als auch die Höhe (oder Tiefe, wenn Sie so wollen) vorhandener Gewässer zu ändern. Denken Sie daran, daß die Anlage und Umgestaltung von Wasserflächen Geld kostet. Es kostet jedes Mal Geld, wenn Sie ein Wasserquadrat verändern, auch wenn Sie es in den Originalzustand zurückversetzen.



Wenn Sie das Fenster **Wasser (H2O)** öffnen, verwandelt sich der Mauszeiger in einen Cursor, der an fließendes Wasser erinnert.

Das Fenster ähnelt dem Fenster **Land** und ist nur etwas kleiner. Auch hier finden Sie die gleiche Einstellmöglichkeit für den **Wirkungsbereich**. Die Wasserfläche, mit der Sie gerade arbeiten, wird durch das Gitter im inneren kleinen Fenster dargestellt. Die Buttons in den Ecken verändern diesen Bereich, und das Gitter paßt sich entsprechend an.



Klicken Sie auf den **Plus**-Button, um den Arbeitsbereich zu vergrößern. Sie können bis auf eine Fläche von 5x5 (25 Quadrate) vergrößern.



Der **Minus**-Button verkleinert die Arbeitsfläche bis auf die Mindestgröße von einem Quadrat. (Bitte beachten Sie, daß es für Wasserflächen keine Neigungsoption gibt.)

Genau wie Sie bei der Bearbeitung von Gelände größere Bereiche anheben und senken, werden auch bei Wasserflächen zuerst die niedrigsten Parzellen angehoben (und die höchsten abgesenkt), bis jedes Quadrat sich auf derselben Ebene befindet. Erst dann wird der Bereich als Ganzes weiterbearbeitet.

Die Gesetze überlisten

Bitte bedenken Sie, daß die Gesetze der Physik und der Schwerkraft auch für Land und Wasser in Ihrem Park gültig sind, auch wenn es manchmal anders scheinen mag. Die Baufirmen, die für Sie die Landschaftsgestaltung durchführen, sind außergewöhnlich talentiert, und sie können Stützstrukturen bauen, die unglaublichen Belastungen standhalten.

Um Wasserflächen anzulegen oder zu ändern:

- Führen Sie den Mauszeiger auf das Gebiet, das Sie bearbeiten wollen.
- Klicken Sie die Maustaste und halten sie gedrückt, während Sie die Maus bewegen, um den Wasserspiegel anzuheben oder abzusenken. Beachten Sie bitte, daß Sie ein Gebiet nur vom Grund an mit Wasser füllen können. Wenn Sie Wasser auf normaler Bodenhöhe oder darunter haben möchten, müssen Sie zuerst das Gelände absenken.
- Lassen Sie die Maustaste los, wenn Sie fertig sind.

Wenn Sie Wasserflächen auf geneigtem Gelände anlegen wollen, werden Sie feststellen, daß das Wasser zuerst den niedrigsten Bereich jedes Quadrates füllt, entsprechend der Neigung. Sie können diesen Effekt zu Ihrem Vorteil nutzen, um natürlich aussehende Seen und Teiche anzulegen.

Denken Sie auch daran, daß Sie das Erscheinungsbild jeder senkrechten Fläche (tragende Konstruktion) mit den Werkzeugen im Fenster **Land** verändern können.

Ein kleiner Hinweis

Sie können einen Fußweg nicht so bauen, daß er direkt auf eine Wasseroberfläche führt. Sie sollten dann entweder eine Brücke über das Wasser oder einen Tunnel unter dem Grund des Gewässers anlegen.

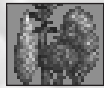
Landschaftsgestaltung

Aufregende Fahrten und andere Attraktionen sind nicht die einzigen Dinge, die einen Vergnügungspark zum Erlebnis werden lassen. Die Atmosphäre ist auch ungeheuer wichtig; Sie sollten für sorgfältig geplante Landschaftsgestaltung und -ausstattung sorgen, damit Ihre Gäste sich daran erfreuen können. Wenn Sie für eine ansprechende Umgebung sorgen, trägt das entscheidend zum Vergnügen bei, das sich bei den Besuchern Ihres Parks einstellt. Sie können durch die Umgebung einer Attraktionen den Nervenkitzel steigern, so daß das Erlebnis intensiver wird.

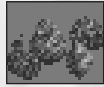
Das Fenster **Landschaft & Gartengestaltung** enthält alles, was Sie dafür brauchen. Dieses Fenster hat mehrere Register, mit denen jeweils eine bestimmte Auswahl von Landschaftsobjekten aufgerufen wird. Welche Register Ihnen zur Verfügung stehen, hängt vollkommen davon ab, was Sie gerade bauen können. Wenn Sie mit der Auswahl unzufrieden sind, lassen Sie nach neuen Objekten forschen. Klicken Sie auf alle Register, um die einzelnen Objekte anzusehen und zu verwenden. (Wenn nicht alle verfügbaren Objekte in das Fenster passen, können Sie mit Hilfe der Regler am unteren Rand die Ansicht verschieben, um den Rest zu sehen.)



Sie können Landschaftsobjekte nur auf Gelände plazieren und dort auch nur auf freie Stellen. Die üblicherweise vorhandenen Kategorien enthalten:



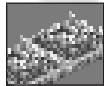
Eine Vielzahl an **Bäumen** wartet darauf, Ihren Park zu verzieren. Wenn sie einmal gepflanzt sind, kostet es Geld, wenn sie wieder gerodet werden sollen.



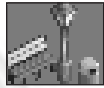
Sträucher & Gebüsch gibt es in vielen Variationen, einschließlich Ziergehölzen, die in Form von Tieren und anderen hübschen Dingen geschnitten sind. Wie viele davon in ein einzelnes Geländequadrat passen, hängt vom Wuchs des Strauchs ab; es können von manchen bis zu vier gepflanzt werden. Sobald sie an Ort und Stelle stehen, müssen Sie für ihre Entfernung bezahlen.



Tropische Pflanzen wie Palmen, Kakteen und ähnliches sind sehr dekorativ und daher unentbehrlich für bestimmte Themen. Genau wie bei Sträuchern hängt der Platzbedarf von der Größe der Pflanze ab, maximal passen vier auf ein einzelnes Geländequadrat. Einmal gepflanzt, ist die Entfernung kostenpflichtig.



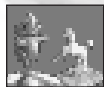
Steingesäumte **Beete**, die mit Blumen bepflanzt sind, gibt es in einer großen Farbauswahl und in vielen Zusammenstellungen. Jedes Beet belegt bis zu einem Geländequadrat. Auch die Einebnung angelegter Blumenbeete kostet Geld.



Dinge für den Wegrand sind nützliche Gegenstände wie Bänke, Mülleimer und Lampen. Sie werden für das Funktionieren des Parkbetriebes und die Sauberkeit dort benötigt, da sie dazu beitragen, daß die Besucher sich wohl fühlen. Dieses Zubehör kann nur an Fußwegen aufgestellt werden, Bänke nur auf ebenen Flächen. Passen Sie genau auf, wenn Sie solche Dinge wieder entfernen; Sie müssen genau auf das Objekt klicken und nicht etwa auf den Weg. (Achten Sie auf Angaben im **Nachrichtenfeld**.) Ansonsten entfernen Sie leicht unabsichtlich den Fußweg. Für den Abbau dieser Dinge erhalten Sie keine Erstattung, Sie bezahlen jedoch auch keine Gebühr dafür.



Begrenzungen sind Mauern, Zäune und Hecken, mit denen Sie hübsche und dekorative Randgestaltungen erstellen können. Es gibt eine ansehnliche Auswahl, und Sie können damit hervorragend Wege, Attraktionen und Ziergärten abgrenzen. Sie werden stets an den Rand eines Geländequadrates gesetzt, und Sie können auch doppelte Mauern (oder Zäune) auf aneinandergrenzenden Quadraten bauen. Beachten Sie bitte, daß Sie mit den Begrenzungen keine Geländequadrate ausfüllen, so daß Sie oftmals noch ein anderes Landschaftsobjekt dicht daran setzen können. Sie erhalten keine Rückzahlung, wenn Sie Begrenzungen wieder abreißen, aber Sie zahlen auch keine Gebühr dafür.



Die erhältlichen **Statuen**, einschließlich einiger mit eingebauten Fontänen, tragen viel zur Ausstrahlung Ihres Parks bei und sogar zur Spannung, wenn Sie strategisch in die Nähe einer Attraktion gestellt werden. Wenn Sie eine Statue wieder abbauen, verkaufen Sie sie weiter und erhalten daher einen Teil des Kaufpreises wieder zurück.

Nicht vergessen

Die Liste enthält nicht alles. Durch Forschung können Sie womöglich eine ganz neue Kategorie für die Landschaftsgestaltung schaffen, wie zum Beispiel klassische römische Architektur oder Objekte zur Gestaltung des Themas Ägypten.

Um Landschaftsobjekte aufzustellen:

- Klicken Sie auf das Bild des Gegenstands, den Sie in Ihre Landschaft einfügen wollen.



