

theme HOSPITAL™



Handbuch

theme**HOSPITAL**TM

HANDBUCH

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie **SOFORT** das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.



Inhalt

EPILEPSIE-WARNUNG	1
Inhalt	2
Das Krankenhaus	3
Benutzen der Steuerungsleiste	5
Benutzen von Pop-Up-Leisten	7
Benutzen des Bildschirms Geschäft	17
In der Bank	24
Personal-, Patienten- und Maschinen-Management	25
Pop-Up-Icons	34
Katastrophen	36
Benutzen der Menüleiste	37
Jährliche Beurteilung	37
Mitwirkende	39



Herzlich willkommen! Na, geben Sie es zu, Sie hatten schon ein kurzes Spielchen!
Lassen Sie mich raten, Ihre Patienten haben geschimpft, die Warteschlangen waren zu lang, die Kranken haben sich dauernd übergeben, das Personal ist Amok gelaufen und Ihr Kontostand sah fast so aus wie das Schuldenkonto von Brasilien. Aber keine Panik, wir werden Ihnen die benötigten Informationen schon einimpfen ...

Das Krankenhaus

Krankenhaus-Ansicht



Ihr gesamtes Krankenhaus-Design führen Sie in der Krankenhaus-Ansicht durch. Der Bildschirm zeigt einen Teilausschnitt Ihres Krankenhauses in isometrischer Perspektive. Sie können den Cursor mit der Maus über den Bildschirm bewegen. Wenn Sie den Mauszeiger an den Rand des Bildschirms bewegen, können Sie mehr von Ihrem Krankenhaus und der umliegenden Gegend sehen.

Mit einem Hotkey können Sie jeden Teil der Karte als wichtig markieren und später mit diesem Hotkey immer wieder an diese Stelle der Karte zurückspringen. Um einen Hotkey einzurichten, bewegen Sie den Mauszeiger an eine Stelle, zu der Sie später schnell zurückkehren möchten. Drücken Sie **ALT** und eine Funktionstaste Ihrer Wahl, zum Beispiel **F1**. Wenn Sie dann während des Spiels **CTRL F1** drücken, wird Ihre Bildschirmsicht zu dieser Stelle springen. Alle Funktionstasten können als Hotkeys belegt werden.

Das Aussehen des Mauszeigers verändert sich, wenn Sie ihn über folgende Icons bewegen: Personal, Patienten, Geräte und Türen. Wenn Sie den Mauszeiger über ein Icon oder die Spieleteleiste bewegen, wird ein Funktionshinweis angezeigt. (Ein Funktionshinweis ist ein kleines Textfeld, das die Funktion eines Icons oder einer Leiste beschreibt.)



Die Steuerungsleiste



Die Steuerungsleiste ist die Bezeichnung, die wir der Leiste gegeben haben, die sich unterhalb der Krankenhaus-Ansicht in Ihrem Bildschirm befindet. Die Steuerungsleiste ist in vier Hauptabschnitte unterteilt: Finanzen, Räume bauen/Personal einstellen, Geschäft und Bewegliche Informations-Anzeige. Wie die Leiste funktioniert, wird weiter unten im Abschnitt Benutzen der Steuerungsleiste erklärt.

Die Bau-Uhr



Die Bau-Uhr ist eines der ersten Dinge, das Sie bemerken werden, wenn Sie mit dem Spiel beginnen. Sie zeigt an, wieviel Zeit Sie haben, bevor Ihr Krankenhaus für die Bevölkerung öffnet. Sie können sich einige Minuten Gnadenfrist gönnen, in der Sie anfangen können, Räume zu bauen und Personal einzustellen, ohne daß Sie von Patienten belästigt werden. Oder Sie **linksklicken** auf das Hand-Icon, um das Krankenhaus sofort zu eröffnen. Computer-gesteuerte Spieler leiten drei konkurrierende Krankenhäuser. Die Computer-gesteuerten Spieler warten nicht immer, bis die Bauzeit abgelaufen ist. Sie öffnen Ihre Krankenhäuser unter Umständen früher. Also, beeilen Sie sich!

Der Ratgeber



Dieser kleine Kerl, der unten rechts im Bildschirm direkt über der Steuerungsleiste auftaucht, ist sehr gut über alles im Krankenhaus informiert. Er ist damit beauftragt, im Spiel ein wenig auf Sie zu achten. Er gibt Ihnen von Zeit zu Zeit kluge Tips. Ist das nicht nett?

Menüleiste

Die Menüleiste liegt versteckt oben in Ihrem Bildschirm. Sie können sie sehen, wenn Sie den Mauszeiger an den oberen Rand des



Bildschirms bewegen. Hier können Sie Ihr Spiel speichern, gespeicherte Spiele laden, verschiedene Einstellungen im Spiel ändern, zum Beispiel die Spielgeschwindigkeit, oder Sie können Informationen über Ihr Spiel bekommen. Es gibt vier Menüs in den Menüleisten: Datei, Optionen, Anzeige und Wertungen. Ihre Funktionen werden im Abschnitt Benutzen der Menüleiste erklärt.

Benutzen der Steuerungsleiste

Von links nach rechts ist die Steuerungsleiste in drei Abschnitte unterteilt. Links liegt der Abschnitt Finanzen und in der Mitte der Abschnitt Bauen von Räumen/Personal-Einstellungen; diesen Abschnitt werden Sie am häufigsten benutzen. Das rechte Drittel der Steuerungsleiste hat zwei Funktionen. Wenn Sie Ihren Mauszeiger auf dieses Drittel bewegen, teilt sich der Abschnitt nochmals in zwei Sektoren. Wenn der Mauszeiger sich an einer anderen Stelle befindet, wird dieser Abschnitt zur "Beweglichen Information-Anzeige". Die folgenden Passagen beschreiben die Funktionen der einzelnen Abschnitte.

Steuerung Finanzen



Kontostand: Zeigt an, wieviel Geld Sie haben. **Linksklicken** Sie auf das \$-Zeichen, um Ihren Bank-Manager zu sehen. Der Bank-Manager kann Kredite an Sie vergeben. **Rechtsklicken** Sie auf das \$-Zeichen, um Ihren Kontoauszug zu sehen, und vergleichen Sie Ihre Ausgaben mit den Einnahmen. Im Abschnitt In der Bank finden Sie weitere Informationen zu diesen Bildschirmen.



Ruf-Anzeige: Zeigt an, wie es um Ihren Ruf in der Theme-Hospital-Welt steht. Am Anfang ist Ihr Ruf durchschnittlich. Ob er schlechter oder besser wird, hängt davon ab, wie Sie sich so insgesamt machen, einschließlich dem Heilen von Patienten und dem Behandeln von Notfällen; und auch die Sauberkeit in Ihrem Krankenhaus wird bewertet. Ihr Ruf beeinflusst die Anzahl der Patienten, die Ihr Krankenhaus besuchen. Also, haben Sie ein Auge auf die Sauberkeit!



Das Datum: Eine kleine Erinnerung, wieviel Zeit Ihnen noch verbleibt, bis Ihre Spielleistung beurteilt wird. Die Leitung des Krankenhauses bringt Sie ganz schön ins Schwitzen - an manchen Tagen werden Sie sich kaum noch daran erinnern, welchen Wochentag Sie heute haben! Schauen Sie unter Jährliche Beurteilung für weitere Details nach.

Bauen von Räumen und Personal-Einstellungen

Bauen Sie Räume: Beginnen Sie mit dem Bau eines beliebigen Raums, indem Sie auf diese Steuerung **linksklicken**.

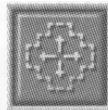
Dann erscheint das Fenster zum

Bauen von Räumen. Sehen Sie



unter "Bauen von Räumen" im Abschnitt Benutzen von Pop-Up-Leisten nach, um die Funktionen dieser Leiste kennenzulernen.





Plazieren Sie Flurausstattung: **Linksklicken** Sie auf diese Steuerung, damit das Fenster "Plazieren Sie Flurgegenstände" erscheint, und wählen Sie dann wichtige Gegenstände aus. Sehen Sie unter "Plazieren Sie Flurgegenstände" im Abschnitt Benutzen von Pop-Up-Leisten nach, um die Funktion dieser Leiste kennenzulernen.



Bearbeiten Sie Räume/Gegenstände: **Linksklicken** Sie auf diese Steuerung, dann erscheint das Fenster "Bearbeiten Sie Räume/Gegenstände". Segnen Sie den Plan für einen neuen Raum ab und ändern Sie das Aussehen der Gegenstände in den Räumen und Fluren. Sehen Sie unter "Bearbeiten Sie Räume/Gegenstände" im Abschnitt Benutzen von Pop-Up-Leisten nach, um die Funktion dieser Leiste kennenzulernen.



Stellen Sie Personal ein: **Linksklicken** Sie auf diese Steuerung, dann erscheint das Fenster "Stellen Sie Personal ein". Sehen Sie unter "Personal einstellen" im Abschnitt Benutzen von Pop-Up-Leisten nach, um die Funktion dieser Leiste kennenzulernen.

Geschäft



Wenn Sie Ihren Mauszeiger über das rechte Drittel der Steuerungsleiste bewegen, erscheinen sieben Geschäfts-Steuerungen unten im Bildschirm. Von links nach rechts sind das: Personal-Management, Übersichtskarte, Behandlungsmappe, Forschung, Status, Grafik und Versicherung. **Linksklicken** Sie auf die Geschäfts-Steuerung, um Zugang zum dazugehörigen Bildschirm Geschäft zu erhalten. Das Ziel von jedem dieser Bildschirme wird im Abschnitt Benutzen der Bildschirme Geschäft erklärt.



Bewegliche Informations-Anzeige



Wenn es in Ihrem Krankenhaus hoch hergeht, also so richtig stressig ist, dann verschwindet die Geschäfts-Steuerung, und dieser Teil der Steuerungsleiste wird zur beweglichen Informations-Anzeige. Sie gibt wichtige Informationen über alles in Ihrem Krankenhaus an. Sie müssen nur den Mauszeiger über den entsprechenden Gegenstand bewegen. Bewegen Sie zum Beispiel den Mauszeiger über eine Tür, dann wird die bewegliche Informations-Anzeige angeben, wie lang die momentane Warteschlange vor dieser Tür ist und wie viele Patienten noch erwartet werden.

Benutzen von Pop-Up-Leisten

Bauen Sie Räume

Im Fenster "Bauen Sie Räume" können Sie den Raum auswählen, den Sie bauen möchten. Es gibt vier verschiedene Arten von Räumen: Diagnose, Behandlung, Abteilungen und Einrichtungen. Wenn Sie auf einen dieser Raumtypen **linksklicken**, öffnet sich in der rechten Seite des Fensters eine Liste aller zur Verfügung stehenden Räume dieses Typs. **Linksklicken** Sie auf den Raum, den Sie bauen möchten.

Das Aussehen Ihres Mauszeigers verändert sich dann: Er sieht aus wie eine Maurerkelle, was bedeutet, daß Sie jetzt einen Plan von Ihrem Raum zeichnen können. Für die zweite Bauphase wird das Fenster zum Bauen von Räumen durch die Box "Bearbeiten Sie Räume/Gegenstände" ersetzt (siehe unten).

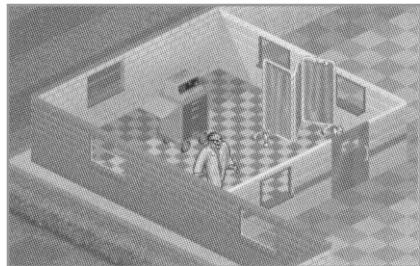
Die grundlegenden Räume, die jedes Krankenhaus benötigt, sind im folgenden aufgelistet und erklärt. Nett von uns, nicht wahr?

Diagnose



In der **Allgemeinmedizin** untersucht ein Arzt die Patienten, um herauszufinden, was ihnen fehlt. Das Ergebnis der Untersuchung entscheidet darüber, ob der Patient in einen Behandlungsraum oder in einen Diagnose-Raum geschickt wird.





In der **Allgemeinen Diagnose (Allg. Diagnose)** kann ein Arzt spezielle Maschinen zu einer gründlicheren Untersuchung der Patienten benutzen als in der Allgemeinmedizin.



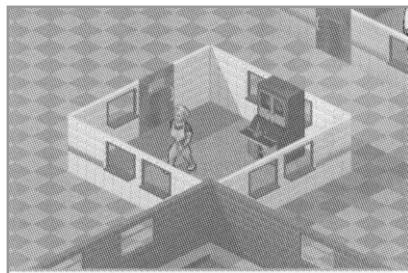
Die **Station** kann dazu genutzt werden, Krankheiten der Patienten zu diagnostizieren, gleichzeitig können die Patienten sich hier auch ausruhen, bevor sie sich einer Operation im OP unterziehen. Eine Station ist gleichzeitig Diagnose-Raum und Behandlungsraum. Es wird eine Schwester benötigt.



In der **Psychiatrie** können allgemeine Diagnosen gestellt werden, zusätzlich können hier jedoch auch Heilungen von psychischen Krankheiten durch einen Psychiater vorgenommen werden. Wie die Station ist auch die Psychiatrie ein Raum, in dem Diagnosen und Behandlungen durchgeführt werden können.

Während Sie Theme Hospital spielen, werden Sie noch auf andere Diagnose-Räume stoßen, aber mit diesen hier sollten Sie erst mal anfangen.

Behandlung



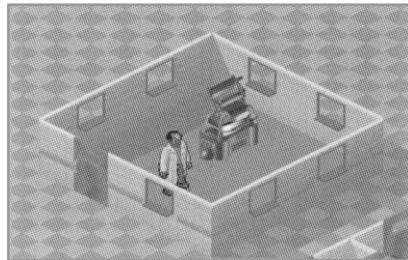
Nach der Diagnose schicken Sie die Patienten in die **Pharma-Theke**, wenn Sie glauben, daß die Patienten durch Medikamente geheilt werden können. Hier versorgt eine Schwester die Kranken dann mit den entsprechenden Mittelchen.

Psychiatrie und **Station** werden im Abschnitt Diagnose beschrieben. Beide sind sowohl Diagnose- als auch Behandlungsräume.



Der **OP** ist auch ein Behandlungsräum. Im ersten Level werden Sie auf keinen OP stoßen, da Sie zwei qualifizierte Chirurgen benötigen, die die Operationen durchführen.

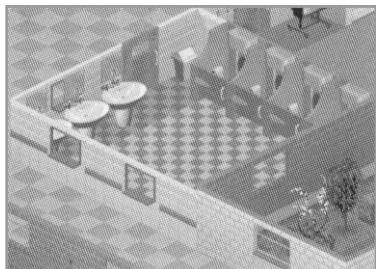
Abteilungen



Es gibt verschiedene Abteilungs-Arten in Theme Hospital. Ärzte benutzen diese speziell ausgestatteten Abteilungen, um Krankheiten zu heilen, unter denen die Patienten ganz offensichtlich leiden. Es gibt zum Beispiel die Entlüftung, in der aufgeblasene Patienten geheilt werden können. Es sollte eines Ihrer Hauptziele sein, verschiedene Abteilungen zu bauen. Doch wir wollen Sie nicht zu sehr verwöhnen und Ihnen gleich alles verraten. Sie müssen Ihr kluges Köpfchen schon ein wenig anstrengen.

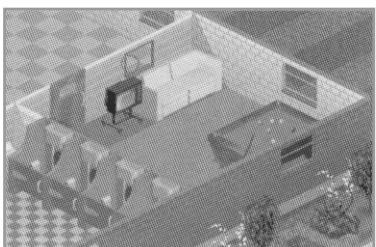


Einrichtungen

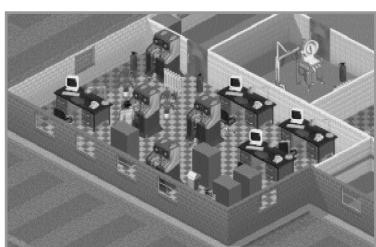


Diese Räume sind nicht so betörend wie die Abteilungen oder die Behandlungsräume, aber für den geregelten Ablauf im Krankenhaus äußerst wichtig. Es gibt vier verschiedene Einrichtungstypen: Toiletten, Personalräume, Forschungs-Räume und Schulungsräume.

Toiletten sind für die Hygiene Ihrer Langzeit-Patienten äußerst wichtig. Denken Sie nur, was sonst alles passieren kann ...



In den **Personalräumen** können sich Ihre Ärzte und Schwestern ausruhen, wenn sie erschöpft sind. Wie im richtigen Leben werden Ärzte und Schwestern müde, wenn sie zu lange arbeiten müssen.



In **Forschungs-Räumen** können Forscher neue Heilungsmethoden, Verbesserungen bei der Wirksamkeit von Medikamenten, der Technologie und völlig neue medizinische Apparate entwickeln. Die Steuerung der Forschung wird im Abschnitt Benutzen des Bildschirms Geschäft erklärt.

Im ersten Level von Theme Hospital können Sie keinen Forschungs-Raum bauen. Jeder fängt mal klein an!



