



# WILDLIFE PARK 3

**HANDBUCH**



## Willkommen!

Sehr geehrte Kundin, sehr geehrter Kunde,

wir gratulieren zum Kauf der vorliegenden DVD-ROM aus unserem Haus. Unsere Entwickler-Teams haben sich bemüht, Ihnen ein ausgereiftes, inhaltlich interessantes und unterhaltsames Multimedia-Produkt zu erstellen. Wir hoffen, dass dieses Produkt Ihren Vorstellungen entspricht, und würden uns freuen, wenn Sie es Ihren Freunden weiterempfehlen.

Wir wünschen Ihnen viel Freude mit Ihrer neuen DVD-ROM aus dem Hause bitComposer Games.

Ihr bitComposer-Team

### Epilepsiewarnung

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten flackernden Lichteffekten ausgesetzt sind. Diese Personen können beim Fernsehen oder bei der Benutzung von Computerspielen Anfälle erleiden. Davon können auch Personen betroffen sein, die nie zuvor epileptische Anfälle erlitten haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder jemals Epilepsie aufgetreten ist, ist es ratsam, vor dem Spielen einen Arzt zu konsultieren. Falls bei Ihnen mindestens eines der folgenden Symptome auftritt, brechen Sie sofort das Spiel ab und wenden Sie sich an einen Arzt: Sehstörungen, Augen- oder Muskelzucken, Ohnmachtsanfälle, Orientierungsverlust, Krämpfe oder andere unkoordinierte Bewegungen.

### Sicherheitsmaßnahmen:

- Sitzen Sie in angemessenem Abstand vom Bildschirm – möglichst so weit weg, wie es die Anschlusskabel zulassen.
- Verwenden Sie einen möglichst kleinen Bildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind.
- Achten Sie auf ausreichende Raumbeleuchtung.
- Legen Sie beim Spielen stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten ein.

## Inhalt

1. Einführung .....	4
2. Systemvoraussetzungen .....	4
3. Installation .....	5
4. Spielstart und Hauptmenü .....	6
4.1 Benutzerverwaltung .....	7
4.2 Spiel fortsetzen .....	7
4.3 Kampagne .....	7
4.4 Freies Spiel .....	11
4.5 Fotoalbum .....	12
4.6 Einstellungen .....	12
4.6.1 Grafikeinstellungen .....	14
4.6.2 Audioeinstellungen .....	15
4.6.3 Bedienoberflächeneinstellungen .....	15
4.7 Spiel beenden .....	16
5. Steuerung und Bedienoberfläche .....	17
5.1 Steuerung .....	17
5.2 Bedienoberfläche .....	19
5.2.1 Tiershop, Bewerber und Bauoptionen und Credits .....	19
5.2.2 Parklevel, Übersichtslisten und Errungenschaften .....	21
5.2.3 Übersichtskarte und allgemeine Schaltflächen .....	23
5.2.4 Nachrichtenfenster .....	24
5.2.5 Objektinformation und -bedienfeld bei Anwahl .....	25
5.2.5.1 Objektbedienfeld (Tier) .....	25
5.2.5.2 Informationsfenster (Tier) .....	27
6. Credits .....	30
7. Lizenzbedingungen/Haftungsbeschränkungen .....	32
8. Softwarepiraterie .....	33
9. Technische Information/Hotline .....	34
10. Hotkeys (Tastenkürzel) .....	36



## 1. Einführung

Willkommen in der aufregenden Spielwelt von **WILDLIFE PARK 3**! Sie wird Sie auf alle Kontinente führen, wo abwechslungsreiche Aufgaben und Abenteuer auf Sie warten.

Entdecken Sie die Lebensweise von 25 Tierarten, beobachten Sie ihr Sozialverhalten und sorgen Sie für ihr Wohlergehen. Freuen Sie sich über Nachwuchs und lassen Sie sich von den Launen der Natur überraschen. Vielleicht werden nicht nur potenzielle Parkbesucher auf Sie aufmerksam, sondern sogar eine der größten Tierschutzorganisationen? Wenn die Besucher ausbleiben, haben Sie wohl etwas falsch gemacht ... Um das zu vermeiden, haben wir dieses Handbuch geschrieben. Es enthält alle wichtigen Informationen für angehende Wissenschaftler und Tierparkbesitzer. Bestimmt haben Sie das Zeug dazu, einer von ihnen zu werden.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß mit **WILDLIFE PARK 3**!

## 2. Systemvoraussetzungen

	Empfohlen	Minimal
Prozessor	Dual-Core-Prozessor (Intel E4300 oder besser, AMD Athlon X2 3800+ oder besser)	3 GHz Intel Pentium D, AMD Athlon64 3000+
Grafikprozessor	NVIDIA GeForce 8800 GTX oder besser, ATI Radeon 3870 oder besser	NVIDIA GeForce 8600 GT oder besser, ATI Radeon X1800 oder besser (mindestens 256 MB Grafikspeicher, DirectX 9c, Shader Model 2.0)
Arbeitsspeicher	2 GB	1 GB

## 3. Installation

Zur Installation legen Sie die **WILDLIFE PARK 3**-CD ins CD-ROM-Laufwerk ein. Das erscheinende Menü wird Ihnen Schritt für Schritt bei der Installation helfen. Klicken Sie auf „Wildlife Park 3 installieren“ und folgen Sie den weiteren Anweisungen.

Sollte das Installationsmenü nicht automatisch starten, nachdem Sie die CD-ROM in das Laufwerk eingelegt haben, ist eventuell die Autostart-Funktion von Windows deaktiviert. Klicken Sie in diesem Fall auf die Schaltfläche „Start“ unten links auf dem Windows-Desktop und anschließend in das Feld „Programme/Dateien durchsuchen“. Geben Sie dort über die Tastatur „D:\Wildlife Park 3 Setup.EXE“ ein, wobei „D:“ für den Buchstaben steht, der Ihr CD-ROM-Laufwerk bezeichnet. Klicken Sie anschließend auf „OK“.

