

IN DEINER SCHULE HAST DU DAS SAGEN!!

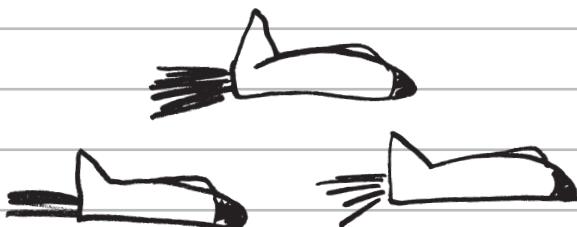
SCHOOL TYCOON



HANDBUCH

Inhalt

1. Einführung/Installation	3
a. Minimum-Systemanforderungen	3
b. Installation des Spiels	3
c. Der School Tycoon-Startbildschirm	4
d. Updates zum Spiel	4
e. Deinstallation des Spiels	4
2. Hauptmenü	4
3. Die Spielwelt	6
a. Spielübersicht	6
b. Kamerasteuerung	10
c. Gebäudeinformationen	12
d. Angestellteninformationen	13
e. Schülerinformationen	14
4. Credits	15
5. Kundendienst und Kontakt	16



Einführung

Wir freuen uns, dass du dich für School Tycoon entschieden hast. Dieses Handbuch erklärt dir die Grundlagen zur Installation und zum Start des Spiels sowie die grundlegende Steuerung und die Spieloberfläche. Um alle Details zum Spiel zu erfahren, solltest du das Tutorial spielen.

Minimum Systemanforderungen

Vergewissere dich, dass dein Computer die folgenden Voraussetzungen erfüllt, bevor du School Tycoon installierst und spielst.

- * Windows 98/Me/2000/XP
 - * Prozessor mit 500 MHz oder schneller
 - * 128 MB RAM
 - * 500 MB freier Festplattenspeicher
 - * DirectX 9-kompatible 3D-Grafikkarte mit 16 MB RAM (32 MB empfohlen)
 - * DirectX 9-kompatible Soundkarte
 - * 8x CD-ROM-Laufwerk oder besser
 - * Tastatur und Maus



Installation des Spiels

1. Lege die School Tycoon-CD in dein CD-Laufwerk.
 2. Wenn du School Tycoon zum ersten Mal installierst, ist die Autoplay-Funktion aktiviert und die Installation beginnt wenige Sekunden, nachdem du die CD eingelegt hast. Folge den Bildschirmanweisungen, um das Spiel zu installieren.
 3. Ist die Autoplay-Funktion auf deinem Computer deaktiviert, musst du das Spiel manuell installieren. Doppelklicke dazu auf das Arbeitsplatz-Symbol auf deinem Windows-Desktop. Doppelklicke dann auf das CD-ROM-Laufwerk, in dem sich die Spiel-CD zu School Tycoon befindet. Klicke auf die Datei setup.exe und folge den Bildschirmanweisungen, um das Spiel zu installieren.

DIE SPIELWELT

Spielübersicht



Buttons zum Bauen und Einstellen

Die **Bauen**- und **Einstellen**-Buttons befinden sich oben links im Bildschirm.



Gebäude (B) – Klicke auf den **Gebäude**-Button, um zu den verschiedenen Gebäuden zu gelangen, die du kaufen und in der Spielwelt platzieren kannst. Wähle eine Kategorie und einen Gebäudetyp aus und klicke dann auf das Bild des Gebäudes, um es auszuwählen. Klicke mit der rechten Maustaste, um das Gebäude zu drehen, bevor du es platzierst. Wenn du deine Meinung änderst und das ausgewählte Gebäude doch nicht platzieren willst, klicke auf den Mülltonnen-Button unten rechts im Bildschirm und es erscheint wieder der Standard-Mauszeiger.



Hinweis: Überprüfe erst, wie viel das Gebäude kostet und wie viel Geld du hast, bevor du den Kauf tätigst.

Tipp: Die mittleren und Luxusgebäude sind nicht nur schön anzusehen. Sie enthalten auch versteckte Boni, die die Statistiken deiner Schule verbessern können.



