

WARNUNG FÜR DIE BESITZER VON PROJEKTIONSFERNSEHGERÄTEN

Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Computerspiele sollte vermieden werden.

EPILEPSIE-WARNUNG

Diese Hinweise sollten vor Benutzung des Spiels durch Erwachsene und insbesondere durch Kinder sorgfältig gelesen werden.

Bei Personen, die an photosensibler Epilepsie leiden, 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, in der Regel sind diese Spiele für Menschen mit Epilepsie jedoch nicht gefährlich. Es können auch Personen von Epilepsie betroffen sein, die bisher noch nie einen epileptischen Anfall erlitten haben. Falls bei einer Person selbst oder bei einem ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, sollte sie sich vor Benutzung des Spiels an ihren Arzt wenden. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Computer- und Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei einem Erwachsenen oder einem Kind während der Benutzung eines Computer- bzw. Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen bzw. Krämpfen auftreten, so sollte das Spiel **SOFORT** beendet und ein Arzt konsultiert werden.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

Bei Bestehen einer Epilepsie mit Photosensibilität sind einige Vorsichtsmaßnahmen sinnvoll, ohne daß hier generell von der Benutzung von Computer- und Videospielen abgeraten werden muß.

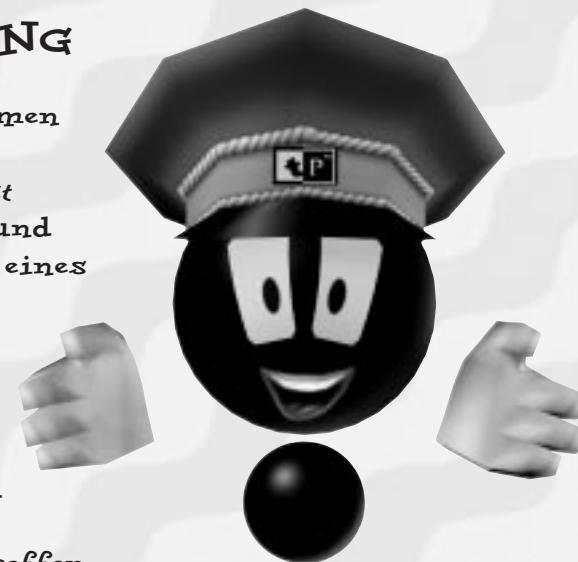
- Man sollte sich nicht zu nah am Bildschirm aufhalten. Man sollte so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt sitzen.
- Für die Wiedergabe des Spiels sollte ein möglichst kleiner Bildschirm verwendet werden.
- Man sollte nicht spielen, wenn man müde ist oder nicht genug Schlaf gehabt hat.
- Es sollte darauf geachtet werden, daß der Raum, in dem gespielt wird, gut beleuchtet ist.
- Bei der Benutzung eines Computer- oder Videospiels sollte jede Stunde eine Pause von mindestens 10 - 15 Minuten eingelegt werden.

INHALT

EINFÜHRUNG	3	Menüs - Dein Werkzeug	29
INSTALLATION	4	PARK-ATTRAKTIONEN	32
SPIELSTART	4	Attraktionen	33
BILDSCHIRM SPIELER LADEN	4	Läden	34
Der Lobby-Bildschirm	5	Buden	35
Fortbewegung im Park	6	Sonstiges	35
Spiel-Bildschirm	7	Personalraum	36
Die Steuerungsleiste	8	DIE BESUCHER BEOBACHTEN	37
Action-Modus	8	Zufriedenheit	38
Modus Komplette Simulation	10	MITARBEITER	40
DIE ERSTEN SCHRITTE - EINE ANLEITUNG	11	Mitarbeiter-Gruppen	41
Wege erstellen	11	Mitarbeiter führen	42
Eine einfache Attraktion bauen	12	INFORMATIONEN	44
Einen Laden bauen	15	FORSCHUNG	45
Eine Bude bauen	16	FINANZEN	46
Einen Personalraum bauen	16	KARTEN-BILDSCHIRM	48
Toiletten einrichten	17	CAMCORDER-MODUS/ E-MAIL-POSTKARTEN	50
Sonstiges	17	Camcorder-Modus	50
Mehrere Features bauen	17	E-Mail-Postkarten	50
Eine Strecke bauen	18	SPIELMENÜ	52
Eine Achterbahn oder eine Baumstamm-Wasserbahn bauen	19	OPTIONEN-BILDSCHIRM	54
Mitarbeiter einstellen	23	Der Kontextbezogene Cursor	55
Den Park eröffnen	24	THEME PARK WORLD ONLINE	57
DER ANFÄNGER-PARK	26	Online gehen	57
Den Park weiterentwickeln	26	Parks besuchen und chatten	60
THEME PARK WORLD FÜR FORT- GESCHRITTENE	28	Chat	64
Goldene Eintrittskarten und Schlüssel gewinnen	28	Im Chat-Modus bewegen	65
Herausforderungen	29	Tricks und Tips	68
		TEAM	70

EINFÜHRUNG

Herzlich Willkommen bei Theme Park World! Du betrittst gleich die reiche und fantastische Welt eines modernen Freizeitparks, allerdings mit einem kleinen Unterschied! Du bist der Boss und kannst daher alle Entscheidungen treffen, angefangen mit der Frage, wo und wie Deine Attraktionen gebaut werden, bis hin zur Frage, wer die Toiletten putzt! Aber keine Sorge, ich stehe Dir nämlich jederzeit mit Rat und Tat zur Seite, wenn Probleme auftreten!



Bald wird Dir bewußt werden, daß Du die Verantwortung für eine lebendige und immer schneller wachsende Welt hast. Wenn Du stolz bist auf das, was Du erschaffen hast, dann geh' noch einen Schritt weiter und veröffentliche Deinen Park im Internet, erkunde die Parks anderer, lern' neue Leute kennen und chatte. Du kannst sogar für Deinen Lieblingspark Deine Stimme abgeben.

Es ist nicht einfach nur ein Spiel, es ist eine ganze neue Welt ...

Theme Park World!

INSTALLATION

Installationsanweisungen findest Du in der beiliegenden Referenzkarte.

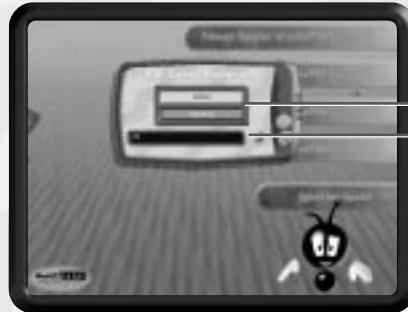
SPIELSTART

BILDSCHIRM SPIELER LADEN

NEUEN SPIELER ERSTELLEN

Wenn Du zum ersten Mal spielst:

1. Klicke auf Neuen Spieler erschaffen.
2. Das Menü neuer Spieler erscheint.



Action-Modus: Du beginnst das Spiel mit einem kleinen vorgegebenen Park und ein paar Angestellten. Außerdem versuchen einige Forscher bereits automatisch, neue Attraktionen zu erfinden. Wir empfehlen Dir, das Spiel in diesem Modus zu beginnen, damit Du Dich erst einmal mit der Steuerung und der Art und Weise, wie Du einen Park am besten anlegen solltest, vertraut machen kannst.

Komplette Simulation: Du beginnst das Spiel mit einer leeren Fläche Land. Du triffst von Anfang an alle Entscheidungen.

3. **Neuen Spielernamen bestätigen:** Wenn Du mit den Einstellungen zufrieden bist, dann klicke auf das Häkchen oder drücke **Enter**.

Der Lobby-Bildschirm erscheint.

GESPEICHERTES SPIEL LADEN

Wenn Du schon mal gespielt hast:



Klicke auf Deinen Namen, um mit dem Spiel fortzufahren.

Der Lobby-Bildschirm erscheint.

Der Lobby-Bildschirm

Klicken, um zur Ansicht **Theme Park World Online** zu gelangen. Hier kannst du chatten, andere Parks besuchen und Deine Stimme abgeben. (s. Abschnitt **Parks besuchen und chatten**).

Klicken, um den Park zu betreten, klick' auf die Insel selbst oder drücke **Enter**.

Klicken, um in andere Freizeitparks zu gelangen (oder verwende die Richtungstasten **LINKS/RECHTS**).

Hilfe-Leiste (**Strg** und **H**, um Sie **EIN**- oder **AUS**zuschalten (falls Du vergißt, welche Taste welche Funktion hat))



Drücke **ESC**, um zum Spielmenü zu gelangen.

Verfügbare Themen:

Vergessene Welt: Ein fantastisches Land, in dem immer noch Dinosaurier leben und riesige Affen das Leben und das Geld Deiner Besucher bedrohen!

Halloween: Eine unheimlich spaßige Reise in die dunkelsten Winkel. Da wird Deinen Besuchern angst und bange werden, und Du kannst ihnen außerdem das Geld aus der Tasche ziehen!

Andere Themen: (Noch nicht sichtbar) Stehen Dir erst zur Verfügung, wenn Du Goldene Schlüssel bekommst.

Jetzt kannst Du nach Belieben ein Thema für Deinen Park auswählen.

Klick' auf die Welt Deiner Wahl und mach' Deine ersten Schritte auf dem Weg von Reichtum und Ruhm oder aber erlebe Massenaufstände und den kompletten Ruin!

Viel Glück!

Hinweis: Du kannst Parks unter mehreren Themen eröffnen, wenn Du erst einmal genug Goldene Schlüssel bekommen hast.

Fortbewegung im Park

Verwende die **Maus**, um Dich im Park fortzubewegen. Wenn Du die Maus an den Rand des Bildschirms bewegst, kannst Du in die entsprechende Richtung gehen. Oder Du verwendest die **Pfeiltaste auf dem Ziffernblock**.

- Verwende die **Pfeiltasten OBEN/UNTEN**, um Dich heran-/wegzuzoomen.
- Verwende die **Pfeiltasten LINKS/RECHTS**, um den Park zu drehen.

Hinweis: Im Optionen-Bildschirm kannst Du wählen, ob Du den Park in kleinen Schritten drehen möchtest oder sofort jeweils um 90 Grad (s. *Abschnitt Optionen*).

Drück' **Esc**, um den Modus zu verlassen, in dem Du Dich gerade befindest. Durch erneutes Drücken von **Esc** gelangst Du zum Spiel-Menü (s. entsprechenden *Abschnitt*).

Durch Drücken der Taste **Pos1** gelangst Du zurück zum Parkeingang.

Alternative Maussteuerung

Wenn Du möchtest, kannst Du auch die **rechte Maustaste** zum Fortbewegen benutzen, wenn Du diese Einstellung im Optionen-Bildschirm vornimmst (s. entsprechenden Abschnitt). Falls Du Dich für diese Möglichkeit entscheidest, kannst Du Dich im Park fortbewegen, indem Du die **rechte Maustaste** gedrückt hältst. Dabei werden Richtung und Geschwindigkeit durch die Position des Mauscursors im Verhältnis zur Mitte des Bildschirms bestimmt.

Sämtliche Befehle findest Du auf der beiliegenden Karte Tastaturbelegung.

Der kontextbezogene Cursor

Das Aussehen des Cursors ändert sich je nachdem, worauf Du zeigst und in welchem Modus Du Dich befindest.



Eine Hand zeigt an, daß Du auf eine Person oder einen Gegenstand zeigst, über die Du noch weitere Informationen erhalten kannst.



Ein Pfeil weist darauf hin, daß Du klicken kannst, um ein Menü auf der Steuerungsleiste zu öffnen oder etwas in einem Menü zu öffnen.

Eine vollständige Liste aller Befehle findest Du im *Abschnitt Der kontextbezogene Cursor*.

Spiel-Bildschirm

Zu Beginn des Spiels befindest Du Dich am Eingang Deines neuen Parks.

Geld: Hin und wieder erscheinen neben Deinem Geld Pfeile, die angeben, ob Du gerade Geld verdienst (grüner Pfeil) oder ausgibst (roter Pfeil).



Anzahl Deiner Goldenen Schlüssel (für drei Goldene Eintrittskarten bekommst Du einen Goldenen Schlüssel)

Eingang: Wenn Du Dich mal verläufst, dann drück' Pos 1, um hierher zurückzugelangen.

Steuerungsleiste (s. weiter unten)

Die Steuerungsleiste

Dies ist Dein persönliches Informationszentrum. Von hier aus leitest Du Deinen Park.



Wenn Du im Action-Modus spielst, solltest Du Dir den folgenden Abschnitt ansehen, um einen kurzen Überblick über die wichtigen Aspekte des Spiels zu erhalten.



Action-Modus

Im Action-Modus hast Du bereits einen kleinen vorgegebenen Park mit ein paar Mitarbeitern. Du mußt Dich nicht mit der Forschung auseinandersetzen, denn dafür wird automatisch gesorgt.

Der Park ist geöffnet, und es erscheinen bereits die ersten Kinder am Tor. Was mußt Du also tun?



Menü Kaufen

Zuerst einmal kannst Du in Deinem Park noch neue Attraktionen hinzufügen. Du wirst dadurch mehr Besucher in Deinen Park locken, und vielleicht kannst Du sie ja sogar auch dazu bewegen, länger zu bleiben. Außerdem kannstest Du noch ein paar Läden und Buden in Deinem Park plazieren. Denn das bringt Dir einerseits Geld, und andererseits haben die Besucher immer die Möglichkeit, etwas zu essen oder zu trinken zu bekommen, und bleiben dadurch zufrieden. Weitere Informationen darüber, wie Attraktionen gebaut werden, findest Du in den Abschnitten *Attraktionen bauen* und *Läden bauen*.



Mitarbeiter

Wenn Dein Park größer wird, mußt Du auch zusätzliche Mitarbeiter einstellen, um der großen Besucheranzahl gerecht zu werden. Weitere Informationen dazu, wie man Mitarbeiter einstellt, findest Du im Abschnitt *Mitarbeiter einstellen*. Genauere Informationen über die Mitarbeiter im allgemeinen sowie die Aufgaben und das Führen Deiner Mitarbeiter findest Du darüber hinaus im Abschnitt *Mitarbeiter*.



Sonstiges

Durch das Anbringen einiger Kameras kannst Du für mehr Sicherheit in Deinem Park sorgen und Deine Sicherheitsleute wirksam bei ihrer Arbeit unterstützen (s. Abschnitt *Sonstiges*).

Achte darauf, was Du aus gibst!

Bei all dem Bauen und Einstellen solltest Du trotzdem nicht vergessen, nicht mehr Geld auszugeben, als Dir zur Verfügung steht. Achte immer gut darauf, wieviel Geld Du verdienst, und gib am besten nicht mehr aus. Und denk' auch daran, daß Du jeden Monat Deine Mitarbeiter bezahlen mußt!



Forschung

Wenn Du erstmal ein paar Attraktionen gebaut hast, solltest Du noch ein wenig Forschung betreiben. Du hast ja bereits einen Forscher, der für Dich an neuen Attraktionen arbeitet, aber wenn Du den Vorgang etwas beschleunigen möchtest, kannstest Du jetzt auch noch weitere Forscher einstellen (s. Abschnitt *Forschung*).

Und noch einige wichtige Dinge, an die Du denken solltest:

- Kinder laufen nicht gerne lange Strecken. Je größer Dein Park wird, desto mehr Toiletten und Läden solltest Du in den unterschiedlichen Bereichen des Parks bauen.
- Achte auf die Zufriedenheit Deiner Kunden in den Läden. Verändere die Qualität oder den Preis, wenn Deine Kunden unzufrieden werden. Weitere Informationen dazu, wie man Veränderungen vornimmt, findest Du im Abschnitt Läden.
- Denk' auch daran, daß Du mit zunehmender Größe des Parks auch die Eintrittspreise entsprechend erhöhen kannst (s. Abschnitt Eröffnung eines Parks).
- Achte immer darauf, daß es in Deinem Park nett aussieht. So machen z.B. Bäume und Sträucher einen wesentlich besseren Eindruck als ein kahles Gebiet. Deshalb solltest Du ruhig ein paar Bäume und Sträucher kaufen, Du kannst es Dir schließlich leisten.
- Schau' Dir die Tips, die im Handbuch immer wieder auftauchen, gut an. Hier erhältst Du nützliche Hinweise dazu, wie Du Deinen Park erfolgreich führen kannst.