**Anmerkung:** Sollte Ihr Laufwerk mit einem anderen Buchstaben bezeichnet werden, ersetzen Sie „D“ entsprechend.

**HINWEIS:**  
Dieses Produkt ist durch technische Maßnahmen kopiergeschützt.

**HINWEIS:** Auf dem Computer muss DirectX 9.0c oder eine höhere Version installiert sein, um das Spiel ohne Probleme starten zu können.

## 4. Spielstart und Hauptmenü

Nach erfolgreicher Installation können Sie das Spiel auf folgende Arten starten:

- Führen Sie mit der linken Maustaste einen Doppelklick auf das **WILDLIFE PARK 3**-Symbol auf dem Desktop aus.
- Nach Einlegen der **WILDLIFE PARK 3**-CD sollte (bei aktivierter „Autoplay“-Funktion) automatisch das Startmenü erscheinen.
- Klicken Sie unten links auf dem Desktop auf die Schaltfläche „Start“, wählen Sie anschließend „Alle Programme“, dann den Ordner „BitcomposerGames/„Starte **WILDLIFE PARK 3**“ und klicken Sie dann auf „Starte **WILDLIFE PARK 3**“.

Nach dem Intro gelangen Sie in das Hauptmenü von **WILDLIFE PARK 3**. Sie können das Intro mit einem Mausklick abbrechen.



Beim ersten Start werden Sie vom Spiel aufgefordert, einen Benutzernamen einzugeben. Unter diesem Namen wird dann Ihr Spielfortschritt verwaltet. Wenn Sie einen neuen Benutzer anlegen möchten, müssen Sie über die Benutzerverwaltung das entsprechende Menü aufrufen.

### 4.1 Benutzerverwaltung

Hier **1** sehen Sie den Spielernamen, den Sie beim ersten Start von **WILDLIFE PARK 3** angegeben haben. Ihr Spielfortschritt in Missionen und im Freien Spiel wird für diesen Benutzer gespeichert. Wenn Sie einen anderen Benutzer anlegen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche „Benutzerverwaltung“ **2**. Danach erscheint das Menü „Benutzerverwaltung“, in dem Sie neue Benutzer anlegen (Schaltfläche „Neuen Benutzer anlegen“) oder vorhandene löschen können (Schaltfläche „Benutzer löschen“). Sie können hier auch den Benutzer wechseln. Wählen Sie dazu einen vorhandenen Benutzer aus und klicken Sie auf die Schaltfläche „Annehmen“.

### 4.2 Spiel fortsetzen

Falls Sie zuvor schon **WILDLIFE PARK 3** auf Ihrem Computer gespielt haben, können Sie über diese Option dort weiterspielen, wo Sie aufgehört haben. Über die Schaltfläche „Spiel fortsetzen“ **3** gelangen Sie zur zuletzt gespielten Mission bzw. dem zuletzt gespielten Freien Spiel.

### 4.3 Kampagne

Durch einen Klick auf die Schaltfläche „Kampagne“ **4** kommen Sie zu einer Liste mit zahlreichen Einzelabenteuern. Einige Einführungsmissionen zeigen Ihnen die ersten Schritte, um ein erfolg-



reicher **WILDLIFE PARK 3**-Manager zu werden! Mehr wollen wir hier allerdings noch nicht verraten ...



Klicken Sie mit der linken Maustaste auf die erste Kampagne **1** namens „Das Praktikum“, um diese Mission auszuwählen.

Im linken Teil des Bildschirms sehen Sie nun einen Überblick über das Gelände **2** in Form einer Landkarte sowie Angaben über Ihr verfügbares Startkapital als „Kontostand“ **3**, den „Parklevel“ in Sternen **4** und eine kurze Beschreibung des Inhalts der Kampagne **5**.

Außerdem können Sie erkennen, welche Schwierigkeitseinstellungen **6** für diese Kampagne aktiviert sind. Folgende Schwierigkeitseinstellungen können aktiv (*graues Häkchen*) bzw. inaktiv (*graues Kreuz*) sein:

## Schwierigkeitseinstellungen

**Begrenzter Dispositionsrahmen:** Sie können nicht unbegrenzt Kredit aufnehmen. Überschreitet Ihr Kredit bestimmte Grenzen, wird Ihr Park stufenweise reglementiert, z. B. stellt das Personal seine Arbeit ein, Einrichtungen werden zwangsweise geschlossen oder es werden Ausgabensperren verhängt.

**Tiersterben:** Ist diese Einstellung aktiviert, müssen Sie besonders behutsam mit Ihren Tieren umgehen, denn dann können sie z. B. an Krankheiten, Erschöpfung, Nahrungsmangel, Unterkühlung, Überhitzung und Altersschwäche sterben.

**Tierkrankheiten:** Diese Einstellung legt fest, ob Tiere krank werden können.

**Pflanzenkrankheiten:** Wenn diese Einstellung aktiviert ist, können Pflanzen von Krankheiten befallen werden.

**Kontostand:** Zeigt die bei Start zur Verfügung stehende Kreditmenge an.

**Parklevel:** Zeigt den bei Start gesetzten Parklevel an. Ein höherer Parklevel bringt Besucher mit höheren Ansprüchen in den Park. Um diese auch entsprechend zufriedenzustellen, stehen Ihnen deshalb mit steigendem Parklevel auch mehr und bessere Bauoptionen, Upgrades und natürlich attraktivere Tiere zur Verfügung.

Zu Beginn sind nur die ersten vier Einführungsmissionen freigeschaltet, wie Sie an dem Symbol eines geöffneten grünen Schlosses **1** erkennen. Sobald Sie eine Mission erfolgreich beendet haben, werden die nächsten Missionen freigeschaltet. Sollte Ihnen mal eine Mission nicht so gefallen, können Sie sie auch einfach über-



springen. Erfolgreich beendete Missionen sind mit einem grünen Häkchen gekennzeichnet, noch nicht freigeschaltete Missionen mit dem Symbol eines nicht geöffneten Schlosses.

Die gelben Sterne rechts hinter dem Kampagnennamen **7** zeigen den aktuellen Parklevel an, welcher in der jeweiligen Kampagne erspielt wurde.