Verwenden Sie den Button **Drehen**, um das Objekt genau nach ihren Vorstellungen auszurichten. (Für manche Objekte gibt es weder einen Grund noch die Möglichkeit, sie zu drehen: Zäune, Mauern oder Dinge am Wegrand zum Beispiel.)

- Führen Sie den Mauszeiger auf die gewünschte Stelle. Sie werden feststellen, daß der Cursor Ihnen das gewählte Objekt zeigt, sobald er aus dem Fenster **Landschaftsgestaltung** herausgezogen wird. Wenn Sie zum Beispiel Bäume pflanzen, zeigt der Cursor ein Baum-Icon. Außerdem zeigt Ihnen die Markierung auf dem Gelände, wieviel Platz für den gewählten Gegenstand benötigt wird. Die meisten Dinge brauchen ein ganzes Geländequadrat oder sogar mehrere, außer:



Kleinere Objekte, wie manche Büsche, kommen mit einem Viertel-Geländequadrat aus. Sie können in einem solchen Fall bis zu vier auf eine einzelne Parzelle setzen. (Das kann vorteilhaft sein, wenn man mit Objekten Wörter oder Bilder herstellen möchte.)



Begrenzungen (Zäune, Mauern, Hecken und ähnliches) beanspruchen nur den Rand eines Geländequadrates. Das bedeutet, Sie können bis zu vier an ein Quadrat setzen, an jede Seite eine.

- Klicken Sie, wenn Sie die richtige Position gefunden haben, damit das Landschaftsobjekt aufgestellt werden kann. Die Kosten werden von Ihrem Vermögen abgezogen.

Wenn Sie ein Objekt wieder entfernen möchten, führen Sie den Cursor darauf, prüfen im **Nachrichtenfeld**, ob Sie die richtige Position anpeilen und klicken rechts. Die entstehenden Kosten werden unverzüglich abgezogen.

Voreinstellungen

So lange Sie nicht auf etwas anderes klicken, ist jeweils das erste (linke) Objekt in jedem Register ausgewählt. Wenn Sie einen beliebigen anderen Gegenstand in einer Kategorie ausgewählt haben, bleibt dieses Objekt in der Kategorie aktiv - auch wenn Sie das Fenster schließen und es später wieder öffnen - bis Sie etwas anderes in diesem Register auswählen.

Fußwege

Fußwege, einschließlich Wartebereiche, sind wichtig, damit Ihr Parkbetrieb ordentlich läuft. Ohne sie würden die Besucher die Fahrgeschäfte und anderen Attraktionen niemals finden. Gehen Sie nicht unbedacht vor, wenn Sie in Ihrem Park Fußwege anlegen (auch wenn Sie bei Beseitigung eines Weges etwas Geld zurück erhalten). Der Entwurf eines guten Parks umfaßt auch ein Wegesystem und leitet die Gäste unauffällig von einer Attraktion zur nächsten.

Der Button **Fußweg** öffnet das Fenster **Fußwegbau** und wandelt den Mauszeiger in ein Fußweg-Icon um. (Der Standardcursor entspricht der Einstellung **An Boden angepaßt**.) Die Optionen in diesem Fenster ermöglichen Ihnen, verschiedene Arten von Wegen zu bauen, einschließlich Wartebereiche, Brücken, Tunnel und Bootsanleger. Mit den Buttons im oberen Bereich des Fensters stellen Sie die Art der Oberfläche ein.



Einen **Wartebereich** benötigen Sie, um den Eingang zu einer Attraktion mit einem Fußweg zu verbinden. Sie sollten ihn nicht an anderen Stellen benutzen - das könnte die Gäste verwirren. Der erste Abschnitt eines Wartebereichs, der direkt an einen vorhandenen Weg angrenzt, ist der Eingang in den Wartebereich. Es gibt:



Asphaltierte Wege - einfache, ebene Wege mit einer Asphaltdecke.



Gepflasterte Wege mit Kopfsteinpflaster.



Erdboden ist die preiswerteste Möglichkeit, bei dem der Boden einfach festgestampft wird.

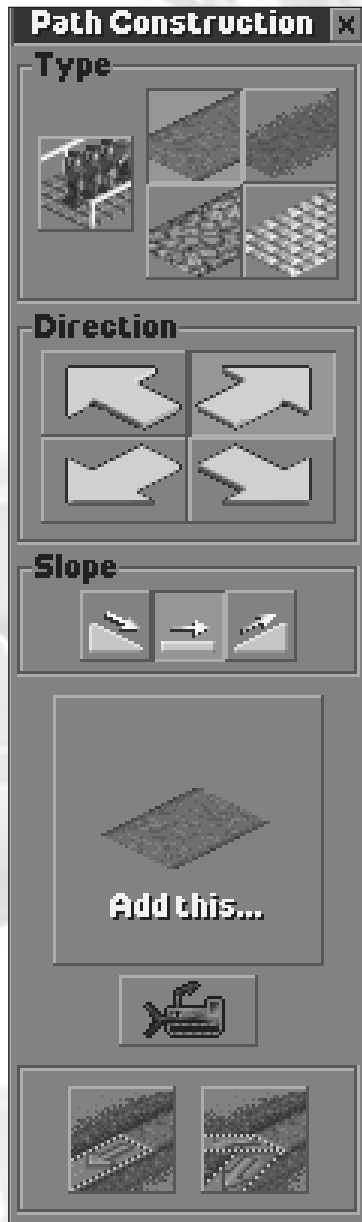


Mosaik - die Wege werden mosaikartig mit dekorativen Steinen ausgelegt.

Beim Bau eines Fußweges gibt es zwei verschiedene Methoden, die über die beiden Buttons unten im Fenster gewählt werden können.

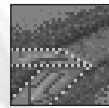


An Boden angepaßt ist die normale Bauweise. Wenn diese Option aktiv ist, können Sie Fußwege auf ebenem und schräg an- oder absteigendem Gelände bauen, jedoch nicht auf unregelmäßiger Oberfläche. Führen Sie den Mauszeiger an eine Stelle, wo ein neuer Weg entstehen (oder wo ein vorhandener neu gestaltet werden) soll und klicken. Klicken Sie rechts auf jeden Wegabschnitt, der entfernt werden soll. Wenn Sie längere Wege oder größere Flächen in einem Stück herstellen möchten, halten Sie die Maustaste gedrückt und ziehen den Cursor über das Gelände. Wenn Sie fertig sind, lassen Sie die Maustaste wieder los.



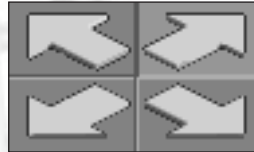
Ein Wort zu Neigungen

Zwei aneinander grenzende Fußwegabschnitte verbinden sich automatisch, doch nur wenn mindestens einer von ihnen auf waagrechtem, ebenen Gelände verläuft. Fußwege, die sich nebeneinander auf einem Abhang befinden, verlaufen parallel und verbinden sich nicht.



Der Button **Freie Weggestaltung** ermöglicht Ihnen, Wege auf Stützkonstruktionen zu erstellen, die eine Geländeneigung überwinden. Auf diese Weise legen Sie erhöhte Wege, Brücken, Tunnel und Bootsstege an. Die Vorgehensweise ist etwas komplizierter als bei den Wegen, die sich dem Boden anpassen. (Die Schritt-für-Schritt-Anleitung dafür finden Sie im Abschnitt **Fußwege**.)

Wenn Sie einen abgestützten Weg bauen, stehen Ihnen eine Reihe von Buttons zur Verfügung, die für die normalen Fußwege nicht nötig sind.



Mit den **Richtungspfeilen** wählen Sie die Richtung, in die der nächste Abschnitt gebaut werden soll. Um die Richtung eines Wegabschnittes zu ändern, klicken Sie auf den entsprechenden Button.



Mit den drei **Neigungs**-Buttons bestimmen Sie die Steigung oder das Gefälle des nächsten Wegabschnitts. Um eine Neigung zu verändern, klicken Sie auf den entsprechenden Button. Bitte beachten Sie: wenn kein neuer Wegabschnitt erscheint (und Sie nur den Richtungspfeil sehen), kann der Abschnitt an dieser Stelle nicht mit der gewählten Neigung gebaut werden.



Dies hinzufügen sorgt dafür, daß der nächste Abschnitt des Weges gebaut wird. Ehe Sie den Auftrag geben, sollten Sie die Kosten für den Abschnitt überprüfen; er wird Ihnen unten auf der Schaltfläche **Dies hinzufügen** angezeigt. Je aufwendiger die Stützkonstruktion für einen Abschnitt ist (je höher eine Brücke oder je tiefer ein Tunnel wird), desto teuer ist der Bau.



Abreißen entfernt den Abschnitt, den Sie gerade gebaut haben, nicht den blinkenden Abschnitt (der noch nicht gebaut wurde). Sie können auch die rechte Maustaste verwenden, um beliebige Wegabschnitte oder andere Gegenstände, die im Weg sind, zu entfernen.