In **Schulungsräumen** können Berater andere Ärzte unterrichten. Ärzte, die am Unterricht teilnehmen, verbessern ihre Fähigkeiten. Wenn Ärzte einen hohen Fähigkeits-Level erreichen, können sie für eine Beförderung in Frage kommen. Eine Beförderung findet automatisch statt. Wird ein Arzt befördert, hat er danach eine gewisse Probezeit. Wenn ein AIPler zum Arzt befördert wird, dann dauert seine Probezeit sechs Monate. Ein Arzt, der zum Berater befördert wird, hat eine Probezeit von zwölf Monaten. Während der Probezeit erfüllen die Mitarbeiter ihre neuen Aufgaben, bekommen aber noch ihr altes Gehalt. Praktisch für Sie, was?

Wenn der Berater eine besondere zusätzliche Qualifikation hat, zum Beispiel Chirurg, Psychiater oder Forscher, wird er Ärzte auf diesem Gebiet ausbilden. Hat ein Berater zwei verschiedene Fähigkeiten, wird er sie beide an die anderen Ärzte weitergeben.

Die Ausbildung Zeit für einen Arzt hängt davon ab, wie viele Ärzte Sie gleichzeitig in die Ausbildung schicken. Je mehr Ärzte an der Ausbildung teilnehmen, je länger dauert der Unterricht. Statten Sie den Schulungsraum mit Skeletten und Bücherregalen aus, dadurch wird sich die Länge jeder Unterrichtsstunde verkürzen. Während ein Arzt in der Ausbildung ist, können Sie nachschauen, wie seine Ausbildung voranschreitet, indem Sie den Bildschirm Personal mit F6 aufrufen und den in der Ausbildung befindlichen Arzt auswählen. Eine Anzeige unterhalb der Fähigkeiten des Arztes gibt wieder, wie weit die Ausbildung des Arztes vorangeschritten ist.

Während der ersten Level in Theme Hospital können Sie keine Schulungsräume bauen.

Plazieren Sie Flurausstattung



Die Ausstattung Ihrer Krankenhaus-Flure ist eine wichtige Angelegenheit. Es gibt verschiedene Gegenstände, die Sie auswählen können.





Die Rezeption ist der wichtigste Gegenstand, den Sie bauen müssen. Ohne eine Rezeption werden keine Patienten in Ihr Krankenhaus kommen. Damit die Rezeption auch vernünftig läuft, müssen Sie eine Empfangsdame einstellen. Wenn Sie zwei Rezeptionen nah genug beieinander plazieren, werden die Empfangsdamen die gleiche Warteschlange abfertigen. Wenn Sie die Rezeptionen weit genug auseinander plazieren, werden sich zwei verschiedene Warteschlangen bilden.



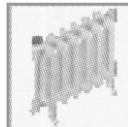
Auf **Bänken** können die Patienten bequem sitzen. Patienten, die sich nicht setzen können, werden leicht miesepetrig. Plazieren Sie also die Bänke dort, wo die Patienten eine Sitzgelegenheit benötigen, d.h. vor Behandlungsräumen, bei der Rezeption und in Wartebereichen, die Sie erstellen.



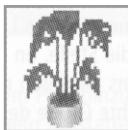
Durch **Getränkeautomaten** können Patienten ihren Durst stillen. Plazieren Sie sie dort, wo Sie glauben, daß die Patienten den meisten Durst haben und Sie können einen großen Reibach machen. Aber je mehr die Leute trinken, desto mehr müssen sie ... Für dieses dringende Bedürfnis sollten Sie sich etwas einfallen lassen ...



Feuerlöscher werden von sehr wichtigen Leuten für sehr wichtig erachtet - den VIPs. VIPs lieben die Sicherheit. Wenn Sie bei Ihrem Besuch keine beruhigende Anzahl an Feuerlöschern vorfinden, bekommen sie es leicht mit der Angst zu tun und werden keinen positiven Bericht an das Ministerium schicken. Feuerlöscher erhöhen auch den Sicherheitslevel für Ihre Krankenhaus-Geräte, und Patienten und Personal werden sich gleich wohler fühlen.



Durch **Heizkörper** wird es mollig warm in Ihrem Krankenhaus - wen wundert das schon! Wenn Ihre Patienten allzusehr frieren, werden sie Ihr Krankenhaus verlassen. Auch Ihr Personal wird nicht unbeeindruckt von der Kälte bleiben. Wenn es schön warm ist, wird es sich gleich wohler fühlen. Ein netter Nebeneffekt ist, daß mit steigender Wärme die Patienten auch durstiger werden. Sie können sich vorstellen, daß Getränke dann reißenden Absatz finden werden. Wird es aber zu heiß im Krankenhaus, reagieren die Patienten ebenso säuerlich wie auf Frostbeulen ...



Pflanzen sorgen dafür, daß sich alle wohl fühlen. Aber vergessen Sie nicht, daß die Blümchen auch gegossen werden wollen. Vertrocknete Pflanzen machen die Leute traurig. Pflanzen benötigen Handlanger, die sie gießen und sich riesig freuen würden, wenn Sie sie dort plazieren, wo die Handlanger sie leicht erreichen können - also nicht gerade in der hintersten Ecke. Vielen Dank!

Pflanzen, Heizungen und Feuerlöscher können in Räumen und Fluren plaziert werden. Getränkeautomaten, Bänke und Rezeptionen haben nur auf Fluren etwas zu suchen. Allgemein gilt die Faustregel, je mehr Möbel Sie in einem Raum plazieren, desto wichtiger wird sich das dort arbeitende Personal fühlen. Es wird besser arbeiten und stets ein breites Grinsen auf den Lippen haben.

Bearbeiten Sie Räume/Gegenstände



Wenn Sie auf das Icon "Bearbeiten Sie Räume/Gegenstände" **linksklicken** und den Mauszeiger über einen

Gegenstand oder einen Raum bewegen, um ihn zu bearbeiten, wird der entsprechende Gegenstand oder Raum anfangen zu blinken. **Linksklicken** Sie erneut, um einen Neubau vorzunehmen, löschen Sie den Gegenstand (**Linksklick** auf Abbrechen) oder bewegen Sie den Gegenstand an eine andere Stelle. Denken Sie daran, daß Sie einen Flurgegenstand mit einem **Rechtsklick** jederzeit bearbeiten können.





Das Fenster zum Bearbeiten von Räumen/Gegenständen erscheint auch, wenn Sie einen speziellen Raum aus der Box zum Bauen von Räumen ausgewählt haben. Wenn der Mauszeiger die Form einer Maurerkelle annimmt, können Sie das Layout für den Plan des Raums zeichnen. Der Plan zeigt die Größe des Raums und die Stelle, an der er gebaut wird. Wählen Sie einen Punkt aus, an dem Sie eine Ecke des Raums plazieren möchten. **Linksklicken** Sie dann auf die Maus und ziehen Sie sie, bis die gewünschte Größe des Raumes erreicht ist. Das Klicken auf den Button mit dem roten Kreuz im Fenster "Bearbeiten Sie Räume/Gegenstände" ermöglicht es Ihnen, den Plan abzubrechen und erneut zu beginnen.

Hinweis: Einige Räume müssen größer sein als andere. Wenn der Plan, den Sie ziehen, rot ist, müssen Sie den Raum vergrößern oder ihn an eine andere Stelle bewegen, falls an der gewünschten Stelle nicht genügend Platz für den Raum ist. Gültige Pläne sind blau.



Wenn Sie auf das rote Kreuz geklickt haben, um zu bestätigen, daß Sie den von Ihnen gezogenen Plan so belassen möchten, bietet das Fenster Ihnen an, Türen in den Raum zu bauen. **Linksklicken** Sie dazu auf die Wände eines Plans (Sie werden die Konturen der Tür in der Wand sehen, wenn Sie die Maus über die Wand ziehen). **Linksklicken** Sie auf den Button Abbrechen, um die Tür wieder verschwinden zu lassen.



Danach können Sie auch Fenster in die Räume bauen. Sie plazieren Fenster auf die gleiche Weise wie Türen. Der Unterschied ist jedoch, daß Fenster im Gegensatz zu Türen nicht zwingend erforderlich sind. Wenn Sie keine Fenster in Ihren Räumen haben möchten, dann müssen Sie auch keine hineinbauen. Wer benötigt schon Licht?



Wenn Sie diese wichtigen Elemente zu Ihrem Plan hinzugefügt haben, ist der Raum fertig. Sie müssen ihn nur noch mit Geräten und Möbeln ausstatten. Jeder Raum hat sein eigenes Mobiliar. Es liegt an Ihnen, dieses jetzt im Raum zu plazieren. Wenn Sie zum Beispiel einen Schulungsraum gebaut haben, wären Bücherregal und Skelett eine gute Wahl. **Rechtsklicken** und die Maustaste gedrückt halten, um einen Gegenstand um 90 Grad zu drehen. **Linksklicken**, um den Gegenstand abzustellen.



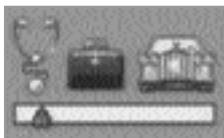
Linksklicken Sie auf den Kassen-Button, um zusätzliches Mobiliar zu kaufen. Es erscheint eine Menüliste mit Gegenständen, die in diesen Raum gehören. Sie können zusätzliche Gegenstände kaufen, zum Beispiel ein Skelett und ein Bücherregal für den Schulungsraum. Je besser ein Raum ausgestattet ist, desto produktiver wird dort gearbeitet, und Ihr Personal wird auch zufriedener sein.

Stellen Sie Personal ein

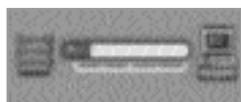
Im Fenster zum Einstellen von Personal können Sie Ärzte, Schwestern und andere Mitarbeiter aus einer Anzahl von zur Verfügung stehenden Kandidaten auswählen. Wenn Sie einen neuen Mitarbeiter ausgewählt haben, es sich aber anders überlegen, bevor Sie ihn im Krankenhaus plaziert haben, **rechtsklicken** Sie, um den Vorgang abzubrechen. Es gibt vier verschiedene Mitarbeiter-Typen: Ärzte, Schwestern, Handlanger und Empfangsdamen.



Ärzte sind die wertvollsten Mitglieder Ihres Personals. Doch passen Sie auf, Ärzte haben auch die unterschiedlichsten Fähigkeiten. Ein Arzt wird durch drei entscheidende Charakteristiken beschrieben: Position, Fähigkeiten und Kenntnisse.



Stethoskop, Tasche und Auto zeigen an, in welcher Position sich der Arzt befindet. Der Gegenstand zeigt an, ob der Arzt AIPler (Stethoskop), Arzt (Tasche) oder Berater (Auto) ist - oder, wenn Sie es anders ausdrücken möchten, ob die Fähigkeiten des Arztes ziemlich mies, durchschnittlich oder exzellent sind. Die Position des Arztes beeinflußt die Geschwindigkeit, mit der er Heilungen durchführen kann, die Genauigkeit seiner Diagnosen und die Höhe seines Gehalts. Aber das Wichtigste ist, daß nur die erfahrensten Ärzte, nämlich Berater, andere Ärzte in Ihrem Krankenhaus ausbilden können (siehe Schulungsräume).



Die Leiste mit dem Rechenschieber an dem einen und dem Computer am anderen Ende, zeigt die Fähigkeiten des Arztes an. Ärzte mit hohen Fähigkeiten stellen wesentlich bessere Diagnosen als solche mit schlechteren Fähigkeiten. Das ist doch ziemlich lebensnah!

Ein Arzt kann drei verschiedene, d.h. besondere Arten von Kenntnissen haben. Diese Kenntnisse legen das Aufgabengebiet des Arztes in Ihrem Krankenhaus fest.



Ein Skalpell zeigt an, daß der Arzt ein Chirurg ist. Chirurgen werden im OP benötigt. In einem OP kann ohne Chirurg nicht gearbeitet werden (tatsächlich müssen zwei Chirurgen dort arbeiten). Wenn zwei Chirurgen den OP betreten und die entsprechende Kleidung anziehen, dann steht der wilden Schnippelei nichts mehr im Wege.



Ein Testbuch (mit einem Tintenklecks) zeigt einen Psychiater an. Nur Psychiater können in der Psychiatrie Patienten mit mentalen Beschwerden heilen.



Forscher werden durch eine Denkblase angezeigt. Sie können die Wirksamkeit von Medikamenten und medizinischen Geräten verbessern oder völlig neue Diagnose- und Behandlungsräume entwickeln. Sie brauchen dazu lediglich einen Forschungsraum in Ihrem Krankenhaus.

Schwestern werden nur durch ihren Fähigkeits-Level eingestuft. Er wird in der Fähigkeitsleiste angezeigt, genau wie bei den Ärzten. Doch denken Sie daran, je besser die Fähigkeiten der Schwester sind, desto höher ist auch ihr Gehalt. Schwestern arbeiten auf Stationen, in der Pharma-Theke und in der Poly-Klinik.

Handlanger sorgen für die Sauberkeit in Ihrem Krankenhaus. Ihre Fähigkeitsleiste zeigt an, wie gut sie auftretende Probleme erkennen können. Handlanger eilen durch das Krankenhaus, räumen den Müll und anderes herumliegendes Zeug weg, sie gießen die Pflanzen, kümmern sich um die Heizungen und warten die medizinischen Geräte. Je mehr Handlanger Sie einstellen, desto sauberer und sicherer wird Ihr Krankenhaus.

Empfangsdamen sitzen an der Rezeption und schicken die Patienten zur ersten Untersuchung in die Allgemeinmedizin. Wenn Sie keine Empfangsdame einstellen, werden die Patienten ausbleiben. Die Fähigkeitsleiste der Empfangsdame zeigt an, wie schnell sie die Patienten abfertigt und in die entsprechenden Räume schickt. Gut besuchte Krankenhäuser benötigen normalerweise mehr als eine Empfangsdame.

Benutzen des Bildschirms Geschäft

Die letzten sieben Icons auf der Steuerungsleiste erscheinen nur, wenn Sie den Mauszeiger direkt darüber bewegen. Wenn Ihr Mauszeiger nicht auf dieser Stelle ist, sehen Sie an dieser Stelle die bewegliche Informations-Anzeige. Die Icons des Bildschirms Geschäft helfen Ihnen, die Dinge hinter den Kulissen zu regeln. Hier finden Sie auch die benötigten Informationen, um mit anderen Krankenhäusern konkurrieren zu können.

Personal-Management F6



Hier finden Sie eine Liste des von Ihnen eingestellten Personals. Sie finden Informationen über seine Zufriedenheit, Erschöpfung und andere Dinge. Sie können in diesem Bildschirm auch ein Mitglied des Personals rauschmeißen oder ihm einen Bonus zahlen, eben ganz danach, wie sich das Personal so aufführt.



Mit den Cursor-Tasten können Sie von Abschnitt zu Abschnitt der Personal-Information schalten. **Linksklicken** Sie auf die Maus, um einen Abschnitt auszuwählen. Wenn Sie viel Personal haben, können Sie mit den großen Pfeiltasten rechts durch die Liste schalten und so alle Mitglieder sehen.

Moral, Erschöpfung und Fähigkeiten werden hier auch als Leisten angezeigt. In diesen Leisten können Sie Tendenzen beobachten. Durch die Lupe kann man erkennen, wie sehr dieser Mitarbeiter auf das Detail achtet. Der Detail-Level eines Mitarbeiters bestimmt, wie schnell der Arbeiter in den entsprechenden Raum geht, nachdem er ausgerufen wurde.



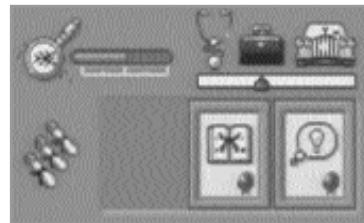
Mit dem Geldbeutel-Icon können Sie einen Bonus von 10% an einen ausgewählten Mitarbeiter zahlen. Aus diesem Icon geht auch hervor, wie hoch der Betrag ist. Sie sind ja schließlich nicht Krösus!



Durch **Linksklicken** auf das Scheck-Icon können Sie das Gehalt eines Mitarbeiters um 10% erhöhen. Das Icon zeigt auch an, wieviel Sie die Gehaltserhöhung kosten wird. Na, können Sie sich das überhaupt leisten?

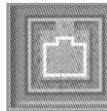
Mit dem Hand-Icon können Sie ein Mitglied des Personals feuern.

Durch den Spion können Sie Ihr Personal überall im Krankenhaus bei der Arbeit beobachten. **Linksklicken** Sie auf den Spion und Sie verlassen den Bildschirm und gelangen zur Personal-Information.

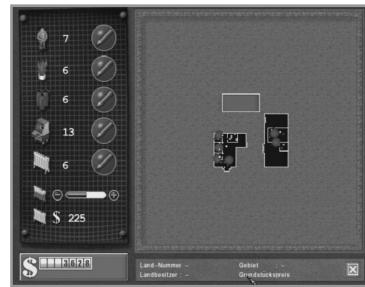


Wenn Sie einen Arzt auswählen, erhalten Sie unten in der Box zusätzliche Informationen über den Arztes (AIPler, Arzt oder Berater) und seine Fähigkeiten, ob er zum Beispiel Psychiater oder Chirurg ist, werden ebenfalls angezeigt. Wenn ein Arzt auf einem bestimmten Gebiet ausgebildet wird, zeigt eine Leiste unterhalb der Fähigkeiten an, wie weit die Ausbildung schon vorangeschritten ist. Sehen Sie unter Schulungsraum im Abschnitt Bauen Sie Räume nach.