Der Park in der vierten Kampagne „Dein Heimatpark“ **8** wird, wie der Name schon sagt, in der Folge Ihr persönlicher Heimatpark, von dem aus Sie weitere Abenteuer starten. In den folgenden Kampagnen können Sie immer wieder zu diesem Heimatpark zurückkehren und ihn weiter auf- und ausbauen. Teilweise erhalten Sie für erfolgreich gelöste Rätsel und Missionen „Belohnungen“, welche Sie im Spielmenü über die Schaltfläche „Errungenschaften“ (*ganz rechts oben*) aufrufen können. Diese können Sie nur in diesem Heimatpark einsetzen.

Sie können einzelne Missionen der Kampagne auch zurücksetzen, nachdem sie einmal gespielt wurden. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche „Level zurücksetzen“ **9** rechts unter der Kartenliste, um diese Mission wieder auf ihren ursprünglichen Stand zurückzusetzen. Vorsicht, in diesem Fall verlieren Sie alle Spielfortschritte in dieser Mission!

Durch einen Klick auf „Zurück“ **10** gelangen Sie wieder ins Hauptmenü, falls Sie es sich anders überlegt haben und doch keine Mission spielen möchten.

Klicken Sie auf „Starten“ **11**, um die ausgewählte Mission zu spielen. **Los geht's!**

## 4.4 Freies Spiel

Hier (Seite 6, Nr. **5**) haben Sie die Möglichkeit, vorgefertigte, klimatisch und landschaftlich unterschiedliche Umgebungen rund um den Globus auszusuchen, in denen Sie Ihren Wildpark nach Ihren eigenen Vorstellungen errichten können!



Wählen Sie eine Karte aus der Liste **1**. Auch hier finden Sie neben der Parkübersicht, die sich entsprechend Ihrem Spielfortschritt auf dieser Karte verändert, auch eine Kurzbeschreibung der Karte **2** sowie die im Bereich „Kampagne“ erklärten Schwierigkeitseinstellungen **3** in folgenden Bereichen:

**Begrenzter Dispositionsrahmen, Tiersterben, Tierkrankheiten und Pflanzenkrankheiten.** Außerdem können Sie im Freien Spiel noch Ihren Start-Kontostand **4** sowie den Start-Parklevel **5** einstellen.

**Hinweis:** Nachdem Sie die Karte „eingestellt“ und einmal angespielt haben, werden sowohl die Einstellungen als auch der Spielfortschritt in dieser Karte gespeichert. Das erkennen Sie außer an den Veränderungen auf der Übersichtskarte **2** auch am steigenden Parklevel **6**. Nachträglich können keine Einstellungen mehr verändert werden (*graue Schaltflächen* **7**). Sie können allerdings auch Karten zurücksetzen. Klicken Sie dazu auf die Schaltfläche „Level zurücksetzen“ **8** rechts unter der Kartenliste. Auch im Freien Spiel gibt es einen Parklevel. Den aktuellen Parklevel von bereits gespielten Karten sehen Sie rechts neben dem Kartennamen. Minimaler Parklevel ist immer ein Stern.

Wenn Sie mit Ihrer Kartenwahl zufrieden sind, geht es mit „Starten“ **9** los! Falls Sie lieber ins Hauptmenü zurückkehren möchten, benutzen Sie die Schaltfläche „Zurück“ **10**.

#### 4.5 Fotoalbum

Hier (*Seite 6, Nr. 6*) finden Sie Ihr persönliches digitales **WILDLIFE PARK 3**-Fotoalbum. Alle Fotos, die Sie während des Spiels erstellen, werden hier gesammelt und angezeigt. Die Bilder reihen sich seitenweise aneinander und können durch einen Klick auf das jeweilige Bild auch groß angezeigt werden. In dieser Ansicht können Sie auch Bilder löschen, die Ihnen nicht gefallen.

#### 4.6 Einstellungen

Wenn Sie die Einstellungen für Grafik, Sound/Musik oder Steuerung verändern möchten, sind Sie hier (*Seite 6, Nr. 7*) genau richtig, um z. B. das Spiel mit einem einzigen Klick an die Leistung Ihres Computers anzupassen, ohne verschiedene Änderungen vornehmen zu müssen.

Falls Ihr Computer etwas älter ist und Sie das Gefühl haben, dass das Spiel nicht flüssig läuft (z. B. *durch Bildruckeln*), sollten Sie im Bereich Grafikqualität „Mittel“ auswählen. Sollten bei erneutem Spielen die Probleme weiterhin bestehen, wählen Sie „Niedrig“. Selbstverständlich sieht das Spiel mit „Höchste Qualitätseinstellung“ am besten aus.

Außerdem können Sie noch die Bildschirmauflösung für Ihren Monitor einstellen, die ebenfalls Auswirkungen auf die Geschwindigkeit der Darstellung hat. Wählen Sie bei älteren Rechnern auch hier eine niedrigere Auflösung (z. B. *1280x1024*).

Sobald Sie selbst Änderungen vorgenommen haben, springt die Einstellungsmöglichkeit „Grafikqualität“ auf „Benutzerdefiniert“ und wird speziell für Sie gespeichert gemerkt. Jetzt können Sie sich Ihre eigene Konfiguration zusammenstellen.

Über die drei Schaltflächen oben links (*Bildschirm, Lautsprecher, Maus*) gelangen Sie in die Untermenüs für Grafik-, Audio- und Bedienoberflächeneinstellungen und können dort eine Vielzahl an Änderungen vornehmen. Verwenden Sie dazu die horizontalen Schieberegler, die Pfeiltasten oder die roten bzw. grünen Kästchen (*grün bedeutet „aktiv“, rot bedeutet „inaktiv“*).

Wenn Sie auf „Abbrechen“ klicken, werden die veränderten Einstellungen nicht übernommen und Sie gelangen zurück ins Hauptmenü. Ein Klick auf „OK“ übernimmt die veränderten Einstellungen.

**ANMERKUNG:**  
Einige Änderungen werden erst wirksam,  
nachdem das Spiel neu gestartet wurde.



#### 4.6.1 Grafikeinstellungen

**Generell gilt:** Je mehr Grafikeinstellungen aktiviert sind, desto realistischer wirken einzelne Elemente des Spiels, was jedoch Ihrer Grafikkarte mehr Leistung abverlangt.