Neue Attraktion



Wie schon an anderer Stelle erklärt, sind neue Attraktionen das Fundament für die Beliebtheit eines jeden Parks. Wenn Sie sich entschließen, eine neue Attraktion zu bauen, klicken Sie auf den Button **Neue Attraktion**. Daraufhin öffnet sich das Fenster, in dem Sie die notwendige Ausrüstung vorfinden, um alles Mögliche bauen zu können - von Waschräumen bis hin zu Achterbahnen.

Die Register oben im Fenster gehören zu den verschiedenen Kategorien. Klicken Sie auf ein Register, um zu sehen, welche Möglichkeiten jeder Kategorie im einzelnen zugeordnet sind. (Wenn nicht alle gleichzeitig in das Display passen, können Sie den Regler darunter verschieben, um den Rest anzuschauen.) Beachten Sie bitte: Wenn Forschungsprojekte abgeschlossen werden, könnte es in jeder Kategorie neue und andersartige Auswahlmöglichkeiten geben.



Transportfahrten umfassen Miniatur-Eisenbahnen, Einspurbahnen, Sessellifte und ähnliches. Sie werden normalerweise benötigt, um Besucher von einem Bereich des Parks in einen anderen zu befördern, doch manche Besucher schätzen es, einfach durch die Gegend gefahren zu werden und sich alles anzuschauen. Als Zielpunkte sind mehrere Stationen erlaubt (und manchmal auch erforderlich).



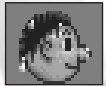
Gemäßigte Fahrten sind Attraktionen, die nur wenig oder gar keine Aufregung bei den Fahrgästen verursachen (besonders für Kinder geeignet). Riesenrad und Karussell sind gute Beispiele für gemäßigte Fahrten.



Achterbahnen sind die großen Anziehungspunkte. Abhängig vom Szenario und Ihren Forschungsergebnissen stehen Ihnen eine Reihe verschiedener Achterbahntechnologien zur Verfügung, die es darauf anlegen, das Essen in den Mägen der tapferen Fahrgäste herumzudrehen. Holz- und Stahlachterbahnen sind nur der Anfang.



Aufregende Fahrten sind heftiger als gemäßigte, jedoch nicht so intensiv wie Achterbahnen und füllen somit den mittleren Bereich. Diese Kategorie enthält zum Beispiel Schiffsschaukeln, Autoscooter und Go-Karts.



Wasserfahrten umfaßt alle Attraktionen, bei denen ihre Gäste naß werden könnten: vom Bootsverleih über Wasserrutschen bis hin zu H2O-Achterbahnen.



Läden und Stände sind alle Arten von Verkaufs- und Versorgungseinrichtungen: Imbiß, Getränke, Information und auch Waschräume.

In jeder Kategorie können Sie auf das Bild einer Attraktion klicken, um dazu weitere Informationen zu erhalten. Alle relevanten Daten erscheinen in der unteren Hälfte des Fensters **Neue Attraktion**. Neben anderen wichtigen Angaben finden Sie in dieser Übersicht auch immer die geschätzten Kosten für den Bau der jeweiligen Attraktion.

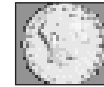
Wenn Sie sich für ein Projekt entschieden haben, klicken Sie auf den Button **Dies bauen** (unten rechts im Fenster). Das Fenster **Neue Attraktion** wird geschlossen, woraufhin sofort das Fenster ***** im Bau** erscheint, dessen Funktionen wir ausführlich unter **Eine individuelle Attraktion bauen** beschrieben haben.

Geschäftsbericht

In betriebswirtschaftlicher Hinsicht unterscheidet sich das Park-Geschäft überhaupt nicht von anderen Unternehmen; die Finanzen sind ein sehr wichtiger Faktor. Sie sind erfolgreich, wenn Sie die gesetzten Ziele erreichen, und dazu müssen Sie die Geldmittel umsichtig investieren. Das Fenster **Finanzielle Situation** unterstützt Sie dabei.

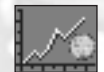


Dieses Fenster enthält fünf Kategorien mit Schlüsselinformationen und bietet Optionen, mit denen Sie die finanzielle Lage sowohl überwachen als auch beeinflussen können (in einem begrenzten Umfang). Anhand der Berichte der einzelnen Register können Sie herausfinden, wo Ihr Geld bleibt und wo es herkommt und wie es für Sie arbeitet. Sie können außerdem den Darlehensbetrag anpassen, den Ihnen die Bank gewährt und der Marketing-Agentur Aufträge erteilen.

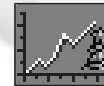


Das Register **Ausgaben/Umsatz** zeichnet die Einnahmen und Ausgaben pro Monat auf. Die Grafik ist für Sie die detaillierteste Auskunft über Herkunft und Verbleib Ihres Geldes. Unten auf dieser Seite finden Sie die folgenden Informationen:

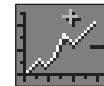
- 1) Die Höhe Ihres Darlehens. Mit den nach oben bzw. unten weisenden Pfeilen können Sie sich jeweils in Tausenderschritten mehr Geld leihen oder etwas direkt zurückzahlen. Wenn Sie in finanziellen Schwierigkeiten stecken, können Sie mehr Schulden machen oder sie zurückzahlen, wenn die Gewinne fließen. Vergessen Sie jedoch nie, daß die Bank keine unbegrenzte Geldquelle darstellt, von der Sie immer nur Geld borgen.
- 2) Ihr Bargeld oder Betriebskapital. Dieser Wert steigt, wenn die Besucher Geld ausgeben (oder Sie Attraktionen und Fußwege entfernen) und sinkt, wenn Sie Ausgaben bezahlen. Das Kapital verändert sich ebenfalls, wenn Sie mehr Geld von der Bank leihen oder das Darlehen zurückzahlen.
- 3) Der Parkwert zeigt Ihnen selbstverständlich an, wie viel Ihr Park wert ist. Dieser Betrag wird anhand der vorhandenen Attraktionen zuzüglich der Erlöse ermittelt.
- 4) Der Unternehmenswert entspricht dem Parkwert zuzüglich Bargeld minus Darlehen.



Klicken Sie auf das Register **Bargeld**, wo Sie eine Kurve sehen, wie sich die Höhe des vorhandenen Bargelds minus des Gesamtdarlehens im Verlauf der Zeit verändert hat. Die aktuelle Endsumme wird oben angezeigt und solange der Darlehensbetrag den Geldbetrag übersteigt, wird diese Zahl rot angezeigt, weil sie negativ ist.



Mit dem dritten Register rufen Sie eine Grafik über die Veränderung des **Parkwertes** auf. Dabei handelt es sich um einen Wert, der etwas schwierig zu definieren ist. Er wird von Sachverständigen ermittelt und zeigt an, was der Park wert ist unter Berücksichtigung von Grundstückswert, vorhandenen Anlagen, Qualität und Rentabilität der Attraktionen und des Parks selbst sowie des Rufs, den der Park in der Öffentlichkeit genießt (ergibt sich aus der Parkbewertung).



Die Grafik **Wochenenertrag** zeigt die finanzielle Entwicklung in einem wöchentlichen Rhythmus. Dies ist vermutlich von allen gezeigten Statistiken die sprunghafteste, denn jeder angegebene Punkt steht nur für einen kurzen Zeitraum. Die wichtigste Angabe hier ist der laufende Gewinn, der oben angezeigt wird. Wenn dort eine negative (rote) Zahl steht, verlieren Sie gerade jetzt Geld und es ist wahrscheinlich an der Zeit, etwas zu ändern.



Marketing bietet Ihnen eine Reihe professioneller Kampagnen an, die alle das Ziel haben, eine größere Anzahl Besucher in Ihren Park zu locken. Die Marketing-Kampagnen, die für Sie zur Zeit gerade laufen, erscheinen im oberen Bereich, und eine Liste der möglichen Kampagnen steht weiter unten.

Einzelheiten zu den Marketingmaßnahmen und die Anleitung, wie Sie eine starten, finden Sie im Abschnitt **Marketing**.

Forschung

Um neue Attraktionen, Läden oder Landschaftsobjekte zu entwickeln und um vorhandene Attraktionen zu verbessern, müssen Sie sowohl Zeit als auch Geld in die Forschung investieren. Die Erforschung neuer Unterhaltungstechnologien wird Ihre Möglichkeiten ausweiten und Ihnen die Chance geben, andere Attraktionen anzubieten und Verbesserungen an Ihren jetzigen Attraktionen vorzunehmen - und alles Neuartige finden die Besucher interessant.

Das Fenster Forschung & Entwicklung enthält nur zwei Register.



Laufende Forschung zeigt Ihnen, welches Projekt Ihr Forschungsteam gerade bearbeitet, wann es voraussichtlich beendet sein wird und (darunter) die bisher fertiggestellten Entwicklungen. Klicken Sie auf den Button unten links in der Ecke, um Einzelheiten über die neueste Innovation zu erfahren und um Gelegenheit zu erhalten, sie in Ihrem Park aufzustellen.