Übersichtskarte



Linksklicken Sie auf diesen Button, und eine Karte von Ihrem Krankenhaus wird erscheinen. Im ersten Level gibt es nur ein Grundstück. Ab dem zweiten Level können Sie zusätzliche Grundstücke kaufen, damit Ihr Krankenhaus expandieren kann. Die Grundstücke sind durch ihre rote Farbe gekennzeichnet. **Linksklicken** Sie darauf, um sie zu kaufen. Bewegen Sie Ihren Mauszeiger über ein Grundstück, um Informationen zu erhalten.



Hinweis: Grundstücke kosten eine ganze Stange Geld und können nicht verkauft werden, wenn Sie erst mal erstanden worden sind. Also: Achten Sie auf Ihren Geldbeutel!

Durch **Rechtsklicken** auf ein Gebiet der Übersichtskarte verlassen Sie den Bildschirm und kehren an die Stelle des Krankenhauses zurück, auf die Sie den Rechtsklick durchgeführt haben.

Mit den Bleistiften im Bildschirm Übersichtskarte können Sie die Wiedergabe der einzelnen Gegenstände als Punkte auf der Übersichtskarte ein- und ausschalten. **Linksklicken** Sie, um Leute, Pflanzen, Feuerlöscher, Maschinen und Heizungen ein- und auszuschalten. Die von einem Heizkörper ausgestrahlte Wärme wird durch einen großen roten Punkt angezeigt, der den Heizkörper umgibt.

Durch Veränderung des Plus- und Minus-Buttons neben der Leiste Wärme-Level können Sie die von Heizkörpern abgegebene Wärme erhöhen oder verringern. Seien Sie kein Dummkopf, denken Sie daran, daß ein Erhöhen der Wärme sich am Ende des Monats in Ihrer Heizkosten-Rechnung niederschlagen wird. Also, keine unüberlegten Schritte! Sie könnten ja auch mehr Heizungen aufstellen, und so die Wärme erhöhen, ganz schön clever was?

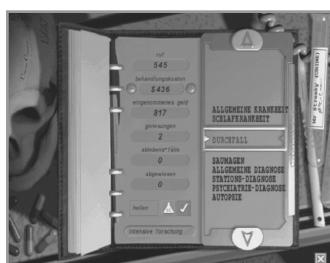
Die Heizkosten-Rechnung können Sie links unter der Wärmelevel-Leiste sehen. Dies ist der monatliche Betrag, den Sie zahlen müssen, damit Ihnen niemand den Strom abdrehst. Erhöhen Sie die Wärmezufuhr, dann wird Ihre Rechnung steigen, kaufen Sie mehr Heizungen, steigt sie auch, hmm der Vorschlag von oben war wohl doch nicht so gut ...

Unten links im Bildschirm können Sie Ihren derzeitigen Kontostand sehen. **Linksklicken** Sie auf den Button, um in den Bildschirm Bank-Manager zu gelangen.

Behandlungsmappe F2



In diesem Bildschirm können Sie die Preise für Heilungen und Diagnosen verändern. Die Prozentzahl des Behandlungspreises gibt an, wieviel Ihr Krankenhaus im Verhältnis zum empfohlenen Preis in Rechnung stellt. Diese Empfehlung berücksichtigt den Ruf Ihres Krankenhauses und den Erfolg, den Sie mit solchen Behandlungen gehabt haben.



Linksklicken Sie auf die Plus- und Minus-Zeichen, um die Prozentzahl des empfohlenen Preises zu ändern.

Die Behandlungsmappe listet die Krankheiten und Diagnose-Räume auf, die Sie bereits entdeckt, diagnostiziert oder erforscht haben. Aber glauben Sie nur nicht, daß Ihr Personal auch gleich in der Lage ist, diese Krankheiten zu heilen - versuchen Sie es mal mit einer Behandlung. Unten in der Liste finden Sie den Heilungs-Indikator. Markieren Sie ein Gebrechen, und der Indikator wird anzeigen, ob eine Heilung in der Psychiatrie, durch Medikamente aus der Pharme-Theke oder durch eine Maschine durchgeführt werden kann.

Beachten Sie, daß der Heilungsmethode mit Medikamenten (markiert durch ein Becherglas) eine Zahl zugeordnet ist. Sie gibt die Effektivität dieses Medikamentes an. Stecken Sie ein wenig Geld in die Erforschung von Medikamenten, um ihre Wirksamkeit zu erhöhen.

Werfen Sie ab und zu einen Blick auf die Prozentzahlen in der Behandlungsmappe, da sie sich häufig verändern und daher immer wieder angepaßt werden müssen. Sind Ihre Preise zu hoch, machen Sie zwar auf kurze Sicht die dicke Kohle, aber es könnte ja sein, daß die Patienten bald nicht mehr durch die Pforten des Krankenhauses strömen ... Verlangen Sie zu wenig, wird Ihr Haus zwar ständig überbelegt sein, und ihr Ruf wird steigen, aber mit jeder Behandlung verdienen Sie weniger.

Der Button "Intensive Forschung" unten im Bildschirm weist der derzeit ausgewählten Heilung eine Prozentzahl für die Erforschung dieser Heilungsmethode zu.

Forschung F4



Dieser Bildschirm steht im ersten Level nicht zur Verfügung. In den weiteren Leveln müssen Sie zuerst einen Forschungsraum bauen, um Zugang zum dazugehörigen Bildschirm zu erhalten - klingt logisch, oder?



Wenn Sie den Bildschirm Forschung das erste Mal öffnen, ist allen fünf Überschriften 20% der zur Verfügung stehenden Forschung zugeordnet. Sind keine Forscher in den Forschungsräumen, kann auch nicht geforscht werden, ach! Forscher, die sich in den entsprechenden Räumen befinden, teilen ihre Zeit gleichmäßig auf die Erforschung jedes Gebiets auf. Um die Prioritäten zu ändern, müssen Sie auf die Pfeile der jeweiligen Gebiete **linksklicken** und die Prozentzahlen so verändern.

Hinweis: Die gesamte Forschung kann 100% nicht übersteigen. Wenn Sie mehr Forscher und Forschungsgeräte in den Forschungsräumen platzieren, wird sich jedoch die Zeit verringern, die die Forscher benötigen, um Verbesserungen vorzunehmen.

Es gibt folgende fünf Forschungsgebiete:

Behandlungs- und Diagnosegeräte: Hier werden neue Räume erforscht, damit Ihnen eine größere Bandbreite an Behandlungsräumen und Geräten zur Verfügung steht und Sie so mehr Krankheiten heilen können.

Medikamenten-Forschung: Die Forschung auf diesem Gebiet verbessert die Effektivität aller Medikamente.

Verbesserungen: Erhöht die Arbeitskraft aller Maschinen.



Spezialisierung: Hier können Sie einer bestimmten Heilungsmethode eine Prozentzahl zuweisen, die angibt, wie intensiv Forschung auf diesem Gebiet betrieben wird. Im Bildschirm Behandlungsmappe kann dies ausgewählt werden.

Fortschritts-Bericht und Status F8



Dieser Bildschirm gibt Ihnen Informationen über den Fortschritt, den Sie und die anderen Spieler während des Spiels machen. Oben rechts zeigt ein Tortendiagramm an, wie die Bevölkerung zwischen den vier Krankenhäusern aufgeteilt ist. Links davon befinden sich Grafiken, die die Gewinn-Kriterien anzeigen. Sie müssen am Ende eines Quartals in allen Kriterien 100% erreicht haben, um diesen Level zu gewinnen.



Es gibt die folgenden Kriterien: Ruf, Geld, Heilungen, Zufriedenheit und Krankenhaus-Wert. Jedes Kriterium hat einen festgesetzten Wert, der von Ihnen erreicht werden muß. Er wird Ihnen in den Anweisungen zu Beginn jedes Levels mitgeteilt. Wenn Sie die Kriterien nicht erreichen, wird dies von einer roten Leiste und nicht wie sonst einer grünen angezeigt. Wenn die rote Leiste 100% erreicht, haben Sie alle "Verlierer-Kriterien" geschafft und den Level verloren.

Ganz oben rechts werden die Namen der Krankenhausleiter der vier konkurrierenden Kliniken angezeigt. **Linksklicken** Sie auf einen dieser Namen, um die Statistiken für das entsprechende Krankenhaus anzusehen.

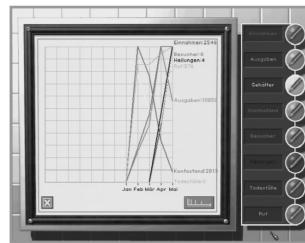
Der Fortschritts-Bericht gibt auch Informationen über die Gesamtzufriedenheit, das Durstniveau und das Wärmeniveau der Patienten in Ihrem Krankenhaus an. Hier können Sie also einen Hinweis darauf finden, welche Verbesserungen Sie in Zukunft vornehmen könnten.

Diagramme/Grafiken F5



Dieser Bildschirm zeigt die Statistiken in Listenform an.



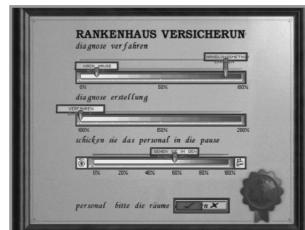
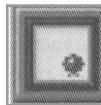


Linksklicken Sie auf den entsprechenden Bleistift rechts im Bildschirm, um jede Statistik ein- oder auszuschalten.

Rechtsklicken Sie auf einen Bleistift, dann werden alle anderen Statistiken bis auf diese ausgeschaltet.

Linksklicken Sie auf den grünen Button unten (rechts von der Grafik-Anzeige), um durch die Zeitskala der Grafik zu schalten. Diese Voreinstellung gibt Ihnen Zahlen über den Zeitraum eines Jahres an. Die zweite Zeitskala zeigt zwölf Jahre und die dritte 48 Jahre in Abständen von vier Jahren an.

Einstellungen F3



Hier können Sie einstellen, ob ein Patient, dessen Krankheit nur teilweise diagnostiziert werden konnte, behandelt oder nach Hause geschickt wird. Wenn die partielle Diagnose-Prozentzahl eines Patienten niedriger ist als die Box "Nach Hause schicken", wird der Patient automatisch nach Hause geschickt. Wenn Sie höher als die Box "Behandlungsmethode erraten" ist, wird der Patient automatisch zur Heilung geschickt. Bei allen Patienten, deren Prozentzahl zwischen den beiden Leisten liegt, müssen Sie eine Entscheidung treffen.

Diagnoseerstellung ist ein raffinierter und hinterhältiger Weg, um mehr Geld einzunehmen. Auch wenn Sie die Krankheit eines Patienten schon zu 100% diagnostiziert haben und die Heilungsmethode offensichtlich ist, können Sie einen Patienten für weitere unnötige Diagnosen im Krankenhaus behalten, für die er zahlen muß. Der Patient ist sich natürlich nicht über die zusätzlichen Untersuchungen im klaren, da er auch die benötigte Behandlung erhält. Wenn also mal nichts los ist in Ihrem Krankenhaus, können Sie die Patienten schröpfen und ein paar extra Mark machen.



Sie können die Diagnose-Erstellung auf jeden Level über 100% setzen, aber seien Sie sich bewußt, daß eine "Überdiagnose" zusätzliche Kräfte Ihres Krankenhauses lahmlegen wird. Wenn Sie den Patienten zu lange im Krankenhaus festhalten, könnte er der Schwindelei auch auf die Schliche kommen und das Krankenhaus verlassen, ohne zu zahlen. Dann verlieren Sie nicht nur eine Menge Knete, sondern Ihr Ruf wird zusätzlich schlecht werden.

Der Button "Schicken Sie das Personal" in die Pause bestimmt, wann Ihr Personal erschöpft ist und sich im Personalraum erholen wird. Wenn dieser Level zu niedrig eingestellt ist, wird das Personal zwar aufmerksamer sein, aber es wird auch nicht furchtbar viel arbeiten. Sie finden Ihre Mitarbeiter dann nur noch im Personalraum oder auf dem Weg dorthin.

Wenn Sie den Level für den Button "Schicken Sie das Personal in die Pause" zu hoch setzen, wird das Personal erschöpft bei der Arbeit sein, mehr Fehler machen und zusätzlich unzufrieden werden. Es fühlt sich dann ausgenutzt.

Der Button "Räume verlassen" gibt an, ob ein Mitarbeiter mit den für den Diagnose-Raum benötigten Fähigkeiten den Raum verläßt, weil er dort gerade nicht arbeiten muß, oder ob er bleibt.

Steht diese Einstellung auf Nein, arbeitet das Personal am effektivsten und bleibt in den Räumen. Es verläßt sie nur, um in den Personalraum zu gehen. Die Kehrseite der Medaille ist, daß Sie dann Personal für jeden Raum einstellen müssen. Das kann Sie Kopf und Kragen kosten, wenn die Räume nicht regelmäßig genutzt werden. Die Option eignet sich gut für spätere Level, wenn Sie sich pro Zimmer einen Arzt leisten können.

Steht diese Einstellung auf Ja, wird das Personal die Räume verlassen, wenn es anderswo gebraucht wird. Diese Einstellung bedeutet, daß Sie weniger Personal einstellen müssen, aber auch mit längeren Warteschlangen und schlechten Heilungsraten rechnen müssen. Ihre Mitarbeiter müssen schließlich zwischen den Räumen hin- und herhetzen.

In der Bank



Klicken Sie auf das \$-Zeichen, um zum Bank-Manager zu gelangen. Wenn Sie zusätzliches Geld benötigen, können Sie mit der Option "Derzeitiger Kredit" von der Bank gestaffelte Beträge leihen. Die gleiche Option stellt Ihnen auch die Zinsen in Rechnung. Sie können Ihre Zinszahlungen für diesen Kredit hier sehen.



Die Versicherungs-Buttons rechts im Bildschirm zeigen an, wie die Krankenversicherungen die Rechnungen der Patienten zahlen. Einige Patienten zahlen in bar, für andere müssen Sie die Kosten der jeweiligen Versicherung in Rechnung stellen. Einige Versicherungen zahlen schneller als andere. **Linksklicken** Sie auf die Grafiken, um zu sehen, wie das Bargeld Ihren Geldbeutel füllt.

Die Inflationsrate beeinflußt, wieviel Sie für eine Behandlung in Rechnung stellen können und wie hoch Ihre Zinszahlungen sind.

Linksklicken Sie auf den Bank-Manager, um zum Bildschirm Aussage zu gelangen. Hier können Sie sehen, wie das Bargeld Ihres Krankenhauses ansteigt. Buchhalter lieben diesen Bildschirm - denn plötzlich fühlen Sie sich so wichtig!

Linksklicken Sie auf das Magazin auf dem Tisch, um zur Übersichtskarte zu gelangen.

Personal-, Patienten- und Maschinen-Management

Personal, Patienten und Maschinen gibt es im ganzen Haus. Sie langweilen sich, stehen in Warteschlangen, werden sauer, gehen kaputt und fallen über Sie her, wenn Sie es am wenigsten erwarten. Es ist Ihre Aufgabe, den Laden so gut wie möglich zu schmeißen.

Warteschlangen-Fenster



Das Managen von Warteschlangen kann sehr nützlich sein, wenn Sie zum Beispiel sehen, daß ein Patient am Ende der Warteschlange an einer Krankheit leidet, die Sie heilen können. Je früher Sie die Krankheit diagnostiziert haben, desto schneller bekommen Sie Ihre Knette. Wenn Sie Ihre Maus über eine Tür bewegen, erscheint über allen Patienten, die in der Warteschlange für diesen Raum stehen, ein Warteschlangen-Ikon. **Linksklicken** Sie auf eine Tür, damit das Warteschlangen-Fenster erscheint.

Besucher-Zählung zeigt die Gesamtzahl der Patienten an, die einen Raum besucht haben.

Die Maximale Größe (Max. Größe) ist die empfohlene Warteschlangenlänge für den Raum. Die Voreinstellung steht auf sechs Patienten, kann aber vergrößert oder verkleinert werden.



Patienten ziehen es vor, so wenig wie möglich zu laufen und wählen lieber einen näher liegenden Raum. Indem Sie die maximale Länge der Warteschlange begrenzen, können Sie Engpässe vermeiden. Warteschlangen können zwar größer werden als die vorgegebene maximale Größe, jedoch nur, wenn die anderen zur Verfügung stehenden Warteschlangen auch ihr Limit erreicht haben. Das Experiment ist der Schlüssel zum Erfolg!

Rechtsklicken Sie im Warteschlangen-Fenster auf das Tür-Icon, um durch die Warteschlange in Ihrem Krankenhaus zu schalten. **Linksklicken** Sie auf das Tür-Icon, um zur Krankenhaus-Ansicht der gewählten Warteschlange zu zoomen.



Bewegen Sie Ihre Maus über einen Patienten, halten Sie Ihre **linke** Maustaste gedrückt und ziehen Sie den Patienten auf die Tür oder das grüne Warteschlangen-Icon. So bewegen Sie den Patienten an den Anfang oder das Ende der Warteschlange.