**Bildschirmauflösung:** Hier können Sie die Anzahl der Bildpunkte einstellen, mit der das Spiel auf dem Monitor angezeigt wird. Je mehr Bildpunkte, desto feiner die Darstellung.

**Texturenqualität:** Verändert die Darstellungsqualität von Objektoberflächen in der Spielwelt.

**Anisotropischer Filter:** Sorgt für eine schärfere Texturedarstellung bei schräg betrachteten Flächen (z. B. *Boden, Bergwände*). Ohne Filterung sind diese nach hinten stark verschwommen. Je höher die Einstellung dieses Filters, desto schärfer sind die Texturen auch in der Ferne.

**Antialiasing:** Eine spezielle Methode, um Objektränder weicher und realistischer darzustellen.

**Entfernungsdetails:** Je weiter der Schieberegler nach links bewegt wird, desto weniger Objektdetails werden angezeigt, wenn sich die Ansicht entfernt (z. B. *durch Zoomen*).

**Sichtweite:** Je weiter der Schieberegler nach links bewegt wird, desto eher werden Objekte ausgeblendet, wenn sich die Ansicht entfernt (z. B. *durch Zoomen*).

**Schatten:** Aktiviert bzw. deaktiviert die Darstellung von Schatten bei Tieren, Gebäuden usw.

**Gras:** Aktiviert bzw. deaktiviert die Darstellung von Grashalmen auf Bodentexturen.

**Volumetrisches Licht:** Aktiviert bzw. deaktiviert die Darstellung des Lichtstrahlen-Effekts.

**Tiefenunschärfe:** Aktiviert bzw. deaktiviert die Darstellung des Tiefenunschärfe-Effekts.

**Bloom Filter:** Aktiviert bzw. deaktiviert Überstrahleffekte.

**Normal mapping:** Aktiviert bzw. deaktiviert Normal Mapping.

**Wasserreflexionen:** Aktiviert bzw. deaktiviert die Darstellung von Reflexionen auf Wasseroberflächen.

**Fell:** Aktiviert bzw. deaktiviert die Darstellung von Fell bei Tieren.

**Felldetailstufe:** Legt den Darstellungsdetailgrad des Tierfells fest.

**Bodendetailstufe:** Legt den Darstellungsdetailgrad des Bodens fest.

#### 4.6.2 Audioeinstellungen

**Musiklautstärke:** Verändert die Lautstärke der Hintergrundmusik in Menüs und im Spiel.

**Geräuschlautstärke:** Verändert die Lautstärke der Umgebungsgereusche (z. B. *Tiere, Wettereffekte usw.*).

**Sprachlautstärke:** Verändert die Lautstärke der Sprachausgabe (z. B. *bei den Einführungsmissionen*).

#### 4.6.3 Bedienoberflächeneinstellungen

**Tooltipps:** Ermöglicht das Anzeigen von Textfeldern, sobald der Mauszeiger über eine Schaltfläche bewegt wird.



**Tooltipp Verzögerung:** Je weiter der Schieberegler nach rechts gestellt ist, desto langsamer erscheinen Textfelder, sobald der Mauszeiger über eine Schaltfläche oder ein Symbol bewegt wird.

**Animierter Menühintergrund:** Teilweise haben Menüs (z. B. das Hauptmenü) anstelle eines Bildes eine animierte Szene als Hintergrund, wenn diese Einstellung aktiv ist.

#### 4.7 Spiel beenden

Klicken Sie auf die Schaltfläche „Beenden“ (Seite 6, Nr. **8**), um **WILDLIFE PARK 3** zu beenden und wieder zum Desktop zurückzukehren.



## 5. Steuerung und Bedienoberfläche

Um die einzelnen Funktionen und Bereiche des Spiels besser kennenzulernen, klicken Sie auf die Schaltfläche „Freies Spiel“ im Hauptmenü und suchen Sie sich eine beliebige Karte aus, indem Sie eine Karte aus der Liste anklicken und anschließend die Schaltfläche „Starten“ wählen.

Willkommen in der Spielwelt von **WILDLIFE PARK 3**!

### 5.1 Steuerung

Ein paar Handgriffe mit der Maus oder der Tastatur reichen aus, um sich in der Spielwelt umzusehen und fortzubewegen.

Bewegen Sie den Mauszeiger an den Bildschirmrand bzw. in die Bildschirmecken, um die Ansicht in die entsprechende Richtung zu bewegen. Alternativ dazu können Sie auch die Pfeiltasten bzw. die Tasten W, A, S und D der Tastatur benutzen. Bewegen Sie den Mauszeiger z. B. an den linken Bildschirmrand, bewegt sich die Ansicht nach links. Probieren Sie es aus!

Sie können den Bildausschnitt auch verschieben, ohne den Mauszeiger an den Bildschirmrand oder in die Ecken zu bewegen. Halten Sie dazu einfach die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus leicht in eine beliebige Richtung.

Um die Ansicht zu drehen, halten Sie das Mausrad bzw. die mittlere Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus nach links oder rechts. Um einen genaueren Blick auf das Geschehen zu werfen, können Sie hinein- bzw. herauszoomen. Drehen Sie dazu einfach das Mausrad.

**WILDLIFE PARK 3** bietet Ihnen die Möglichkeit, Ihren Park direkt aus der Perspektive eines Besuchers zu erleben! Zoomen Sie hierfür mit dem Mausrad so weit wie möglich hinein, und die Ansicht wechselt in die sogenannte „Ego-Perspektive“. Um in der Ego-Perspektive vorwärts- bzw. rückwärtszugehen, bewegen Sie den Mauszeiger an den oberen bzw. unteren Bildschirmrand oder benutzen Sie die Tastatur (Pfeiltasten „Nach oben“ und „Nach unten“ bzw. die Tasten W und S). Um sich zu drehen, bewegen Sie den Mauszeiger an den rechten bzw. linken Bildschirmrand oder benutzen Sie die entsprechenden Tasten auf der Tastatur (Pfeiltasten „Nach rechts“ und „Nach links“ bzw. die Tasten Q und E).