Modus Komplette Simulation

Im Modus Komplette Simulation kannst Du schnell viel lernen, aber es kann auch einiges schiefgehen. Es macht sehr viel Spaß, einen Park von Grund auf zu gestalten. Wenn Du die folgenden Ratschläge befolgst, kann eigentlich gar nichts schiefgehen, und Du hast in kürzester Zeit einen gut laufenden Park aufgebaut!

Also fangen wir an ...

DIE ERSTEN SCHRITTE - EINE ANLEITUNG

Nutze diese Anleitung, um einen kleinen Park zu bauen. Die grundlegenden Dinge werden im folgenden Abschnitt erläutert. Wenn Du weitere Informationen benötigst, dann denk' immer daran, daß Dir der Berater jederzeit mit Rat und Tat zur Seite steht.

HILFE-LEISTE

Die Hilfe-Leiste unten im Bildschirm liefert Dir viele nützliche Informationen. Wenn Du den Cursor über etwas auf dem Bildschirm bewegst, wird durch den Text im Kasten genau beschrieben, worauf die den Cursor hältst und/oder was ein Linksklick bewirken würde.

Um die Hilfeleiste auszuschalten: Strg und H oder s. Optionen-Bildschirm

Wege erstellen

Zuerst einmal benötigt ein Park, der gut laufen soll, eine gute Infrastruktur. Oder anders ausgedrückt: Ohne Wege können die Besucher Deines Parks und Deine Mitarbeiter sich im Park nicht bewegen. Deshalb solltest Du zuerst einmal lernen, wie man Wege erstellt.

1. Bewege den Cursor innerhalb des Parks und in der Nähe der Tore, so daß er auf eine leere Fläche oder ein bereits existierendes Stück Weg zeigt.
2. Linksklicke, um die Weg-Funktion zu aktivieren. Eine kleine Fläche erscheint.
3. Zieh' die Maus auf die gewünschte Stelle, wo der Weg hinführen soll.
4. Klick' erneut, und der Weg ist erstellt.
5. Wiederhole diesen Vorgang für jedes Stück Weg, das Du erstellen möchtest.
6. Klicke auf ein bereits erstelltes Stück Weg, um den Weg zu Ende zu bauen.

Hinweis: Wenn die Fläche rot wird, kannst Du den Weg nicht wie geplant bauen. Das Erstellen des Wegs wird rückgängig gemacht, wenn Du klickst. (Das gilt auch für das Erstellen von Strecken und Warteschlangen.)

DEN LETZTEN BEFEHL RÜCKGÄNGIG MACHEN

- Wenn Du die **Backspace**-Taste drückst, während Du einen Weg erstellst, verschwindet der zuletzt erstellte Abschnitt des Wegs wieder.
- Drück' die Backspace-Taste weiter, um weitere vorher erstellte Wegabschnitte zu löschen.

Wichtiger Hinweis: Zwischen Deinem Wegnetz und dem Eingang muß eine Verbindung bestehen. Die Besucher Deines Parks laufen nämlich nur ungern über Gras, um zu einer Attraktion zu gelangen.



Eine einfache Attraktion bauen

Da Du nun einige Wege erstellt hast, sollte Du einige Dinge bauen, die Besucher anziehen. Wie wäre es mit einer einfachen Attraktion?

EIN FEATURE AUF DER STEUERUNGSLEISTE ERSTELLEN

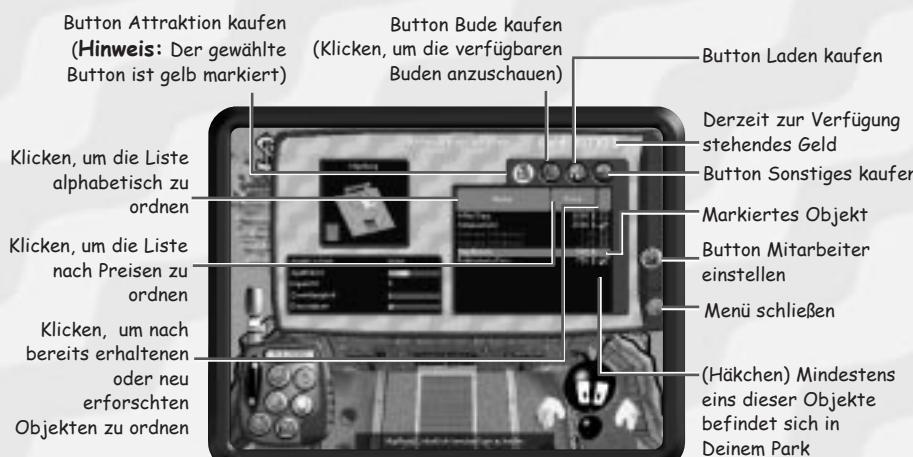
Klicke zuerst auf den Button Attraktion kaufen/Mitarbeiter einstellen auf der Steuerungsleiste.



Hotkey für Attraktion kaufen: B

Wenn das Menü Mitarbeiter einstellen erscheint, dann klick' auf den Button Attraktion kaufen, um zum Menü Attraktion kaufen zu wechseln.

EINE ATTRAKTION WÄHLEN



1. Vergewissere Dich, daß der Button Attraktion kaufen markiert ist.
2. Markiere nun eine Attraktion (Affentanz). Neben Informationen zur Attraktion erscheint auch ein Bild der Attraktion im Fenster. Dadurch bekommst Du einen Eindruck, wie die Attraktion aussieht, wenn Du sie plaziert hast.
3. Klick', um die Attraktion auszuwählen. Das Menü schließt sich und eine kleine Fläche erscheint.

EINE ATTRAKTION BAUEN

1. Bewege die Fläche an die gewünschte Stelle und achte dabei darauf, wo sich der Eingang und der Ausgang der Attraktion befinden.
 - Drücke die Komma-Taste (,), um die Fläche im Uhrzeigersinn zu bewegen
 - Drücke die Punkt-Taste (.), um die Fläche gegen den Uhrzeigersinn zu bewegen.



2. Um die Attraktion zu plazieren, mußt Du nun nur noch klicken. Nun erscheint automatisch eine weitere Fläche, die den Weg für die Warteschlange anzeigen.

Tip: Du solltest auch genügend Attraktionen bauen, die man auch bei schlechtem Wetter nutzen kann.



PLATZ FÜR EINE WARTESCHLANGE ERSTELLEN

Für alle Attraktionen benötigst Du Platz für die Schlange der wartenden Besucher.

1. Zieh' die Warteschlange genauso wie einen Weg und klick' dabei, um die einzelnen Abschnitte zu erstellen.
2. Die Warteschlange kannst Du mit einem nahegelegenen Weg verbinden, indem Du auf den Weg klickst. Der Cursor verwandelt sich in ein Verbindungsicon, um anzuzeigen, daß Weg und Warteschlange verbunden werden.



Hinweis: 2 Fackeln erscheinen, wenn die Warteschlange und der Weg richtig verbunden worden sind.

Tip: Du kannst auch Weg und Warteschlangen miteinander verbinden, indem Du einen Abschnitt des Wegs auf das Ende der Warteschlange ziehst.

Einen Abschnitt der Warteschlange wieder löschen

Um Abschnitte der Warteschlange während des Erstellens der Warteschlange wieder zu löschen, drückst Du die **Backspace**-Taste.

Zum Bearbeiten einer Warteschlange nach dem Plazieren kannst Du einfach darauf klicken. Du kannst die Warteschlange dann wie auch sonst ziehen. Drücke die **Backspace**-Taste, um sie Abschnitt für Abschnitt wieder zu löschen.

Hinweis: Ohne vollständige Warteschlange ist Deine Attraktion nicht zugänglich.

EINEN AUSGANG ERSTELLEN

Ohne einen Weg, der den Ausgang der Attraktion mit dem Weg verbindet, können die Besucher die Attraktion nicht wieder verlassen, um sich auch noch den Rest des Parks anzuschauen.

- Verbinde den Ausgang auf die gleiche Art und Weise mit dem Weg, in der Du auch den Weg erstellt hast.

Tip: Wenn Du den Ausgang nicht sehen kannst, da er sich an der Rückseite der Attraktion befindet, solltest Du die Karte drehen.



Einen Laden bauen

Die Besucher Deines Parks werden natürlich auch hungrig und durstig, während sie sich im Park amüsieren. Diesen Aspekt solltest Du natürlich nicht außer acht lassen! Außerdem geben die Leute in einem Freizeitpark ihr Geld auch gerne für Krimskrams aus! Daher ist es wichtig, daß es genug Läden gibt, damit einerseits die Besucher zufrieden sind und Du selbst andererseits auch reichlich Geld sammeln kannst!



EINEN LADEN PLAZIEREN

1. Klick' auf den Button Attraktion kaufen/Mitarbeiter einstellen (oder drücke **B**).
2. Wenn das Menü Mitarbeiter einstellen erscheint, dann klick' auf den Button Attraktion kaufen.
3. Vergewissere Dich, daß der Button Laden kaufen gelb markiert ist. Markiere und wähle nun einen Laden (Trinkhalle).
4. Das Menü wird geschlossen, und der Cursor ändert wieder sein Aussehen (im Abschnitt Der kontextbezogene Cursor findest Du eine komplette Liste der verschiedenen Cursor).
5. Bewege die Fläche zur gewünschten Stelle (und achte dabei auf Eingang und Ausgang). Dreh' die Fläche, wenn nötig, mit den Tasten , und . und klick' anschließend, um den Laden zu plazieren.
6. Achte darauf, daß der Laden und der restliche Park durch einen Weg verbunden sind.

Hinweis: Läden und Buden haben nur einen Ein- beziehungsweise Ausgang.



Eine Bude bauen

1. Klick' auf den Button Attraktion kaufen/Mitarbeiter einstellen (oder drück' B).
2. Wenn das Menü Mitarbeiter einstellen erscheint, dann klick' auf den Button Attraktion kaufen. Klick' nun auf den Button Bude kaufen.
3. Markiere und wähle die Bude (Regenwald).
4. Das Menü wird geschlossen, und der Cursor ändert wieder sein Aussehen.
5. Bewege den Entwurf zum gewünschten Standort und klick' anschließend. (Hinweis: Buden haben nur einen Ein- beziehungsweise Ausgang.)
6. Achte darauf, daß die Bude und der restliche Park durch einen Weg verbunden sind.



Einen Personalraum bauen

Zufriedene, effektiv arbeitende Mitarbeiter erhalten Deinen Park in Top-Zustand. Sie bleiben jedoch nicht lange zufrieden, wenn sie keinen Ort haben, an dem sie eine Pause einlegen und sich etwas ausruhen können. Daher solltest Du einen Personalraum bauen!

- Klick' auf Attraktion kaufen/Mitarbeiter einstellen und dann im Menü Kaufen auf Sonstiges. Wähle Personalraum aus der Liste aus und plaziere ihn im Park.
- Achte darauf, daß Du Deinen Arbeitern großzügige Aufenthaltsräume zur Verfügung stellst.

Tip: Unzufriedene Mitarbeiter neigen schnell dazu, zu streiken!



Toiletten einrichten

Aufgrund der aufregenden Attraktionen und der vielen Getränke werden die Besucher in Deinem Park auch häufig zur Toilette gehen wollen. Wenn Du nicht genügend Toiletten anbietest, werden die Besucher nicht nur schnell unzufrieden, sondern Du kannst auch nicht mehr sicher sein, wo sie ansonsten ihr Bedürfnis verrichten!

EINE TOILETTE PLAZIEREN

1. Öffne das Menü Kaufen (oder drücke die Taste B). Achte darauf, daß der Button Sonstiges markiert ist.
2. Wähle und plaziere die Toilette nun auf die gleiche Art und Weise wie einen Laden (s. Abschnitt Einen Laden bauen).



Sonstiges

Wähle eine dieser Optionen, wenn Du der Meinung bist, daß sie in Deinem Park benötigt wird. Diese Features verbessern das Erscheinungsbild und die Funktionalität Deines Parks und können den Unterschied zwischen einem guten und einem supertollen Freizeitpark ausmachen!

Hinweis: Verschiedene Dinge zahlen sich möglicherweise nicht gleich aus. Aber ein mit möglichst vielen Features ausgestatteter Park trägt zur Zufriedenheit der Besucher bei, so daß sie länger bleiben.

Mehrere Features bauen

Zeit ist Geld, und alles, was die Entwicklung Deines Parks schneller vorantreibt, ist positiv.

UM MEHRERE GEWÄHLTE FEATURES ZU PLAZIEREN

Halte die Taste **Strg** gedrückt, wenn Du ein Feature platzierst. Die Fläche bleibt dann bestehen, und Du kannst ein weiteres Feature platzieren.

Oder:

Bewege den Cursor so auf ein Feature, daß der Finger-Cursor erscheint, halte dann die Taste **Strg** gedrückt und klicke. Ein Entwurf dieses Features erscheint daraufhin, und Du kannst es nun platzieren.

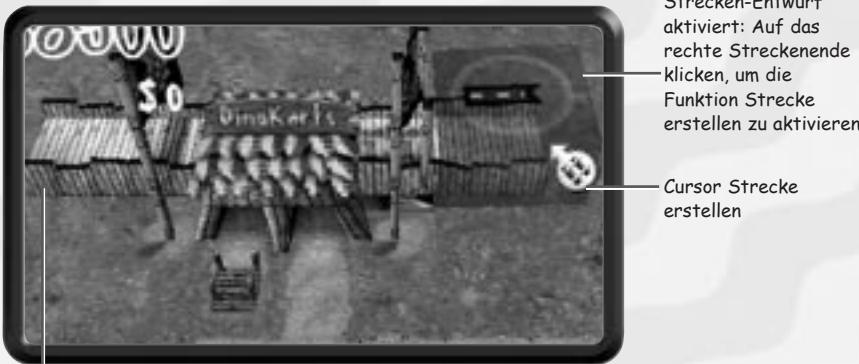


Eine Strecke bauen

1. Klick' auf die Attraktion Jurassic-Karts im Menü Attraktion kaufen.

Hinweis: Du mußt diese Attraktion natürlich zuerst erfunden haben (s. Abschnitt Forschung).

2. Plaziere die Attraktion und achte dabei auf Ein- und Ausgang. Darüber hinaus solltest Du genügend Platz für die Strecke lassen, die Du nun bauen wirst.



Unvollständige Attraktion: Die Attraktion wird geöffnet, wenn eine vollständige Strecke erstellt wurde und Warteschlange und Ausgang vollständig sind.

3. Der Warteschlangen-Cursor ist aktiviert, so daß Du darauf achten solltest, daß Du eine vollständige Warteschlange erstellst und sie wie auch bei den bereits gebauten Attraktionen mit dem Weg verbindest (s. Abschnitt Platz für eine Warteschlange erstellen).
4. Klick' nun auf das rechte Ende der Strecke (s.o.) und zieh' die Strecke. Jedes Mal, wenn Du eine Kurve einfügen möchtest, mußt Du klicken.
5. Vervollständige die Strecke so lange, bis Du damit zufrieden bist. Klick' auf das linke Ende, um die Strecke abzuschließen. Du kannst außerdem auch Wege und Warteschlangen kreuzen und sogar Kreuzungen in die Strecken einbauen, um die Sache noch ein bißchen spannender zu gestalten.
- Drück' die Backspace-Taste, um den letzten Abschnitt der Strecke wieder zu löschen.

Eine Achterbahn oder eine Baumstamm-Wasserbahn bauen

Der Höhepunkt eines jeden Freizeitparkbesuchs ist eine halsbrecherische Achterbahnfahrt oder eine Baumstamm-Wasserbahnfahrt. Wenn es die Forschungsergebnisse erlauben, kannst Du jetzt schon eine dieser besonderen Attraktionen bauen. Damit ist sicher, daß die Kinder von überallher in Deinen Park strömen.