Bei **Finanzierung der Forschung** legen Sie fest, welche Art Projekte Vorrang haben und in welcher Höhe jeden Monat Geldmittel an das F&E-Team fließen.

- Klicken Sie auf den kleinen Pfeil neben der Einstellung Finanzierung der Forschung, um die Höhe der Aufwendungen anzupassen, die Sie für die Forschung bereitstellen möchten. Je höher die monatliche Unterstützung ist, die Sie der Forschung zukommen lassen, desto schneller erhalten Sie Ergebnisse.
- Jede der Forschungs-Prioritäten kann per Häkchen aktiviert werden. Wenn Sie auf eines dieser Kästchen klicken, wird die entsprechende Kategorie mit in den Forschungsumfang aufgenommen. (Ein Häkchen zeigt ein dazugehöriges Gebiet an.) Sie können beliebig viele Kästchen aktivieren, auch alle bzw. gar keines. Wenn Sie keine Kategorie auswählen, wird keine Forschung betrieben, aber Sie zahlen trotzdem dafür.
- Falls es keine weitere Entwicklungsmöglichkeit in einer bestimmten Kategorie mehr gibt, wird diese grau dargestellt. Für jedes Szenario gibt es unterschiedliche Forschungsgebiete; nicht alle Projekte sind überall verfügbar. Es liegt allein an Ihrem F&E-Team herauszufinden, was machbar ist und was nicht und dann für Sie in Aktion zu treten.

Liste der Attraktionen

Über das Fenster Liste der **Attraktionen** haben Sie schnellen Zugang zu einer Vielzahl von Daten über alle Attraktionen, Fahrgeschäfte, Läden und Stände in Ihrem Park. Je belebter und überfüllter Ihr Park wird, desto wichtiger und nützlicher wird auch dieses Fenster, denn es bietet auf einen Blick eine schnelle Übersicht über den Parkbetrieb.

Wenn Sie das Fenster öffnen, werden alle Anlagen, die Sie gebaut haben, und ihr gegenwärtiger Zustand angezeigt. Wenn Sie weitere Informationen sehen möchten, klicken Sie einfach auf den kleinen Pfeil.



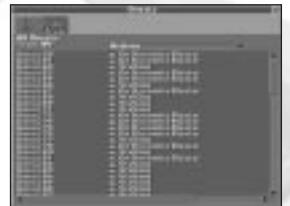
- Sie können sich mit dem entsprechenden Button die Liste nach den am häufigsten zutreffenden Daten **Sortieren** lassen. Auf welche Weise sortiert werden kann, hängt natürlich von der Art der Information ab, die gerade angezeigt wird.
- Sie können alle Fahrgeschäfte und Attraktionen Ihres Parks öffnen oder schließen, wenn Sie auf die grüne bzw. rote Anzeige oben links im Fenster klicken.

Sobald Sie auf eine Attraktion der Liste klicken, wird ein Informationsfenster für diese Anlage geöffnet: das jeweils passende Fenster der **Attraktion** oder des **Ladens**.

Besucher-Info

Das Fenster **Besucher-Info** hätten wahrscheinlich viele Parkmanager gern zur Hand. Sie können einfach per Knopfdruck herausfinden, was Ihre Gäste gerade denken, wo sie schon gewesen sind, was sie getan haben und was sie gerne tun möchten und wie jeder einzelne sich fühlt. Ihre Gäste sind in Ihren Park gekommen, um sich zu amüsieren und um Geld auszugeben. Erfüllen Sie ihre Wünsche; nutzen Sie diese Information, um Ihren Park so zu gestalten, daß die Gäste sich wohl fühlen.

In diesem Fenster werden die Gedanken und Aktivitäten aller Ihrer Gäste aufgezeichnet, sowohl einzeln als auch als Gruppe.



Das Register **Alle Besucher** zeigt Ihnen einen ständig aktualisierten Einblick in die Gedanken und Handlungen aller Besucher im Park. Sie können zwischen diesen beiden Kriterien mit Hilfe des kleinen Pfeils umschalten. Die Gesamtanzahl der Gäste im Park erscheint unter dem Registernamen. Sie können auf einen Blick feststellen, wie ein Besucher sich fühlt, wenn Sie das Icon mit seinem Gesicht sehen. Fröhliche Gäste lächeln zum Beispiel und solche, die sich unwohl fühlen, sehen grün aus. Verwenden Sie die Scroll-Leisten, um die Liste nach oben oder unten zu verschieben oder um den Rest von längeren Meldungen zu lesen. Klicken Sie einen beliebigen Gast in der Liste an, um das Fenster **Besucher** für diese eine Person zu öffnen.



Im Register **Zusammengefaßt** wird Ihnen der Trend der Gedanken und Handlungen aller Besucher dargestellt. Die Werte werden fortlaufend aktualisiert. (Auch hier können Sie mit Hilfe des kleinen Pfeils zwischen den beiden Kriterien umschalten.) Diese Darstellung ist oftmals noch nützlicher als die Aufstellung für die einzelnen Gäste, denn sie zeigt, was die Mehrheit der Besucher denkt und ermöglicht daher, die schwerwiegendsten Probleme zu erkennen und herauszupicken. Klicken Sie auf eine beliebige Gruppe in dieser Liste, damit die Anzeige für **Alle Besucher** wieder erscheint - diesmal nur mit den Besuchern, die in diese Gruppe gehören.

Personal

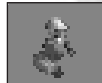


Parkpersonal muß beaufsichtigt werden. Ganz gleich, wie präzise die Anweisungen waren, die Sie jedem einzelnen gegeben haben, sie neigen dazu, ihre Aufgaben nicht so genau zu nehmen, wie Sie es gerne hätten. Genau wie Sie Ihre Besucher beobachten, sollten Sie auch das Parkpersonal im Auge behalten. Das geht besonders gut über das Fenster **Personal**.

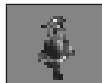
In diesem Fenster gibt es vier Register, je eins für jede Gruppe von Angestellten, die Sie einstellen können. Auf jeder Seite finden Sie Ihre Angestellten dieser Gruppe, wodurch Sie leicht jedes Personalmitglied aufrufen können. Die vier Seiten sind zwar unterschiedlich, aber allen gemeinsam ist ein Button Neu einstellen (unter dem das jeweilige Monatsgehalt des Angestellten erscheint). Klicken Sie auf diesen Button, um einen neuen Angestellten zu engagieren.



Hilfskräfte können bis zu vier Aufgaben erhalten: Fußwege fegen, Beete und Zierpflanzen bewässern, Mülleimer leeren und Rasen mähen. Sie legen fest, für welche dieser Aufgaben jeder einzelne verantwortlich ist. Über das Feld mit dem kleinen Pfeil wählen Sie die Farbe der Uniform für alle Hilfskräfte.



Ein **Mechaniker** wartet und repariert bei Bedarf die Attraktionen, außer Sie bestimmen, daß er nur für die eine oder die andere Aufgabe zuständig ist. Verwenden Sie den kleinen Pfeil, um die Farbe der Arbeitskleidung für alle Mechaniker festzulegen.



Der Job eines **Aufsehers** besteht darin, Unruhestifter auszusondern und die Ordnung im Park aufrecht zu erhalten. Seine Aufgabe ist so eindeutig, daß Sie ihm keine Anweisungen geben müssen. Mit dem kleinen Pfeil wählen Sie die Farbe für Abzeichen und Gürtel Ihres Sicherheitspersonals.



Verpflichten Sie einen **Unterhalter**, der die Parkbesucher zum Lachen bringt. Sie bestimmen, welches von drei verschiedenen Kostümen jeder Unterhalter tragen soll.

Klicken Sie einfach auf ein Mitglied Ihres Personalstabes in einer der Listen, um für diese Person das Fenster **Angestellter** zu öffnen.

Schnellasten

Auch wenn Sie das Spiel nur mit Hilfe der Maus steuern können, gibt es eine Reihe von Tastaturbefehlen, mit denen eine Eingabe manchmal schneller gemacht ist.

Moment mal

Die hier aufgeführten Tastaturbefehle sind Standardeinstellungen. Wenn Ihnen diese Zuordnung nicht gefällt, können Sie die Tasten für jede Funktion selbst festlegen. Das geht so:

- Wählen Sie **Optionen** aus dem Menü **Spieloptionen**.
- Klicken Sie auf **Tastatur anpassen**.
- Klicken Sie auf die Schnelltaste, die Sie ändern möchten und drücken dann die Taste, die ab sofort diese spezielle Funktion aufrufen soll.

Geben Sie acht! Sobald Sie eine Schnelltaste gedrückt haben, wird die nächste Taste, die Sie drücken, dieser Funktion zugeordnet und hat nicht mehr die vorherige Wirkung. Wenn Sie sich irren, tippen Sie einfach noch einmal auf diese Taste, um statt dessen eine andere Taste dafür zu bestimmen.