Wenn Sie ein Objekt auf die Karte setzen möchten (z. B. Gebäude oder Dekorationsobjekte), halten Sie die linke Maustaste gedrückt und bewegen Sie die Maus nach oben oder unten, um das Objekt zu drehen, bevor es auf die Karte gesetzt wird. Wenn Sie die Maustaste anschließend loslassen, wird die Ausrichtung des Objekts beibehalten und Sie können es mit einem weiteren Mausklick auf die vorgesehene Stelle setzen.

## HINWEIS:

Alle möglichen Tastaturbefehle finden Sie unter „6. Hotkeys“

## 5.2 Bedienoberfläche

Ein kleiner Tipp vorab: Mit der Tabulatortaste können Sie die gesamte Bedienoberfläche von **WILDLIFE PARK 3** ein- und ausblenden. So können Sie zwischendurch auch mal die freie Sicht auf Ihren Park genießen. Auf Fotos, die Sie von Ihrem Park machen, wird die Bedienoberfläche automatisch ausgeblendet.

Schauen wir uns erst einmal die allgemeinen Schaltflächen am oberen Bildschirmrand an:

### 5.2.1 Tiershop, Bewerber und Bauoptionen und Kredits



**1** Links oben finden Sie als Erstes die wichtige Schaltfläche für den „Tierhandel“. Durch einen Klick auf diese Schaltfläche öffnet sich das Tierhandelsmenü, in welchem Sie durch Doppelklick unterschiedliche Tiere kaufen können und Information zu diesen Tieren finden.

**2** Durch einen Klick auf die zweite Schaltfläche öffnet sich das Menü „Bewerber“. Hier finden Sie je nach Parklevel unterschiedliche Bewerber für die verschiedenen Arbeiten in Ihrem Park. Es gibt Gärtner, Müllmänner, Tierpfleger und Mediziner mit verschiedenen Ausbildungen und Gehaltsvorstellungen.

**3** Dann folgt die Schaltfläche für „Boden- und Geländewerkzeuge“. Hier finden Sie Werkzeuge, mit denen Sie den Boden (z. B. zum Erhöhen oder Vertiefen) und den Bodenbelag (z. B. Gras, Erde, Schlamm)



bearbeiten können. Außerdem gibt es hier den „Bulldozer“, mit dem man überflüssige Objekte auf den Karten löschen kann.

**4** Weiter geht's mit der Schaltfläche „Bepflanzung“. Sie können sich bestimmt denken, was Sie hier finden: Pflanzen in verschiedenen Varianten (*klicken Sie dazu auf das kleine grüne Zahnrad an der jeweiligen Pflanzenschaltfläche*) und Preislagen mit unterschiedlicher Attraktivität.

**5** Jetzt kommen wir zum Bereich „Gehege Einrichtung“. Hier finden Sie alles Notwendige, um die Tiere im Park glücklich zu machen: Klimageräte, Futter, Spielvorrichtungen, Unterstände und auch Zäune, um Mensch und Tiere voneinander zu trennen und voreinander zu schützen.

**6** Über die nächste Schaltfläche „Besucher Einrichtungen“ findet man alles Wichtige, um Besucher mit unterschiedlichen Ansprüchen zufriedenzustellen: geschlossene Tierhäuser wie Aquarien oder Volieren, Bahn- und Flugsysteme sowie Verschiedenes im Bereich Essen, Trinken, Erholung und Sauberkeit.

**7** Die letzten, aber besonders wichtigen Bauoptionen werden über die Schaltfläche „Dekoration“ aufgerufen. Hier finden Sie viele schöne Dinge, um Ihren Park zu gestalten.

**8** Die Schaltfläche „Gewinne und Verluste“ bringt Sie zu den Statistiken, mit denen Sie die Wirtschaftlichkeit Ihres Parks überprüfen und steuern können. Daneben **9** wird Ihnen Ihr daraus resultierender Kontostand angezeigt.



**TIPP:** Sie können beim Bauen zwischen rasterfreiem und rasterbasiertem Bauen wählen. Suchen und wählen Sie dazu diese Schaltfläche in den Bauoptionen!

Rechts daneben sehen wir das Menü für:

## 5.2.2 Parklevel, Übersichtslisten und Errungenschaften



**1** Über die Schaltfläche „Gästebuch“ öffnen Sie das Gästebuch, in dem die Besucher ihre Parkwertung hinterlassen.

**2** Zeigt Ihnen Ihren aktuellen Parklevel. Der kleine Balken darunter gibt an, wie nahe Sie am nächsten Stern sind.

**3** Schaltfläche „Aufträge“: Hier finden Sie eine Liste der aktuell anstehenden Aufträge und den jeweiligen Fortschritt des Auftrags.

**4** Über die Schaltfläche „Einrichtungen“ öffnen Sie eine Übersichtsliste Ihrer bereits gekauften und gebauten Einrichtungen im Park. Sie können die einzelnen Einrichtungen auch filtern und sortieren. Wichtig ist hierbei, die Gewinne und die Attraktivität im Auge zu behalten. Klicken Sie auf einen Eintrag, um direkt zur entsprechenden Einrichtung zu gelangen. Über die Einrichtungsliste können Sie einzelne „ausgewählte“ Einrichtungen öffnen, schließen und verkaufen.

**5** Über die Schaltfläche „Tiere“ öffnen Sie eine Übersichtsliste Ihrer erworbenen Tiere, die in Ihrem Park leben. Sie können die einzelnen Tiereinträge filtern und sortieren. Sie sollten auf jeden Fall auf die Zufriedenheit der Tiere und die Attraktivität achten. Durch einen Klick auf einen Eintrag gelangen Sie direkt zum entsprechenden Tier.

Der **rote** bzw. **grüne** Balken zeigt Ihnen die Gesamt-Zufriedenheit der Tiere an. Der Wert darunter ist die Zufriedenheit in Prozent. Über die Tierliste können Sie einzelne „ausgewählte“ Tiere oder alle Tiere dieser Art verkaufen und ihnen Namen geben.