Sie können einen Patienten auch aus der Warteschlange nehmen und ihn zu einem anderen Raum des gleichen Typs schicken. Wenn Sie zum Beispiel zwei Räume für Allgemeinmedizin haben und die Warteschlange des einen viel zu lang ist, gehen Sie dazu in das Warteschlangen-Fenster. **Linksklicken** Sie auf einen Patienten, und **halten Sie die Taste gedrückt**. Sie können den Patienten dann durch **Halten und Ziehen** auf die Krankenhaus-Ansicht bewegen. Der Patient wird dann seine jetzige Warteschlange verlassen und sich an der anderen Allgemeinmedizin anstellen.

Hinweis: Linksklicken Sie auf einen Patienten im Warteschlangen-Fenster, der Patient wird dann in der Krankenhaus-Ansicht blinken.

Patienten-Umleitung



Zu diesem Fenster gelangen Sie, indem Sie Ihre Maus über einen Patienten im Warteschlangen-Fenster bewegen und die **rechte** Maustaste gedrückt halten. Bewegen Sie dann die Maus, bis der Mauszeiger über dem gewünschten Icon ist. Lassen Sie die Maustaste los, und das Icon wird gewählt.

Das Icon in der linken Ecke schickt den Patienten zurück zur Empfangsdame. Dies kann sehr nützlich sein, wenn Ihr Krankenhaus überfüllt ist, die Warteschlangen Ausmaße eines Kuhdarms annehmen und Sie keine Zeit haben, die Patienten manuell zu bewegen. Die Empfangsdame greift Ihnen dann unter die Arme und schickt die Patienten in die Räume.

Mit dem Icon oben rechts können Sie Patienten entlassen und nach Hause schicken.

Die drei Icons darunter repräsentieren die drei Krankenhäuser mit denen Sie im Wettkampf liegen. Indem Sie eins auswählen, überweisen Sie den Patienten an das Krankenhaus. Keine schlechte Idee, falls Sie eine Epidemie im Haus haben, die Sie als herzensguter Mensch gerne mit einem Konkurrenten teilen möchten.

Der Button Verlassen schließt das Fenster.

Warteschlangen an der Rezeption sollten Sie so kurz wie möglich halten. Empfangsdamen, deren Rezeptionen nah beieinander liegen, fertigen die gleiche Warteschlange ab, liegen die Rezeptionen weit auseinander, bilden sich zwei Warteschlangen, die getrennt abgefertigt werden.

Sie können Patienten von einer Empfangsdame zur anderen schicken, indem Sie genauso verfahren, wie bei den Warteschlangen vor den Räumen. Es ist allerdings nicht möglich, Patienten von der Rezeption aus direkt in eine Warteschlange vor einen Raum zu



stellen.

Personal-Information

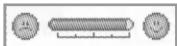
Es gibt drei solcher Informations-Fenster, eins für Ärzte, eins für Schwestern und Empfangsdamen und eins für Handlanger.



Ärzte-Fenster: Linksklicken Sie auf einen Arzt, um zum Ärzte-Fenster zu gelangen.



Die Positionsanzeige des Arztes gibt an, welchen Rang der Arzt hat, AIPler, Allgemeinmediziner oder Berater.



Die Zufriedenheit des Arztes wird in dieser Skala dargestellt. Nehmen Sie sich in acht, ein unzufriedener Arzt könnte Ihnen mit der Kündigung drohen, damit er eine Gehaltserhöhung oder einen Bonus rauschlagen kann.



Hier können Sie auch erkennen, wie müde ein Arzt ist. Erschöpfte Ärzte werden schnell unzufrieden. Ein kurzes Weilchen im Personalraum macht müde Ärzte wieder munter.



Zusätzlich zeigt das Fenster noch den Fähigkeitslevel des Arztes an. Je höher die Fähigkeit des Arztes, desto besser bewältigt er alle seine Aufgaben.



Es werden auch alle besonderen Fähigkeiten angezeigt, so können Sie schnell sehen, ob der Arzt Chirurg, Psychiater oder Forscher ist. Ärzte erlangen neue Fähigkeiten im Schulungsraum.

Zudem können Sie auch das Gehalt des Arztes und seine monatliche Gehaltsüberweisung überprüfen. Je höher das Gehalt über dem tariflich festgelegten Lohn liegt, desto zufriedener ist der Arzt.



Wenn Sie einen bestimmten Arzt loswerden möchten, **linksklicken** Sie auf das Icon Feuern, um den Arzt rauszuschmeißen. Sie müssen den Rauswurf danach bestätigen.



Linksklicken Sie auf den Button Aufnehmen, um das Fenster zu schließen, den Arzt werden Sie aber immer noch bewegen können. Sie können ihn dann direkt in einen Raum plazieren, wo er benötigt wird, auf einem Flur, falls seine Arbeitskraft nicht direkt gebraucht wird, oder auch im Personalraum, wenn er erschöpft sein sollte.

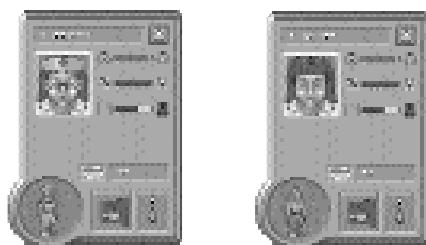
Wenn Sie einen Arzt in einem Raum plazieren, in dem bereits ein anderer Arzt arbeitet, wird der weniger qualifizierte Arzt den Raum verlassen, und der besser ausgebildete übernimmt die Arbeit.

Hinweis: Rechtsklicken Sie auf einen Arzt oder andere Personalmitglieder, um sie aufzunehmen.



Der Spion zeigt den Arzt, wie er durch das Krankenhaus läuft. **Linksklicken** Sie auf das Bild, und das Krankenhaus wird an diese Stelle zoomen. Wenn Sie die **linke** Maustaste gedrückt halten und auf den Spion **rechtsklicken**, dann wird die Ansicht von einem Arzt zum anderen in Ihrem Krankenhaus zoomen.

Linksklicken Sie, um das Fenster zu verlassen.



Schwestern- und Empfangsdamen-Fenster: Das Informations-Fenster für die Schwestern und Empfangsdamen ist fast identisch mit dem Ärzte-Fenster. Der einzige Unterschied ist, daß es keine Positions- oder Fähigkeits-Details gibt. Alle anderen Buttons funktionieren auf die gleiche Weise wie im Ärzte-Fenster.



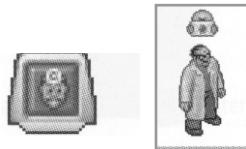
Handlanger-Fenster: Das Handlanger-Fenster ist bis auf die drei Buttons in der Mitte identisch mit dem Schwestern-Fenster.



Die drei Buttons in der Mitte geben an, wieviel Aufmerksamkeit der Handlanger auf seine drei Hauptaufgaben (Saubermachen, Pflanzen gießen und Reparaturarbeiten) verwendet. Die Leiste unter jedem Bild zeigt an, wieviel Arbeitszeit er mit jeder Aufgabe verbringt. **Linksklicken** Sie auf einen Bild-Button und Sie verändern die Prioritäten der Handlanger. **Linksklicken** bedeutet, daß Sie die Arbeitskraft für diese Aufgabe erhöhen, das geht natürlich nur auf Kosten der beiden anderen Pflichten. Probieren Sie verschiedene Einstellungen aus, um herauszufinden, wie der Handlanger am besten für Sie arbeitet.

Hinweis: Wenn Sie einen Handlanger aufnehmen und ihn auf einem Haufen Müll plazieren, wird er sofort mit dem Saubermachen beginnen.

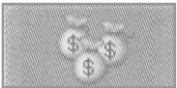
Personal-Kündigung



Wenn ein Mitglied Ihres Personals kündigen möchte, erscheint ein Kündigungs-Icon über seinem Kopf. Gleichzeitig erscheint ein Pop-Up-Icon. Ihr Mitarbeiter wird weiter arbeiten, während er auf Ihre Antwort wartet. Wenn Sie das Icon für einen ganzen Theme-Hospital-Monat ignorieren, verschwindet das Icon wieder, und der völlig desillusionierte Mitarbeiter wird Ihr Krankenhaus für immer und ewig verlassen.



Linksklicken Sie auf das Icon, und das Fenster Personal-Kündigung erscheint. Der Grund dafür, daß ein Mitarbeiter Ihr Krankenhaus verlassen möchte, ist meistens, daß er glaubt, besser bezahlt werden zu müssen. Er hätte gerne einen Bonus oder eine Gehaltserhöhung. Wenn Sie das Personal-Kündigungsfenster öffnen, wird Ihnen mitgeteilt, welche Beschwerden seitens des Mitarbeiters vorliegen.

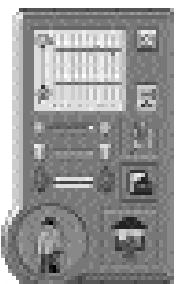


Geldbeutel: Linksklicken Sie auf dieses Icon, um der Forderung nachzukommen. Der Mitarbeiter wird dann viel zufriedener und mit einem Lächeln auf den Lippen zur Arbeit zurückkehren.



Feuern: Linksklicken Sie auf dieses Icon, um den Unruhestifter rauszuschmeißen. Er wird das Krankenhaus schnurstracks verlassen. Ein Glück, daß Sie den los sind!

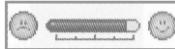
Patienten-Information



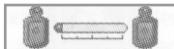
Linksklicken Sie auf einen Patienten, um zum Fenster Patienten-Information zu gelangen. Von hier aus können Sie detaillierte Informationen über den Gesundheitszustand eines Patienten erhalten und ihn bewegen (den Patienten, nicht den Gesundheitszustand).



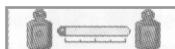
Grafik Gesundheit: Diese Grafik zeigt den Gesundheitszustand des Patienten an. Wenn sich der Gesundheitszustand des Patienten immer weiter verschlechtert, wird er sich Richtung Jenseits aufmachen. **Linksklicken** Sie auf die Grafik, um sich die Krankengeschichte eines Patienten anzusehen. Die von ihm besuchten Räume werden dann aufgelistet. Wenn der Patient an der Schwelle zum Jenseits steht, erscheint ein Schädel-Icon über seinem Kopf.



Zufriedenheit: Diese Leiste zeigt an, wie zufrieden ein Patient ist. Ist die Zufriedenheit zu niedrig, wird der Patient ungenießbar und das Krankenhaus verlassen.



Durst: Das Durstniveau zeigt an, wie durstig ein Patient ist. Fällt das Durstniveau zu stark, wird der Patient sich ein Getränk kaufen. Dann klingelt Ihre Kasse!



Wärme: Patienten können entweder fürchterlich schwitzen oder erbärmlich frieren, dies hängt ganz von der Anzahl der Heizungen und dem Zustand ab, in dem sich die Heizkörper befinden. Jedes der Extreme ist schlecht für die Patienten, sie werden sauer und verlassen das Krankenhaus. Also, versuchen Sie, die Heizung auf ein normales Maß zu regulieren.



Spion: Hier können Sie den Patienten im ganzen Krankenhaus beobachten. Wenn Sie auf das Fenster **rechtsklicken**, können von einem Patienten zum anderen schalten. Durch **Linksklicken, Halten** und **Rechtsklicken** können Sie die Krankenhaus-Ansicht auf jeden Patienten zoomen.



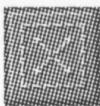
Warteschlangen-Button: Öffnet das Warteschlangen-Fenster für jeden Raum, vor dem der Patient wartet.



Direkt in die Behandlungsabteilung: Mit diesem Button schicken Sie den Patienten direkt zur Heilung. Das erreichte Diagnose-Stadium legt die Prozentzahl für eine erfolgreiche Behandlung fest. Dieser Button erweist sich als sehr nützlich, wenn der Patient schon an der Schwelle zum Jenseits steht und Sie den Drang verspüren, ein wenig mit Ihrem Ruf zu spielen. Ihnen ist es dann schnurzepiep, ob Sie den Patienten heilen oder nicht, Sie denken nur ans Geld!



Patienten entlassen: Mit diesem Button können Sie den Patienten aus dem Krankenhaus entlassen. Es wäre sehr klug von Ihnen, diesen Button zu benutzen, wenn ein Patient mit einer Krankheit in Ihr Krankenhaus kommt, die Sie nicht behandeln können.



Button Fenster schließen: Damit verlassen Sie das Fenster Patienten-Information.

Maschinen-Wartung



Der Status der Hardware bestimmt, wieviel Verschleiß es bedarf, bis die Maschine kaputtgeht. Sie werden eine kaputte Maschine am Qualm erkennen, den sie verströmt. Nehmen Sie sich in acht, total verschlossene Maschinen können in die Luft fliegen. Plazieren Sie Feuerlöscher in die Nähe der Maschinen, das verringert die Explosionsgefahr. Eine Maschine, die in die Luft fliegt, wird alle Personen, die sich im selben Raum befinden, ins Jenseits befördern, und der Raum wird für immer unbrauchbar werden.

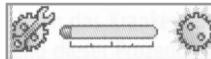
Wenn Sie die Maus über eine Maschine bewegen, können Sie in der beweglichen Informations-Anzeige die Arbeitskraft der Maschine erkennen. Nach der Aufstellung haben die meisten Maschinen eine Arbeitskraft von 10. Die Arbeitskraft kann durch Maschinen-Forschung erhöht werden (siehe Forschung im Abschnitt Benutzen des Geschäfts-Bildschirms).

Linksklicken Sie auf eine Maschine, um sie zu reparieren. Das Fenster Maschinen-Wartung erscheint. Linksklicken Sie auf den Maschinennamen, um durch alle Maschinen in Ihrem Krankenhaus zu schalten. Maschinen, zu denen bereits ein Handlanger zwecks Wartung gerufen wurde, sind durch eine Klammer um ihren Namen markiert.



Häufigkeit der Hardware-Benutzung: Zeigt an, wie oft eine Maschine seit Ihrer Anschaffung oder der letzten Reparatur benutzt wurde. Je öfter sie benutzt wird, desto größer ist der Verschleiß. Erdbeben erhöhen auch die Benutzungsrate (siehe Erbenben). Wenn die Benutzungsrate einmal die Arbeitskraft einer Maschine überstiegen hat, führt dies unweigerlich zu Fehlfunktionen. Sie benötigen einen Handlanger zur Reparatur. Die Leiste gibt zusätzlich an, wie hoch der Verschleiß der Maschine exakt ist.





Dauernder Gebrauch führt zum Verschleiß. Diese Leiste zeigt Ihnen den Verfallsprozeß von rechts nach links an.

Wenn die Geräte nicht mehr richtig funktionieren, fangen sie an zu qualmen. Je länger dieser Zustand anhält, desto wahrscheinlicher ist eine Explosion der Maschine. Fliegt eine Maschine in die Luft, werden alle Leute, die sich in dem Raum befinden, ins Jenseits befördert. Wenn der Raum einmal zerstört ist, können Sie ihn weder bearbeiten noch löschen.

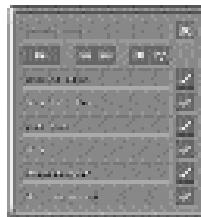


Maschine reparieren: Ruft den Handlanger zur Reparatur einer Maschine. Wenn ein Handlanger eine Maschine repariert, wird die Benutzungsrate wieder auf null gesetzt. Allerdings kann die Arbeitskraft manchmal um einen Punkt sinken, was bedeutet, daß der Verschleiß das nächste Mal schneller eintritt. Dies wird wahrscheinlich passieren, wenn die Benutzungsrate der Maschine bei der Reparatur sehr hoch ist.



Der Button **Stellen Sie die Maschine zurück** ersetzt die Maschine durch eine funkelnagelneue - das will natürlich bezahlt werden. Die Arbeitskraft der Maschine wird wieder auf den Originalwert gesetzt. Wenn Sie durch Forschung Verbesserungen an der Maschine vorgenommen haben, kann die Arbeitskraft höher sein als vorher, und Reparaturen sind nicht so oft nötig.

Musikbox-Fenster



Die Theme-Hospital-Musik bietet eine Auswahl von acht verschiedenen Melodien. Sie können Melodien wählen, die Sie hören möchten, oder sich auch für eine neue entscheiden, indem Sie in das Musikbox-Fenster gehen. In das Musikbox-Fenster gelangen Sie von der Menü-Leiste (siehe Benutzen der Menü-Leiste) oder indem Sie **Alt J** drücken. Keine Angst, die Musikauswahl beeinflußt nicht den Gemützustand Ihres Personals oder der Patienten, aber sicherlich Ihnen.

Es ist möglich, den MIDI-Sound von Theme Hospital zu ändern. Überprüfen Sie die Readme.txt-Datei auf der CD, um Melodien zu löschen und Ihre eigenen hinzuzufügen.

Pop-Up-Icons

Pop-Up-Icons werden benutzt, um wichtige Informationen über Notfälle und Krisensituationen zu übermitteln, die während des Spiels auftreten. Wenn Sie nicht auf die Icons reagieren, können die Folgen verheerend sein: Patienten werden Sie scharenweise verlassen, Ihr Ruf wird ins Bodenlose fallen, und Ihnen wird ganz schlecht in der Magengegend. Eine andere Möglichkeit wäre, daß Sie nur noch Icons auf Ihrem Bildschirm haben und nichts mehr von Ihrem Krankenhaus sehen, also bearbeiten Sie die Icons regelmäßig! **Linksklicken** Sie auf ein Icon, um es zu bearbeiten.