Hinweis: Um eine Achterbahn oder eine Baumstamm-Wasserbahn zu bauen, mußt Du sie natürlich erst erfunden haben (s. Abschnitt Forschung).

EINE EINFACHE ACHTERBAHN BAUEN

1. Klick' auf die Attraktion und plaziere sie (Schreckenstempel) genauso wie die Jurassic-Karts.
2. Plaziere die Warteschlange und verbinde Ausgang und Weg (s. Abschnitt Platz für eine Warteschlange erstellen).
3. Klick' nun auf den rechten Streckenpylon und zieh' die Strecke. Klicke jedes Mal, wenn Du einen Pylon platzieren möchtest (Pylone sind die Stützen für die Bahn).



4. Plaziere weitere Pylone, bis Du eine vollständige Strecke erstellt hast. (Klick' auf den linken Pylon der Attraktion, um die Strecke zu vervollständigen oder auf die Attraktion selbst. Beim Klicken erscheint das Verbindungsicon. Achte darauf, daß sich der linke Pylon der Strecke innerhalb der farbigen Fläche befindet.)

Hinweis: Durch Drücken der Backspace-Taste kannst Du bereits plazierte Pylone wieder entfernen.

5. Klick' zum Schluß auf die Attraktion (Finger-Cursor), um noch einmal zu überprüfen, daß die Attraktion funktionstüchtig ist. Du erhältst eine Warnung, wenn die Attraktion noch nicht geöffnet werden kann.



STEUERUNGSLEISTE ACHTERBAHNBAU

Baue und bearbeite Strecken und Pylone von Achterbahnen und Baumstamm-Wasserbahnen mit dieser Steuerungsleiste.



Normale Strecken-Pylone bauen (ausgewählt = gedrückt). Klick' auf diesen Button, wenn Du eine unvollständige Strecke zu Ende bauen möchtest oder wenn Du noch etwas hinzufügen möchtest.



Looping-Pylone bauen. Klick' auf diesen Button, wenn Du einen Looping bauen möchtest. Die nächsten beiden Pylone, die Du plazierst, sind besondere, Looping-unterstützende Pylone.

Hinweis: Diese Art Pylon ist erst dann verfügbar, wenn Du die Attraktion bis auf mindestens Stufe 2 verbessert hast.



Einen Pylon bewegen: Klick' auf diesen Button und markiere anschließend einen Pylon und klick' auf ihn und halte die Maustaste gedrückt, um ihn "aufzuheben". Dann kannst Du seine Position genau bestimmen. Laß die Maustaste wieder los, um den Pylon an der gewünschten Position zu platzieren.



Strecke auf einem Pylon drehen: Klick' auf diesen Button und anschließend auf den Pylon, dessen Plazierung Du verändern möchtest, und halte die Maustaste gedrückt. Bewege die Maus, um die Strecke zu drehen, und laß die Maustaste wieder los, wenn Du mit der Einstellung zufrieden bist.



Pylon anheben/herabsetzen: Klick' auf diesen Button und anschließend auf den Pylon, dessen Plazierung Du verändern möchtest, und halte die Maustaste gedrückt. Bewege die Maus nach oben (anheben) oder nach unten (herabsetzen), um die Höhe zu anzupassen, und laß die Maustaste wieder los, wenn Du die richtige Einstellung gefunden hast.

Hinweis: Du kannst die Höhe einzelner Pylonabschnitte innerhalb eines Pylons anpassen. Markiere einfach den entsprechenden Pylonabschnitt und klicke darauf. Anschließend kannst Du wie bereits beschrieben die Veränderungen vornehmen.



Strecken-Neigung: Klick' auf diesen Button und anschließend auf den Pylon, dessen Plazierung Du verändern möchtest, und halte die Maustaste gedrückt. Bewege die Maus, um die Strecke zu neigen, und laß die Maustaste wieder los, wenn Du mit der Einstellung zufrieden bist.



Streckenabschnitt durch einen Pylon nach oben wechseln: Kann verwendet werden, wenn ein Streckenabschnitt von mehr als einem Pylon getragen wird. Zum Beispiel beim Erstellen einer Spirale (s. Abschnitt Achterbahnen und Baumstamm-Wasserbahnen übereinanderreihen). Klick' auf diesen Button und anschließend auf den Streckenabschnitt, der bewegt werden soll.



Streckenabschnitt durch einen Pylon nach unten wechseln: s. Abschnitt Achterbahnen und Baumstamm-Wasserbahnen übereinanderreihen.



Pylon(e) entfernen: Klick' auf diesen Button und markiere anschließend den Pylon, den Du entfernen möchtest, und klick' auf ihn. Klick' erneut auf diesen Pylon, wenn Du sonst keinen Pylon mehr entfernen möchtest, oder markiere einen weiteren Pylon und klick' ebenfalls darauf.



Steuerungsleiste schließen

- Gestalte die Attraktion spannender, indem Du einige Streckenabschnitte erhöhst.
- Durch das Neigen der Strecken auf Kurven vermeidest Du, daß den Besuchern übel wird.

SCHLECHTE STRECKEN



Wenn Du eine kompliziertere Strecke gestaltest, z.B. eine, die mit einem anderen Objekt im Park zusammenstößt, wird der Entwurf rot. Dadurch wird angezeigt, daß die Strecke schlecht gewählt wurde und die Attraktion so nicht möglich ist.

Du kannst aber dennoch immer noch den Pylon platzieren. Trotzdem mußt Du sicherstellen, daß Du ihn sicherst (indem Du z.B. die Höhe des Pylons angleichst). Wenn Du das nicht tust, dann die Attraktion nicht geöffnet werden.

Hinweis: Jeder betroffene Abschnitt einer erstellten Strecke bleibt so lange rot, bis Du die nötige Veränderung vornimmst. Streckabschnitte können auch rot (ungültig) werden, wenn Du die Attraktion bearbeitest und z.B. eine Kurve zu eng gestaltest.

ACHTERBAHN- UND BAUMSTAMM-WASSERBAHN-STRECKEN ÜBEREINANDERREIHEN

Du kannst Pylone von Achterbahnen und Baumstamm-Wasserbahnen übereinanderreihen. Dadurch entstehen eine große Spirale oder mehrstöckige Überkreuzungen.

Um Pylone übereinanderzurichten:

1. Erstelle zuerst einmal eine Strecke, wie Du es auch sonst tust (s. Abschnitt *Eine einfache Achterbahn bauen*). Achte darauf, daß die Strecke weitläufig ist, damit Du eine funktionstüchtige Spirale bauen kannst.
2. Positioniere den Cursor ganz unten am ersten Pylon, auf den Du ein weiteres Stück reihen willst.



3. Klick' auf den Pylon, um die Strecke zu erhöhen.
4. Mach' so lange weiter, bis Du mit der Höhe zufrieden bist, aber denk' auch daran, daß jede rote Strecke wieder angeglichen werden muß, damit die Achterbahn oder Baumstamm-Wasserbahnen geöffnet werden kann.
- Wenn Du lieber eine Spirale nach unten anstatt nach oben erstellen möchtest, verwende den Button 'Streckenabschnitt' durch einen Pylon nach OBEN/UNTEN wechseln' auf der Steuerungsleiste für den Achterbahnbau (s. Abschnitt *Eine einfache Achterbahn bauen*).

- Du mußt Dich natürlich nicht auf Spiralen beschränken. Grenzen sind Dir einzig und alleine durch Deine Vorstellungskraft gesetzt!

Hinweis: Die Gesamthöhe für das Übereinanderreihen von Pylonen ist begrenzt. Wenn Du eine gewisse Höhe erreicht hast, kannst Du nur noch etwas über den Pylon reihen, wenn Du die Höhe mit der Funktion Pylon anheben/herabsetzen reduzierst (s. Abschnitt *Eine einfache Achterbahn bauen*).



Mitarbeiter einstellen

Für einen gut laufenden Freizeitpark brauchst Du Putzleute, Mechaniker, Clowns, Sicherheitsleute und Forscher. Du solltest darauf achten, daß Du immer genügend Mitarbeiter hast, damit der Park gut läuft.

Hinweis: Im Action-Modus hast Du bereits jeweils einen Mitarbeiter aus jeder Gruppe. Wenn der Park aber größer wird und immer mehr Besucher hereinströmen, mußt Du bestimmt noch mehr Mitarbeiter einstellen.

Hotkey Mitarbeiter einstellen: H



1. Klick' auf den Button Attraktionen kaufen/Mitarbeiter einstellen.
2. Wenn das Menü Attraktionen kaufen erschien, dann klick' auf den Button Mitarbeiter einstellen, um zum Menü Mitarbeiter einstellen zu wechseln.



Hinweis: Durch Drücken der Taste H gelangst Du direkt zum Menü Mitarbeiter einstellen.

3. Klick', je nachdem, für welche Mitarbeitergruppe Du jemanden einstellen möchtest, auf den entsprechenden Button. Eine Liste von Bewerbern erscheint.
4. Markiere die Bewerber, um ihre jeweiligen Fähigkeiten zu sehen.
5. Klick' erneut auf einen Bewerber, um ihn auszuwählen. Das Menü wird geschlossen.
6. Ziele mit dem Cursor auf einen Weg im Park und klicke erneut, um den neuen Mitarbeiter zu plazieren. Er fängt sofort mit der Arbeit an.

Hinweis: Genauere Informationen über Methoden zum Einstellen von Mitarbeitern findest Du im Abschnitt Mitarbeiter.



Den Park eröffnen

Es wird Zeit, die zahlenden Gäste hereinzulassen. Sie warten schon ungeduldig vor den Toren, und wenn Du sie nicht langsam reinlässt, gehen Sie einfach zur Konkurrenz.

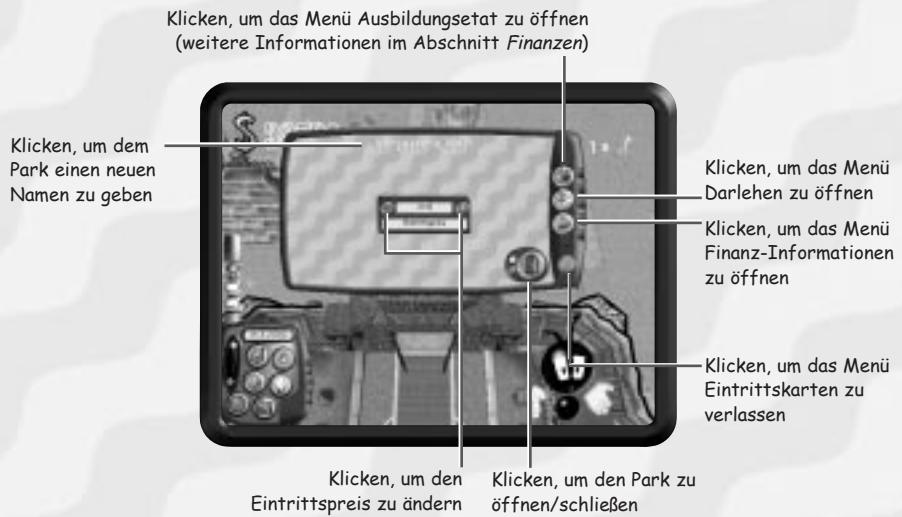
Hinweis: Im Action-Modus ist der Park bereits direkt geöffnet. Eröffne den Park im Modus Komplette Simulation nur, wenn Du mindestens einen Putzmann und einen Mechaniker hast.

Das Menü Eintrittspreis erscheint.

DAS MENÜ EINTRITTPREIS

Durch den Verkauf von Eintrittskarten kannst Du am meisten Geld verdienen. Wenn Dein Park beliebt ist, kannst Du die Preise auch ruhig erhöhen, den Kinder sind immer bereit, mehr Geld für einen wirklich tollen Park auszugeben.

Hotkey Eintrittspreis: G



- Auf die Tasten + und - klicken, um den Eintrittspreis zu ändern
- Klicken, um zwischen Park geöffnet (grün) und Park geschlossen (rot) hin- und herzuschalten

Tip: Je höher der Eintrittspreis, desto beeindruckender muß der Park natürlich auch sein. Deine Besucher sind zwar vielleicht noch Kinder, aber sie sind nicht dumm! Eine Zufriedenheits-Blase mit "Daumen nach unten" zeigt an, daß jemand der Meinung ist, etwas sei zu teuer.

DER ANFÄNGER-PARK

Jetzt hast Du also schon mal einen hübschen kleinen Park. Wenn Du den Anweisungen gefolgt bist, dann bist Du schon auf einem guten Weg, die Art von Park zu erschaffen, auf die Kinder stehen.

Um nun auf den einfachen Park aufbauen zu können, solltest Du Dir nun auch Gedanken über Details machen und jedes Feature und jeden Mitarbeiter optimieren. Dadurchstellst Du sicher, daß bei Dir die Kassen klingeln und die Besucher zufriedengestellt werden.

Im folgenden findest Du einige Punkte, über die Du Dir Gedanken machen solltest, wenn Du Deinen Freizeitpark noch weiter aufbauen willst.

Den Park weiterentwickeln

- **Qualitätskontrolle:** Du kannst den Preis, die Qualität und die Zutaten der Waren in Deinen Läden verändern. Dadurch kannst Du Deinen Profit möglicherweise noch steigern. Aber sei vorsichtig! Diese Veränderungen könnten nämlich auch unerwünschte Auswirkungen auf die Zufriedenheit der Besucher haben.
- **Die Besucher beobachten:** Inzwischen hast Du bestimmt bemerkt, daß sich über den Köpfen der Besucher Gedankenblasen befinden. Dadurch erhältst Du Informationen darüber, was die Leute denken. Und dank dieser Informationen kannst Du dann entsprechend handeln. Weitere Informationen findest Du im Abschnitt Besucher beobachten.
- **Mitarbeiter:** Hast Du genügend Mitarbeiter für alle anfallenden Arbeiten? Wenn das nicht der Fall ist, könnten in Deinem Park schnell Chaos, Dreck und sogar Gefahr herrschen. Genaue Angaben über die Mitarbeiter und wie Du das Beste aus ihnen rausholst, findest Du im Abschnitt Mitarbeiter.
- **Forschung und Forscher:** Damit in Deinem Park immer alles auf dem neuesten Stand ist und Du den Besuchern so viel Spaß wie möglich bieten kannst, solltest Du ein neues Forschungsprogramm erstellen und Dein Geld dort reinstecken. Du mußt Forscher einstellen und ihr oberstes Forschungsziel im Forschungs-Menü festlegen. Weitere Informationen findest Du im Abschnitt Forschung.

- **Der Karten-Bildschirm:** Im Karten-Bildschirm kannst Du Problembereiche markieren und verschiedene Informationen speichern. Der Nutzen des Karten-Bildschirms für den fortgeschrittenen Spieler sollte nicht unterschätzt werden (s. Abschnitt Karten-Bildschirm).
- **Goldene Eintrittskarten:** Du hast inzwischen schon eine oder zwei Goldene Eintrittskarten erhalten. Immer wenn Du ein bestimmtes Ziel erreichst, bekommst Du eine derartige Eintrittskarte. Und für drei Goldene Eintrittskarten bekommst Du einen Schlüssel.
- **Goldene Schlüssel:** Goldene Schlüssel öffnen Dir den Weg in andere, noch unergründete Parks im Lobby-Bildschirm. Weitere Informationen findest Du im Abschnitt *Goldene Eintrittskarten* und *Goldene Schlüssel gewinnen*.
- **Darlehen:** Wenn Du in finanziellen Schwierigkeiten bist oder wenn Du Geld zum Bau einer supercoolen Baumstamm-Wasserbahn brauchst, dann solltest Du einen Blick in den Abschnitt Darlehen werfen.
- **Land kaufen:** Wenn Du Deinen Freizeitpark vergrößern möchtest, kannst Du noch mehr Land kaufen.

Dies kannst Du tun, indem Du im Menü Attraktionen kaufen Sonstiges wählst und anschließend Land kaufen markierst und auswählst.

THEME PARK WORLD FÜR FORT- GESCHRITTENE

Um Deinen Park erfolgreich zu führen, mußt Du genau wie Dein Berater sehr einfallsreich sein!