**6** Schaltfläche „Besucher“: Hier gelangen Sie zu einer Übersichtsliste der derzeit im Park befindlichen Besucher. Die einzelnen Besuchereinträge können Sie filtern und sortieren. Dabei sollten Sie die Zufriedenheit und den Anspruchslevel der Besucher im Auge behalten. Durch einen Klick auf einen Eintrag kommen Sie direkt zum entsprechenden Besucher.

Der **rote** bzw. **grüne** Balken zeigt Ihnen die Gesamt-Zufriedenheit der Besucher an. Der Wert darunter ist die Zufriedenheit in Prozent. Über die Besucherliste können Sie einzelne „ausgewählte“ Besucher auch nach Hause schicken.

**7** Über die Schaltfläche „Pflanzen“ öffnen Sie eine Übersichtsliste aller Pflanzen im Park (ohne die Pflanzen im Außenbereich). Sie können die einzelnen Pflanzeneinträge filtern und sortieren. Behalten Sie die Zufriedenheit und die Attraktivität der Pflanzen im Auge. Durch einen Klick auf einen Eintrag gelangen Sie direkt zur entsprechenden Pflanze.

Der **rote** bzw. **grüne** Balken zeigt Ihnen die Gesamt-Zufriedenheit Ihrer Pflanzen an. Der Wert darunter ist die Zufriedenheit in Prozent. Über die Pflanzenliste können Sie einzelne „ausgewählte“ Pflanzen oder alle Pflanzen dieser Art verkaufen.

**8** Die Schaltfläche „Mitarbeiter“ öffnet eine Übersichtsliste aller Mitarbeiter im Park. Die einzelnen Mitarbeitereinträge können Sie filtern und sortieren. Behalten Sie die Auslastung der Mitarbeiter im Auge. Durch einen Klick auf einen Eintrag gelangen Sie direkt zum entsprechenden Mitarbeiter. Über die Mitarbeiterliste können

Sie einzelne „ausgewählte“ Mitarbeiter oder alle Mitarbeiter dieses Berufs verkaufen.

**9** Über die Schaltfläche „Errungenschaften“ finden Sie die während des Spiels verdienten und gewonnenen Errungenschaften, welche Sie in Ihrem Heimatpark oder im Freien Spiel verwenden können.

Jetzt kommen wir zu den Bedienelementen am unteren Bildschirmrand:

### 5.2.3 Übersichtskarte und allgemeine Schaltflächen

Werfen wir zunächst einen Blick auf die einzelnen Schaltflächen des Übersichtskartenmenüs links unten auf dem Bildschirm:



Die kleine Landkarte (= *Minimap* **1**) zeigt Ihnen einen Überblick über die Landschaft.

Kleine Dreiecke **2** geben an, wo Ihre Tiere sind. Das „Linien“-Dreieck **3** zeigt Ihnen die aktuelle Kamerasicht. Besonders praktisch: Durch einen Klick auf eine beliebige Stelle dieser „Minimap“ springt die Hauptansicht direkt an diese Stelle!



Die blauen und violetten Schaltflächen unter der Karte **4** mit den Drehpfeilen sowie Plus und Minus dienen zur Navigation, die Sie ja bereits mit Maus und Tasten kennengelernt haben. Mit den grünen Schaltflächen **5** können Sie die Spielgeschwindigkeit einstellen oder auch das Spiel pausieren.

Auf den zwei blauen Feldern **6** sehen Sie die aktuelle Wetterlage bzw. die zurzeit herrschende Temperatur.

Die Schaltfläche mit dem Kamerasymbol **7** dient zum Fotografieren. Die gemachten Fotos finden Sie im Fotoalbum.

Rechts oben **8** bekommen Sie den aktuellen Spielmonat und das Spieljahr angezeigt. Die beiden Schaltflächen mit den Pfeilen darunter **9** dienen dazu, Aktionen (z. B. *Baumaßnahmen*) rückgängig zu machen oder rückgängig gemachte Aktionen wiederherzustellen.

Über die Schaltfläche mit dem Monitorsymbol **10** rufen Sie ein Menü auf, in dem Sie die laufende Partie neu starten, ins Hauptmenü zurückkehren oder das Spiel direkt beenden können. Wollen Sie all dies nicht, klicken Sie auf die Schaltfläche „Weiterspielen“.

Die größere Schaltfläche rechts unten mit dem durchgestrichenen Symbol **11** dient dazu, die Spielhinweisbilder über Objekten zu verbergen bzw. anzuzeigen. Diese Hinweisbilder erscheinen unter anderem, wenn es Besuchern, Tieren oder Pflanzen nicht gut geht.

## 5.2.4 Nachrichtenfenster

Im Nachrichtenfenster wird Ihnen die jeweils aktuellste Nachricht angezeigt. Durch Öffnen der Nachrichtenliste über die Schaltfläche

„Alle Nachrichten anzeigen“ rechts unten am Menü erhalten Sie eine Übersicht aller bisher eingegangenen Nachrichten. Sie können dabei einzelne „ausgewählte“ oder aber die ganze Liste mit allen Nachrichten löschen.

## 5.2.5 Objektinformation und -bedienfeld bei Anwahl

Alle Objekte in Ihrem Park können durch Mausklick ausgewählt werden (*selbst der Boden!*). Dabei erscheinen je nach Typ des Objekts (z. B. *Tier, Pflanze, Besucher, Einrichtung, Dekoration etc.*) zwei unterschiedliche Menüs:

### 5.2.5.1 Objektbedienfeld (Tier)



Das Symbol über dem Tier **1** zeigt Ihnen auf einen Blick, was dem Tier zurzeit am meisten fehlt (in diesem Fall Bewegung) und ob es dem Tier gut geht oder nicht. Überall dort, wo Sie in Ihrem Park über einem Tier solche Zeichen sehen, stimmt etwas nicht.

Der Balken **2** gibt die Zufriedenheit des Tiers an. Dabei entspricht ein voller, grüner Balken vollkommener Zufriedenheit, während ein fast leerer, roter

Balken bedeutet, dass das Tier unter den schlechten Bedingungen leidet und sogar sterben könnte! Sorgen Sie daher stets dafür, dass es Ihren Tieren gut geht und keine randalierenden Tierschützer auf den Plan gerufen werden.