Objekte (D) – Klicke auf diesen Button, um die verschiedenen Objekte wie Zäune und Statuen anzuzeigen und sie in der Spielwelt zu platzieren.



Tipp: Schüler fühlen sich besonders auf einem coolen Schulhof wohl. Objekte wie Brunnen, Bäume und Sitzgelegenheiten erhöhen die **Arbeitsmoral**.



Landschaft (T) – Die Landschaft wählst du ähnlich wie Objekte aus, allerdings gibt es hier nur Büsche und Bäume.



Wege (P) – Wege sind notwendig, um deine Gebäude miteinander zu verbinden, damit die Schüler, Lehrer und sonstigen Angestellten schneller ihre Zielorte erreichen. Klicke auf den mittleren Button, um Wiesen zu platzieren. Klicke und ziehe die Maus über den Boden, um Wege zu platzieren. Es gibt vier verschiedene Arten, Wege zu platzieren.

- **Fläche:** Zeichnet einen großen Wegbereich.
- **Freies Zeichnen:** Zeichne anhand der Maus den Weg so wie du ein Bild zeichnen würdest.
- **Linie zeichnen:** Klicke und ziehe die Maus, um eine gerade Linie zu zeichnen.

- **Schlaue Wege:** Klicke und ziehe die Maus, um den effektivsten Pfad zwischen zwei Punkten zu zeichnen.
- Wenn du mit deinen Wegen oder Wiesen nicht zufrieden bist, verwende das Bulldozer-Werkzeug, um sie zu löschen. Es kostet dich auch nichts!

Tipp: Schüler mögen keinen kahlen Boden. Wege und Wiesen erhöhen ihren Arbeitseifer.



Personal einstellen (S) – In Klassenzimmern und Turnhallen herrscht gähnende Leere, also musst du Leute einstellen, die darin arbeiten. In der Liste findest du alles von Direktoren bis hin zu Kantinenpersonal. Blättere durch die verschiedenen Mitarbeiter, um ihre Bewertungen und Gehaltsforderungen zu sehen und den perfekten Kandidaten für die offene Stelle zu finden.

Tipp: Lehrer einzustellen ist wichtiger als du glaubst! Ein Großteil deines Geldes geht für die Bezahlung ihrer Gehälter drauf und du kannst dir nicht immer die besten leisten. Überleg dir daher gut, wen du wählst.

Informations-/Options-Button

In diesem Abschnitt der Spieloberfläche kannst du deine Angestellten, Schüler und Gebäude überprüfen sowie hilfreiche Informationen zu Finanzen und Statistiken aufrufen. Hier hast du außerdem die Möglichkeit, das Spiel zu **speichern** und zu **beenden**.



Personal – Klicke auf diesen Button, um die verschiedenen Angestellten zu sehen. Du kannst wählen, ob du alle Angestellten sehen oder die Angestellten nach Kategorien (Lehrer, Versorgung etc.) sortieren möchtest.



Schüler – Mit diesem Button kannst du eine Liste mit deinen Schülern aufrufen.



Gebäude – Hier kannst du durch alle Gebäude in deiner Schule schalten. Klicke auf diesen Button und wähle eine Kategorie, um alle verfügbaren Gebäude in der jeweiligen Kategorie zu sehen.



Tipp: Behalte den Zustand deiner Gebäude stets gut im Auge. Vernachlässigte Gebäude handeln im Notfall einer großen Schule auch großen Ärger ein.



Optionen (Esc) – Klicke auf den **Optionen**-Button und dann auf **Spiel speichern**, um dein bestehendes Spiel zu speichern. Klicke in das obere Textfeld, um dein Spiel umzubenennen, und klicke dann auf den **Speichern**-Button.



Hinweis: Dein Spiel wird immer dann automatisch gespeichert, wenn der Bus kommt. Wenn du also eine Pechsträhne oder vergessen hast zu speichern, kannst du dein Glück noch mal versuchen, indem du dich ins Menü **Spiel laden** gibst und den automatisch gespeicherten Spielstand lädst!