Notfälle



Notfälle sind spezielle Ausnahmesituationen, in denen einige Patienten an einer bestimmten Krankheit oder einem Zustand leiden. Für diese Patienten müssen Sie keine Diagnose stellen, Sie wissen bereits, was mit Ihnen nicht in Ordnung ist. Wenn Sie bereit sind, den Notfall anzunehmen, ist es statt dessen Ihre Aufgabe, diese Kranken innerhalb eines bestimmten Zeitlimits zu heilen.

Wenn Sie sich entscheiden, den Notfall zu bearbeiten, erscheint eine Schwestern-Uhr oben links im Bildschirm. Jetzt läuft die Uhr! Sie müssen die Heilung aller Notfallpatienten geschafft haben, bevor die Uhr abgelaufen ist.

Die Patienten kommen mit einem Hubschrauber an, der auf dem Landeplatz vor dem Krankenhaus landet, danach gehen die Kranken zur Rezeption. Notfallpatienten können an einem blinkenden blauen Licht über ihren Köpfen erkannt werden. Die Empfangsdame schickt die Patienten in den richtigen Behandlungsraum.

Einige Heilungen nehmen mehr Zeit in Anspruch als andere, stellen Sie also sicher, daß Sie Ihre Kapazitäten nicht überschätzt haben.

Epidemien



Epidemien können Sie entdecken, wenn Sie eine ansteckende Krankheit bei einem Ihrer Patienten diagnostizieren. Alle anderen Patienten, mit denen der Epidemie-Patient in Kontakt gekommen ist, werden infiziert. Jetzt haben Sie die Wahl:

Melden Sie eine Epidemie: Wenn Sie eine Epidemie melden, dann verläuft die Behandlung der Krankheit ganz normal. Die Patienten werden automatisch geimpft, um die Verbreitung der Krankheit zu stoppen. Sie zahlen eine Strafe, und Ihr Ruf geht in den Keller.

Versuchen Sie eine Vertuschung: Eine Vertuschung ist ein Rennen gegen die Uhr. Alle infizierten Patienten werden durch ein blinkendes Bazillus-Icon über Ihrem Kopf markiert. Von da an läuft die Epidemie-Uhr. Ist die Zeit abgelaufen, wird ein mißtrauischer Gesundheits-Inspektor Ihrer Klinik einen Besuch abstatten. Wenn er an der Rezeption ankommt, wird er anfangen, nach infizierten Patienten zu suchen. Jeder von ihm gefundene Epidemie-Patient kostet Sie eine Strafe und Ihren guten Ruf.

Linksklicken Sie auf die Epidemie-Uhr, um Patienten mit dem Bazillus-Icon zu markieren und so zu impfen. Eine Schwester wird dann durch das Krankenhaus eilen und versuchen, jeden markierten Patienten zu impfen. Während dieser Prozedur sieht der Mauszeiger wie ein Behälter für Impfstoffe aus. Der Patient, der als nächster geimpft werden soll, ist durch einen Pfeil über seinem Kopf markiert. Die Impfung sorgt dafür, daß der Patient niemanden mehr anstecken kann, aber er muß immer noch geheilt werden.

Wenn Sie den Kampf gegen die Epidemie gewinnen, bevor die Uhr abläuft, werden Sie einen Haufen Kohle verdienen, und Ihr Ruf wird sich gewaltig bessern.

Verschiedenes

Von Zeit zu Zeit erscheinen eine Reihe anderer, weniger wichtige, Pop-Up-Icons.



Neue Krankheit: Ihre Allgemeinmediziner haben bei einem Patienten eine neue Krankheit für diesen Level diagnostiziert. Sie werden dieser Krankheit in den anderen Levels des Spiels weiterhin begegnen. In jedem von Ihnen geführten Krankenhaus müssen Sie Krankheiten und entsprechende Diagnosen entdecken.



Entscheidung: Sie müssen entscheiden, was Sie mit einem Patienten machen, dessen Krankheit erfolgreich diagnostiziert wurde oder dessen Krankheit Sie in Ihrer Klinik nicht heilen können. Hals und Beinbruch!



Kündigung: Dieses Icon erscheint, wenn Mitglieder Ihres Personals mit der Kündigung drohen! Geben Sie den horrenden Gehaltsforderungen nach oder feuern Sie sie aufgrund der unverschämten Forderungen? Wenn Sie die Mitarbeiter ignorieren, werden sie beleidigt abziehen.



VIP: Wenn dieses Icon erscheint, bedeutet das, daß ein VIP Ihr Krankenhaus mit einem Besuch beeihren möchte. Sie können seinem Wunsch nachkommen oder eine Ausrede suchen. VIPs sind allerdings ziemlich wichtig für Ihr Krankenhaus. Wenn Sie begeistert von der Klinik sind, erhalten Sie einen Bonus und Ihr Ruf wird steigen. Suchen Sie eine Ausrede, ist das zwar ziemlich einfach, aber drücken Sie sich zu oft, wird der VIP ohne Vorankündigung erscheinen - und das kann ins Auge gehen ...



Fax-Nachricht: Ab und zu wird Ihr Faxgerät zu Leben erwachen, und ein Fax kommt an. Durch die Nachricht erhalten Sie gewöhnlich detailliertere Informationen über ein Ereignis, über das Sie bereits grob informiert sind. Also zum Beispiel, was der VIP genau von Ihrem Krankenhaus hält, wie viele Notfallpatienten Sie geheilt haben und wie hoch Ihr letzter Bonus war.

Katastrophen

Von Zeit zu Zeit brechen über Ihr Krankenhaus Katastrophen herein, aber der Krankenhausbetrieb muß trotzdem reibungslos weiterlaufen. In Theme Hospital werden Sie mit einigen Katastrophen konfrontiert, dafür haben wir schon gesorgt! Hier wird getestet, ob Sie aus echtem Schrot und Korn sind.

Brech-Alarm



Brechen ist nun wirklich keine schöne Sache, aber denken Sie daran, die Patienten sind schließlich im Krankenhaus, weil sie krank sind, und sie müssen sich manchmal übergeben, in Fluren, Räumen, halt überall, wo sie gerade sind ... Den Mist schnell wegzuwischen, ohne sich dabei zu beschweren, ist Aufgabe der Handlanger. Die Gefahr an der übeln Sache ist allerdings, daß wenn ein Patient einen anderen sieht, der unter dieser starken Übelkeit leidet, dann wird sich dieses unangenehme Krankheitsgefühl unweigerlich ihn übertragen ... Wenn Ihre Handlanger keinen guten Job machen, dann kann es schnell ganz übel in Ihrem Krankenhaus aussehen, und Sie werden ein ziemlich großes Problem haben, das einige Zeit in Anspruch nehmen wird.

Boiler-Ausfall

Wenn Sie viele Heizungen und wenige Handlanger haben, müssen Sie auch das Risiko eines Heizungsausfalls einkalkulieren. Dies kann zu länger andauernden Hitze- und Kälteperioden führen, gar nicht gut für Ihre Patienten! Tritt ein Boiler-Ausfall auf, können Sie daran nichts mehr ändern. Sie müssen warten, bis das Problem automatisch behoben wird.

Erdbeben!

Ein leichtes Beben wird Sie auf stärkere vorbereiten, die kurz darauf folgen. Dadurch werden Ihre Maschinen beschädigt, und ihre Benutzungsrate steigt, sie könnten gar in die Luft fliegen. Wenn Sie das leichte Beben bemerken und an Ihrem Leben hängen, sollten Sie die Handlanger direkt zu den Maschinen schicken, damit sie, wenn es richtig losgeht, direkt vor Ort sind.



Ratten



Eine Ratten-Seuche ist die logische Folge eines total verdreckten Krankenhauses. Sie kriechen durch Löcher in den Fußleisten in das Krankenhaus. Sehen Sie eine Ratte, dann bewegen Sie den Cursor über sie. Der Cursor wird zur Pistole, **linksklicken** und schießen! Erledigen Sie die Ratte. Stellen Sie nur sicher, daß ein Handlanger die Überreste auch wegräumt. Igitt!

Benutzen der Menüleiste

Die Menüleiste liegt versteckt oben im Bildschirm, bewegen Sie Ihren Mauszeiger an den oberen Rand, um sie zu sehen. Sie können die Menüs aktivieren, indem Sie den Mauszeiger auf die Leiste bewegen und dann **linksklicken und ziehen**.

Vom Datei-Menü aus können Sie das Spiel laden, speichern oder beenden (oder Sie drücken **Shift ESC**).

Vom Options-Menü aus können Sie Soundeinstellungen und Volumen verändern, die Lautstärke des Ansagers ein- oder ausschalten, die Spielgeschwindigkeit ändern, die Musik aus dem Musikbox-Fenster auswählen und die automatische Speicherung einstellen (Speicherung nach jedem Theme Hospital-Monat auf Speicherplatz 8).

Vom Anzeige-Menü können Sie von Hoher Auflösung zu Niedriger Auflösung wechseln und Schatten ein- oder ausstellen. Dies beeinflußt die Spielgeschwindigkeit.

Vom Statistik-Menü können Sie in den Geschäfts-Bildschirm gelangen und die Anweisungen für den derzeitigen Level erneut lesen.

Jährliche Beurteilung

Am Ende jeden Jahres bekommen Sie eine Bewertung und eventuell sogar eine Auszeichnung, über die Sie sich dann so richtig freuen dürfen. Der Bewertung können Sie auch entnehmen, wie Sie im Vergleich zu den Computer-gesteuerten Spielern abschneiden.



Bestenliste

Linksklicken auf das Daumen-nach-oben-Icon, um die zehn besten Spieler zu sehen.

Verliererliste

Linksklicken auf das Daumen-nach-unten-Icon, um herauszufinden, wie erbärmlich schlecht sie waren.

Auszeichnungen



Es ist an der Zeit, sich zu freuen! **Linksklicken** Sie auf das Pokal-Icon, um sich an den von Ihnen gewonnenen Auszeichnungen zu weiden und die Bronze-Statuen zu polieren. Wenn Sie Auszeichnungen erhalten, ist das mit einem erheblichen Anstieg Ihres Geldes und Rufs verbunden. Hört sich nett an, oder?

Gewinnen oder Verlieren

Ob Sie einen Level gewinnen oder verlieren hängt davon ab, wie weit Sie die Ziele erreicht haben, die Ihnen in der Anweisung zu Beginn des Levels genannt wurden. Der Status-Bildschirm zeigt, wie nah Sie daran sind, die Voraussetzungen für diesen Level zu schaffen.

Hallo MOZART
Hervorragend! Sie haben Ihr Krankenhaus fantastisch geleitet. Das Gesundheitsministerium möchte wissen, ob Sie auf der Karriereleiter eine Stufe nach oben klettern wollen? Es wird ein größeres Projekt sein. Aber wir glauben, daß Sie genauso Richtige für diesen Job sind. Sie bekommen 16400. Denken Sie darüber nach.
Binden Sie an einer Stelle im Giftwiler-Krankenhaus interessiert?

Am Ende jeden Quartals (drei Monate) werden Sie danach beurteilt, wieviel Sie erreicht haben. Wenn Sie alle Ziele erfüllt haben, können Sie ins nächste Krankenhaus wechseln oder auch bleiben, wo Sie sind. Was auch immer passiert, um das Spiel abzuschließen, müssen Sie durch alle Level des Spiels kommen.

Sie müssen nicht nur alle Voraussetzungen zum Gewinnen erfüllen, sondern auch noch die Kriterien vermeiden, die unweigerlich zum Verlieren führen, diese werden auch in der Anweisung beschrieben. Wenn Sie bei den Verlierer-Kriterien angelangt sind, müssen Sie sich wohl mit einem Krankenhaus-Skandal anfreunden. Es gibt eine ganze Menge unterschiedlicher Skandale, aber wir wetten, daß Sie lieber nicht wissen möchten, wie sie aussehen ... Warten Sie es ab!

Na, alles klar? Oder komplett verwirrt? Brauchen Sie eine Einweisung?



Mitwirkende

Idee und Programmierung von Bullfrog Productions

Entwicklungs-Team Pluto Mark Wembley, Gary Carr, Matt Chilton, Matt Sullivan, Jo Rider, Rajan Tande, Wayne Imlach, Andy Bass, Jon Rennie, Adam Coglan, Natalie White

Programmierung Mark Webley, Matt Chilton, Matt Sullivan, Rajan Tande

Künstlerische Gestaltung Gary Carr, Jo Rider, Andy Bass, Adam Coglan

Zusätzliche Programmierung Ben Deane, Gary Morgan, Jonty Barnes

Zusätzliche künstlerische Gestaltung Eoin Rogan, George Svarovsky, Saurev Sarkar, Jason Brown, John Kershaw, Dee Lee

Intro-Sequenz Stuart Black

Musik und Soundeffekte Russell Shaw, Adrian Moore

Zusätzliche Musik Jeremy Longley, Andy Wood

Autor Sprachaufnahmen Rebecca Green

Leveldesign Natalie White, Wayne Imlach, Steven Jarratt, Shin Kanaoya

Manuskript James Leach, Sean Masterson, Neil Cook

Recherche und Entwicklung Graphics Engine, Andy Cakebread, Richard Reed

Unterstützung Recherche und Entwicklung Glenn Corpes, Martin Bell, Ian Shaw, Jan Svarovsky

BIBLIOTHEK UND WERKZEUGE

DOS und Win 95-Bibliothek Mark Huntley, Alex Peters, Rik Heywood

Netzwerk-Bibliothek Ian Shippin, Mark Lampert

Sound-Bibliothek Russell Shaw, Tony Cox

Installationsprogrammierung Andy Nuttall, Tony Cox, Andy Cakebread

Moralische Unterstützung Peter Molyneux

Testmanager Andy Robson

Testleitung Wayne Imlach, Jon Rennie

Spiele-Tester Jeff Brutus, Wayne Frost, Steven Lawrie, Tristan Paramor, Nathan Smethurst, Robert Byrne, Ryan Corkery, Simon Doherty, James Dorner, Martin Gregory, Ben Lawley, Joel Lewis, David Lowe, Robert Monczak, Dominic Mortoza, Karl O'Keefe, Michael Singletary, Andrew Skipper, Stuart Stephen, David Wallington und alle unsere anderen erfahrene Spiele-Tester

Technische Unterstützung Kevin Donkin, Mike Burnham, Simon Handby

Marketing Pete Murphy, Sean Ratcliffe

Dank an Tamara Burke, Annabel Roose, Chris Morgan, Pete Larsen

PR Cathy Campos

Dokumentation Sean Masterson, Jon Rennie, James Leach, Richard Johnston, James Lenoel

Dokumentation und Verpackungsdesign Caroline Arthur, James Nolan

Lokalisierungsmanager Carol Aggett

Deutsche Software Alexa Kortsch, Dagmar Geller, Bianca Normann

Deutsche Sprachaufnahme Highlight Tonstudio

Deutsche Dokumentation Alexa Kortsch, Dagmar Geller

Produktion Rachel Holman

Produzent Mark Webley

Co-Produzent Andy Nuttall

Durchführung Steve Fitton

Company-Organisation Audrey Adams, Annette Dabb, Emma Gibbs, Lucia Gobbo, Jo Goodwin, Sian Jones, Kathy McEntee, Louise Ratcliffe

Company-Management Les Edgar, Peter Molyneux, David Byrne, Alle Bullfrog-Mitarbeiter

Besonderer Dank an Alle Mitarbeiter des Frimley Park-Krankenhauses, insbesondere Doug Carlisle und Beverley Cannell





MEHRSPIELER-MODUS BEI THEME HOSPITAL™ Netzwerk-, Modem- und serielle Spiele

In Theme Hospital haben Sie die Wahl zwischen einer IPX-, einer Modem- und einer seriellen Verbindung. Auf der Windows-95-Version befindet sich auch eine Direct-Play-IPX-Funktion (mit dem Namen DPLAYIPX). Es ist eine Version, die nur unter Windows 95 läuft, es ist zu beachten, daß DPLAYIPX-Computer nur gegen Computer spielen können, die auch DPLAYIPX benutzen. Die Funktion verwendet die Direct-Play-Treiber von DirectX und kann deshalb nur unter Windows 95 gespielt werden.

Hinweis: Läuft nur unter Windows 95, nicht unter Windows (2, 3 oder 3.11).

Wenn Sie in Theme Hospital gegen andere Spieler antreten, gibt es einige wichtige Unterschiede zum Einzelspieler-Modus. Sie stehen im Konkurrenzkampf zu anderen Krankenhäusern, die sie natürlich alle auf dem Karten-Bildschirm beobachten können. Sie können ganz gemeine Tricks anwenden, wie zum Beispiel Mübbomben in den anderen Krankenhäusern plazieren. Weiterhin gibt es keine Bau-Uhr, und so wird es gleich am ersten Tag hektisch in Ihrem Krankenhaus zugehen.