Die gelben Sterne **3** zeigen die maximale Attraktivität des ausgewählten Tiers an. Je mehr gelb gefüllte Sterne, desto interessanter ist dieses Tier für die Besucher und desto höher ist sein aktueller Verkaufspreis (falls Sie es wirklich übers Herz bringen, sich von Ihrem Tier zu trennen).

Mit einem Klick auf die Schaltfläche „Verkaufen“ **4** wird das Tier verkauft und der Betrag Ihrem Konto gutgeschrieben. Mit der Schaltfläche „Aufnehmen“ **5** können Sie ein Tier an eine andere Position der Karte setzen.

**Tipp:** Sollte ein Tier feststecken, weil Sie es vielleicht mit zu vielen Gegenständen oder durch Bodenarbeiten eingebaut haben, können Sie das Tier einfach nehmen und dahin setzen, wo es sich wieder frei bewegen kann und zufriedener ist.

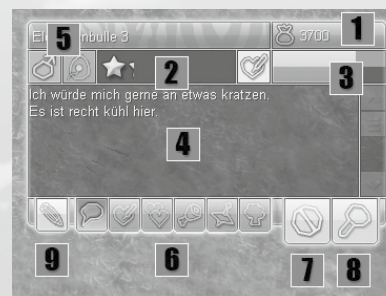
Wenn Sie auf die Schaltfläche „Verfolgen“ **6** klicken, wird das markierte Tier auf dem Bildschirm zentriert und die Ansicht bleibt auf dieses Tier fixiert, bis Sie eine andere Aktion ausführen.

Um ungewollten Nachwuchs bei Tieren zu verhindern, z. B. um weitere Unterhaltskosten einzusparen, können Sie die Tiere auch „Sterilisieren“ **7**.

Wenn Sie dieses Bedienfeld gerne an einer anderen Stelle des Bildschirms haben möchten, können Sie es auch verschieben. Klicken Sie dazu auf **8**, halten Sie die Maustaste gedrückt und schieben Sie es an eine beliebige Stelle auf dem Bildschirm.

**TIPP:** Die Bedienfelder für alle anderen Objekte funktionieren ähnlich und bieten Ihnen teilweise gleiche oder gar zusätzliche Funktionen. So können Sie teilweise über dieses Menü Upgrades und Waren einstellen oder aber auch das Objekt grafisch anpassen. Probieren Sie es einfach aus und klicken Sie auf verschiedene Objekte!

## 5.2.5.2 Informationsfenster (Tier)



Rechts unten am Bildschirm erscheinen je nach ausgewähltem Objekt wichtige Informationen zum Objekt. Sehen wir uns am Beispiel „Tierinformation“ mal die wichtigsten genauer an:

**1** zeigt Ihnen den aktuellen Verkaufspreis des Tiers an. **2** Hier sehen Sie die aktuelle Attraktivität Ihres Tiers. **3** ist der aus dem Tier-Bedienfeld bekannte Zufriedenheitsbalken. Der Informationsbereich **4** kann unterschiedliche Gestalt annehmen. Hier z. B. sehen Sie eine Liste von Meldungen. Was diesem speziellen Tier am dringendsten fehlt, steht dabei oben. Wenn die Liste leer ist, ist bei diesem Objekt (*hier dem Tier*) alles in Ordnung.

Die Symbole **5** zeigen beispielsweise, ob das Tier bereits geschlechtsreif oder sterilisiert ist, und natürlich, ob das Tier weiblich oder männlich ist. Bei Pflanzen finden Sie hier unter anderem Informationen, ob die Pflanze blüht oder Früchte tragen kann. Wenn Sie nicht gleich erkennen, was ein Symbol bedeutet, sollten



Sie mit der Maus über die Symbole fahren. Eine genaue Beschreibung wird Ihnen als Tooltip angezeigt.

Mit den Schaltflächen **6** am unteren Rand des Menüs erhalten Sie noch genauere Informationen über die Zufriedenheit und den Zustand des Tiers in den einzelnen Bereichen. Hier ist gerade die Schaltfläche „Gedanken“ ausgewählt. Wie bereits beschrieben, erfahren Sie hier, was dem Tier gefällt und was nicht. Mit diesen Informationen können Sie das Spiel beherrschen und die Tiere (*oder andere Objekte*) zufriedenstellen.

Wenn Sie aber alles etwas genauer wissen möchten, sollten Sie auch die weiteren Schaltflächen nutzen. Hier beim Tier sind das:

**Status:** Hier finden Sie Informationen zu Alter, Energie und Krankheiten.

**Verhalten:** Dahinter verbergen sich Details zu den Ansprüchen an Herdengröße und Paarung.

**Ernährung:** Hier werden für das jeweilige Tier notwendige Futterarten angezeigt, z. B. Wasser, Gräser, Blätter, Früchte etc.

**Bewegung und Hygiene:** Hier finden Sie Informationen über die Zufriedenheit bezüglich unterschiedlicher Bewegungs- und Hygieneansprüche wie z. B. Kratzen und Suhlen etc.

**Umgebung:** Hier bewertet das Tier seine Umgebung nach verschiedenen Ansprüchen, wie z. B. Sauberkeit, Bodenstärke, Temperatur und Bepflanzung.

Mit **7** schließen Sie das Fenster, und über die Schaltfläche „Details“ **8** finden Sie genaue Details zu den täglichen Bedürfnissen des Tiers.

**TIPP:** Die Informationsfelder für alle anderen Objekte funktionieren ähnlich und bieten Ihnen teilweise gleiche oder gar zusätzliche Funktionen. So können Sie teilweise über dieses Menü Upgrades und Waren einstellen oder aber auch das Objekt grafisch anpassen. Probieren Sie es einfach aus, klicken Sie auf verschiedene Objekte und studieren Sie das Informationsfenster!