Klicke auf den Button **Spiel beenden**, um zum Hauptmenü zurückzukehren.



Kamerasteuerung

Bewege den Mauszeiger an den Bildschirmrand (oder benutze die Pfeiltasten auf deiner Tastatur), um die Spielkamera in diese Richtung zu schwenken.

Klicke auf die **Zoom**-Buttons, um die Kamera näher heranzuholen oder das Blickfeld zu vergrößern. Alternativ kannst du zum Zoomen auch das Mausrad verwenden.

Klicke auf die Symbole **Links/Rechts drehen** oder drücke die Tasten »/« und »*« auf dem Ziffernblock der Tastatur, um die Kamera zu drehen.

Herzoomen



Nach Links drehen

Nach Rechts drehen



Wegzoomen

Spieltempo



Klicke auf den **1x**-Button, um bei normaler Geschwindigkeit zu spielen.

Klicke auf den **2x**-Button, um die Spielgeschwindigkeit zu verdoppeln.

Klicke auf den **4x**-Button, um die Spielgeschwindigkeit zu vervierfachen (nützlich, wenn du die Kontrolle über alles hast und auf ein Ereignis im Spiel wartest oder Geld sammelst).

Klicke auf den **Pause**-Button oder drücke die Leertaste, um das Spiel zu pausieren. Drücke die Leertaste erneut, um das Spiel wieder aufzunehmen.



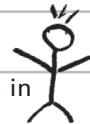
Schülerzeitung

Die Schülerzeitung informiert dich nicht nur über die neuesten Ereignisse, sie beinhaltet auch tolle Coupons, mit denen du Ereignisse kaufen kannst, die die Statistiken deiner Schule, Schüler oder Lehrer erhöhen. Das Ereignis **Personalversammlung** erhöht beispielsweise dauerhaft die Fähigkeiten deiner Lehrer, ohne dass dabei ihr Gehalt steigt.

Klicke auf den Button **Zeitung lesen**, um die Zeitung zu öffnen. Klicke auf die Buttons **Zurück** und **Weiter**, um durch die Seiten zu blättern.

Klicke auf einen Coupon, um die Beschreibung zu lesen. Wenn du genug Geld hast, klicke auf den **Kaufen**-Button, um das Ereignis zu kaufen. Klicke auf den **Abbrechen**-Button, um zur Schülerzeitung zurückzukehren.

Um den Bildschirm **Zeitung lesen** zu schließen, klicke unten in der Mitte auf **Schließen**.



Ziele



Wenn du nicht mehr weißt, welche Ziele es in einem bestimmten Szenario zu erfüllen gilt, klicke einfach auf den **Ziele-ansehen**-Button am unteren Bildschirmrand.

Klicke erneut auf den Button oder auf das X in der Ecke rechts oben, um das **Ziele**-Fenster zu schließen und das Spiel fortzusetzen. Wenn du das Szenario abgeschlossen oder nicht bestanden hast, erscheinen am unteren Rand des Ziele-Fensters auch die Buttons **Beenden** und **Spielen**. Klicke auf **Beenden**, um das Szenario zu beenden, es neu zu starten oder ein anderes zu spielen. Klicke auf **Spielen**, um das Szenario im freien Modus ohne Ziele fortzusetzen.



Nachrichtenverlauf



Im Nachrichtenfenster am unteren Bildschirmrand kann immer nur eine Nachricht angezeigt werden. Klicke auf den Button **Nachrichtenverlauf ansehen**, um eine Liste aller Nachrichten zu sehen, die du erhalten hast (falls du mal eine ganz besonders wichtige Nachricht verpasst haben solltest). Klicke erneut auf den Button oder auf das X in der Ecke rechts oben, um die Liste zu schließen.

Fokus-Button



Der **Fokus**-Button blinkt, wenn es ein Problem mit einem bestimmten Gebäude, Angestellten oder Schüler gibt. Klicke auf den **Fokus**-Button, um die Kamera automatisch auf den Problembereich zu richten, damit du schnell eingreifen kannst.