Theme Hospital unterstützt drei verschiedene Multiplayer-Spiele. Um ein Netzwerkspiel zu erstellen oder an einem teilzunehmen, müssen Sie NETZWERK aus dem Bildschirm Spielauswahl wählen.

IPX-Netzwerk

Klicken Sie auf IPX. Dann müssen Spieler auf **Netzwerkspiel erstellen** klicken, um ein Spiel zu starten. Andere Spieler, die an diesem Spiel teilnehmen möchten, müssen auf den Namen der Spielesitzung klicken, wenn nötig, müssen sie dazu mit den Pfeiltasten durch die Liste scrollen. Wenn die Spieler die gewünschte Spielesitzung gefunden haben, müssen Sie auf **An einem Netzwerkspiel teilnehmen** klicken.

Um eine Spielesitzung zu verlassen, klicken Sie bitte auf **Netzwerkspiel verlassen**.

Wenn Sie vor Spielstart Nachrichten senden möchten, müssen Sie die Nachricht lediglich eintippen. Sie erscheint dann automatisch in der Textbox. Um sie abzusenden, drücken Sie Enter oder klicken Sie auf den **Chat**-Button neben der Box. Ihre Nachricht wird dann bei allen Spielern in der Nachrichten-Box über der Textbox erscheinen.

Danach können Sie zwischen fünf verschiedenen Leveln im Mehrspieler-Modus wählen. Sie stehen automatisch für 2-4 Spieler bereit. Wenn Sie einen Level ausgewählt haben, kann das Spiel beginnen.

Seriell

Verbinden Sie das Nullmodem-Kabel mit beiden Computern. Beide Spieler müssen im Bildschirm Spielauswahl auf NETZWERK klicken und **Seriell** auswählen. Die Spieler müssen dann den korrekten COM-Port aus der Liste oben rechts im Bildschirm auswählen (COM 1-4 stehen zur Wahl). Außerdem müssen beide die Geschwindigkeit auswählen, mit der sie spielen möchten. Es muss auf beiden Computern die gleiche Geschwindigkeit eingestellt sein.

Danach müssen Spieler auf **Netzwerkspiel erstellen** klicken. Der andere Spieler kann dann **An einem Netzwerkspiel teilnehmen** wählen.

Die Spieler sollten nun in der Lage sein, miteinander zu reden, indem sie einen Text in die Textbox eingeben und dann Enter drücken (wie schon im Abschnitt IPX-Netzwerk beschrieben).

Der Spieler, der das Spiel erstellt hat, kann dann auf **Netzwerkspiel beginnen** klicken, um das Spiel zu starten. Beachten Sie, daß die verschiedenen Level automatisch für 2-4 Spieler bereitstehen.

Modem

Beide Spieler müssen im Bildschirm Spielauswahl auf NETZWERK klicken und **Modem** auswählen. Sie müssen beide in der Liste oben rechts im Bildschirm den korrekten COM-Port auswählen, der ihre Modems unterstützt. Zusätzlich muß die Baud-Rate, d.h. die **Geschwindigkeit** gewählt werden, diese muß auf beiden Computern gleich sein.

Ein Spieler klickt auf **Nummer** und gibt die Telefonnummer des anderen Spielers ein, dann klickt er auf das **Plus-Zeichen** (+). Die Nummer erscheint in der Box oben im Bildschirm. Der

Spieler, der das Netzwerkspiel erstellt, muß auf **Wählen** klicken. Der zweite Computer sendet ein Signal, und der Spieler muß dann auf **Antwort** klicken. Wenn keine Verbindung hergestellt werden konnte, muß der erste Spieler es erneut versuchen und überprüfen, ob alle Details bei beiden Spielern korrekt eingestellt sind.

Wenn die Verbindung hergestellt ist, können beide Spieler Nachrichten eingeben, sie mit Enter versenden und so miteinander kommunizieren. Wenn die Verbindung erfolgreich hergestellt wurde, wird die Spielesitzung automatisch erstellt.

Der Spieler, der gewählt hat, kann auf **Netzwerkspiel beginnen** klicken, um das Spiel zu starten.

Das Netzwerkspiel

Alle Spieler haben Krankenhäuser, die auf der gleichen Karte erscheinen.

Die Patienten jedes Spielers haben ihre eigene Farbe (Jacke oder Mantel), damit man sie unterscheiden kann.

Müllbomben: Müllbomben sind furchtbar teure Gemeinheiten, die die Spieler kaufen und in den Krankenhäusern ihrer Konkurrenten plazieren können. Dort explodieren sie dann und verstreuen eine unglaubliche Menge Müll auf den Fluren - wie das riecht, können Sie sich sicher vorstellen ... Wenn ein Spieler die Müllbombe in seinem Krankenhaus entdeckt, bevor sie explodiert, kann er sie aufheben und in einem anderen Krankenhaus verstecken. Sie merken schon, hier sind Schnelligkeit und ein wachsames Auge gefragt.

MÜLLBOMBEN KÖNNEN NICHT VERKAUFT WERDEN, NACHDEM SIE EINMAL GEKAUFT ODER VON EINEM SPIELER AUFGEHOBEN WORDEN SIND. SIE MÜSSEN SIE IRGENDWO LOSWERDEN, UM SIE VON IHREM MAUSZEIGER WEGZUBEKOMMEN!

Grundstücke kaufen: Wenn ein Spieler ein Grundstück kaufen möchte, gelangen alle Spieler automatisch in den Versteigerungs-Bildschirm. Durch Klicken auf das Händchen kann jeder Spieler ein Gebot abgeben. Der Spieler, der das Grundstück zuerst erwerben wollte, kann das erste Gebot abgeben. Wenn der Hammer fällt, geht das Grundstück an den Spieler mit dem höchsten Gebot.

Personal abwerben: Um einem anderen Krankenhausleiter sein Personal abzuwerben, müssen Sie auf den entsprechenden Mitarbeiter klicken. Der Berater wird den Mitarbeiter dann fragen, ob er nicht lieber für Sie arbeiten möchte.

Wenn der Mitarbeiter ohnehin schon unzufrieden ist, wird er bei seinem Chef eine unverschämt hohe Gehaltserhöhung verlangen. Wird diese nicht erfüllt, kündigt er und wird automatisch bei Ihnen anfangen.

So sprechen Sie mit anderen Spielern

Um sich mit anderen Spielern im Spiel zu unterhalten, müssen Sie sich zuerst vergewissern, welcher Spieler welcher **ALT**-Taste zugewiesen ist. Dazu müssen Sie **ALT 1, 2 oder 3 drücken**, um die entsprechenden Spitznamen der Spieler in der Textbox zu sehen. Auch wenn Sie schon einen Text eingegeben haben, können Sie noch mit ALT und den Zahlentasten zwischen den Empfängern wechseln. Ihre Nachricht verbleibt so lange in der Textbox.

Drücken Sie **ALT 4**, um mit allen Spielern des Spiels zu reden.

Überweisungen

Mit der Patienten-Überweisungs-Leiste können Sie Patienten in andere Krankenhäuser überweisen. Fügennauere Informationen sehen Sie bitte im zweiten Teil des Handbuchs nach.

Mini-Missionen

Während eines Netzwerkspiels können Spieler bestimmte Anweisungen erhalten, die sie ausführen müssen. Zum Beispiel Nehmen Sie in den nächsten sechs Monaten einen Notfall an, oder Sie werden das Spiel verlieren."Es gibt verschiedene Anweisungen, die sich aber alle selbst erklären.

Notfälle und VIP-Besuche

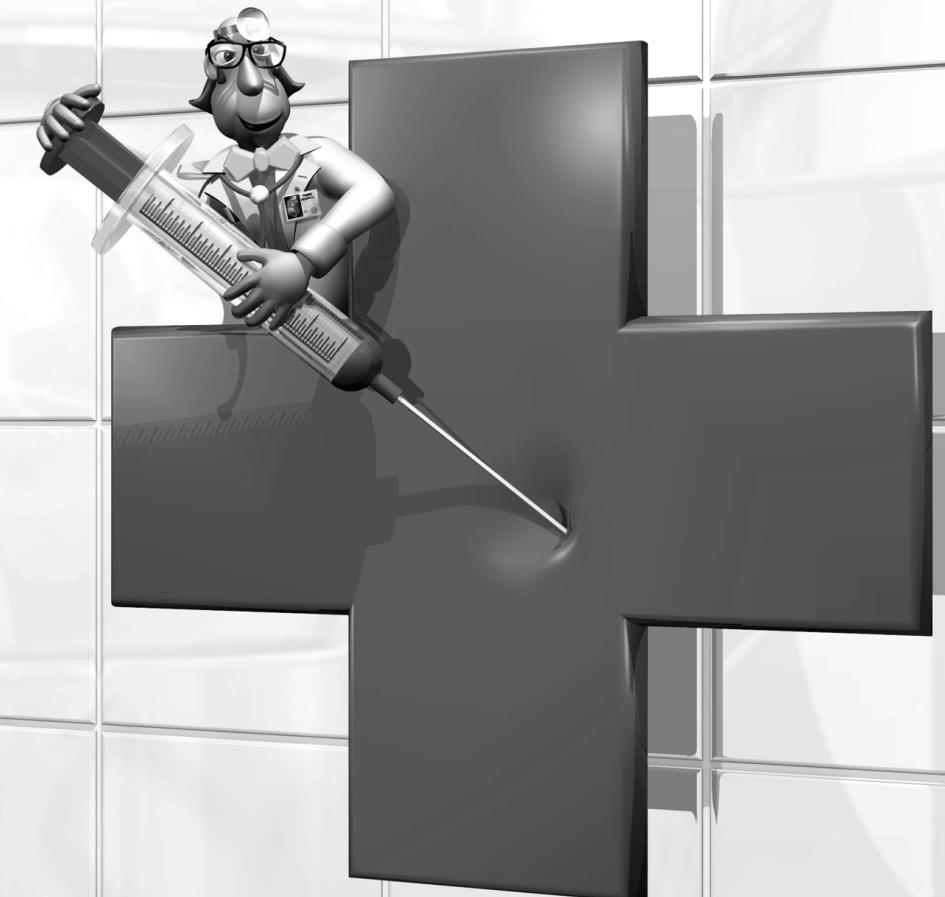
Jeder Notfall und VIP-Besuch tritt bei allen Spielern gleichzeitig auf. Der erste Spieler, der den Notfall durch Klicken annimmt, bekommt ihn zugesprochen. Alles funktioniert nach dem Prinzip "Wer zuerst kommt, malt zuerst;" so wird der aufmerksamste Spieler belohnt.

© 1997 Bullfrog Productions Ltd. Theme Park, Theme Hospital, Designer Series, Bullfrog und das Bullfrog-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd. Electronic Arts und das Electronic-Arts-Logo sind Warenzeichen beziehungsweise eingetragene Warenzeichen von Electronic Arts in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten. Windows 95, MS-DOS und Microsoft sind eingetragene Warenzeichen der Microsoft Corporation. Das Eigentum der Warenzeichen wird anerkannt. Verwendet Smacker Video-Technologie. Copyright © 1994 - 1996 von Invisible, Inc. d.b.a. RAD Software. Verwendet Miles Sound-System von RAD Software. Copyright ©1994-1996 von Miles Design, Inc.



* BFG 05101048 M *

theme HOSPITAL™



Referenzkarte



REFERENZKARTE

Warnung für die Besitzer von Projektions-Fernsehgeräten:

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen.
Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele.

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE DAS SPIEL BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt werden. Diese Personen können bei der Benutzung von Computer- oder Videospielen einen Anfall erleiden. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankheitsgeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich bitte an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome, wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Legen Sie bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten pro Stunde ein.

INHALT

WICHTIGE INFORMATIONEN ZU DIRECTX™	4
--	---



Installationsanleitung	6
MS-DOS®:	6
Wichtig: Bevor Sie die DOS-Version installieren	6
Windows® 95	6
Die DOS-Version von Theme Hospital über Windows® 95 installieren	7
Theme Hospital starten	7
Weitere Informationen zur Windows® 95-Version von Theme Hospital™	7
Problemlösung	8
Wenn das Spiel immer noch nicht läuft	8
Fragen und Antworten	9
Probleme mit dem Spiel?	10
Bevor Sie nach dem Hörer greifen, sollten Sie das Folgende LESEN!	10
Erstellen einer Bootdiskette für Theme Hospital	10
Den Computer mit einer Bootdiskette starten:	13
Kompatibilität zu Grafikkarten	13
Zusätzliche Spielinformationen	13
Money, Money, Money	13
Patienten	13
Notfälle	14
Diagnose	14
Ihr Ratgeber	14
Forschung	15
Automatische Speicherung	15
Ausbildung	15
Status-Bildschirm	15
Kredite	15
TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG	16
So erreichen sie uns online:	18



WICHTIGE INFORMATIONEN ZU DIRECTX™

Theme Hospital benutzt DirectX 3.0 für Windows® 95.

Microsoft® DirectX 3.0 steigert die Spielgeschwindigkeit unter Windows® 95. Mit DirectX 3.0 erhält ein Programm konstanten Treiber-Zugriff, was eine deutliche Verbesserung der Grafik-, Sound-, Video-, 3D- und Netzwerk-Möglichkeiten bietet.

DirectX 3.0 ist ein relativ neues Programm auf dem Computer-Markt, und nicht alle Hersteller haben Ihre Grafikkarten der neuen Software angepaßt. Die Mehrheit der Hersteller bietet jedoch neue Treiber für Ihre Grafikkarten an, die DirectX 3.0 unterstützen. Um die Kompatibilität zu überprüfen, wenden Sie sich direkt an Ihren Hersteller oder laden Sie sich die aktuellsten Treiber von der Web-Seite des Herstellers im Internet herunter, am besten bevor Sie das Spiel installieren.

Wenn Ihr Computer nicht mit Treibern ausgestattet ist, die mit DirectX 3.0 getestet wurden, erhalten Sie bei der Installation folgende Meldung:

Setup has detected drivers that have not been tested with DirectX. To get the best game performance, Setup can replace your existing drivers. Do you want setup to replace the drivers. (Setup hat Treiber entdeckt, die nicht mit DirectX getestet wurden. Um beste Spielleistung zu erhalten, kann das Setup die eingerichteten Treiber ersetzen. Soll das Setup die Treiber ersetzen?)

Wenn Sie diese Mitteilung erhalten, wenden Sie sich bitte an Ihren Hersteller und fragen ihn nach Treibern, die DirectX 3.0 unterstützen. **Alternative:** Sie können versuchen, das Spiel ohne DirectX 3.0 zu spielen. In den meisten Fällen wird das problemlos funktionieren. Es kann aber sein, daß Sie kleinere Probleme bei Audio und Video feststellen, zum Beispiel beschleunigte Videosequenzen, langsamere Bildwiederholungsfrequenz usw. Wenn Ihre Treiber eine Fehlermeldung anzeigen, oder das Spiel nicht läuft, wenden Sie sich bitte an Ihren Hersteller, um die aktuellsten Treiber zu erhalten.

Wenn Sie DirectX 3.0 installiert haben und dennoch Probleme auftreten, starten Sie mit einem Doppelklick das Programm **DXSetup** erneut, das auf der CD-ROM im Redist/DirectX zu finden ist. Es werden alle Treiber aufgelistet, die augenblicklich DirectX unterstützen. Ist in der dritten Spalte dieser Liste kein Eintrag für eine der Komponenten zu finden (siehe Liste unten), wenden Sie sich an Ihren Hersteller, um die aktuellsten Treibern für dieses Programm zu erhalten. Es kann jedoch auch sein, daß einige Hersteller **Ihre eigenen DirectX-kompatiblen Treiber** herstellen. In diesem Fall ist ebenfalls kein Eintrag bei diesem Treiber zu finden, **das Spiel wird jedoch ohne Probleme laufen**. Versuchen Sie, das Spiel zu starten, bevor Sie neue Treiber anfordern.



Beispiel:

DirectX 3.0

Komponente	Version	
DirectDraw™	4.04.00.0068	Certified
Display Driver	4.03.00.2119	
Direct3D™	4.04.00.69	Certified
DirectSound™	4.04.00.0068	Certified
Audio Driver™	4.33.00.0014	Certified
DirectPlay™	4.04.00.0068	Certified
Old DirectPlay™	4.04.00.1096	Certified
Direct Input™	4.04.00.0068	Certified

Lösung: Wenn der angezeigte Treiber nicht getestet ist, fordern Sie bei Ihrem Grafikkarten-Hersteller Treiber an, die DirectX 3.0 unterstützen.

Sollten Sie auch weiterhin Probleme mit DirectX 3.0 feststellen, wenden Sie sich bitte zunächst an Ihren Computer- oder Grafikkarten-Hersteller, bevor Sie sich an unseren technischen Kundendienst wenden (siehe Technischer Kundendienst).

Auf der Theme Hospital-CD finden Sie zwei verschiedene Programm-Versionen, eine DOS-Version und eine Version für den Native-Modus von Windows® 95. Da dieses Spiel für Windows® 95 entwickelt wurde, benutzt es die aktuellste DirectX-Technologie.

Beide Versionen sind absolut identisch, und alle Spiel-Features sind in beiden Versionen gleich.