Die Tasten mit Zahlen schalten die am häufigsten benutzten Ansichtsoptionen ein und aus:

0	Höhenmarkierungen auf Wegen
1	Sicht auf Untergrund
2	Unterwasser-Ansicht
3	Attraktionen sind durchscheinend
4	Landschaftsobjekte sind durchscheinend
5	Unsichtbare Stützkonstruktionen
6	Menschen sind unsichtbar
7	Gitterlinien
8	Höhenmarkierungen auf dem Gelände
9	Höhenmarkierungen auf Streckenabschnitten

Weitere Tasten können Sie alternativ zu vielen der Buttons aus der Werkzeugleiste verwenden:

Pause	
Verkleinern	
Vergrößern	
Drehen	
Karte	
Land	
Wasser	
Landschaft	
Fußwege	
Neue Attraktion	
Geschäftsbericht	
Forschung	
Liste Attraktionen	
Parkstatus	
Besucher-Info	
Personal	
Nachrichten	

Schließlich gibt es noch ein paar Tastaturbefehle, die nützliche Funktionen schnell ausführen:

	Das obenliegende (aktive) Fenster schließen
	Alle geöffneten Fenster schließen
	Konstruktion abbrechen
	Attraktion drehen

Das Konstruktionsfenster

Ganz gleich, welche Art von Attraktion Sie sich entschließen, sie werden den Bau jedes Mal im Fenster *** **im Bau** vornehmen. Dieses Fenster enthält nur die passenden Funktionen für die Art Attraktion, die Sie gerade konstruieren. Unabhängig davon, welche Funktionen Ihnen zur Verfügung stehen, Sie setzen sie immer auf die gleiche Weise ein. Mit den Werkzeugen können Sie eine beliebige Attraktion oder einen Laden bauen oder umgestalten und auch eigene Entwürfe für streckengeführte Attraktionen machen.

Das Fenster *** **im Bau** wird stets dann geöffnet, wenn Sie auswählen, daß Sie eine neue Attraktion bauen wollen oder wenn Sie auf den Button Bau im Fenster einer Attraktion klicken. Falls Sie etwas neu konstruieren und es sich dabei um eine Attraktion handelt, die Sie individuell planen können (Transportfahrten, Achterbahnen, einige Wasserfahrten und grundsätzlich alle streckengeführten Attraktionen), müssen Sie zu Anfang entscheiden, ob Sie eine vorhandene Strecke verwenden möchten oder ob Sie selbst entwerfen wollen. Das machen Sie im Fenster Streckenentwurf auswählen, das eigentlich nur ein getarntes Bau-Fenster ist.



In diesem Fenster haben Sie die Wahl, eine vorgeplante Strecke zu verwenden oder nach Ihren eigenen Streckenentwurf zu bauen. Wenn Sie **Nach eigenem Entwurf bauen** wählen, wird sofort zum eigentlichen Fenster *** **im Bau** weitergeschaltet. Wenn Sie statt dessen auf einen vorhandenen Entwurf klicken, erscheinen zwei weitere Buttons am unteren Rand des Fensters.



Zeige Strecke vermittelt Ihnen einen Eindruck eines bereits vorhandenen Streckenentwurfs (für Ihre gespeicherten Eigenentwürfe gibt es keine Vorschaufunktion). Damit können Sie ein Ihnen unbekanntes Streckensystem in Augenschein nehmen - besonders, damit Sie entscheiden können, in welche Richtung es zu Ihren vorhandenen Wegen ausgerichtet werden muß.



Verwenden Sie den Button Drehen, um zu bestimmen, in welche Richtung die Anlage gedreht werden soll.



Wenn Sie einen der vorhandenen Streckenentwürfe gewählt haben, können Sie die Attraktion sofort wie gewohnt auf dem Gelände platzieren. Danach wird das Fenster *** **im Bau** wieder in der bekannten Weise angezeigt.

Gespeicherte Entwürfe

Wenn Sie Eigenkonstruktionen für die gewählte Gruppe von Attraktionen gespeichert haben, werden diese Entwürfe ebenfalls in der Liste der vorhandenen Strecken angezeigt.

Nachstehend folgen kurze Beschreibungen, wie die gebräuchlichsten Werkzeuge im Fenster *** **im Bau** funktionieren. Welcher dieser Buttons Ihnen in einer bestimmten Situation zur Verfügung steht, hängt allein davon ab, mit welcher Art von Attraktion Sie gerade arbeiten und welches Stadium Ihre Arbeit erreicht hat. Sie sollten auch noch einen anderen wichtigen Punkt beachten. Die Verfügbarkeit einer bestimmten Funktion ist manchmal durch die strukturellen und funktionellen Grenzen der Anlage eingeschränkt, die Sie gerade bauen. Wenn also die gewünschte Option nur grau angezeigt wird, bedeutet es, daß Ihr Vorhaben außerhalb der Grenzen des Machbaren liegt.

Strecke steht für viele Dinge

Bitte denken Sie daran, daß das oft benutzte Wort 'Strecke' jede Konstruktion bezeichnet, die den Fahrtverlauf einer Attraktion bestimmt. Daher treffen alle Optionen für den Entwurf einer „Strecke“ genauso auf Röhren, Schienen, Wasserwege, Oberleitungen und sonstige Dinge zu, die die Fahrt auf einer Attraktion in eine vorgegebene Richtung lenken.



Die **Kurvenpfeile** bestimmen die Grundform des nächsten Streckenabschnitts.

- Über den Button **Besonderheit** direkt unterhalb der Kurven können Sie die gesamte Palette an Streckenabschnitten mit besonderen Funktionen, wie zum Beispiel Stationen, Bremsstrecken, Kurven, Korkenzieher (Helix) und Beschleuniger direkt anwählen. Es sind jeweils nur die Strecken verfügbar, die gerade auch zu der Attraktion im Bau passen.



Mit den Buttons **Steigung/Gefälle** wird die Steigung oder das Gefälle des nächsten Abschnitts bestimmt.



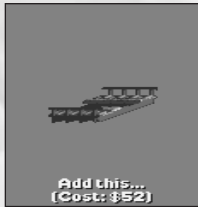
Ab und zu werden ihre Wagen zu Anfang eine zusätzliche Kraft benötigen um eine Steigung zu überwinden, die meisten Achterbahnen zum Beispiel. Der Button **Kettenzug** fügt dem nächsten Streckenabschnitt einen Kettenzug hinzu. Mehr als einen Kettenzug an einer Achterbahn wird die Betriebskosten dieser Attraktion beträchtlich erhöhen.



Das Werkzeug **Kippen** ermöglicht Ihnen, den nächsten Streckenabschnitt seitlich zu kippen. (Grundsätzlich sorgt ein gekipptes Stück Strecke dafür, daß die G-Kräfte, die in einer engen Kurve auftreten, vermindert werden.) Sie verwenden diese Funktion für einen geraden Streckenabschnitt direkt vor einer Kurve. Die veränderte Lage der Strecke zieht sich durch die ganze Kurve hindurch.



Wenn Sie mit einigen der Wasserattraktionen arbeiten, steht Ihnen nicht nur eine Röhrenform zur Verfügung. Verwenden Sie die Buttons **Offen** oder **Geschlossen**, um die gewünschte Art für das nächste Streckenstück auszuwählen.



Der Button **Dies hinzufügen** überwacht ständig Ihre Auswahl und zeigt Ihnen jeweils ein Bild des nächsten Streckenabschnitts, den Sie gewählt haben. Die Kosten für das gewählte Teil werden unter dem Bild eingeblendet. Klicken Sie auf diesen Button, damit der gewählte Streckenabschnitt auch tatsächlich gebaut wird.



Wenn Sie einen bereits vorhandenen Streckenabschnitt markieren, können Sie ihn mit dem Button **Abreißen** entfernen. Wenn Ihnen der neue Streckenabschnitt vorgeschlagen wird, entfernen Sie durch Klicken auf diesen Button den vorherigen Abschnitt, den Sie gerade gebaut haben. Wenn Sie eine einfache Attraktion bauen (die nicht selbst entworfen wurde), entfernt dieser Button die gesamte Anlage, einschließlich Eingang und Ausgang.



Klicken Sie auf diesen Button, um die Markierung auf den **Vorherigen** Abschnitt der Strecke zu verschieben. Klicken Sie so lange darauf, bis Sie den Abschnitt erreicht haben, den Sie ändern möchten. (Sie können auch auf einen beliebigen Streckenabschnitt rechts klicken, um ihn direkt zu markieren.)



Verwenden Sie diesen Pfeil, um die Markierung auf den **Nächsten** Streckenabschnitt zu verschieben. Klicken Sie so lange, bis Sie den Abschnitt erreicht haben, den Sie ändern möchten. (Sie können auch auf einen beliebigen Streckenabschnitt rechts klicken, um ihn zu markieren.)