Gebäudeinformationen



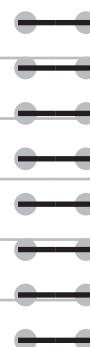
Klicke auf ein Gebäude, um das Informationsfenster dazu aufzurufen. Das Fenster erscheint rechts im Bildschirm.

Klicke auf den **Umstellen**-Button, um das Gebäude an eine andere Stelle zu bewegen. Klicke auf den **Verkaufen**-Button, um das Gebäude zu entfernen und es zu Geld zu machen.

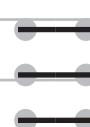
Klicke auf die Registerkarte **Menschen im Gebäude**, um die Personal und Schüler zu sehen, die sich in dem jeweiligen Gebäude befinden. Klicke auf **Schließen**, um das Informationsfenster zu schließen.



Je nach Art des Gebäudes werden die Schulnoten durch ein kleines Fenster ersetzt, das das Gebäudeinnere zeigt. Klicke auf den Button **Vollbild**, um das Gebäudeinnere im Vollbild anzuzeigen.

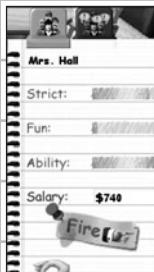


Klicke im Innern des Gebäudes auf den **Kamera**-Button, um das Gebäude aus verschiedenen Kamerawinkeln zu sehen. Manche Gebäude können aus mehr Winkeln betrachtet werden als andere.



Klicke erneut auf den **Vollbild**-Button, um zum Spiel zurückzukehren.

Angestellteninformationen



Klicke auf einen Angestellten, um das zugehörige Informationsfenster zu sehen. Das Fenster erscheint rechts im Bildschirm.



Klicke auf das Handsymbol, um den Angestellten auszuwählen und an eine andere Stelle zu bewegen. Das kann insbesondere dann hilfreich sein, wenn du einen Lehrer schnell in einem Klassenzimmer platziieren oder einen verschmutzten Pfad reinigen willst.

Klicke auf den Button **Kommentarverlauf**, um die Kommentare des Angestellten zu sehen. Diese geben Aufschluss darüber, ob der Angestellte zufrieden oder verärgert ist.

Klicke auf den **Entlassen**-Button, um einen Angestellten von der Gehaltsliste zu entfernen. Denke aber gut nach, bevor du klickst. Sobald ein Angestellter gefeuert wurde, kannst du ihn nicht wieder zurückholen.

Klicke auf **Schließen**, um das Fenster zu schließen.

Jch ~~then~~ Peter Gabriel

Schülerinformationen

Klicke auf einen Schüler, um sein Informationsfenster zu sehen.

Das Fenster erscheint rechts im Bildschirm.

Hier siehst du den Gesundheitsstatus des jeweiligen Schülers.

Wenn der Schüler gesund ist, müssen Sie sich keine Sorgen machen, sagt der Status jedoch etwas anderes, muss er eine Krankenschwester aufsuchen.

Klicke auf den Button **Befehle**, um einem Schüler zu befehlen, Krawall zu machen, die Krankenschwester aufzusuchen, ihn nachsitzen zu lassen oder ihn von der Schule zu verweisen.

Klicke auf die Registerkarte **Profil**, um zu sehen, welche Schüler sich in den Bereichen **Sport**, **IQ**, **Freundlichkeit**, **Aussehen**, **Rauflust** und **Unbeholfenheit** besonders hervortun.

Klicke auf **Schließen**, um das Fenster zu schließen.

Klicke auf **Kommentarverlauf**, um zu sehen, was ein Schüler über deine Schule und die Lehrer gesagt hat. So findest du schnell heraus, um welche Probleme du dich kümmern musst.

 **Tipp:** Schüler verlassen deine Schule nie ohne einen triftigen Grund. Lies dir ihre Kommentare durch, bevor sie den Ausgang erreichen, um zu sehen, warum sie die Schule verlassen.