Bisher hast Du erlebt, wie Dein Park zunehmend größer und damit hoffentlich auch beliebter wurde. Jetzt aber mußt Du Dich auch mit winzigen Details befassen, damit Dein Park Weltklasseformat erreicht.



Goldene Eintrittskarten und Schlüssel gewinnen

GOLDENE EINTRITTSKARTEN

Goldene Eintrittskarten sind die Währung im Spiel, die Du zum Kauf geheimnisvoller Dinge benötigst, die Du vielleicht schon im Menü Attraktionen kaufen gesehen hast. Diese Dinge helfen Dir dabei, Deinen Park interessanter und spaßiger zu gestalten. Also, hol' Dir genügend Eintrittskarten und kauf', was das Zeug hält!

Aber wie kann ich sie denn gewinnen, wirst Du Dich jetzt sicher fragen.

Also, ohne unnötig zu viel Geld auszugeben, solltest Du Deinen Park so einfallsreich wie nur irgend möglich gestalten. Wenn viele Kinder Deinen Park besuchen, ist das toll, und Du wirst dafür möglicherweise auch noch belohnt. Aber nicht nur so kannst Du Eintrittskarten gewinnen. Tolle Attraktionen, ein gut durchdachtes Management, massives Wachstum und ausgiebige Forschung werden allesamt belohnt. Daher solltest Du Dich um all diese Aspekte gleichermaßen bemühen.

Aber keine Sorge, der Berater steht Dir ja immer mit Rat und Tat zur Seite. Mit seiner Hilfe, wirst Du bestimmt eine Eintrittskarte nach der anderen gewinnen!

GOLDENE SCHLÜSSEL

 Für jeweils drei gewonnene Eintrittskarten erhältst Du einen Goldenen Schlüssel! Mit diesem Schlüssel verschaffst Du Dir Zugang zu anderen Parks. Noch ein weiterer Grund also, Dich um Goldenen Eintrittskarten zu bemühen!

Hinweis: Der Kauf geheimnisvoller Dinge bedeutet nicht, daß Du das Recht auf einen Goldenen Schlüssel verlierst.

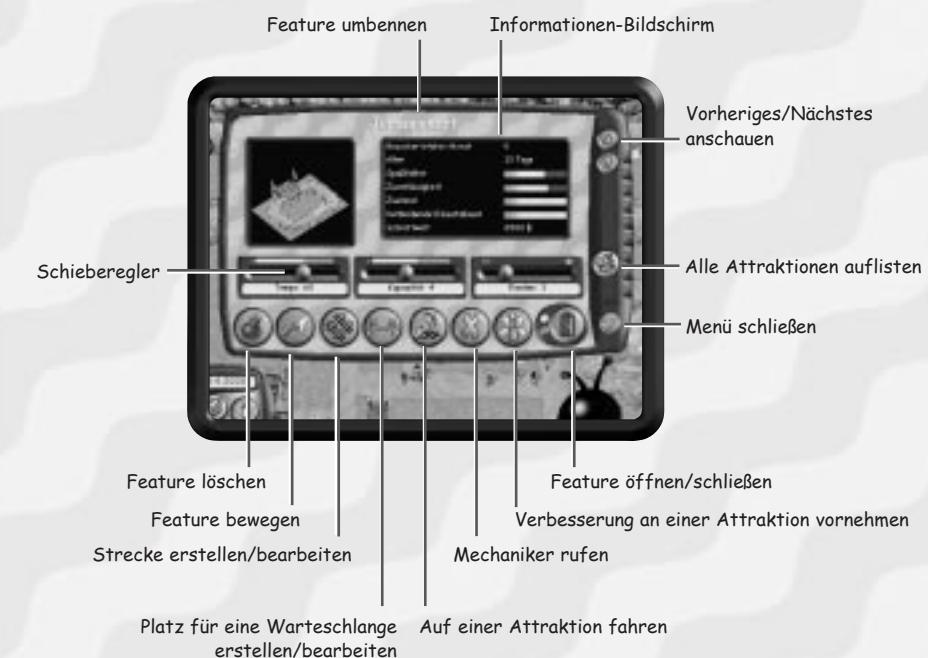
Herausforderungen

Hin und wieder fordert Dich der Berater heraus. Wenn Du die Herausforderung bestehst, wirst Du mit Bargeld entlohnt, womit Du sicherlich etwas anfangen kannst.

Allerdings müssen diese Herausforderungen in einem vorgegebenen Zeitraum erfüllt werden. Wenn Du es nicht in der vorgegebenen Zeit schaffst, kannst Du die Herausforderungen nicht mehr wiederholen.

Menüs - Dein Werkzeug

Mit Menüs kannst Du Dir schnell und wirkungsvoll verschiedene Aspekte eines Features anschauen. In der folgenden Liste findest Du einige der gebräuchlichsten Features aus den Menüs.





Menü schließen: Klick' auf diesen Button, um das Menü zu schließen und die Änderungen dabei zu speichern.



Menü schließen: Klick' auf diesen Button, um das Menü zu schließen, ohne die Änderungen dabei zu speichern.



Vorheriges/Nächstes anschauen: Klick' auf diese Buttons, um das vorherige/nächste Objekt dieser Art in Deinem Park anzuzeigen.



"Ordnen nach": In vielen Menüs kannst Du mit den Leisten auf bequeme Art und Weise die angezeigten Dinge ordnen. Klick', um etwas auf die beschriebene Art zu ordnen. Klick' erneut, um die Ordnung umzukehren.

Features umbenennen: Attraktionen, Mitarbeiter und der Park selbst können durch einen Mausklick umbenannt werden. Du kannst Deinem Park einen individuellen Namen geben und die neuen Namen sogar als Hilfe beim Umgang mit unterschiedlichen Features mit der gleichen Erscheinung verwenden!

Informationen-Bildschirm: Hier erhältst Du Statistiken zu den ausgewählten Features, die Dir dabei helfen zu beurteilen, wie sich Deine Veränderungen auf Faktoren wie Zuverlässigkeit, Spannung, Beliebtheit der Attraktionen, Einnahmen, Profit und Besucher-Zufriedenheit (Läden) auswirken

Schieberegler: Klick' oder zieh', um Variablen zu verändern.



Feature löschen: Lösche ein Feature und laß' Dir den Restwert auszeichnen (wenn das Objekt jedoch unbenutzt ist oder weniger als einen Monat alt, wird der komplette Verkaufspreis zurückerstattet!).



Feature bewegen: Damit kannst Du ein Feature neu positionieren. Das ist besonders nützlich, wenn sich Dein Park noch in der Entwicklungsphase befindet.



Strecke erstellen/bearbeiten: Klick' auf diesen Button, um die Strecke einer Attraktion zu bearbeiten.



Warteschlange erstellen/bearbeiten: Einige Attraktionen ziehen vielleicht mehr an, als Du erwartet hättest. Klick' auf diesen Button, um eine Warteschlange zu bearbeiten.



Auf einer Attraktion fahren: Erlebe selbst hautnah, wie es ist, auf einer Deiner Attraktionen zu fahren! Das macht ungemein viel Spaß, aber denk' auch daran, daß der Betrieb im Park auch weitergeht, während Du fährst!



Mechaniker rufen: Wenn eine Attraktion Schäden aufweist oder nicht mehr funktioniert, dann klick' auf diesen Button, um den Schaden zu registrieren und die Arbeit möglichst schnell erledigen zu lassen. Ein Mechaniker (sofern Du einen hast) wird sich darum kümmern, sobald er verfügbar ist. Hinweis: Für Toiletten gibt es einen ähnlichen Button, mit dem Du einen Putzmann rufen kannst.



Verbesserungen an Attraktion vornehmen: Wenn Du Attraktionen erkundet hast, kannst Du an ihnen Verbesserungen vornehmen oder ihnen neue Features hinzufügen. Klick' auf diesen Button, um nachzuschauen, welche Verbesserungen Dir zur Verfügung stehen (s. Abschnitt *Verbesserungen*).



Feature öffnen/schließen: Damit kannst Du eine Attraktion, einen Laden, eine Bude oder eine Toilette öffnen oder schließen.



PARK-ATTRAKTIONEN

Das Menü Alle Attraktionen verschafft Dir einen Überblick über sämtliche Attraktionen, die Du in Deinem Park bereits erstellt hast.

Hotkey Alle Attraktionen: A

Der folgende Screenshot zeigt den Abschnitt Alle Attraktionen aus dem Menü. Alle anderen Abschnitte funktionieren auf ähnliche Art und Weise.



Attraktionen

Mit Attraktionen kannst Du wirklich Menschenmengen anziehen. Daher solltest Du immer besonders darauf achten, daß sie stets funktionstüchtig sind und nicht kaputt gehen. Und Du solltest darauf achten, daß immer genügend Leute damit fahren und das Verbesserungs-Potential im Hinterkopf haben.

MENÜ ATTRAKTION

Im Menü Attraktion kannst Du die Attraktion steuern und alle auf diese Attraktion bezogenen Entscheidungen direkt hier treffen. Wenn Du nicht sicher bist, was für eine Funktion ein Button hat, findest Du weitere Informationen im Abschnitt Menüs - Dein Werkzeug.

Um den Status einer Attraktion zu überprüfen

Beweg' den Cursor über die Attraktion (Finger) und klick' anschließend darauf. Oder markiere eine Attraktion im Abschnitt Attraktionen des Menüs Alle Attraktionen und klick' darauf.

Attraktionen-Tips

- Achte gut auf Rauch, der aus einer Attraktion kommt. Das ist nämlich ein sicheres Zeichen dafür, daß die Attraktion kaputt ist. Schicke in diesem Fall sofort einen Mechaniker los!
- Überlaste Deine Attraktionen nicht zu sehr, denn ansonsten kann es Dir leicht passieren, daß sie nicht mehr vollständig funktionstüchtig sind und schneller abgenutzt werden.
- Ein Blick in den Abschnitt Attraktionen im Menü Alle Attraktionen verschafft Dir einen guten allgemeinen Überblick über alle Deine Attraktionen.

Tip: Warte nicht so lange, bis eine Attraktion kaputt geht, bevor Du einen Mechaniker rufst. Wenn Du das nämlich tust, sinkt die Lebensdauer beträchtlich. Ruf' am besten sofort einen Mechaniker, wenn der Zustand als schlecht angegeben wird.



Läden



- Taste: Zum Herabsetzen des Faktors klicken
- +Taste: Zum Erhöhen des Faktors klicken
- Einstellungen auf alle anwenden: Klick auf diesen Button, um die aktuellen Einstellungen auf ALLE Läden und Buden derselben Art anzuwenden.

Für Läden stehen noch einige zusätzliche Befehle im Menü zur Verfügung.

In Deinem Park bieten Läden den Kunden Gelegenheit zur Erfrischung, zur Stärkung sowie zum Kaufen von Souvenirs. Diese Läden laufen fast wie von selbst, aber Du kannst trotzdem noch Veränderungen an einer Vielzahl von Variablen vornehmen, um Deinen Profit zu steigern oder den Besucher Deines Parks bessere Qualität bieten zu können.

Laden-Tips

- Versuch', tiefgreifende Veränderungen vorzunehmen, und schau' Dir an, wie die verschiedenen Läden im Menü Alle Läden darauf reagieren. Außerdem kannst Du die Reaktion der Kunden auf diese Veränderungen beobachten, indem Du ihre Gedankenblasen liest, während sie sich im Laden befinden.
- Wenn ein Laden nicht gut läuft, kannst Du zum Beispiel seinen Standort verändern oder das Preis-Leistungsverhältnis anpassen.



Buden

An Buden können die Besucher Deines Parks bei Glücksspielen viele Preise gewinnen. Du legst die Art der zu gewinnenden Preise, die Gewinnchancen und den Preis für das Spiel fest, und schon wird das Geld in Deine Kasse strömen. Wie auch bei den Läden solltest Du auf die Reaktion der Kunden auf von Dir vorgenommene Veränderungen achten.



Sonstiges

Sonstiges schließt Toiletten, Aufenthaltsräume für die Mitarbeiter, Brunnen, Bäume und Sträucher ein.

Sonstiges-Tips

Toiletten müssen sauber gehalten werden. Sie können wenn nötig geöffnet/geschlossen werden.

Sicherheitskameras helfen Deinen Sicherheitsleuten, alles unter Kontrolle zu behalten.

Bäume und Sträucher lassen den Park freundlicher erscheinen.

Brunnen lassen den Park ebenfalls freundlicher erscheinen.

Mülleimer erleichtern den Putzleuten die Arbeit und bringen die Kinder dazu, ihren Abfall nicht einfach irgendwohin zu werfen.

Personalraum

Kontrolle Deines Personalraums

Du kannst jederzeit durch Klicken auf den Personalraum feststellen, wer sich gerade dort befindet. Du kannst Mitarbeiter jederzeit im Spiel aus dem Personalraum herausnehmen und wieder an die Arbeit schicken. Doch Du solltest zuerst einmal auch ihren Energie-Level in Betracht ziehen, damit Deine armen Angestellten nicht unzufrieden werden.



UM EINEN MITARBEITER WIEDER AN DIE ARBEIT ZU SCHICKEN:

1. Klick' auf den Personalraum.
2. Wähle im Menü Personalraum die Mitarbeiter aus, die wieder an die Arbeit gehen sollen.
3. Die Menüs der einzelnen Mitarbeiter erscheinen.



4. Klick' auf den Button "Mitarbeiter nehmen" und klick' anschließend auf die Stelle, an der er wieder an die Arbeit gehen soll.

DIE BESUCHER BEOBACHTEN

Die Besucher Deines Parks sind der Schlüssel zu Deinem Erfolg. Wenn sie unzufrieden sind, werden sie den Park schneller wieder verlassen, als Du gucken kannst! Wenn Du ihnen aber das gibst, was sie möchten, bleiben sie lange, geben viel Geld aus und erschaffen eine Atmosphäre, um die Dich andere Freizeitpark-Leiter beneiden werden!

Aber wie kannst Du wissen, wie Du Dich so machst? Natürlich durch das Menü Alle Besucher.



MENÜ ALLE BESUCHER

Hotkey Alle Besucher: V



Einen Besucher markieren und auf ihn klicken, um das Menü für diesen einzelnen Besucher anzuschauen

- Den Schieberegler klicken und ziehen, um die Liste zu überfliegen
- Klicken, um alle Attraktionen anzuschauen
- Klicken, um Informationen über den Park anzuschauen (s. Abschnitt Informationen)
- Klicken, um alle Mitarbeiter anzuschauen

Auf die Pfeile klicken, um Besucher für Besucher durchzuscrollen

Klicken, um nach der Zufriedenheit der Besucher zu ordnen: Das sind die aktuellen beherrschenden Gedanken der Besucher, die Dir wichtige Hinweise darüber geben, wo Du Dich noch verbessern könntest (s. Abschnitt Zufriedenheit für eine genaue Beschreibung).

MENÜ BESUCHER

Im Menü für einen einzelnen Besucher kannst Du Dir Informationen über jeden einzelnen Besucher Deines Parks anschauen.



Derzeitige Zufriedenheit
des Besuchers (s. Abschnitt
Zufriedenheit)

Fernglas-Button

Besucher-Statistik
Nächsten Besucher anschauen
Letzten Besucher anschauen
Zurück zum Menü Alle Besucher
Menü schließen

- Einen Besucher verfolgen:** Klicke auf den Fernglas-Button. Das Menü wird geschlossen, und der einzelne Besucher wird herangezoomt. Rechtsklicke, um den Besucher nicht mehr weiter zu verfolgen.
- Klicke auf den Besucher-Button auf der Steuerungsleiste, um nacheinander auch die anderen Besucher ausfindig zu machen. Um zum Menü Besucher zurückzukehren, klickst Du auf den Button über dem Häkchen.



Zufriedenheit

Du kannst den Erfolg Deines Parks durch einen Blick auf die Zufriedenheits-Icons, die über den Köpfen der Besucher erscheinen, bemessen.

- Du kannst die allgemeine Stimmungslage beurteilen, indem Du einen Blick auf den Zufriedenheits-Balken auf der Steuerungsleiste wirst.
- Im Menü Park-Informationen findest Du allgemeinere Meinungen und im Menü Alle Besucher genauere Angaben und individuelles Feedback.