Mit dem Button **Drehen** erreichen Sie jeweils eine von zwei möglichen Funktionen. Bei einfachen und vorgeplanten Anlagen steuern Sie damit, in welche Richtung die Attraktion ausgerichtet wird. (Diese Richtung müssen Sie festlegen, bevor Sie die Anlage in das Gelände setzen.) Wenn Sie eine Eigenkonstruktion bauen, legen Sie mit dem Button **Drehen** fest, in welche Richtung der erste Streckenabschnitt gebaut werden soll, wodurch die Fahrrichtung der Attraktion bestimmt wird und in welche Richtung der Bau weitergeht.

- Unten im Fenster finden Sie den Button **Eingang**. Damit legen Sie die Position des Eingangs zur Attraktion fest. Wenn dieser Button gedrückt ist, schieben Sie den Mauszeiger an eine geeignete Stelle (direkt an die Anlage angrenzend) und klicken, damit gebaut wird. Alle Attraktionen benötigen einen Ein- und einen Ausgang, außer Läden und Stände.
- Ebenfalls unten im Fenster gibt es den Button **Ausgang**. Wie Sie sich denken werden, können Sie damit den Ausgang Ihrer Attraktion positionieren. Wenn dieser Button gedrückt ist, führen Sie den Mauszeiger an eine geeignete Stelle (an die Attraktion angrenzend) und klicken, damit gebaut wird. Alle Attraktionen benötigen sowohl Ein- als auch Ausgang - die Läden und Stände jedoch nicht.

Wenn Sie dazu weitere Informationen benötigen, lesen Sie die Abschnitte **Bildschirmlehrgang** und **Eigene Konstruktionen bauen**

Informationsfenster

Jeder Attraktion, jedem Stand oder Laden, jedem Personalmitglied, jedem Gast und sogar dem Park selbst ist ein spezielles Fenster zugeordnet. Man kann sie allesamt als Informationsfenster bezeichnen, aber sie bieten mehr als reine Informationen:

- Im Fenster **Park** haben Sie Zugang zu einer Reihe von wichtigen Hilfsmitteln für Ihre Aufgabe als Parkmanager.
- Die Funktionen im Fenster eines **Ladens** bieten Ihnen Kontrollmöglichkeit über Preise und damit über das Schicksal dieses Geschäfts.
- Das Fenster **Angestellter** hilft Ihnen, Ihren Angestellten die Aufgaben zuzuteilen.
- Im Fenster **Besucher** erhalten Sie Informationen über die Handlungen und Gedanken eines bestimmten Besuchers. Sie können auch verirrte Besucher wieder auf einen Fußweg zurückleiten.
- Die mächtigen Funktionen im Fenster **Attraktion** setzen Sie ein, um jedes einzelne Detail festzulegen, das mit dem Betrieb der Attraktion zusammenhängt, angefangen mit der Farbe bis hin zu den Fahrpreisen.

Wenn Sie Ihre Parks bauen und leiten, werden Sie diese Fenster ziemlich regelmäßig verwenden, also ist es hilfreich zu wissen, wie sie aufgebaut sind und was Sie damit machen können.

Das Fenster Park

Das Fenster **Park** gibt Ihnen allgemeine Informationen und einen Gesamteindruck über Situation und Leistungsfähigkeit Ihres Parks. Sie können verschiedene Daten überwachen, wie zum Beispiel die Parkbewertung, die Gesamtanzahl der Besucher im Park, die Anzahl der Attraktionen, die Sie gebaut haben, zuerkannte Preise, und - was besonders wichtig ist - die Ziele, um in diesem Szenario erfolgreich zu sein.

Klicken Sie auf den Button **Parkstatus** in der **Werkzeugleiste** oder auf den Parkeingang (im Gelände), um dieses Fenster zu öffnen. Sie finden darin sieben Register und damit sieben verschiedene Anzeigen mit nützlichen und unentbehrlichen Daten.



Das Register **Ansicht** ist die Standardanzeige. Hier wird Ihnen der Eingang zum Park gezeigt. Mit dem grünen bzw. roten Kontrolllämpchen können Sie den Park nach Belieben öffnen oder schließen. Wenn Sie auf diesen Registerbutton klicken, können Sie die Geräuschkulisse am Eingang hören. Es gibt ein paar weitere Buttons neben dem Ansichtsfenster.



Klicken Sie auf den Button **Land erwerben**, wenn Sie zusätzliches Gelände für Ihren Park kaufen möchten. (Einzelheiten hierzu finden Sie im Abschnitt **Den Park vergrößern** unter **Unannehmlichkeiten** im Kapitel **Park-Management**.)



Der Button **Baurechte erwerben** ermöglicht Ihnen, gegen Geld das Recht zu erhalten, ober- oder unterhalb von Gelände zu bauen, das dem Park nicht gehört. (Weitere Einzelheiten finden Sie bei **Den Park vergrößern** unter **Unannehmlichkeiten** im Kapitel **Park-Management**.)



Der Button **Ausrichten** verschiebt den gezeigten Geländeausschnitt auf den Parkeingang.



Wenn Sie Ihrem Park einen anderen Namen geben möchten, verwenden Sie den Button **Park benennen**.



Das Register **Parkbewertung** zeichnet eine Kurve, wie gut Ihr Park jeden Monat allgemein abschneidet. Diese Anzeige dient nur der Information; eingreifen können Sie hier nicht.



Anzahl Gäste verfolgt, wie viele Besucher pro Monat Ihren Park besuchen. Diese Anzeige ist ebenfalls nur eine Information.



Bei **Eintrittspreis** können Sie den Betrag festlegen, den jeder Besucher zahlen muß, um in Ihren Park zu gelangen. Den Preis können Sie mit den Pfeilen anheben oder senken. Auf dieser Anzeige sehen Sie außerdem, wie viele Eintrittskarten insgesamt verkauft wurden und wieviel Geld Ihnen das eingebracht hat.



Die Anzeige **Parkstatistik** gibt Ihnen eine Übersicht, wie groß Ihr Park ist, wie viele Attraktionen Sie unterhalten, wie viele Besucher sich gegenwärtig im Park befinden und wie viele Leute Sie beschäftigen. Diese Anzeige dient nur Ihrer Information.



Die Ihnen gestellte Aufgabe, die Sie für dieses Szenario bewältigen sollten, finden Sie noch einmal unter **Ziel**. Wenn Sie dieses Szenario bereits durchgespielt haben, Sie den Park aber trotzdem weiterführen, wird Ihr Erfolg oder Mißerfolg ebenfalls angezeigt.



Unter **Preise** können Sie erfahren, welche Anerkennungen Ihr Park in der letzten Zeit erhalten hat, falls es welche gab. (Einen Preis verliehen zu bekommen, wird im allgemeinen als Zeichen ganz besonderer Leistung gewertet.)

Fenster der Attraktionen

Für jede Attraktion gibt es ein dazugehöriges Fenster **Attraktion**, welches Sie auf verschiedene Art öffnen können. Besonders praktisch ist es, einfach auf den Eingang zu einer Attraktion zu klicken. Das Fenster enthält Überwachungsmöglichkeiten für diese Attraktion und außerdem einige Funktionen betreffend Wartung und Erweiterung.

Wenn Sie eine neue Attraktion gebaut haben, erscheint ein Fenster mit dem Namen der **Attraktion**, sobald Sie Ein- und Ausgang angelegt haben. Sie können dieses Fenster auch einblenden lassen, indem Sie auf eine Attraktion im Fenster **Liste der Attraktionen** klicken. In diesem Fenster kann es viele verschiedene Register geben, abhängig davon, um was für eine Attraktion es sich handelt. Die folgende Aufstellung enthält die Register, die Sie besonders häufig vorfinden werden.



Das Register **Ansicht** ist die Standardanzeige. Im Sichtfenster können Sie die Attraktion beobachten. Mit dem grünen, orangefarbenen und roten Kontrollämpchen öffnen, testen oder schließen Sie bei Bedarf die Attraktion. Sie können auf die Kamera klicken, um sich die Geräuschkulisse am Eingang zu dieser Attraktion anzuhören. Ein Doppelklick auf das rote Lämpchen setzt eine Attraktion nach einem Unfall oder Stillstand wieder an die Ausgangsposition zurück. Neben dem Ansichtsfenster gibt es Funktionsbuttons.



Der Button **Bau** ermöglicht es, sowohl die Position als auch die Ausrichtung einfacher Attraktionen zu verändern, die Streckenführung von Bahnen jeder Art zu verändern und den Ein- oder Ausgang einer Attraktion zu versetzen.



Mit dem Button **Benennen** geben Sie Ihrer Attraktion einen eigenen Namen.



Der Button **Ausrichten** sorgt dafür, daß die gewählte Attraktion mitten auf dem Bildschirm gezeigt wird.



Verwenden Sie den Button **Abreißen**, damit die ganze Attraktion sofort aus Ihrem Park entfernt wird. Auf diese Weise erhalten Sie sogar einen Teil Ihres Geldes zurück; doch die Höhe hängt davon ab, ob die Attraktion noch unbenutzt ist oder bereits geöffnet und besucht wurde.