INSTALLATIONSANLEITUNG

Theme Hospital muß korrekt auf Ihrem PC installiert sein, um fehlerfrei zu laufen. Diese CD beinhaltet sowohl die MS-DOS®- als auch die Windows® 95-Version des Spiels. Folgen Sie den Anweisungen, die für Ihr Betriebssystem zutreffen.

MS-DOS®:

Wichtig: Bevor Sie die DOS-Version installieren

Wenn Sie eine DOS-Maschine betreiben, besitzen Sie wahrscheinlich auch das Programm SmartDrive. Bei DOS-Installationen können möglicherweise Probleme mit SmartDrive auftreten, die sich durch Datenverlust äußern. Wir empfehlen Ihnen von daher, das Cache-Verwaltungsprogramm SmartDrive auszuschalten, bevor Sie Theme Hospital installieren. Sie können dies einfach von DOS aus vornehmen, indem Sie SMARTDRV /X tippen. Wenn Sie SmartDrive während der Installation laufen lassen und dabei auf Probleme stoßen, sollten Sie SCANDISK auf Ihrer Festplatte laufen lassen, bevor Sie weitermachen.

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.

Tippen Sie **D:** oder den Buchstaben, der Ihrem CD-ROM-Laufwerk zugeordnet ist.

Tippen Sie **setup** und folgen Sie den Bildschirmanweisungen. Wenn die Installation abgeschlossen ist, verlassen Sie das Installationsprogramm und tippen **Hospital**, um das Spiel zu starten.

Windows® 95

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.

Windows® 95 sucht automatisch die CD und lädt das Installationsprogramm, wenn Sie die Autostart Funktion in Ihrer Systemsteuerung aktiviert haben. Folgen Sie einfach den Bildschirm-Anweisungen. Denken Sie daran, DirectX zu installieren, wenn Sie dies vornehmen müssen (siehe **Weitere Informationen**). Theme Hospital kann dann auf Ihrem Computer gespielt werden.

Das Installationsprogramm erstellt eine Programmgruppe mit der Bezeichnung Bullfrog, die dem Start-Menü hinzugefügt wird. Öffnen Sie die Gruppe und wählen Sie Hospital, um das Spiel zu starten (**Linksklicken** Sie auf den START-Button, wählen Sie die Gruppe PROGRAMME/BULLFROG und **linksklicken** Sie auf **Theme Hospital**).

Hinweis: Sollte Windows® 95 die CD nicht erkennen, lassen Sie Setup laufen. Um Theme Hospital zu deinstallieren, gehen Sie in die Systemsteuerung von Windows® 95 (über den Start-Button), dann Einstellungen wählen, dann Systemsteuerung) und öffnen Software installieren/deinstallieren und scrollen Sie abwärts, bis Sie Theme Hospital sehen. Wählen Sie es aus und **linksklicken** Sie auf "Installieren/Deinstallieren", um das Spiel zu de-installieren.



Die DOS-Version von Theme Hospital über Windows® 95 installieren

Sollten Sie trotz der obigen Informationen immer noch Probleme mit der Windows® 95-Version von Theme Hospital haben, empfehlen wir Ihnen, die DOS-Version über Windows oder eine DOS-Bootdiskette laufen zu lassen (siehe unten).

1. Linksklicken Sie auf den Start-Button.
2. Wählen Sie Programme → MS-DOS®-Eingabeaufforderung.
3. Tippen Sie **D:** oder den entsprechenden Buchstaben für Ihr CD-ROM-Laufwerk.
4. Tippen Sie **CD DOSSETUP**
5. Tippen Sie **SETUP <Enter>**

THEME HOSPITAL STARTEN

Um das Spiel unter Windows® 95 laufen zu lassen, **linksklicken** Sie auf START und wählen die Gruppe PROGRAMME/BULLFROG und **linksklicken** Sie auf Theme Hospital.

Um das Spiel unter DOS laufen zu lassen, gehen Sie zu DOS und tippen an der Eingabeaufforderung (C:\>) **cd\hospital**, tippen **hospital** und drücken Enter.

Theme Hospital beginnt mit einem animierten Mini-Drama. Um diese Geschichte abzubrechen, **linksklicken** Sie mit der Maustaste. Der Titelbildschirm erscheint.

Weitere Informationen zur Windows® 95-Version von Theme Hospital™

Bevor Sie THEME HOSPITAL unter Windows® 95 installieren, sollten Sie DIRECTX installieren. Wir empfehlen Ihnen jedoch, das Spiel zunächst einmal ohne DirectX laufen zu lassen und die Treiber nur dann zu installieren, wenn Probleme beim Spielen auftreten.

Wenn die Treiber Ihrer Grafikkarte DIRECTX nicht unterstützen, müssen Sie das Spiel unter MS DOS installieren, um THEME HOSPITAL laufen zu lassen. Sie finden in der Referenzkarte weitere Anleitungen dazu, wie Sie das Spiel unter MS DOS laufen lassen können. Wenn Sie sich nicht sicher sind, ob die Treiber Ihrer Grafikkarte DIRECTX unterstützen, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler.

Um DIRECTX zu installieren, linksklicken Sie auf den Button DIRECTX im Installationsbildschirm.



PROBLEMLÖSUNG

Theme Hospital ist ein Produkt für den Native-Modus von Microsoft Windows® 95. Es wird also Ihre existierende Windows® 95-Software und -Treiber benutzen, um mit Ihrer Hardware zusammenzuarbeiten. Deswegen ist es sehr wichtig, daß Ihre Hardware korrekt konfiguriert ist.

Für Theme Hospital benötigen Sie ein korrekt konfiguriertes CD-ROM-Laufwerk, eine korrekt konfigurierte Grafik- und Soundkarte. Wenn ein Teil davon fehlerhaft konfiguriert ist oder fehlt, können möglicherweise Probleme auftreten, wenn Sie diese oder andere Software für den Native-Modus laufen lassen.

Wenn Sie Probleme mit dem Spiel haben, können Sie sich mit Hilfe der folgenden Schritte vergewissern, ob Ihre Hardware vollständig ist und korrekt arbeitet.

1. Gehen Sie zu Ihrem Windows® 95-Desktop.
2. Klicken Sie auf den **Start**-Button.
3. Wählen Sie **Einstellungen**.
4. Wählen Sie **Systemsteuerung**.
5. In der Systemsteuerung finden Sie das Icon **System**. Doppelklicken Sie auf das **System**-Icon.
6. Im Fenster **Eigenschaften für System** klicken Sie auf den Karteikartenreiter **Geräte-Manager**.
7. Um Ihre Hardware zu überprüfen, klicken Sie auf das Kreuz links vom jeweiligen Gerätenamen.
8. Klicken Sie jetzt auf die Gerätbezeichnung des Geräts, das Sie überprüfen möchten, und klicken Sie auf den Button **Eigenschaften**.
9. Schauen Sie auf die Box **Gerätestatus**. Wenn das Gerät korrekt konfiguriert ist, steht dort "Dieses Gerät ist betriebsbereit". Bei anderem Wortlaut ist das Gerät falsch konfiguriert. Wenden Sie sich bitte an Ihren Hersteller oder lesen Sie in der entsprechenden Dokumentation nach.
10. Wenn Ihr Windows® 95-Setup doppelte oder nicht vorhandene Hardware-Komponenten entdeckt, z.B. Maus oder Grafikkarte etc. lesen Sie bitte in der entsprechenden Dokumentation nach oder wenden Sie sich an Ihren Hardware-Händler.

Um weitere Informationen zu erhalten, wenden Sie sich bitte an Ihren PC-Hersteller oder -Händler.

Wenn das Spiel immer noch nicht läuft

Wenn Sie den obenstehenden Anweisungen folgen, hoffen wir, daß keine weiteren Probleme mit dieser Software auftreten.

Der PC-Markt durchläuft zur Zeit eine große Umstellungsphase für Windows® 95, und Sie verfolgen gerade die ersten Upgrade-Schritte. Wir passen uns der Entwicklung mit diesem Spiel für den Native-Modus von Windows® 95 an. Aber Änderungen brauchen ihre Zeit, und deswegen ist es unvermeidlich, daß einige Systeme nicht mit der aktuellsten Treiber-Software ausgestattet sind.



Wenn Sie auch weiterhin Probleme beim Spielen von Theme Hospital haben, ist es sehr wahrscheinlich, daß Ihre Treiber nicht mit DirectX zusammenarbeiten. Theme Hospital ist so programmiert, daß festgestellt werden kann, ob Ihre Treiber korrekt arbeiten. Sollte dies also nicht der Fall sein, erscheint eine Fehlermeldung, wenn Sie das Spiel das erste Mal starten. Während unserer internen Testphase haben wir festgestellt, daß die meisten Probleme, die bei Theme Hospital auftreten, durch unkompatible Treiber entstanden.

Die einfachste Möglichkeit, dieses Problem zu lösen, besteht darin, Ihre Sound-, Grafik- und CD-ROM-Treiber manuell zu aktualisieren. Diese Aktualisierung kann nicht nur die Probleme lösen, die Sie im Zusammenhang mit Theme Hospital haben, sondern kann auch die allgemeine Leistung von Windows® 95 verbessern. Wenn Sie Internet-Zugang haben, sollten Sie sich den Gerätenamen merken. Über ein Modem können Sie die entsprechenden Treiber dann von der Web-Site des Herstellers herunterladen. Sie können sich aber auch an den Technischen Kundendienst Ihres Geräteherstellers wenden, um die entsprechenden Treiber anzufordern.

Fragen und Antworten

- F:** Meine Grafik- und Sound-Treiber werden nicht als "certified" (getestet) aufgelistet. Läuft Theme Hospital trotzdem?
- A:** In den meisten Fällen schon. Wenn Sie jedoch Schwierigkeiten feststellen, sollten Sie vielleicht doch DirectX installieren und JA wählen, wenn Sie gefragt werden, ob Sie Ihre Treiber ersetzen möchten. Wenn Sie dann immer noch Probleme haben, sollten Sie Ihren Händler/Hersteller nach den aktuellsten Treibern für Windows® 95 fragen.
- F:** Kann ich Theme Hospital laufen lassen, wenn andere Anwendungen geöffnet sind?
- A:** Ja, aber wenn Sie einen Leistungsabfall feststellen, sollten Sie größere Programme beenden.
- F:** Das Setup-Programm zeigt die Meldung: "Setup has detected drivers that have not been tested with DirectX. To get the best game performance, Setup can replace your existing drivers. Do you want setup to replace the drivers." (Setup hat Treiber entdeckt, die nicht mit DirectX getestet wurden. Um beste Spielleistung zu erhalten, kann das Setup die eingerichteten Treiber ersetzen. Soll das Setup die Treiber ersetzen?) Auch wenn ich NEIN anklicken, wird irgend etwas installiert, und ich werde gefragt, ob ich den Computer neu starten möchte. Warum?
- A:** Sie haben mit NEIN auf die Frage geantwortet, ob Sie die vorhandenen Grafik-/Soundkartentreiber neu installieren möchten, aber Setup muß noch weitere DirectX-Komponenten installieren, bevor Theme Hospital läuft. Führen Sie diesen Vorgang durch, und die Installation wird von selbst zu Ende geführt.
- F:** Ich habe mehrere Soundkarten und trotzdem Schwierigkeiten mit dem Sound. Wie kann ich das beheben?
- A:** Wenn Sie mehrere Soundkarten haben, müssen Sie diejenige auswählen, die Sie für die digitale oder MIDI-Wiedergabe benutzen möchten. Dazu müssen Sie Ihren Computer im Windows® 95-Modus booten, auf den Start-Button klicken, Einstellungen, Systemsteuerung wählen und auf das Multimedia-Icon klicken.



Um das Gerät für die digitale Wiedergabe zu wählen, klicken Sie auf den Karteikartenreiter Audio und unter "Bevorzugtes Gerät" können Sie sich vergewissern, daß die von Ihnen bevorzugte Soundkarte angezeigt wird. Klicken Sie dann auf OK.

Um das Gerät für die MIDI-Wiedergabe auszuwählen, klicken Sie auf den Karteikartenreiter MIDI. Unter "Einzelnes Instrument" können Sie sich vergewissern, daß das von Ihnen bevorzugte MIDI-Gerät angezeigt wird. Klicken Sie dann auf OK.

F: Wenn ich meinen PC neu starte, haben sich die Grafik-Einstellungen verändert. Warum?

A: Das ist ein Treiber-Problem. Sie müssen Ihre Grafik-Einstellungen nur zurücksetzen. Wenn das jedoch nicht funktioniert, müssen Sie Ihr Original-Setup erneut installieren. Dazu wählen Sie "DirectX installieren" auf dem Automatischen Start-Bildschirm von Theme Hospital und klicken dann auf "Windows® 95-Treiber wiederherstellen". Möglicherweise müssen Sie sich an Ihren Hersteller wenden, um aktuelle Treiber zu erhalten, damit dieses Problem nicht noch einmal auftritt.

PROBLEME MIT DEM SPIEL?

Bevor Sie nach dem Hörer greifen, sollten Sie das Folgende LESEN!

Wenn Sie Probleme haben, Ihre Software zu installieren oder zu benutzen, möchten wir Ihnen helfen. Lesen Sie bitte zuerst die Installationsanweisungen. Wenn Sie den Anweisungen gefolgt sind und immer noch Probleme haben, finden Sie im Folgenden Hinweise, die Ihnen vielleicht helfen können, die Probleme zu beheben.

Hinweis: Bevor Sie versuchen, die folgenden Vorschläge zu befolgen, ist es nötig, daß Sie mit den verwendeten DOS-Befehlen vertraut sind. Lesen Sie dazu in Ihrem MS-DOS®-Handbuch nach.

Erstellen einer Bootdiskette für Theme Hospital

Wichtig: Um eine DOS-Bootdiskette zu erstellen, müssen Sie eine leere Diskette benutzen, die in Ihr Laufwerk A: paßt.

1. Tippen Sie **C:** ein und drücken **ENTER**.
2. Legen Sie die leere Diskette in Laufwerk A: ein.
3. Tippen Sie **format a:/s** ein und drücken **ENTER**. Achten Sie auf die Leerzeichen.
4. Sie werden aufgefordert, eine leere Diskette in Laufwerk A: einzulegen. Holen Sie das nach, wenn Sie es nicht schon getan haben, und drücken Sie **ENTER**.
5. Ist die Diskette fertig formatiert, werden Sie aufgefordert, einen Namen für die Diskette einzugeben. Geben Sie einen Namen ein und drücken Sie **ENTER**, oder drücken Sie sofort **ENTER**, wenn Sie keinen Namen eingeben möchten.
6. Sie werden nun gefragt, ob Sie eine weitere Diskette formatieren wollen. Geben Sie **N** ein und drücken Sie **ENTER**.



7. Sie müssen nun eine config.sys-Datei auf Ihrer Bootdiskette erstellen, aber Sie benötigen zunächst einige Informationen über Ihre Soundkarte und Ihr CD-ROM-Laufwerk.
Hinweis: Einige Windows® 95-Systeme haben keine Informationen zu Ihrer Soundkarte oder zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk auf dem System. In diesem Fall sollten Sie sich an den Hardware-Hersteller wenden und um die Installation Ihrer DOS-Gerätekarte für Ihre Soundkarte und Ihr CD-ROM-Laufwerk bitten.
Um die entsprechenden Informationen zu erhalten, tippen Sie an der Eingabeaufforderung (C:);
TYPE C:\CONFIG.SYS oder TYPE C:\CONFIG.DOS
Suchen Sie nach den folgenden Informationen.
 - a. Ihre DOS CD-ROM-TREIBER. Die Zeilen sollte etwa folgendermaßen aussehen:
DEVICE=C:\XXXX\XXX\CD-Treiber.SYS /D:XXXXXX
Diese Zeilen sind abhängig von Ihrem PC, die X werden durch Bezeichnungen Ihrer Maschine entsprechend ersetzt.
Auf jeden Fall beginnt die Zeile mit DEVICE oder DEVICEHIGH und sollte am Ende a /D: enthalten. Beispiel:
DEVICE=C:\SB16\DRV\SBCD.SYS /D:MSCD000
 - b. Ihre DOS-SOUNDKARTEN-TREIBER. Folgendermaßen können die Zeilen aussehen.
DEVICE=C:\SB16\DRV\CTSB16.SYS /UNIT=0 /BLASTER=A:220 I:5 D:1 H:5
DEVICE=C:\SB16\DRV\CTMMSYS.SYS
Hinweis: Einige kompatible Karten haben keinen Eintrag in der Datei Config.sys, es kann also sein, daß Sie keine entsprechende Zeilen finden.
8. Sie können nun eine Config.sys-Datei auf Ihrer Bootdiskette erstellen, indem Sie folgendes an der Eingabeaufforderung C: eingeben:
EDIT A:\CONFIG.SYS und drücken Sie ENTER.
Wenn der blaue Editier-Bildschirm erscheint, tippen Sie folgendes ein:
DEVICE=C:\DOS\HIMEM.SYS
Bei Windows® 95-Systemen benutzen Sie bitte folgende Zeilen:
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
DOS=HIGH
FILES=50
BUFFERS=30
LASTDRIVE=Z
(Tippen Sie hier die Informationen für Ihre Soundkarte ein.)
(Tippen Sie hier die Informationen für Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.)
9. Beenden und speichern Sie mit folgenden Tasten:
ALT und **D**
B
J
10. Sie benötigen auch eine Autoexec.bat-Datei auf Ihrer Bootdiskette, aber zunächst brauchen Sie einige Informationen über Ihre Soundkarte, das CD-ROM-Laufwerk und die Maus.