Diese Besucher sind recht zufrieden. Sie sind nicht enttäuscht oder über irgendetwas entrüstet, aber bisher konntest Du sie auch noch nicht gerade vom Hocker reißen.



Keine Beschwerden. Diese Besucher sind zufrieden und amüsieren sich großartig.



Dein Park ist einfach klasse! Dies Besucher könnten sich gar nicht mehr besser amüsieren.



Diese Leute amüsieren sich nicht gerade. Finde heraus, warum, und ändere etwas daran!



Diese armen Besucher sind total durcheinander. Hilf ihnen!



Dies Leute langweilen sich. Sorg' für etwas mehr Abwechslung.



Oh oh, diese Leute sind wirklich verärgert. Du solltest versuchen, sie wieder zu beruhigen.



Diesen Besuchern geht es hundsmiserabel. Vielleicht sind ihnen die Attraktionen nicht bekommen, oder aber Du hast die Toiletten ein bißchen vernachlässigt ...



Diesen armen Kerlen schlottern vor Angst die Knie. Vielleicht sind einige Deiner Attraktionen doch ein bißchen zu EXTREM für sie?



Egal, was diese Besucher tun, sie amüsieren sich köstlich.



Buh! Was auch immer diese Leute gerade erlebt haben, sie sind nicht gerade sehr beeindruckt. Daran solltest Du etwas ändern!



Die Besucher brauchen etwas zu essen, wenn Du möchtest, daß sie noch länger bleiben. Sorg' dafür, daß diese hungrige Meute bald etwas zu essen bekommt.



Durstige Besucher! Du hast doch wohl hoffentlich genug Getränkeladen, oder?



Diese Leute haben Hunger und Durst. Kannst Du mit etwas zu essen und zu trinken für Sie aufwarten?



Warum dauert das denn hier so lange? Diese Besucher haben das lange Schlangestehen langsam satt.



Hier sieht es aus wie im Saustall! Die Besucher sind nicht gerade zufrieden mit dem Zustand des Parks.



Dieser Besucher muß auf Toilette. Sorg' dafür, daß wenigstens ein paar Toiletten in Deinem Park zur Verfügung stehen.



MITARBEITER

Wenn Du Dich um Deine Mitarbeiter kümmert, kümmern sie sich um die Besucher, Deinen Park und damit letztendlich auch um Deine Interessen.

ULTIMATIVE TIPS, WIE MAN SEINE MITARBEITER ZUFRIEDENSTELLT

- Stelle ihnen großzügige Aufenthaltsräume zur Verfügung.
- Biete ihnen Fortbildungsmaßnahmen an (s. Abschnitt *Fortbildungsetat für Mitarbeiter*).

Mitarbeiter-Gruppen

Putzleute



Putzleute halten Deinen Park sauber, sammeln Dreck auf, putzen die Toiletten und sind zur Stelle, wenn nach einer besonders stürmischen Fahrt einem Besucher ein kleines Mißgeschick passiert!

Tip: Plaizeire einen Putzmann und lege sein Einsatzgebiet fest, um "Abfall-Gebiete" besser kontrollieren zu können. Wenn Du einen Personalraum in der Nähe einrichtest, kann der Putzmann dort gleich sauber machen und sich gelegentlich ausruhen, ohne das Gebiet zu lange unbeaufsichtigt lassen zu müssen!

Mechaniker



Die tollen Techniker! Diese Jungs stellen sicher, daß die Attraktionen das ganze Jahr über und bei jedem Wetter einwandfrei funktionieren. Denk' daran, daß Du für die unterschiedlichen Attraktionen verschiedene Mechaniker brauchst.

Clowns



Schlangestehen ist langweilig und Clowns bieten da genau die richtige Ablenkung. So macht sogar das Warten noch Spaß!

Sicherheitsleute



Die Besucher Deines Parks sind vielleicht größtenteils Kinder, aber auch Kinder können sich danebenbenehmen! Deine Sicherheitsleute sollten - zumindest theoretisch - im Park für Ordnung sorgen!

Tip: Installiere Sicherheitskameras, um die Sicherheitsleute in ihrer Arbeit zu unterstützen.

Forscher



Die prima Professoren! Ohne ein oder zwei Forscher wird Dein Park schon bald nicht mehr auf dem neuesten Stand sein. Im Abschnitt Forschung findest Du weitere Informationen über die Einstellung von Forschern.

ZUFRIEDENHEIT DER MITARBEITER



Auch Deine Mitarbeiter wollen zufrieden sein! Sie können zufrieden, traurig oder verwirrt sein. Oder aber:



Dieser Mitarbeiter ist müde. Er arbeitet langsamer, bis er sich eine Pause gönnen kann.



Dieser Mitarbeiter streikt!



Mitarbeiter führen

Um das Beste aus Deinen Mitarbeitern rauszuholen, mußt Du sie effektiv führen.

Hotkey Alle Mitarbeiter: S

MENÜ ALLE MITARBEITER

Du kannst Dir die Mitarbeiter nach Gruppen anschauen. So kannst Du sofort ihren Arbeitsbereich, ihr Gehalt und Ihren Fähigkeits-Level sehen.

- Klick' auf den Button für die entsprechende Art von Mitarbeiter, um Dir die Mitarbeiter aus dieser Gruppe anzuschauen.
- Klick' auf einen Mitarbeiter, um das Menü Mitarbeiter aufzurufen.

MENÜ MITARBEITER

Mitarbeiter-Informationskasten:

Genauere Informationen über

Fähigkeiten,

Zufriedenheit,

Energie, Gehalt und

Anstellungsdauer

Klicken, um einen Mitarbeiter zu feuern

Klicken, um einen Mitarbeiter auf-

zunehmen: Das Menü wird geschlossen, und der einzelne Mitarbeiter kann dann irgendwo im Park abgesetzt werden.



Klicken, um einen einzelnen Mitarbeiter zu orten: Das Menü wird geschlossen, und der Mitarbeiter wird herangezoomt. Rechtsklicken, um den Mitarbeiter nicht weiter zu verfolgen.

Klicken, um Menü Mitarbeiter anzuschauen.

Klicken, um das Einsatzgebiet eines einzelnen Mitarbeiters festzulegen (s. Abschnitt *Ein Einsatzgebiet festlegen* weiter unten).



Einen Mitarbeiter verfolgen: Klicke auf den Fernglas-Button. Das Menü wird geschlossen, und der einzelne Mitarbeiter wird herangezoomt. Rechtsklicken, um den Mitarbeiter nicht mehr weiter zu verfolgen.

- Klicke auf den Mitarbeiter-Button auf der Steuerungsleiste, um nacheinander auch die anderen Mitarbeiter ausfindig zu machen. Um zum Menü Mitarbeiter zurückzukehren, klickst Du auf den Button über dem Häkchen.
- Achte gut auf die Zufriedenheit Deiner Mitarbeiter. Denn wenn es etwas Schlimmeres als faule Mitarbeiter gibt, dann sind es streikende Mitarbeiter!

Mitarbeiter-Status



= Im Einsatz/Untätig



= Bei der Arbeit



= Beim Ausruhen



= Im Streik



EIN EINSETZGEBIET FESTLEGEN

Du kannst sicherstellen, daß Deine Mitarbeiter effektiv arbeiten, indem Du ihre Einsatzgebiete festlegst.

1. Markiere den Mitarbeiter, damit er stehenbleibt und der Finger-Cursor erscheint. Klicke nun, um Deine Auswahl zu treffen.
2. Das Menü Mitarbeiter-Status erscheint. Klick' auf den Button Einsatzgebiet (s.o.). Das Menü wird geschlossen.



Begrenzung des Einsatzgebiets

Mitarbeiter

3. Klick' auf eine Ecke des gewünschten Einsatzgebietes und zieh' mit der Maus, um ein Einsatzgebiet zu bestimmen.
4. Wenn Du mit dem Einsatzgebiet fertig bist, klick' noch einmal zum Bestätigen.



Ein rotes Kreuz über dem Einsatzgebiet zeigt an, daß Du bereits ein Einsatzgebiet für diesen Mitarbeiter bestimmt hast. Um das bisherige Einsatzgebiet zu löschen, mußt Du auf den Button klicken. Klick' erneut und wiederhole Schritte 3 und 4, um das neue Einsatzgebiet festzulegen.

Tip: Der Mitarbeiter, der am nächsten ist, wird immer gerufen, wenn es etwas zu reparieren/säubern usw. gibt. Wenn Du Deine Mitarbeiter gleichmäßig im Park verteilst, kannst Du sicherstellen, daß immer sofort jemand zur Stelle ist!



INFORMATIONEN

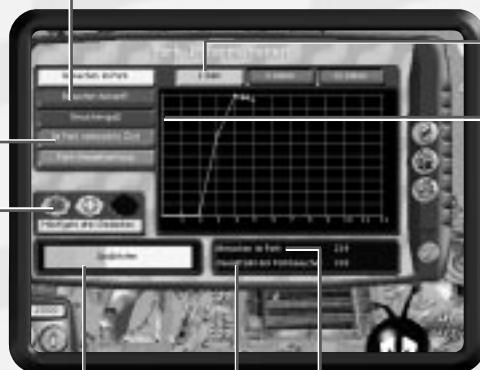
Die Informationen-Menüs sind Dein Fenster zu Deinem Park. Du kannst Dir mit diesen Menüs Informationen über all Deine Attraktionen, Läden, Mitarbeiter und Besucher beschaffen. Du kennst ja bereits das Attraktionen-Menü (wenn nicht, dann schau' Dir noch einmal den entsprechenden Abschnitt in diesem Handbuch an). Aber das folgende Menü kennst Du vielleicht noch nicht ...

MENÜ PARK-INFORMATIONEN

Dies ist ein grafisches Informationsfeld, in dem Du Dich schnell über Entwicklungen über unterschiedliche Zeiträume hinweg informieren kannst.

Klicken, um einen Graphen zu sehen, der anzeigt, wie häufig neue Besucher in den Park kommen

Klicken, um einen Graphen zu sehen, der anzeigt, wie lange die Besucher geblieben sind



Zeiträume auswählen: 1, 3 oder 12 Jahre

Klicken, um einen Graphen zu sehen, der die tendenzielle Zufriedenheit der Besucher anzeigt

Zeigt an, was die Leute gerade denken

Zufriedenheits-Level auf einen Blick
Gesamtzahl der sich gerade im Park auf-
anschauen haltenden Besucher

Informationen-Tips

- Verwende die Menüs Informationen, um zu sehen, wie von Dir getroffene wichtige Entscheidungen die Beliebtheit und den Profit Deines Parks beeinflußt haben.



FORSCHUNG

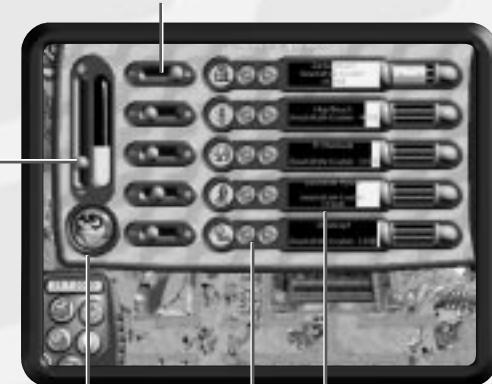
Ein erfolgreicher Freizeitpark ist der Konkurrenz immer um einen Schritt voraus, was die neuesten und witzigsten Attraktionen angeht. Stell' so schnell wie möglich einen Forscher ein, und leg' die wichtigsten Forschungsziele im Forschungs-Menü fest.

Hinweis: Forschung wird im Action-Modus direkt automatisch betrieben. Du beginnst mit einem Forscher in Deinem Park, der automatisch etwas erfindet. Dennoch solltest Du jedoch noch zusätzliche Forscher einstellen, um die Forschung zu beschleunigen!

MENÜ FORSCHUNG

Klicken und ziehen, um den Forschungslevel anzupassen

Klicken und ziehen, um die Forscher härter arbeiten zu lassen. Aber Vorsicht! Laß die armen Kerle nicht zu lange zu hart arbeiten, denn dann könnten sie zu streiken beginnen!



Zeigt an, wie hart die Mitarbeiter arbeiten müssen. Rot = Achtung!, Grün = OK

Klicken, um die Forschungsfortschritt Attraktionen durchzuschalten, nach denen geforscht werden soll



EINE ATTRAKTION MIT EINER VERBESSERUNG VERSEHEN

Für die meisten Attraktionen gibt es zwei Stufen von Verbesserungen. Diese "Standard"- Verbesserungen erhöhen die Zuverlässigkeit, Geschwindigkeit und die Anzahl der Besucher, die auf einmal damit fahren können.

1. Wenn Du eine Verbesserung erhältst, setzt Dich der Berater sofort davon in Kenntnis.
2. Um eine Verbesserung zu kaufen, mußt Du ins Menü Attraktion gehen und dort auf den Verbesserungs-Button (oben) klicken.
3. Klick' in der Verbesserungs-Liste auf die gewünschte Verbesserung.
4. Wenn Du eine Versions-Verbesserung auswählst, wird ein Mechaniker herbeigerufen und beginnt sofort mit der Arbeit. Sobald die Arbeiten beendet sind, wird die Attraktion wieder geöffnet und ein Icon erscheint am Eingang, um anzudeuten, daß an dieser Attraktion eine Verbesserung vorgenommen wurde.

Hinweis: Einige Attraktionen verfügen über zusätzlich Komponenten, die Du erforschen und entdecken kannst. Du wirst davon auf die gleiche Art und Weise wie gewöhnliche Verbesserungen in Kenntnis gesetzt. Um sie zu installieren, mußt Du sie in Deinem Park plazieren, wie Du es auch mit anderen Objekten tust.

Zusätzliche Streckenkomponenten

Zusätzliche Streckenkomponenten können nur über bereits vorhandenen Streckenabschnitten einer Attraktion erstellt werden.



FINANZEN

Unter Finanzen kannst Du beobachten, wie Deine finanzielle Situation aussieht, und gegebenenfalls Korrekturen hinsichtlich Deiner Ausgaben, der Reparaturen sowie der Investitionen in Deine Attraktionen vornehmen.



FINANZ-INFORMATIONEN

Hotkey Finanz-Informationen: F

Ermöglicht Dir, Trends zu beobachten und die dementsprechend nötigen Vorkehrungen zu treffen.



EINTRITTPREIS ÄNDERN

Hotkey Parktor: G

Den Preis für die Eintrittskarten festlegen oder den Park öffnen/schließen.



AUSBILDUNGSBUDGET FÜR MITARBEITER

Hotkey Ausbildung: T

Setz' das Ausbildungsbudget für jede Mitarbeiter-Gruppe fest. Das kostet Dich natürlich Geld, aber Deine Mitarbeiter werden dadurch ihre Fähigkeiten langfristig verbessern können. Dadurch arbeiten Deine Mitarbeiter effektiver, wovon letztendlich auch Dein Park profitiert.



DARLEHEN

Nimm Darlehen auf, um neue Attraktionen finanzieren zu können. Aber achte gut darauf, daß Du jeden Monat die Rückzahlungen erledigst.

Hotkey Darlehen: L

Durch Klicken auf eine Spalte kann diese nach Namen geordnet werden

Klicken, um noch abzuzahlende Darlehen anzuschauen

Klicken, um verfügbare Darlehen anzuschauen



Klick' auf ein Darlehen Deiner Wahl, um ein Darlehen aufzunehmen oder zurückzuzahlen

Menü Finanz-Information
Menü Eintrittspreis
Menü Ausbildungsbudget für Mitarbeiter

Darlehen-Informationen

Laufzeit: Die Anzahl monatlicher Zahlungen, um das Darlehen zu begleichen

Monatliche Rate: Der Geldbetrag, der jeden Monat zurückgezahlt werden muß

Darlehen insgesamt: Der Gesamtbetrag, der für das Darlehen zurückgezahlt werden muß

Bei noch zurückzuzahlenden Darlehen erscheint die verbleibende Laufzeit sowie der verbleibende Betrag.