Das Register **Fahrzeugooptionen** erscheint nur bei solchen Attraktionen, die Wagen für die Fahrgäste besitzen. In diesem praktischen Anzeigefenster können Sie die „Wagen“ (damit sind alle Fahrzeuge gemeint) der Attraktion überwachen. Welche Möglichkeiten Sie im einzelnen haben, hängt von den Gegebenheiten der Attraktion selbst ab, doch höchstwahrscheinlich können Sie die Art der Wagen ändern (zutreffend, wenn Sie mehr als eine Wahlmöglichkeit haben), die Anzahl der Wagen oder Züge und die Anzahl der Wagen pro Zug festlegen.



Wie die Attraktion im einzelnen betrieben wird, legen Sie auf der Seite **Betrieboptionen** fest. Welche Optionen und Informationen es dort gibt, hängt von der Eigenart der einzelnen Attraktion ab. Die meisten Funktionen können ein- und ausgeschaltet werden - erkennbar daran, ob ein Häkchen erscheint oder nicht. Für andere Funktionen gibt es abrufbare Listen, in denen Sie eine der Möglichkeiten auswählen. Eine der wichtigsten Optionen überhaupt ist der Abstand, in dem die Attraktion regelmäßig gewartet werden soll.



Das Register **Farbauswahl** bietet Ihnen die Möglichkeit, die Farben der Attraktion und Teilen davon selbst zu bestimmen. Die Optionen sind je nach Art der Attraktion unterschiedlich.



Wenn Sie **Meßwerte und Testdaten** aufrufen, können Sie eine Aufstellung aller Daten sehen, die während des Testlaufs ermittelt wurden, einschließlich der sich ergebenden Erregungsrate, Intensität und Übelkeit. Beachten Sie bitte, daß Testergebnisse erst dann verfügbar sind, wenn eine Attraktion eine vollständige Testphase durchlaufen hat. (Verwenden Sie das orangefarbene Kontrollämpchen des Registers **Ansicht**, damit der Test beginnt.)



Die **Grafik** zeigt eine sekundengenaue Überwachung der Geschwindigkeit, der Höhe, der seitlichen und senkrechten G-Kräfte, die während des letzten vollständigen Laufs ermittelt wurden. Verwenden Sie die Buttons unten im Fenster, um sich die verschiedenen Grafiken zeigen zu lassen. Mit dem Regler können Sie die Grafik waagrecht verschieben.



Das Register **Einnahmen und Ausgaben** gibt Auskunft, wie hoch der Fahrpreis für eine Attraktion ist und zeigt weitere betriebswirtschaftliche Daten, wie Einnahmen, Betriebskosten und Gewinn oder Verlust. Bei einigen Attraktionen, wie zum Beispiel der Rutsche, gibt es noch mehr Optionen. (Sie sind recht einfach zu verstehen.)



Wenn Sie einen Überblick benötigen, wie die Fahrgäste über diese Attraktion denken, klicken Sie auf das Register **Besucher**. Hier finden Sie eine Aufstellung, wie viele Gäste gefahren sind, eine Aussage über die Beliebtheit der Attraktion, das Alter der Anlage und weitere Daten. Die drei Buttons in dieser Anzeige eröffnen Ihnen Zugang zu zusätzlichen Informationen.



Mit dem Button **Gedanken** öffnen Sie das Fenster **Besucher-Info** mit einer Aufstellung aller Besucher, die gerade etwas über diese spezielle Attraktion denken.



Der Button **Fahrgäste** öffnet ebenfalls ein Fenster **Besucher-Info**, allerdings mit einer Liste der Gäste, die gerade mit dieser Attraktion fahren.



Der letzte Button **Warteschlange** zeigt Ihnen im Fenster **Besucher-Info** alle Parkbesucher, die gerade darauf warten, eine Eintrittskarte für diese Attraktion kaufen zu können.

Fenster Läden (und Stände)

Läden und Stände erfordern - genau wie die Attraktionen - ab und zu Ihre Aufmerksamkeit und Ihr Eingreifen, damit sie reibungslos und einträglich funktionieren. Der Betrieb solcher Einrichtungen ist weniger aufwendig als bei Attraktionen, daher benötigen Sie im allgemeinen auch weniger Beachtung.

Sie öffnen das Fenster Laden für eine Einstellung, indem Sie entweder auf das Gebäude selbst klicken (auf dem Gelände) oder indem Sie es im Fenster Liste der Attraktionen auswählen. Normalerweise gibt es nur drei Register, um einen Laden zu überwachen und zu bewirtschaften.



Das Register **Ansicht** ist die Standardeinstellung. Sie zeigt Ihnen die aktuelle Ansicht des Geschäfts. Mit dem grünen und roten Kontrollämpchen öffnen bzw. schließen Sie es nach Wunsch. Sie können auf den Registerbutton klicken, um die Geräuschkulisse am Eingang wiedergeben zu lassen. Es gibt einige funktionelle Buttons neben dem Ansichtsfenster.



Der Button **Bau** ermöglicht Ihnen, sowohl den Ort als auch die Ausrichtung des Gebäudes zu verändern, falls Sie mit der gegenwärtigen Stelle unzufrieden sind.



Sie geben dem Laden einen werbewirksamen Namen mit dem Button **Benennen**.



Der Button **Ausrichten** bringt den gewählten Laden oder Stand in die Mitte der Geländeansicht.



Verwenden Sie den Button **Abreißen**, wenn Sie das Geschäft sofort aus dem Park entfernen möchten. Sie erhalten auf diese Weise Geld zurück; die Höhe des Betrags hängt davon ab, ob der Laden neu ist oder bereits geöffnet war und Kundschaft hatte.



Über das Register **Einnahmen und Ausgaben** legen Sie die Preise fest und lassen sich wichtige Geschäftsdaten zeigen, wie Gesamtanzahl der verkauften Einheiten, Betriebskosten und Gesamtgewinn oder -verlust.



Wenn Sie eine Übersicht der Besuchermeinungen über diesen Laden wünschen, klicken Sie auf das Register **Kundschaft**. Hier finden Sie Informationen, wie viele Besucher in diesem Geschäft waren, wie beliebt es allgemein ist, wie viele Einheiten bis zum heutigen Tage verkauft wurden und wie alt das Gebäude ist. In dieser Anzeige gibt es noch einen hilfreichen Button.



Klicken Sie auf den Button **Gedanken**, damit das Fenster **Besucher-Info** geöffnet wird, in dem Sie eine Liste der Besucher sehen, die gerade über diese besondere Einrichtung nachdenken.

Angestellten-Fenster

Genau wie Sie jede einzelne ihrer Attraktionen in einem eigenen Fenster überwachen und einrichten, so kontrollieren und beauftragen Sie auch Ihr Personal über ein Fenster **Angestellter**.

Sie können ein Fenster eines Angestellten öffnen, indem Sie auf einen Ihrer Angestellten klicken (direkt im Gelände) oder indem Sie ihn aus der Liste im Fenster Personal auswählen. In der Titelzeile finden Sie die Berufsbezeichnung dieses Angestellten. Es gibt drei Register in diesem Fenster, mit denen nützliche Anzeigen geöffnet werden.



Ansicht ist das aufschlußreichste Fenster. Es zeigt Ihnen und teilt Ihnen mit, was der Angestellte im Moment gerade macht. In diesem Fenster gibt es vier Funktionsbuttons.



Klicken Sie darauf, um diesen Angestellten hochzuheben und ihn an eine bestimmte Stelle zu bringen. Das ist die schnellste Möglichkeit, eine Hilfskraft an einen Ort zu befördern, an dem es etwas in Ordnung zu bringen gibt, aber sie ist nicht dazu geeignet, einen Mechaniker zu einer defekten Attraktion zu bringen; wenn Sie einen Mechaniker versetzen, entbinden Sie ihn von seiner aktuellen Aufgabe.



Sie können den Arbeitsbereich eines Angestellten mit dem Button **Arbeitsbereich** auf einen bestimmten Bereich des Parks begrenzen. Wenn dieser Button gedrückt ist, klicken Sie auf das Gelände und markieren (in voreingestellten Blöcken) die Gegend, in der der Angestellte seine Arbeit tun soll.



Mit diesem Button wird die Geländeansicht auf die gegenwärtige Position des Angestellten ausgerichtet.



Der Button **Feuern** beendet das Arbeitsverhältnis dieses Angestellten und er ist nicht mehr im Park beschäftigt.



Sie geben diesem Angestellten **Anweisungen** und legen seine Aufgaben fest:

- Hilfskräfte haben vier mögliche Jobs: Fußwege fegen, Beete und Zierpflanzen bewässern, Mülleimer leeren und Rasen mähen. Sie legen fest, für welche Aufgaben ein Mann zuständig ist.
- Ein Mechaniker kann Attraktionen warten und reparieren, so wie es nötig ist - es sei denn, Sie verpflichten ihn nur für die eine oder andere Aufgabe.
- Sie können jedem Entertainer vorschreiben, welches Kostüm er tragen soll.
- Der Job eines Aufsehers ist so klar umrissen, daß man ihm keine speziellen Aufgaben zuweisen muß.