Klicke in einem beliebigen Bildschirm auf **Schließen**, um das jeweilige Fenster zu schließen.

Credits

Cat Daddy

Producer: Harley Howe

Development: Patrick Wilkinson, Brad Weikel, CJ Clark, Kevin Steffa, Peter »Jiawei« Liang, Ryan Wellman

Art: Dan Kircher, Mac Congrove, Stefan Schwartz, Mike »Recess« Sarff, Mike Bjorkegren Ryan Blinsky, Kyle Wilson, Didzis Beitlers, Eli »Super Fly« Wolff, Fan Yang, Harley Howe

Sound and Music: Kyle Blondin

Voiceovers: Kyle Blondin, Harley Howe, Amanda Wright, Kathleen Ochs, Todd Preboski Donald Gravelet-Blondin, Kristi Gravelet-Blondin

Special Thanks to: Carrie Wilkinson, Sheri Headdy, Seath Howe, Dustin Wilkinson, Andrew Wilkinson, Jaime Wilkinson, Easton Howe; Maverick Wilkinson; Quinn Congrove

Global Star Credits

Vice President of Publishing: Chris Mate

Producer: Tim Beggs

Director of Product Development (Canada): Jeff Quinn

Art Director (Canada): Derrick Wilson

Marketing Manager: Mark Moon

Administrative Coordinator: Dave Thomas

Testing: Matt Baros, Joe Covello, Rich Koeckert, Tom McConlogue, Josh Noll, Michael Ranere

Additional Layout: Christine Bates

Technical Writer: Michael Colangelo

Additional Support: Contributing Designers, Michael Brown, Steve Brock, Michael Wyman

Art Director: Nicholas Stern

Design Artist: Todd Wong

Creative Director: Kenny Dinkin

Senior Producer: Craig Bocks

Associate Producer: Mark Puckett

Senior Brand Manager: Fran Dillard

Associate Brand Manager: Cindy Arnold

Marketing Consultant: Barbara Griffin

Kundendienst

Um Ihnen Zeit und damit Telefonkosten zu sparen, empfehlen wir Ihnen, dass Sie sich vor dem Anruf bei der Hotline einige Notizen zu Ihrem PC machen.

Für eine schnelle Hilfe benötigen wir folgende Daten Ihres PCs:

- Taktfrequenz und Prozessortyp (z.B. Pentium III, 1,2 GHz)
- Arbeitsspeicher (z.B. 32 MB RAM)
- Genaue Bezeichnung der Grafikkarte/Direct X Version
- Vorhandener und freier Festplattenspeicher auf c:/ (in GB)
- Genaue Bezeichnung der Soundkarte
- Modell und Geschwindigkeit des CD-Laufwerks
- Besondere Eingabegeräte (z.B. USB-Maus)
- Bei Multiplayer-Problemen: Modemtyp und Anschlussart (z.B. ISDN)

Um diese Informationen zu bekommen, öffnen Sie unter Windows einfach das Startmenü und wählen dort den Punkt »Ausführen«. Geben Sie in das leere Feld »dxdiag« ein und bestätigen Sie mit Return. Das Diagnoseprogramm von DirectX startet nun. In diesem werden vor allem die relevanten Treiberdateien für Ihre Systemkomponenten angezeigt sowie die wichtigsten Systemkomponenten aufgelistet. Um eine Textdatei von diesen Informationen zu erhalten, drücken Sie einfach auf den Button »Informationen speichern«. Sie können dann eine Text-Datei mit allen relevanten Daten auf Ihrer Festplatte zum etwaigen Versand per E-Mail oder als spätere Referenz ablegen.

Kontakt:

Green Pepper-Support-Team

Telefon: 0900 - 11 00 823

Montag - Freitag 14 - 16 Uhr

0,48 EUR / Min.

Telefax: 02451 - 40 96 42

E-Mail: support@greenpepper.de

www.greenpepper.de



IN DEINER SCHULE HAST DU DAS SAGEN!

GS
GLOBAL STAR SOFTWARE

**BEST OF
CLASS**

**PC
CD**