Du solltest auf alle Fälle von Darlehen Gebrauch machen, aber dabei auch bedenken, daß dies zusätzliche monatliche Kosten mit sich bringt. Ansonsten kannst Du nämlich schneller Konkurs machen, als Du Dir vorstellen kannst!

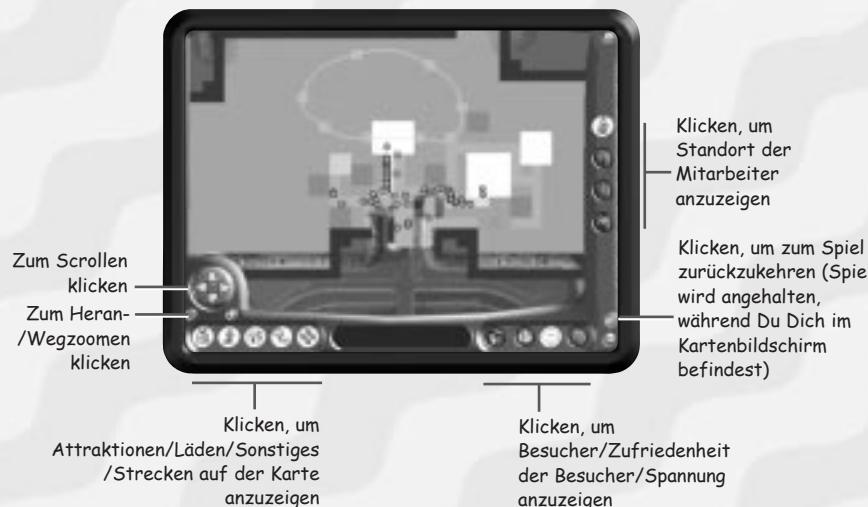
Hinweis: Darlehen sind im Action-Modus nicht verfügbar.



KARTEN-BILDSCHIRM

Hotkey Karten-Bildschirm: Leertaste

Verwende den Karten-Bildschirm, um einen allgemeinen Überblick über Deinen Park und über seinen Erfolg zu bekommen.



Um alle Attraktionen einer Art anzuschauen, klickst Du auf den Button unten links.

- Wenn Du Dir Attraktionen anschaust, wird ihr Zustand durch Farben dargestellt - von grün (in Ordnung) bis rot (kaputt).
- Wenn eine Attraktion schwarz dargestellt wird, ist sie geschlossen.

Um zu überprüfen, wie es den Besuchern in Deinem Park gefällt, klickst Du auf den Button unten rechts.

- Wenn Du Dir die Besucher-Zufriedenheit anschaust, zeigen Dir Farben eines Ladens oder einer Bude an, wie zufrieden die Besucher Deines Parks damit sind. Die Farbskala reicht von grün (sehr zufrieden) bis rot (sehr unzufrieden).
- Wenn Du Dir die Besucher-Zufriedenheit anschaust, wird außerdem angezeigt, wie zufrieden die Besucher Deines Parks allgemein sind - von gelb (sehr zufrieden) über orange bis blau (sehr unzufrieden).
- Wenn Du Dir "Spannung" anschaust, wird durch Farben angezeigt, wie spannend eine Attraktion oder eine Bude ist - von grün (sehr spannend) über gelb bis rot (wenig spannend).

Um Deine Mitarbeiter anzuschauen, klickst Du auf den Button rechts.

- Das Einsatzgebiet jeder Mitarbeitergruppe wird in blau dargestellt.
- Wenn Du Dir Putzleute anschaust, werden schmutzige Gebiete Deines Parks rot dargestellt.
- Wenn Du Dir Clowns ansiehst, werden die Gebiete, in denen sie die Besucher unterhalten, gelb dargestellt.
- Wenn Du Dir Sicherheitsleute anschaust, werden die Gebiete, in denen sie für Sicherheit sorgen, grün dargestellt. Das gleiche gilt für Gebiete, die von Sicherheitskameras überwacht werden.

Den Karten-Bildschirm schließen

Klick' auf eine beliebige Stelle auf der Karte, um den Bildschirm zu schließen. Nun wird die Stelle im Park angezeigt, auf die Du geklickt hast.

Hinweis: Wenn Du auf ein Feature, einen Mitarbeiter oder Besucher klickst, erscheint das entsprechende Menü.



CAMCORDER-MODUS/ E-MAIL-POSTKARTEN



Camcorder-Modus

Hotkey Camcorder: C

Klicke' zuerst auf die Kamera und anschließend auf den Camcorder (oder drück' C). Klicke nun auf eine Stelle im Park und erkunde den Park aufs Genaueste!

Um den Park zu erkunden

Nach OBEN/UNTEN/LINKS/RECHTS: **Maus nach OBEN/UNTEN/LINKS/RECHTS bewegen**

Vor/Zurücklaufen: **Pfeiltaste OBEN/UNTEN**

Nach rechts/links: **Pfeiltaste LINKS/RECHTS**



E-Mail-Postkarten

Du kannst Postkarten per E-Mail an Deine Freunde in der ganzen Welt verschicken. Gib ihre Angaben ein oder entnimm sie Deinem Adreßbuch (s. Abschnitt *Adreßbuch*).

Hotkey E-Mail-Postkarte: Strg - P

EINE E-MAIL-POSTKARTE VERSCHICKEN

Ein E-Mail verfassen

Mach' einen tollen Schnappschuß von Deinem Park, füge eine Nachricht hinzu und sende diese einmalige Postkarte an Deine Freunde auf der ganzen Welt.

1. Beweg' Dich so lange im Park umher, bis Du ein Motiv findest, das Du als Bild für Deine Postkarte verwenden möchtest.
2. Klick' auf die Kamera und anschließend auf den Postkarten-Button (oder drück' Strg-P). Das Postkarten-Menü erscheint.

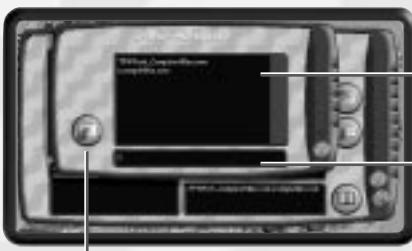
Hinweis: Du kannst auch eine Postkarte im Camcorder-Modus verschicken. Dazu mußt Du **Strg-P** drücken, wenn Du ein Postkartenmotiv gefunden hast.

3. Gib der Nachricht einen Titel und gib den Text ein.
4. Gib die E-Mail-Adresse(n) der Person(en) ein, an die Du die Postkarte verschicken möchtest, oder klicke auf den Adreßbuch-Button, um die Adressen von dort zu erhalten.
5. Klick' auf den Button **Aktualisieren** (s. Screenshot unten), um Dir anzuschauen, wie die fertige Postkarte aussehen wird.
6. Du kannst noch einmal von vorne anfangen, indem Du auf den Button **Alles löschen** klickst (s. Screenshot unten).
7. Wenn Du mit dem Aussehen der Postkarte zufrieden bist, klick' auf das Häkchen, um die Postkarte zu verschicken. Oder klick' auf das X, wenn Du die Karte doch nicht verschicken möchtest.
8. Wenn Du gerade mit *Theme Park World Online* verbunden bist, wird Deine Postkarte sofort verschickt. Wenn derzeit keine Verbindung besteht, wird die Postkarte in Deinen Postausgang verschoben und wird zu einem späteren Zeitpunkt verschickt. Eine Mitteilung erscheint, daß Dein E-Mail sich in Deinem Postausgang befindet.



ADRESSEBUCH

Hier kannst Du die Adressen, an die Du am häufigsten E-Mails verschickst, aufbewahren.



Liste der Adressen in Deinem Adreßbuch

Gib neue E-Mail-Adressen ein, die Du Deinem Adreßbuch hinzufügen möchtest.

Eintrag aus Adreßbuch löschen

POSTAUSGANG

Wenn Du eine E-Mail-Postkarte verschickst, während Du offline bist, wird sie solange hier aufbewahrt. Bei Deinem nächsten Besuch in der Lobby zeigt Dir ein Icon an, daß sich in Deinem Postausgang noch ungesendete Nachrichten befinden. Klick', um online zu gehen und Deinen Postausgang zu öffnen.



SPIELMENÜ

Wenn Du **Esc** während des Spiels drückst, erscheint ein Menü mit einer Vielzahl von Optionen:

Laden

Linksklick auf einen zuvor gespeicherten Park, um ihn zu laden.

Spiel speichern

- **Um einen Park zu speichern:**
 1. Klicke auf speichern.
 2. Linksklick auf den neuen Speicherplatz und gib einen Namen für Deinen Park ein.
 3. Klick' auf das grüne Häkchen. Der Park wird gespeichert.

Offline gehen

Wähle diese Option, wenn Du die Verbindung zum Internet abbrechen möchtest.

Park ausstellen

Wenn Du der Ansicht bist, daß Dein Park es wert ist, veröffentlicht zu werden, kannst Du das auf der Webseite von *Theme Park World* tun. Los, trau' Dich ruhig! (Weitere Informationen findest Du im Abschnitt Park ausstellen.).

Park neu starten

Wähle diese Option, wenn Du den Park noch einmal ganz von neuem aufbauen möchtest. Dein gesamter Park wird dann gelöscht, und Du kannst noch einmal ganz von vorne anfangen!

Optionen

Im Optionen-Bildschirm kannst Du noch kleinere Veränderungen an Deinem Park vornehmen, um ihn zu einem noch besseren Erlebnis zu machen.

Weiterspielen

Zum Spiel zurückkehren.

Verlassen zum Eingang

Mit dieser Option gelangst Du in die Lobby zurück. Dein Park wird automatisch gespeichert, und Du kannst genau an dieser Stelle wieder ansetzen, wenn Du weiterspielen möchtest.

Spiel verlassen

Zu Windows zurückkehren.

Hinweis: Wenn Du das Spiel verläßt, wird Dein ganzes Spiel automatisch gespeichert. Du kannst genau an dieser Stelle wieder ansetzen, wenn Du Dich wieder einloggst und weiterspielen möchtest.

OPTIONEN-BILDSCHIRM

Im Optionen-Bildschirm kannst Du das Spiel konfigurieren, um die beste Leistung auf Deinem PC zu gewährleisten.

3D-Karten-Redering/Software-Rendering: Wenn Du eine 3D-Karte für Deinen PC besitzt, solltest Du die Option "3D-Karten-Rendering" wählen.

Primäre/Sekundäre Grafikkarte: Wähle die Option "Primär", sofern Deine 3D-Karte nicht als sekundäre Grafikkarte eingerichtet ist.

Bildschirmauflösung: Für eine hohe Bildschirmauflösung wird ein leistungsstärkerer PC benötigt, ansonsten leidet die Qualität des Spiels.

Grafikqualität: Je besser die Grafikqualität sein soll, desto leistungsstärker muß Dein PC sein, ansonsten leidet die Qualität des Spiels.

Audioqualität: Je besser die Audioqualität sein soll, desto leistungsstärker muß Dein PC sein, ansonsten leidet die Qualität des Spiels.

Geräusch-Lautstärke: Stell' die Lautstärke nach Belieben ein, oder stell' den Sound EIN/AUS.

Musiklautstärke: s.o.

Sprach-Lautstärke: s.o.

Film-Lautstärke: s.o.

Berater: Schalte den Berater EIN/AUS.

Tutorial: Schalte das Tutorial EIN/AUS.

Pop-Up-Hilfe: Schalte die Hilfe-Leiste EIN/AUS.

Bestätigungen: Schalte Mitteilungen ein/aus, in denen Du dazu aufgefordert wirst, bestimmte Aktionen zu bestätigen.

R.-Klick Abbruch: Wenn diese Option EINGeschaltet ist, kannst Du den aktuellen Modus durch Drücken der rechten Maustaste verlassen, so als ob Esc drückst.

Kamera-Drehung: Wähle "WEICH", wenn Du den Park frei drehen können möchtest oder "90 GRAD", wenn Du den Park jeweils nur um 90 Grad drehen können möchtest.

Scrollen mit: Schieben/Rechtsklick: Verwende "SCHIEBEN", wenn Du den Park scrollen möchtest, indem Du den Mauszeiger an den Bildschirmrand führst. Wenn Du "RECHTSKLICK" wählst, kannst Du den Park durch Halten der rechten Maustaste scrollen. Die Richtung und die Geschwindigkeit werden durch die Position des Mausursors im Verhältnis zur Bildschirmmitte bestimmt. Versuche' es einfach mal, dies ist ein tolles Feature!

Der kontextbezogene Cursor

Dir wird auffallen, daß der Cursor seine Form ändert, wenn er über verschiedene Bereiche des Bildschirms gezogen wird. Dadurch wird Dir angezeigt, was Du alles machen kannst.



Der Cursor erscheint über der Steuerungsleiste oder den Menüs als Pfeil. Klick' einfach auf einen Button, um die entsprechende Menü-Funktion zu öffnen oder zu aktivieren (s. Abschnitt Die ersten Schritte).



Wenn Du Dich ein wenig gedulden mußt, erscheint der Cursor als Sanduhr.



Wenn der Cursor über einem Objekt plaziert ist, das ausgewählt werden kann, dann erscheint ein Finger.



Über dem Boden oder einem Weg in Deinem Park zeigt der Cursor einen Weg, der erstellt wird, an. Das ist der Modus Weg erstellen (s. Abschnitt Wege erstellen).



Wenn Du den Cursor über eine vorhandene Warteschlange bewegst, erscheint ein Icon "Warteschlange erstellen". Du kannst die Warteschlange bearbeiten, indem Du darauf klickst (s. Abschnitt Platz für eine Warteschlange erstellen).



Wenn Du den Cursor über Land bewegst, das Du zum Löschen markiert hast, oder über einer flachen Strecke, dann verwandelt sich der Cursor in eine Bombe. Somit kannst Du die Fläche Land zerstören und Platz für neue Features schaffen (s. Abschnitt Menüs - Dein Werkzeug).



Der Cursor zeigt das "Verbindungs"-Icon an, wenn Streckenabschnitte miteinander oder Warteschlangen mit Wegen verbunden werden.



Wenn Du einen Abschnitt einer noch nicht fertiggestellten Strecke auswählst, gelangst Du in den Modus "Strecke bauen" (s. Abschnitt Eine Strecke plazieren).



Wenn Du einen Mitarbeiter im Park plazierst (s. Abschnitt Mitarbeiter einstellen).



Wenn Du ein Feature ausgewählt hast und bereit bist, es zu plazieren, dann erscheint dieser Cursor. Linksklick' nun einfach, um das Feature zu plazieren (s. Abschnitt Eine einfache Attraktion bauen).



Wenn dieses Icon erscheint, kannst Du das Feature nicht am aktuellen Ort plazieren. Außerdem wird der Entwurf rot (s. Abschnitt *Eine einfache Attraktion bauen*).



Du hast nicht genug Geld, um die Anweisung zu Ende zu führen (s. Abschnitt *Eine einfache Attraktion bauen*).



Wenn der Cursor ein Camcorder-Icon anzeigt, linksklicke, um in den Camcorder-Modus zu gelangen und die Action aus erster Hand zu erleben (s. Abschnitt *Camcorder-Modus*).

CURSOR-AUSSEHEN BEI PYLON-BEARBEITUNG

Wenn Du eine Option aus der Steuerungsleiste für den Bau von Achterbahnen auswählst, verändert der Cursor sein Aussehen, um die gewählte Option noch einmal anzuzeigen.



Wenn ein Achterbahn-/Baumstamm-Wasserbahn-Pylon ausgewählt wurde, zeigt der Cursor ein Icon "Pylon bearbeiten" an (s. Abschnitt *Eine Achterbahn oder eine Baumstamm-Wasserbahn plazieren*).



Wenn Du die Position eines Achterbahn- oder Baumstamm-Wasserbahn-Pylons änderst, erscheint ein Icon "Pylon bewegen" (s. Abschnitt *Eine Achterbahn oder eine Baumstamm-Wasserbahn plazieren*).