Hinweis: Einige Windows® 95-Systeme haben keine Informationen über die Soundkarte, das CD-ROM-Laufwerk oder die Maus. In diesem Fall sollten Sie sich an Ihren Hardware-Hersteller wenden, und darum bitten, Ihre DOS-GERÄTETREIBER für Ihre Soundkarte, das CD-ROM-Laufwerk und die Maus zu installieren.

Tippen Sie folgendes an der Eingabeaufforderung C: ein, um die Informationen zu sehen:

TYPE C:\AUTOEXEC.BAT oder TYPE C:\AUTOEXEC.BAT

Suchen Sie nach folgenden Informationen:

- a. Ihre DOS CD-ROM-GERÄTETREIBER. Die Zeile sollte etwa folgendermaßen aussehen:

C:XXXX\XXXX\MSCDEX.EXE /D:XXXXXX

Diese Zeilen sind abhängig von Ihrem PC, die X werden durch Bezeichnungen Ihrer Maschine entsprechend ersetzt.

Auf jeden Fall beginnt die Zeile mit C:\ oder LH und sollte am Ende a /D: enthalten. Beispiel:

C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX.EXE /D:MSCD000 /M:10 /V

- b. Ihre DOS-SOUNDKARTEN-TREIBER. Im folgenden finden Sie Beispiele zu den Zeilen, nach denen Sie suchen sollten:

SET SOUND=C:\SB16

SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6

SET MIDI=SYNTH:I MAP:E

C:\SB16\DIAGNOSE /S

C:\SB16\SB16SET /P /Q

- c. Ihre DOS-MAUSTREIBER. Im Folgenden finden Sie Beispiele zu den Zeilen, nach denen Sie suchen sollten:

C:\MOUSE\MOUSE.COM

oder

C:\MSINPUT\MOUSE\MOUSE.EXE

- II. Sie können nun eine Config.sys-Datei auf Ihrer Bootdiskette erstellen, indem Sie folgendes an der

Eingabeaufforderung C: eingeben:

EDIT A:\AUTOEXEC.BAT und drücken Sie Enter.

Wenn der blaue Editier-Bildschirm erscheint, tippen Sie folgendes ein:

@ECHO OFF

PROMPT=\$P\$G

PATH=C:\;C:\DOS;C:\WINDOWS

Bei Windows® 95-Systemen benutzen Sie bitte folgende Zeilen:

PATH=C:\;C:\DOS;C:\WINDOWS\COMMAND

(Tippen Sie hier die Informationen für Ihre Soundkarte ein.)

(Tippen Sie hier die Informationen für Ihr CD-ROM-Laufwerk ein.)

(Tippen Sie hier die Informationen für Ihre Maus ein.)

12. Beenden und speichern Sie mit folgenden Tasten:

ALT und **D**

B

J

Wichtig: Denken Sie daran, Ihren PC immer von der Bootdiskette zu starten, wenn Sie das Spiel installieren oder Theme Hospital spielen (siehe unten).



Den Computer mit einer Bootdiskette starten:

1. Schalten Sie den Computer aus. Legen Sie Ihre Bootdiskette in Laufwerk A: ein und starten Sie die Maschine erneut. Der Computer bootet nach A:>.
2. Tippen Sie C: und drücken Sie Enter, um zur Festplatte zu wechseln. Wenn Sie das Spiel beendet haben, entnehmen Sie die Bootdiskette und starten den Computer neu.
 - Um das Spiel zu installieren oder zu starten, benutzen Sie die DOS-Befehle und die Anweisungen des Handbuchs im Abschnitt **Installation**.

Weitere Informationen finden Sie in Ihrem DOS-Handbuch.

Kompatibilität zu Grafikkarten

Für die hochauflösenden Grafiken von Theme Hospital benötigen Sie sowohl eine VESA-kompatible SVGA-Grafikkarte und eine VESA Super VGA BIOS-Erweiterung, die vor dem Spiel installiert werden müß. VESA ist die Abkürzung für Video Electronics Standards Association. Mit diesem Standard können Grafiken mit jeder VESA-kompatiblen Grafikkarte dargestellt werden, ohne daß die Spielprogrammierer genau wissen müssen, wie die einzelnen Karten arbeiten.

Wenn Sie versuchen, das Spiel im hochauflösenden Modus laufen zu lassen, und nur einen leeren Bildschirm oder fragmentarische Grafiken erhalten, müssen Sie möglicherweise VESA-Treiber für Ihre Grafikkarte laden, bevor Sie spielen können. Lesen Sie im Handbuch nach und benutzen Sie die Software, die Sie zusammen mit Ihrer Grafikkarte erhalten haben, um die Treiber zu laden, oder wenden Sie sich an den Hersteller Ihrer Grafikkarte.

ZUSÄTZLICHE SPIELINFORMATIONEN

Money, Money, Money

Haben Sie kein Geld, dann geht es Ihnen hier ganz schnell an den Kragen. Leider ist es nicht ganz so einfach, Ihren Patienten Geld abzuknöpfen, wie Sie sich das vielleicht vorstellen. Der folgende Abschnitt wird Ihnen erklären, wie die Dinge in Theme Hospital so laufen. Wenn Sie Angst haben, übers Ohr gehauen zu werden, sollten Sie sich ein paar Minuten Zeit nehmen und weiterlesen ...

Patienten

Wenn ein Patient von einer Krankheit geheilt ist, passieren zwei Dinge: erstens klingelt Ihre Kasse, denn der Patient muß einiges berappen und zweitens, und das ist noch viel wichtiger, steigt Ihr Ruf für die Fähigkeit, diese Krankheit zu heilen.

Ihr Ruf wird den Standardpreis beeinflussen, den Sie für die Heilung einer Krankheit verlangen. Das können Sie im Bildschirm Behandlungsmappe nachsehen. Je besser Ihr Ruf ist, desto höher wird Ihr 100%iger Behandlungspreis sein.

Relativ zum 100%igen Preis können Sie Ihren Behandlungspreis immer noch erhöhen oder verringern. Denken Sie daran, Ihr Ruf kann sowohl steigen als auch ins Bodenlose fallen, das wird Ihren 100%igen Behandlungspreis ebenfalls beeinflussen.

Patienten bezahlen Ihre Rechnung auf zwei Arten: Entweder zahlen die Patienten direkt, oder Sie bekommen Ihr Geld von der Krankenversicherung des Patienten. Zahlt der Patient direkt, wird Ihnen das Geld sofort gutgeschrieben und erscheint auf Ihrem Kontostand. Wenn der Patient Mitglied in einer Krankenkasse ist, wird die Versicherung nicht sofort zahlen (bei uns ist alles wie im richtigen Leben). Das Geld erscheint zwar im Bildschirm Behandlungsmappe unter "Eingenommenes Geld", aber auf Ihrem Kontoauszug oder Kontostand werden Sie vergeblich danach suchen. Da müssen Sie schon warten, bis die Versicherung zahlt, aber machen Sie sich mal keine Sorgen, ganz so kompliziert, wie es sich anhört, ist es nicht ...



Notfälle

Bei Notfällen sieht die Prozedur schon etwas anders aus. Die Faxnachricht, die den Notfall ankündigt, wird Ihnen auch über den gesamten Bonus Auskunft geben, den Sie bei diesem Notfall verdienen können. Wenn Sie einen Notfall-Patienten heilen, erscheint über dem Patienten der Preis, den Sie von dem Genesenen erhalten werden. Das ist der gültige Behandlungspreis zum Zeitpunkt, als der Notfall eingeliefert wurde. Wenn zum Beispiel der gültige Behandlungspreis zum Zeitpunkt der Einlieferung für Juckus Popus bei 300 DM liegt, werden Sie von jedem geheilten Patienten 300 DM bekommen, auch wenn der Preis später gestiegen ist. Wenn die heikle Situation vorüber ist (die Schwestern-Uhr verschwindet), werden Sie ein Fax erhalten. Damit wird Ihnen mitgeteilt, wie erfolgreich Sie diesen Notfall behandelt haben. Der auf dem Fax angegebene Betrag ist der Bonus, der Ihnen automatisch gutgeschrieben wird. Wenn Sie nicht fleißig sind, laufen Sie Gefahr, gar keinen Bonus zu erhalten. Legen Sie sich also mal so richtig ins Zeug und behandeln Sie Ihre Notfall-Patienten mit der nötigen Sorgfalt.

Diagnose

Wenn Sie einmal eine neue Krankheit entdeckt haben, könnten Sie glauben, daß es immer einfach wäre, dieses Leiden zu diagnostizieren und zu heilen. Aber ganz so einfach ist das hier nicht. Haben Sie zum Beispiel die Unsichtbarkeit entdeckt, dann besteht die Möglichkeit, daß Ihre Ärzte nicht in der Lage sind, jeden einzelnen Krankheitsfall korrekt zu diagnostizieren. Sind Ihre Mediziner also noch nicht ganz so gut ausgebildet, dann haben Sie zwei Möglichkeiten, die Ihnen per Fax zugeschickt werden.

Wenn Ihre Ärzte diesem Problem ratlos gegenüberstehen, können Sie den Patienten entweder aus dem Krankenhaus entlassen oder aber zusätzliche Diagnose-Räume bauen, während der Patient wartet. Aber denken Sie daran, kein Patient wird ewig warten - auch wenn Sie es für unglaublich spannend halten!

Wenn Ihre Ärzte jedoch glauben, die Ursache für die gesundheitlichen Probleme des Patienten zu kennen, haben Sie die Chance, eine Heilung unter dem Motto "Wer errät die Krankheit?" durchzuführen. Je zuversichtlicher Ihre Ärzte sind, desto höher wird die Prozentzahl sein, die auf dem Fax angegeben wird.

Ihr Ratgeber

Treibt Sie der Ratgeber mit seinen altklugen Sprüchen an den Rand der Verzweiflung? Dann schalten Sie ihn mit **SHIFT A** einfach aus. Wenn Sie sich ohne ihn dann doch verloren fühlen, drücken Sie einfach noch mal **SHIFT A**, und seine Hilfe steht Ihnen wieder zur Verfügung.



Forschung

Nach einer gewissen Zeit werden Ihre Forscher neue Geräte entwickelt haben, die Ihnen helfen, die Krankheiten der Patienten zu diagnostizieren und zu heilen. Wenn Sie der Ratgeber darüber informiert, daß Ihr Forschungsteam eine neue Erfindung gemacht hat, kann es ein, daß dieses neue Gerät nur in bestimmten Räumen genutzt werden kann. Der Computer ist zum Beispiel eine Maschine, die Sie nur in Forschungs-Räumen plazieren können. Es gibt viel Wichtiges bei uns zu entdecken - also werfen Sie immer mal wieder ein Auge auf Ihren Ratgeber, denn er ist ein wirklich schlauer Kerl!

Automatische Speicherung

Die Funktion Automatische Speicherung wird Ihr Spiel automatisch in Speicherplatz 8 speichern. Speichern Sie nicht manuell in diesen Speicherplatz, da Ihr gespeichertes Spiel durch diese Funktion überschrieben wird. Ein automatisch gespeichertes Spiel können Sie während des Spiels mit **ALT-L** laden.

Ausbildung

Hat ein Arzt den Berater-Level erreicht, ist er automatisch an der oberen Grenze seiner individuellen Fähigkeiten angelangt. Er kann also nicht mehr weiter in einer speziellen Fachrichtung, wie zum Beispiel der Chirurgie, ausgebildet werden. Wenn Sie einen Arzt in einer bestimmten Fachrichtung ausbilden möchten, ist es also ratsam, einen Arzt auszuwählen, der den Berater-Level nicht erreicht, bevor seine Fachausbildung beendet ist.

Status-Bildschirm

Am Ende des Jahres können Sie in verschiedenen Bildschirmen sehen, wie Sie das Krankenhaus während des ganzen Zeitraums geleitet haben. Sie werden für verschiedene Ziele, die Sie erreicht haben oder nicht, Auszeichnungen erhalten - gute und schlechte! Diese Auszeichnungen können Ihren Ruf oder Ihren Kontostand beeinflussen. Seien Sie gewarnt, wenn Sie sich schon nah an den "Verlierer-Kriterien" befinden, könnten schlechte Auszeichnungen Sie unter das Limit bringen - dann ist es vorbei mit Ihrem Job als Krankenhaus-Leiter ... Wenn Sie andererseits den Level schon fast gewonnen haben, könnten ein paar gute Ergebnisse Ihre Statistik verbessern, und Sie könnten den Level erfolgreich abschließen.

Einige Tabellen, die am Ende des Jahres angezeigt werden, geben Ihre Statistiken für den Zeitraum seit Öffnung des Krankenhauses an. Wenn Sie zum Beispiel im laufenden Jahr keine Patienten ins Jenseits befördert haben, wird Ihre Gesamtzahl an Todesfällen eine positive Bilanz aufweisen.

Kredite

Kredite sind an den Wert Ihres Krankenhauses gebunden und werden nicht in Ihrem Kontostand im Hauptbildschirm angezeigt. Ihr Gesamt-Kontostand wird im Status-Bildschirm dargestellt, wenn Sie den Mauszeiger über den Dollarschein bewegen. Wenn Sie in den Miesen sind und angezeigt wird, daß Sie zum Beispiel 20.000 DM brauchen, um im Spiel zu bleiben, berücksichtigt diese Zahl nicht Ihren Kredit. Mit anderen Worten, haben Sie gerade einen Kredit über 30.000 DM aufgenommen, und Ihr Kontostand zeigt -10.000 DM an, stehen Sie tatsächlich mit 40.000 DM in der Kreide. Sie werden den Level dennoch am Ende des Jahres nicht verlieren, dafür müßte er schon unter -20.000 DM fallen.

TECHNISCHE UNTERSTÜTZUNG

Wenn Sie immer noch Probleme mit der Software haben, obwohl Sie ALLE Möglichkeiten ausprobiert haben, lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt.

Wichtig: Bitte lesen Sie diesen Abschnitt, bevor Sie uns anrufen

Die heutigen PCs laufen mit einer Vielzahl von Hardware- und Software-Kombinationen. Die folgenden Informationen sollten Sie bei Ihrem PC-Hersteller erfragen oder in der entsprechenden Dokumentation nachlesen, **BEVOR** Sie unseren Technischen Kundendienst anrufen:(Hinweis: Die Infos für die fettgedruckten Zeilen 3-5 können Sie direkt bei Ihrem PC-Hersteller erfragen.)

- 1 Die Fehlermeldung, die erschien, als das Problem auftrat.
- 2 Eine Liste der Spezifikationen Ihres Computers mit Geschwindigkeitsangaben für Ihre CPU und Ihr CD-ROM-Laufwerk sowie deren Typangaben, Soundkarten- und Grafikkarten-Typen, Größe des Arbeitsspeichers (RAM), Größe der Festplatte und freier Festplattenplatz; Betriebssystem z.B. Windows® 95, Windows 3.11 oder andere; die AUTOEXEC.BAT- und CONFIG.SYS-Systemdateien.

(Siehe auch **Wie Sie die benötigten Informationen erhalten**)

Wenn Ihr Spiel nur unter Windows 3.1 oder Windows® 95 läuft, benötigen Sie die folgenden Informationen nicht. (Überprüfen Sie dies auf dem blauen Sku-Sticker auf der Verpackung.)

- 3 **Ihre Maus-Treiber-Zeile für die AUTOEXEC.BAT:** z.B.: C:\Mouse\Mouse.exe
- 4 **Ihre CD-ROM-Treiber-Zeile für die CONFIG.SYS:**
z.B.: Device=C:\DRV\SBCD.SYS /D:MSCD0001
- 5 **Die Zeilen für die Soundkarte für AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS:**
z.B.: Set Blaster=A220 I5 D1 H5 P330 T6, C:\SB16\SB16SET.EXE etc.
Wenn Sie die obenstehenden Informationen nicht finden, wenden Sie sich bitte an Ihren Händler oder Hersteller.
Mit diesen Informationen können Sie Ihren Computer korrekt konfigurieren. Electronic Arts hat eine Customer-Service-Abteilung mit Spezialisten, die Ihnen bei allen möglicherweise auftretenden Problemen gerne weiterhelfen.
Dieser Kundendienst steht Ihnen während der üblichen Geschäftszeiten unter der Telefonnummer 0 24 08/9 40- 555 zur Verfügung. Sie können uns aber auch unter der folgenden Adresse schriftlich erreichen und die oben genannten Informationen mitschicken. Bitte geben Sie auch eine Telefonnummer an, unter der Sie tagsüber erreichbar sind.
Electronic Arts GmbH, Customer Service, Pascalstr. 6, 52076 Aachen





**Electronic Arts GmbH
Pascalstr. 6
52076 Aachen
GERMANY**