Die **Statistik** liefert Ihnen nützliche Informationen über das Monatsgehalt eines Angestellten und was er bisher getan hat, seit Sie ihn eingestellt haben.

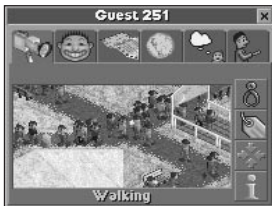
Besucherfenster

Wenn Ihnen bekannt ist, welche Meinung Ihre Gäste haben, was sie sich wünschen und wie Ihr Park und die dort enthaltenen Dinge bei ihnen ankommen, können Sie leichter Entscheidungen treffen. Es gibt viele Wege, diese Informationen zu erhalten. Die Fenster für jeden einzelnen Besucher bieten eine Möglichkeit. Über dieses Fenster haben Sie auch die Möglichkeit, einen Gast, der sich womöglich verlaufen hat, wieder an Ort und Stelle zu bringen.

Die einfachste Art, das Fenster für einen **Besucher** zu öffnen, ist ein Klick auf eine beliebigen Besucher (auf dem Parkgelände). Die Titelzeile zeigt die laufende Nummer des Besuchers an (falls Sie ihm keinen eigenen Namen gegeben haben). Es gibt sechs Register, von denen jedes ein anderes informatives Fenster öffnet.



Ansicht ist die nützlichste Darstellung. Sie sehen den Besucher und verfolgen genau, was er oder sie gerade tut. In diesem Fenster gibt es vier weitere Buttons.



Klicken Sie auf den Greifer, um den Besucher hochzuheben und ihn an eine andere Stelle zu befördern. Auf diese Weise bringen Sie verirrte Gäste wieder an belebte Orte.



Mit diesem Button können Sie jedem Gast einen eigenen Namen geben.



Der Geländeausschnitt wird auf diesen Besucher ausgerichtet.



Sie können diesen einzelnen Besucher in ihrem Park verfolgen und sich im **Nachrichtenfeld** seine Aktivitäten anzeigen lassen. Dieser Button schaltet die Einzelüberwachung ein und aus. (Wenn Sie mehrere Gäste gleichzeitig beobachten, könnte es sein, daß Sie zu häufig Nachrichten erhalten.)



Zustand gibt eine Analyse des körperlichen Befindens eines Besuchers und seiner Bedürfnisse sowie Information darüber, welche Intensität bei Attraktionen er bevorzugt und in welchem Umfang er Übelkeit in Kauf nehmen würde.



Statistik zeigt Wissenswertes, was diese Person getan hat, seit sie den Park betreten hat.



Unter **Geld** erfahren Sie, wieviel dieser Gast in Ihrem Park bereits ausgegeben hat.



Gedanken zeigt, was diesem Besucher gerade durch den Kopf geht.



Hier erfahren Sie, welche **Gegenstände** der Besucher in Ihrem Park gekauft hat und bei sich trägt.

MITWIRKENDE

ENTWICKLUNG

Entwurf und Programmierung

Chris Sawyer

Grafik

Simon Foster

Sound und Musik

Allister Brimble

Zusätzliche Programmierung

FISH (UK) Ltd.

Repräsentation durch Jacqui Lyons, Marjacq Ltd.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Wenn Sie Probleme mit dem Installieren dieses Produktes haben, lesen Sie bitte die Readme-Datei. Sollte dies nicht zum Erfolg führen und Sie weitere Hilfe benötigen, so steht Ihnen unsere Hotline in folgenden Zeiten zur Verfügung :

Customer Service

Montags - Freitags : 14:00 - 18:00
unter folgender Telefonnummer : 08105-252565
oder per Fax : 08105-252564
oder per E-Mail : service@microprose.de

Außerhalb der o.a. Zeiten steht Ihnen unser Sprachcomputer zur Verfügung.

Angaben über Marke, Modell, Peripheriegeräte, Grafik- und Soundkarte, Speicher und Festplattengröße sowie Informationen über Ihre CONFIG.SYS und AUTOEXEC.BAT helfen uns weiter, Ihr Problem schnell zu lösen. Oder schreiben Sie direkt an : HASBRO Interactive GmbH, Abt. Customer Service, Marktstr. 1, 33602 Bielefeld.

HASBRO INTERACTIVES WEB-SITES

Zu Rollercoaster Tycoon gibt es eine Web-Site mit stets aktuellen Informationen, durch die Sie mehr von Ihrem Spiel haben und Ihre Software auf dem neuesten Stand halten können. Besuchen Sie sie unter:

<http://www.rollercoastertycoon.de>

Auf der Site finden Sie:

- Technische Unterstützung
- Tips & Tricks
- Kontakt zu anderen Spielern
- Software-Updates
- Demos
- Interaktion
- Interviews
- Wettbewerbe
- Chats
- Daten zum Download
- und vieles mehr ...

Diese Site wird ständig aktualisiert und erweitert. Schauen Sie also öfters mal vorbei.

AKTUELLE UND ZUKÜNFTIGE HASBRO-PRODUKTE

Mehr Informationen über aktuelle und zukünftige Hasbro-Produkte finden Sie auf unserer zentralen Web-Site:

<http://www.hasbro-interactive.de>

NOTICE/WARRANTY

1. LIZENZ

Die Software und sämtliches Bild- und Tonmaterial wie Fotografien, Animationen, Videos, Audio-, Musik- und Textmaterial etc. der beiliegenden CD-ROM sowie dieses Handbuch und alle anderen Teile dieses Produkts sind urheberrechtlich geschützt. Das Urheberrecht ist geistiges Eigentum von oder wurde lizenziert an HASBRO Interactive Limited, 2 Roundwood Avenue, Stockley Park, Uxbridge, UB11 1AZ, England.

Ohne vorherige schriftliche Genehmigung von HASBRO Interactive Limited darf kein Teil dieses Handbuchs, der Software oder eines anderen auf dieser CD-ROM enthaltenen Elements oder des Produkts als solchen vervielfältigt, reproduziert, übersetzt, modifiziert, auf elektronische Form reduziert oder sonstwie verändert oder weitergegeben werden.

Sie sind berechtigt, die CD-ROM für Ihre eigenen Zwecke zu nutzen. Es ist jedoch verboten, Kopien des Handbuchs, der Software oder eines anderen Elements auf der CD-ROM zu verkaufen oder zu übertragen. Es ist untersagt, das Produkt, die CD-ROM oder andere Teile des Produktes zu vermieten oder zu verleasen.

2. GARANTIE

HASBRO Interactive Limited garantiert hiermit ausschließlich dem Erstkäufer dieses Produktes, daß die Leistungen der beiliegenden CD-ROM im Wesentlichen den Angaben in diesem Handbuch entsprechen und daß die Original-CD-ROM frei von Material- und Herstellungsfehlern ist. Diese Garantie gilt für sechs Monate ab Kaufdatum. Innerhalb dieses Zeitraums erhalten Sie, sofern die CD Mängel aufweist, kostenlosen Ersatz. Dazu senden Sie die CD-ROM mit dem datierten Kaufbeleg, einer kurzen Beschreibung des Defekts und Ihrem Absender an Hasbro Interactive GmbH, Abt. Konsumentenberatung, Marktstr. 1, 33602 Bielefeld. Diese Garantie gilt nicht für Mängel, die durch Mißbrauch, Beschädigung oder Überbeanspruchung verursacht wurden. Bezüglich der CD-ROM wird keine weitere Garantie übernommen. HASBRO Interactive Limited haftet nicht für Schäden, die durch Mißbrauch, Mangel an Pflege, falsche Anwendung, Veränderung, Reparatur, Überanspruchung oder sonstige durch äußere Einwirkung entstehen. Diese Garantie berührt in keiner Weise Ihre gesetzlich festgelegten Rechte.

3. HAFTUNG

Mit Ausnahme der unter 2. aufgeführten Sachverhalte sind mit diesem Produkt keinerlei Garantien, Bedingungen, Vertragsabsprachen, Verpflichtungen oder ähnliches verbunden, weder ausdrücklicher noch implizierter, gesetzlicher oder irgend einer anderen Natur.

Hasbro kommt unter keinen Umständen für mehr als den ursprünglichen Kaufpreis des Produkts auf. Hasbro übernimmt keinerlei Haftung für indirekte oder Folgeschäden jeder Art, die durch den Gebrauch des Produkts möglicherweise entstehen können. Hierzu zählen unter anderem auch entgangene Profite oder Einkünfte, Schäden an Soft- oder Hardware oder Kosten, die durch den Ausgleich verlorener Zeit, Daten oder aus irgend einem anderen Grund entstehen.

Nichts vom oben Angeführten begrenzt oder schließt Hasbros Haftung im Falle von durch Hasbro direkt verschuldet entstandene körperliche Verletzungen aus. Hier greifen die gesetzlichen Bestimmungen.

Wenn Sie mit diesen Bestimmungen nicht einverstanden sind, geben Sie das Produkt unverzüglich, vollständig und unbenutzt an Hasbro zurück - zusammen mit dem Kaufbeleg.