Wenn Du die Höhe des Achterbahn-/Baumstamm-Wasserbahn-Pylons änderst, zeigt der Cursor ein Pylon-Icon mit einem Pfeil darüber an (s. Abschnitt *Eine Achterbahn oder eine Baumstamm-Wasserbahn plazieren*).



Wenn Du ein Achterbahn-/Baumstamm-Wasserbahn-Pylon drehst, erscheint ein Icon "Drehen" (s. Abschnitt *Eine Achterbahn oder eine Baumstamm-Wasserbahn plazieren*).



Wenn Du ein Achterbahn-/Baumstamm-Wasserbahn-Pylon neigst, erscheint ein "Neigen"-Icon (s. Abschnitt *Eine Achterbahn oder eine Baumstamm-Wasserbahn plazieren*).



Wenn Du die Option 'Streckenabschnitt durch einen Pylonen nach oben wechseln' aus der Steuerungsleiste für den Bau von Achterbahnen ausgewählt hast, erscheint ein Icon mit einem nach oben zeigenden Pfeil (s. Abschnitt *Eine Achterbahn oder eine Baumstamm-Wasserbahn plazieren*).



Wenn Du die Option 'Streckenabschnitt durch einen Pylonen nach unten wechseln' aus der Steuerungsleiste für den Bau von Achterbahnen ausgewählt hast, erscheint ein Icon mit einem nach unten zeigenden Pfeil (s. Abschnitt *Eine Achterbahn oder eine Baumstamm-Wasserbahn plazieren*).

THEME PARK WORLD ONLINE

Online gehen

Theme Park World Online bringt Fans von Theme Park World aus der ganzen Welt zusammen. Auf unserer Webseite findest Du aktuelle Informationen und Neuigkeiten über das Spiel sowie Tips und Tricks von Bullfrog®. Du hast sogar die Möglichkeit, Deine veröffentlichten Parks auf einer persönlichen Webseite auszustellen, indem Du die Seiten "Mein Freizeitpark" besuchst. Die wichtigsten Features sind:

- Veröffentlichen eigener Parks und Einladung an Freunde, diese zu besuchen
- Besuchen anderer Parks und Stimmabgabe für den persönlichen Lieblingspark
- Zugang zu unseren Club-Nachrichten und anderen besonderen Bekanntmachungen
- Verschicken von Postkarten der Parks per E-Mail
- Teilnahme an Chat-Sessions in den dafür vorgesehenen Chat-Parks oder Einladung an Freunde, den eigenen Chat-Park zu besuchen
- Besondere Einladungen zu Online-Konferenzen, bei denen nur Mitglieder zugelassen sind und an denen die Erfinder von Bullfrog-Spielen teilnehmen
- Herunterladen von neuen Attraktionen für die eigenen Parks

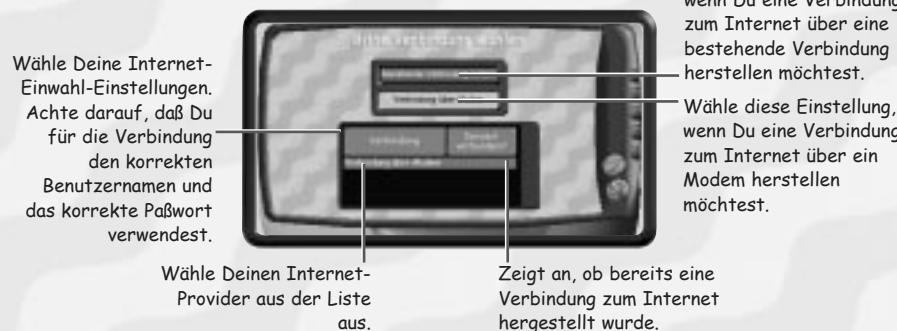
DEINEN ONLINE-ACCOUNT BEI THEME PARK WORLD EINRICHTEN

Um diese Online-Features von Theme Park World nutzen zu können, brauchst Du natürlich zuerst einmal einen Account.

1. Besuch' die Webseite von Theme Park unter <http://www.themeparkworld.com>.
2. Klick' auf den Button "Online spielen" und wähle anschließend "Neuen Account einrichten" aus.
3. Gib Dein Geburtsdatum an, wähle einen Benutzernamen und ein Passwort aus und füll die Online-Registrierungsformular aus.
4. Wenn Du alles ausgefüllt hast, bestätige die Einrichtung Deines Accounts mit dem entsprechenden Button.

Verbindung zum Internet herstellen

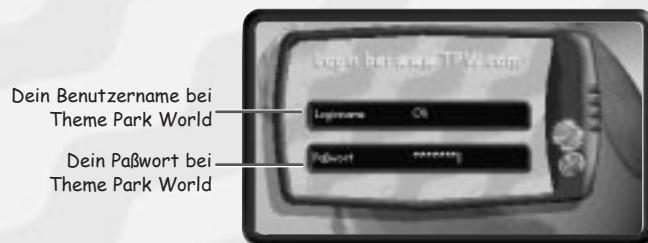
Nun hast Du Deinen Account bei *Theme Park World* eingerichtet und mußt nur noch eine Verbindung zum Internet erstellen.



Hinweis: *Theme Park World*-Einwahl zeigt nur vorhandene Windows-Dialup-Accounts an. Wenn Du Dich über AOL oder eine ähnliche Verbindung eingewählt hast, mußt Du die Verbindung zum Internet manuell einstellen, bevor Du Dich bei *Theme Park World* Online einloggst. Wähle die bestehende Verbindung, wenn Du bereits eine Verbindung hergestellt hast.

BEI THEME PARK WORLD ONLINE EINLOGGEN

Gib Deine Benutzerangaben für *Theme Park Online* ein.



Hinweis: Dies sind der Benutzername und der Spitzname, die Du erstellt hast, als Du Dich bei *Theme Park World* registriert hast, und nicht der Spitzname, den Du zum Speichern des Spiels benutzt.

PASSWORT VERGESSEN?

Wenn Du Dein Passwort vergessen hast, dann geh' bitte auf die Webseite von *Theme Park World* (<http://www.themeparkworld.com>), wähle "Eigene Angaben" und klick' auf den Button "Passwort vergessen?".

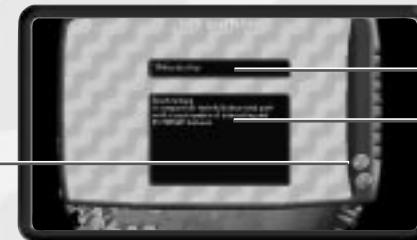
Parks ausstellen

Wenn Du Deinen Park ausstellen möchtest, dann folge den unten aufgeführten Anweisungen.

Andere Besucher von *Theme Park World* können Deinen Park ebenfalls besuchen. Wenn ein anderer Spieler Deinen Park besucht, erhältst Du ein Platin-Ticket.

In jeder Stadt der Welt kann eine begrenzte Anzahl von Parks erstellt werden. Daher solltest Du vielleicht eine Stadt zum Veröffentlichen Deines Parks aussuchen, in der bisher noch keine Parks ausgestellt worden sind.

Damit kannst Du neue Attraktionen von der Webseite herunterladen. Du kannst außerdem Deine Stimme für Deinen Lieblings-Park abgeben. Für jede Stadt bei *Theme Park World* Online gibt es eine Top 10. Außerdem gibt es Wettbewerbe und Preise für die besten Parks!



Gib den Namen Deines Parks ein.

Gib eine Beschreibung Deines Parks ein.

Klicken, um die Online-Welt zu betreten und eine Stadt zum Veröffentlichen Deines Parks auszuwählen.

Hinweis: In der Stadt am Nordpol, die mit der Bullfrog-Flagge gekennzeichnet ist, dürfen keine Parks ausgestellt werden. Denn hier gibt es nur von Bullfrog veröffentlichte Parks.

ONLINE-WELT

Verwende die Globus-Steuerungsbötonnen, um die Welt zu drehen und damit die Perspektive zu ändern.



Anzahl der in dieser Stadt veröffentlichten Parks. In jeder Stadt kann nur eine begrenzte Anzahl von Parks veröffentlicht werden.

Beispiel

Wenn Du bereits eine Verbindung zu *Theme Park World* Online hergestellt hast:

1. Drücke Esc, wenn Du Dich in Deinem Park befindest, um das Spielmenü aufzurufen. Wähle PARK AUSSTELLEN.
2. Wähle in der Online-Lobby die Stadt, in der Du den Park veröffentlichen möchtest. Bewege die Maus über die einzelnen Städte, um ihren Namen und die Anzahl der dort bereits ausgestellten Parks zu sehen.
3. Gib den Namen Deines Parks und eine Beschreibung ein und klicke auf das Häkchen, um Deine Auswahl zu bestätigen.

Hinweis: Die Größe der Flagge einer jeden Stadt zeigt die Anzahl der dort bereits veröffentlichten Parks an. Je größer die Flagge, desto mehr Parks sind schon ausgestellt worden.

Parks besuchen und chatten

Wie wäre es, einmal Parks zu besuchen, die andere Spieler von *Theme Park World* veröffentlicht haben, und dann für Deinen Lieblings-Park Deine Stimme abzugeben? Und Du kannst sogar mit anderen chatten.



Wenn Du diesen Abschnitt das erste Mal anschaust, werden Dir Neuheiten zum Spiel und Systemneuheiten angezeigt (s. Abschnitt Online-Nachrichten).

EINEN PARK ZUM BESUCHEN AUSWÄHLEN



- Klick' auf eine Stadt, um sie zu betreten und weitere Informationen über die dort ausgestellten Parks zu erhalten (s. Abschnitt Bildschirm Online-Lobby).
- Klick' auf einen Satelliten, um in den Chat-Park zu gelangen.

ONLINE-NACHRICHTEN

Hier erhältst Du die aktuellsten Neuigkeiten über das Spiel und das System, wie z.B. über neue Attraktionen zum Herunterladen, die derzeit führenden Spieler und Parks, zusätzliche Städte bei *Theme Park World* Online und vieles mehr.



EINEN PARK FINDEN

Aufgrund der Spielersuche erstellte Liste von Parks. Angezeigt werden der Name des Parks, die Stadt, die aktuelle Plazierung, die Anzahl der abgegebenen Stimmen sowie die Anzahl der Besucher.



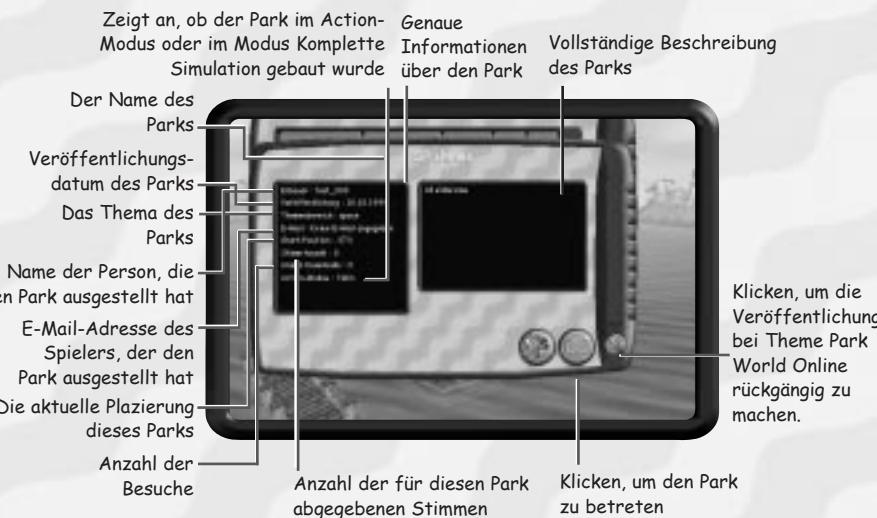
Auf einen Park klicken, um weitere Informationen zu erhalten (s. Abschnitt Online Park-Informationen)

Gib den Benutzernamen des Spielers ein, dessen Parks Du anschauen möchtest

Klicken zum Starten der Suche

ONLINE PARK-INFORMATIONEN

Schau' Dir genauere Angaben über die veröffentlichten Parks an oder mach' das Veröffentlichen Deiner eigenen Parks rückgängig.



Sobald Du den Park betreten hast, gelangst Du automatisch zum Chat-Modus (s. Abschnitt *Chat*).

Du kannst das Veröffentlichen eines Parks z.B. rückgängig machen, um mehr Platz für einen neueren Parks zu schaffen. Denk' daran, daß jeder Spieler nur eine bestimmte Anzahl von Parks veröffentlichen kann.

Hinweis: Diese Möglichkeit steht Dir natürlich nur bei Deinen eigenen Parks zur Verfügung.

BILDSCHIRM ONLINE-LOBBY

Schau' Dir die zehn derzeit bestplazierten ausgestellten Parks in der Stadt an. Jeder Park wird als Insel angezeigt. Um weitere Informationen über einen Park zu erhalten, muß auf die betreffende Insel geklickt werden.



- Um alle in dieser Stadt veröffentlichten Parks anzuschauen, kannst Du auf den Button Park-Liste klicken (s. Abschnitt *Park-Liste*).

PARK-LISTE

Durch die Park-Liste erhältst Du Informationen über Parks, die nicht zu den Top 10 gehören.



Chat



- Wenn Du einen Park online besuchst, kannst Du auch mit anderen Besuchern online chatten. Gib zum Chatten einfach den Text in den dafür vorgesehenen Kasten ein und drück' Enter. Deine Nachricht wird dann an alle Personen in Deiner Nähe übermittelt (s. Abschnitt Chat-Features).
- Bitte beachte, daß Du pro Tag nur eine begrenzte Anzahl Stimmen abgeben kannst! Verwende den Button Stimmen, um Deine Stimme registrieren zu lassen.

Hinweis: Du kannst nicht über Chat-Satelliten oder von Bullfrog ausgestellte Parks stimmen.

Im Chat-Modus bewegen

Im Normalen Modus

- Linksklicken zum Gehen an eine Stelle
- Doppelklicken zum Teleportieren an eine Stelle
- Zum Abgeben der Stimme den Button Stimmen klicken
- F4 drücken zum Wechseln zwischen Vollbildschirm und Chat-Modus

Im Camcorder-Modus

- Zum Wechseln in den Camcorder-Modus C drücken.
- Die Cursor-Tasten zum Bewegen im Park benutzen
- Zum Fahren auf einer Attraktion einfach zur Warteschlange gehen und einsteigen

Chat-Features

Beim Chatten gibt es verschiedene Möglichkeiten, mit anderen zu kommunizieren. Einige stehen im Menü zur Verfügung, und andere werden durch die Eingabe von Befehlen in den Eingabekästen verfügbar.

Die unterschiedlichen Methoden werden in verschiedenen Farben bei den Chat-Nachrichten angezeigt. Im folgenden findest Du eine Liste der Befehle. Die entsprechenden Farben erscheinen in Klammern hinter jedem Befehl.

Hinweis: Bei den nachfolgenden Beispielen wird der Name "Uli" nur zu Illustrationszwecken verwendet. Dein eigener Name erscheint anstelle von "Uli".

/Sage: Die Standard-Kommunikationsmethode. Was Du sagst, können die Personen in Deiner Nähe sehen (weiß).

Beispiel: /Sage Hallo - Wird angezeigt als "Uli: Hallo".

/Emote: Eine Möglichkeit, seine Gefühle auszudrücken und Handlungen zu beschreiben (weiß). Der Text wird in weiß in der Text-Dialogbox angezeigt.

Beispiel: /Emote hüpfte wild umher. - Wird angezeigt als "Uli hüpfte wild umher".

WEITERE BEFEHLE

Diese Befehle sind auf der Oberfläche oder durch Eingabe des Befehls in den Text-Eingabekästen verfügbar. Rechtsklick' auf die betreffende Person in der Liste und wähle den jeweiligen Befehl aus dem erscheinenden Menü aus, um die Oberfläche zu nutzen.

ALLGEMEINES

Kumpelliste:

Sobald *Theme Park World Online* zur Verfügung steht, kannst Du in Deiner Kumpelliste Freunde und andere Benutzer von *Theme Park World* hinzufügen.

Hier findest Du eine Liste der Benutzer, die Du als Kumpel markiert hast. Wenn Du jemanden zu einem Kumpel machst, kannst Du ihn immer finden, egal, in welchem Park er sich gerade aufhält. Du kannst Nachrichten an Deine Kumpel verschicken, wenn sie sich gerade in einem anderen Park befinden als Du, indem Du den Button Spieler pagest benutzt. Und Du kannst in den Park gelangen, den Dein Kumpel gerade besucht, indem Du auf den Button Zu Spieler gehen klickst.

- Rechtsklicke auf den Benutzernamen in der Liste, um zum Benutzer-Menü zu gelangen.

Um einen Spieler der Kumpelliste hinzuzufügen:

Rechtsklicke auf den Namen des Spielers in der Liste Menschen im Park. Klick' auf den Button "Zu Kumpelliste hinzufügen", um den Namen hinzuzufügen.

Um einen Spieler aus der Kumpelliste zu entfernen:

Rechtsklicke auf den Namen des Spielers in der Liste Menschen im Park oder in der Kumpelliste. Klick' auf den Button "Aus Kumpelliste entfernen", um den Namen zu entfernen.

Um einen bestimmten Benutzer zu ignorieren:

Rechtsklicke auf den Namen des Spielers in der Liste Menschen im Park und klick' auf den Button "Ignorieren". Um den Spieler aus der Ignorieren-Liste zu entfernen, mußt Du den Button Ignorieren erneut klicken.

Spieler "schwärzen"

Chatten bei *Theme Park World Online* soll allen Spaß machen. Damit das jederzeit gewährleistet ist, haben wir einen Mechanismus eingerichtet, der es ermöglicht, daß Spieler, die sich nicht an die Regeln halten, gemeldet werden. Dann können wir veranlassen, daß der betreffende Spieler nicht mehr chatten und nicht mehr bei *Theme Park World Online* teilnehmen kann.

In den Nutzungsbedingungen findest Du eine detaillierte Beschreibung dessen, was als Verstoß gegen diese Regeln betrachtet wird. Wenn ein Spieler gegen die Nutzungsbedingungen verstößt, kannst Du ihn auf Deine Ignorieren-Liste setzen. Falls der Spieler auch weiterhin andere Spieler belästigt, kannst Du ihn auch "schwärzen". Dadurch wird der Account-Supervisor von *Theme Park World* oder eine andere Person die Kommunikation überprüfen und die nötigen Schritte einleiten.

Um einen Spieler zu schwärzen:

Rechtsklicke auf den Namen der Person in der Liste Menschen im Park und klick' auf den Schwärzen-Button. Es gibt kein Feature, mit dem man das Schwärzen rückgängig machen kann.

Hinweis: Bitte mißbrauch' das Feature Schwärzen nicht, denn es ist zu Deiner Sicherheit bestimmt. Wenn Du einen Spieler schwärzt, der nicht gegen die Regeln verstoßen hat, kann infolgedessen Dein eigener Account gelöscht werden.

Kumpelbefehle - Können auch über die Kumpel-Buttonleiste eingesehen werden

/Page: Verschickt eine Nachricht an eine Person aus Deiner Kumpelliste (grün).

Beispiel: "Uli pagt Dich an"

/Finde: Mit diesem Befehl kannst Du herausfinden, wo sich Deine Freunde gerade aufhalten. Der Park und die Stadt, in denen sie sich befinden, werden angezeigt.

Beispiel: /Finde Uli - Als Antwort erscheint "Uli befindet sich gerade in der Halloween-Welt in San Francisco".

/Gehe zu: Mit diesem Befehl kannst Du den Chat-Park, in dem Du Dich gerade aufhältst, verlassen, und zum Aufenthaltsort Deines Kumpels gelangen.

Weitere Befehle

/NaR: Nicht am Rechner. Mit diesem Feature kannst Du anderen Spielern mitteilen, daß Du möglicherweise eine Zeitlang nicht an Deinem Computer bist. Verwende diese Option, wenn Du Deinen Computer kurz verläßt, aber den Chat-Park dennoch nicht verlassen möchtest.

Um den **/NaR-Modus wieder zu verlassen**, mußt Du nur einen beliebigen anderen Befehl eingeben (oder erneut /NaR eingeben)

Tricks und Tips

ALLGEMEINES

Plaziere einen Clown am Ende der Warteschlange vor einer besonders beliebten Attraktion. Wenn die Leute auf dem Weg zur Attraktion an ihm vorbeigehen, kann er sie gleich ein bißchen bei Laune halten. Und wenn die Attraktion nicht mehr funktioniert, kann er die enttäuschten Leute durch seine lustige Art auch gleich wieder aufmuntern.

Bevor Du Deinen Park eröffnest, solltest Du ganz sicher sein, daß sich das auch schon lohnt. Baue zumindest ein paar Attraktionen, einen Laden, eine Bude, einen Personalraum für Deine Mitarbeiter und Toiletten.

Die Besucher Deines Parks gehen nicht gerne lange Strecken zu Fuß. Daher solltest Du in einem großen Park dafür sorgen, daß hinten im Park noch für viel Abwechslung und spannende Attraktionen auf die Besucher warten, damit sie auch noch bis dorthin gehen.

Sicherheitsvorkehrungen treffen. Wenn es voll wird im Park können Sicherheitsvorkehrungen Deinen Sicherheitsleuten dabei helfen, kriminelle Vorfälle zu vermeiden. Mit ausreichender Überwachung durch Sicherheitskameras brauchst Du nur einen Sicherheitsmann. Mit zunehmendem Wachstum des Parks und bei steigendem Profit solltest Du Dir dann Gedanken darüber machen, noch weitere Sicherheitsleute einzustellen.

Achte auf Zufriedenheits-Zonen. Wenn Du bemerkst, daß eine Attraktion in Deinem Park in den Leuten besonders gut gefällt, dann solltest Du das Beste daraus machen. Die Leute sind nämlich dazu bereit, in den Läden etwas mehr Geld auszugeben, wenn sie sich wohl fühlen.

Paß' auf, daß niemandem schlecht wird. Wenn Du Läden, in denen man Getränke und Essen kaufen kann, direkt neben schnelle Attraktionen baust, darfst Du Dich nicht wundern, wenn ein paar Kinder möglicherweise eine besonders ungesunde Gesichtsfarbe haben, nachdem Sie auf der Attraktion gefahren sind!

Kinder lieben große Parks. Je mehr Attraktionen Dein Park zu bieten hat, desto größer wird der Ansturm sein. Und außerdem sind die Besucher dann auch bereit, mehr zu zahlen! Denk' daran, daß Du diese Entwicklung ausnutzen kannst, indem Du die Eintrittspreise erhöhst.

SAUBERKEIT

Problembereiche. Nach einigen Monaten wird Dir auffallen, daß sich in Deinem Park Problembereiche entwickeln. Dem kannst Du entgegenwirken, indem Du Einsatzgebiete festlegst. Toiletten gehören natürlichen zu diesen Bereichen. Daher ist es angebracht, ein oder zwei Putzleute einzusetzen, um die Toiletten regelmäßig zu kontrollieren.

Abfalleimer. Achte darauf, daß sich in der Nähe eines jeden Ladens, in dem es Essen und Getränke zu kaufen gibt, ein Abfalleimer befindet! Kinder schmeißen ihren Abfall nämlich einfach irgendwo hin, wenn nicht direkt in der Nähe ein Abfalleimer ist.

Blühende Lüfterfrischer. Mit ein bißchen Grün und ein paar duftenden Blumen kannst Du den unangenehmen Geruch von Toiletten hervorragend überdecken.

ATTRAKTIONEN

Warteschlangen und Ausgänge. Achte immer darauf, daß die Besucher problemlos zu allen Attraktionen gelangen und von dort auch wieder wegkommen. Sie können nämlich sehr verärgert reagieren, wenn der Platz für die Warteschlange einer Attraktion oder der Ausgang nicht mit der Attraktion selber verbunden ist.

Planen der Strecken für Attraktionen. Für Wasserrutschen und Go-Kart-Strecken wird viel Platz benötigt! Plane sie mit Bedacht, da sie ein tolles Feature für Deinen Park darstellen und die Entwicklung sehr vorantreiben können.

Spannung. Stell' sicher, daß Deine Achterbahnen spannend sind, indem Du steile Steigungen, scharfe Kurven und tolle Loopings mit einbringst. Aber denk' auch daran, daß den Besuchern bei zu viel Anspannung auch leicht übel werden kann, was sie sogar dazu bewegen könnte, nicht mehr wieder zu kommen!

Forschung! Wenn Du alle Attraktionen aufgebaut hast, solltest Du Forschung betreiben, um neue zu erfinden. Und denk' daran, daß Du dafür zuerst einen Forscher einstellen mußt. Leider sind Forscher teuer. Daher solltest Du nur so viele Forscher einstellen, wie Du Dir auch leisten kannst!

TEAM

Produktion: Karl Fitzhugh, Jeff Gamon, Graham Johnson, Richard Leinfellner, Andy Nuttall, Jon Taylor, Nichola Weatherup

Programmierung: Ben Board, Paul Brooke, Matt Chilton, Robin Green, Andy Kerridge, Will Leach, Morten Pedersen, Bjarne Rene, Rajan Tande, Mike Willis

Online-Programmierung: Andy Buchanan, Ben Deane, Mark Lampert

Zusätzliche Programmierung: Martin Bell, David Bryson, Dene Carter, Simon Carter, Austin Ellis, Mark Feldman, Martin Griffiths, Mark Huntley, Andrew McDonald, Alistair Milne, Jarl Ostensen, David Picon, Jan Svarovsky

Design: Pete Amachree, Simon Britnell, Richard Castle, Drew Cattanach, Adrian Crofts, Kevin Duffy, Ian Faichnie, Steve Leney, Mark Machin, John McCormack, Roger Mitchell, Gary Welch

Zusätzliches Design: Adam Attew, Niki Broughton, Joe Cavalla, Mike Green, John Kershaw, Ian Lovett, Andy Pang, Darran Thomas

Sound und Musik: James Hannigan, Richard Joseph, Adele Kellet, Mark Knight, Nick Lavers, Bill Lusty, Rebecca Parnell, Elaine Williams

Stimme des Beraters: Ingo Abel

Spiel-Logik: Pete Blow, Ken Malcolm

Script: Tony Sheeder

Online und Webseite: Dan Blackstone, Nina Dobner

Film- und Videosequenzen: Jamie Bradshaw, Jason Lord

Tests/QS: Richard Allen, James Boyle, Jamie Bury, Olly Byrne, Rob Charlish, Lawrence Doyle, Steven Lawrie, Phil Mansell, Ross Manton, Toby Older, Becky Pimlott, Nathan Smethurst, Rob Stevens, Darren Tuckey

Zusätzliche Tests: Chris Killpack, Andy Trowers

Lokalisierung: Carol Aggett, Nathalie Duret, Linda Ericsson, Lucy Hargood, David Lapp, Ricardo Martinez, Atsuko Matsumoto, Bianca Normann, Rolf D. Busch, Bettina Bachon, Mia Opancar, Petrina Wallace, CTO S.p.A., Hed Arzi Multimedia, IPS Computer Group, Utrax Multimedia Productions

Sprachtests: Steve Archer, Andrea Bernardoni, Lionel Berrodier, Manuel Bertrams, Alvaro Corral, Simon Davison, Sacha van Ginkel, Katarzyna Gryglewska-Cebrat, Henrik Larsen, Tomasz Pieniazek

Dokumentation: James Lenoël, Oli Ladenburg

Handbuch-Design- und -Layout: John Montague

Verpackungs-Design und -Layout: Caroline Page

Marketing und Public Relations: Owen O'Brien, Chris Plummer, Lidia Stojanovic, Benedikt Schüler, Susann Oelschlegel, Marc Trennheuser

QS: Simon Romans

Besonderer Dank an: Braydon Burgess, Cruz Chilaka, Chuck Clanton, Simon Handby, Simon Harris, Chris Morgan, Iain Quick, Masa Nemoto, Mike Richardson, Colin Robinson, Henry Ryan, Ian Shaw, Lisa Stokes, Kaine Varley, Daren Watson, Greg Williams, Tilehouse School in Denham

Entwickelt von Bullfrog

HINWEIS

ELECTRONIC ARTS BEHÄLT SICH DAS RECHT VOR, JEDERZEIT UND OHNE VORHERIGE ANKÜNDIGUNG VERBESSERUNGEN UND ÄNDERUNGEN AN DEM HIER BESCHRIEBENEN PRODUKT VORZUNEHMEN.

DAS VORLIEGENDE HANDBUCH UND DIE DARIN BESCHRIEBENE SOFTWARE UNTERSTEHEN DEM URHEBERRECHT. ALLE RECHTE BLEIBEN VORBEHALTEN. DAS HANDBUCH DARF WEDER GANZ NOCH AUSZUGSWEISE KOPIERT, VERVIELFÄLTIGT, IN ANDERE SPRACHEN ÜBERSETZT ODER IN ELEKTRONISCHE ODER MASCHINENLESBARE FORM GEbracht WERDEN, ES SEI DENN, ES WURDE VORHER DIE AUSDRÜCKLICHE, SCHRIFTLICHE GENEHMIGUNG VON ELECTRONIC ARTS LIMITED, PO BOX 835, SLOUGH, BERKS. SL3 8XU, ENGLAND, EINGEHOlt.

ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT KEINERLEI VERANTWORTUNG, WEDER AUSDRÜCKLICHER NOCH STILLSCHWEIGENDER ART, IN BEZUG AUF DIESES HANDBUCH, SEINE QUALITÄT ODER VERWENDBARKEIT ODER SEINE EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK. DAS HANDBUCH WIRD IN DER VORLIEGENDEN FORM GELIEFERT.

GARANTIE

Electronic Arts gewährt dem Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine Garantie von 12 Monaten ab Kaufdatum in bezug auf die Medien, auf denen diese Software-Programme gespeichert sind. Während dieser Frist werden dem Käufer fehlerhafte und mangelhafte Medien ersetzt, sofern das Original-Produkt einschließlich des Kaufbelegs, der Angabe der Mängel sowie der Adresse des Käufers an Electronic Arts geschickt wird.

Electronic Arts GmbH

Customer Service

Pascalstr. 6

52076 Aachen

Ebenso kann die Software beim Händler umgetauscht werden, bei dem das Produkt gekauft wurde.

Diese Garantie ist eine zusätzliche Garantie und beeinträchtigt in keiner Weise die Garantiebestimmungen des jeweiligen Landes.

Diese Garantie bezieht sich nicht auf Medien, die unsachgemäß verwendet wurden.

Hotline

Unser Kundendienst steht den Kunden werktags von 9.30-13.00 Uhr und 14.00-17.30 Uhr unter folgenden Telefonnummern zu Verfügung:

Für Deutschland: 0190/57 23 33 (1,21 DM/min)

Für die Schweiz: 0900/55 40 20 (2 SFr/min) Nicht möglich ist die Anwahl aus der Schweiz mit einem Handy, von einer Telefonzelle oder von der Nebenstelle einer Telefonanlage aus, bei der diese Servicenummern gesperrt sind.

Für Österreich: 0049/2408-940777

In Deutschland kann zusätzlich unsere Hint-Line 0190/78 79 06 (2,42 DM/min) oder 0190/90 00 30 (2,42 DM/min) (für ältere Spiele) in Anspruch genommen werden, wenn Spieletips benötigt werden.

Jugendliche unter 18 Jahren dürfen nur mit Erlaubnis ihrer Eltern anrufen.

Software (c) 1999 Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog, das Bullfrog-Logo, Theme Park und Theme Park World sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Bullfrog Productions Ltd. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Bullfrog ist ein Unternehmen der Electronic Arts-Gruppe. Electronic Arts Inc. und das Electronic Arts Inc.-Logo sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken von Electronic Arts Inc. in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern. Alle Rechte vorbehalten.

Microsoft und Windows sind Marken beziehungsweise eingetragene Marken der Microsoft Corporation in den Vereinigten Staaten und/oder anderen Ländern.

QSound und das Q-Logo sind eingetragene Marken von QSound Labs, Inc.