## 6. Credits

### Entwicklung

B-Alive GmbH  
www.b-alive.de

### Game Design

Matthias Koranda  
Arndt Schlichtig  
Benjamin Erbert

### Art Direction

Arndt Schlichtig

### Technische Leitung

Matthias Koranda

### Programmierung

Matthias Koranda  
Marcel Dunkelberg  
Andreas Pfeifer  
Axel Stumpp  
Andrew Kerkel  
Tobias Sturn  
Martin Schmid  
Jochen Heckl

### Grafik

Sebastian Seubelt  
Florian Becker  
Kai Sprengart

Arndt Schlichtig  
Thorsten Brockmann (*creature factory*)  
Jörg Reuß (*creature factory*)  
Christian Oesch  
Michael Schmidt

### Level Design

Matthias Koranda  
Benjamin Erbert  
Daniel Hettinger

### Publishing

bitComposer Games GmbH  
Worldwide Publishing

### Managing Director

Wolfgang Duhr & Oliver Neupert

### Head of Product Management

Stephan Barnickel

### Head of Development

Elmar Grunenberg

### Product Management

Lukasz Szczepanczyk

### Public Relations

Nadine Knobloch

### Sales

Veronika Tomasevic-Sanz

bitComposer Games GmbH

© 2010/2011

www.bitComposer.com

### Distribution

Deep Silver, a division of Koch  
Media GmbH, Gewerbegebiet 1,  
6604 Höfen, Austria

### Head of Marketing GSA

Mario Gerhold

### Marketing Manager GSA

Sabrina Breuss

### PR Manager GSA

Andrea Stepper

### Assistent Producing

Steffen Rühl (*ruehl::gameconsult*)

### Besonderen Dank an:

Natalie, Christopher und  
Patrick Koranda sowie  
Susanne, Florian, Daniel und  
Niklas Schlichtig

### Middleware-Lizenzen



Agent Movement powered by  
Pathengine™



POWERED BY  
Gamebryo

© Portions of this software  
© 2010 Emergent Game Technologies,  
Inc. Used under license.



## 7. Lizenzbedingungen/Haftungsbeschränkungen

Dieses Produkt, einschließlich der Verpackung, Handbücher u. ä. ist sowohl urheber- als auch markenrechtlich geschützt. Es darf nur durch den autorisierten Handel verkauft, vermietet und ausschließlich privat genutzt werden.

Bevor Sie die Software verwenden, lesen Sie bitte die unten stehenden Regelungen aufmerksam durch. Durch die Installation oder Verwendung der Software erklären Sie sich mit der Geltung der Regelungen einverstanden.

### Gewährleistung

Da Software naturgemäß komplex ist und nicht immer fehlerfrei sein kann, garantiert BitComposer Games nicht, dass der Inhalt dieses Produkts Ihren Erwartungen entspricht und dass die Software unter allen Bedingungen fehlerfrei läuft. BitComposer Games übernimmt auch keine Garantie für spezifische Funktionen und Ergebnisse der Software, soweit dies über den aktuellen Mindeststandard der Softwaretechnologie zum Zeitpunkt der Programmerstellung hinausgeht. Gleiches gilt für die Richtigkeit oder Vollständigkeit der beigefügten Dokumentation.

Sollte das Produkt bei Ablieferung defekt sein, sodass ein bestimmungsgemäßer Gebrauch trotz sachgemäßer Bedienung nicht möglich ist, so wird BitComposer Games Ihnen innerhalb von zwei Jahren ab dem Kaufdatum nach eigener Wahl Ersatz liefern oder den Kaufpreis erstatten. Dies gilt nur für Produkte, die Sie direkt bei BitComposer Games bezogen haben. Voraussetzung ist, dass Sie die gekaufte Ware mit Kaufbeleg und Angabe des Fehlers und der unter „Technische Information“ genannten Informationen an folgende Adresse senden:

BitComposer Games GmbH  
Kundendienst  
Mergenthalerallee 79-81  
65760 Eschborn

Darüber hinaus übernimmt BitComposer Games keine Haftung für mittelbare oder unmittelbare Schäden, die durch die Benutzung des Produkts entstehen, soweit diese Schäden nicht auf Vorsatz oder grober Fahrlässigkeit beruhen oder eine Haftung gesetzlich zwingend vorgeschrieben ist. Die Haftung ist in jedem Fall der Höhe nach auf den Preis des Produkts begrenzt. BitComposer Games haftet in keinem Fall für unvorhersehbare oder untypische Schäden. Ansprüche gegen den Händler, bei dem Sie das Produkt erworben haben, bleiben unberührt.

BitComposer Games übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch unsachgemäße Behandlung, insbesondere auch Nichtbeachtung der Betriebsanleitung, fehlerhafte Inbetriebnahme, fehlerhafte Behandlung oder nicht geeignetes Zubehör entstehen, sofern die Schäden nicht von BitComposer Games zu verantworten sind.

### Nutzungsrecht

Durch den Erwerb der Software wird dem Benutzer das nicht-exklusive persönliche Recht eingeräumt, die Software auf einem einzigen Computer zu installieren und zu nutzen. Jede andere Nutzung ohne vorherige Zustimmung des Urheberrechtsinhabers ist untersagt.

Die Erstellung von Sicherungskopien der gesamten Software oder Teilen davon, auch zum rein privaten Gebrauch, ist nicht gestattet.

Falls dieses Produkt fehlerhaft werden sollte, räumt BitComposer Games Ihnen ein zweijähriges Umtauschrecht ein. Dies gilt unabhängig von den Gewährleistungsregeln. Der Originalkaufbeleg sowie die fehlerhafte DVD-ROM sind beizufügen, die Versandkosten werden von BitComposer Games erstattet.

Der Umtausch ist ausgeschlossen, wenn der Fehler der DVD-ROM auf unsachgemäße Behandlung zurückzuführen ist. Über den Umtausch hinausgehende Ansprüche sind ausdrücklich ausgeschlossen.

Die Dekompilierung oder andere Veränderung der Software ist ausdrücklich untersagt.

Wer Software unzulässigerweise vervielfältigt, verbreitet oder öffentlich wiedergibt oder hierzu Beihilfe leistet, macht sich strafbar.

Die unzulässige Vervielfältigung der Software kann mit Freiheitsstrafe von bis zu fünf Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Unzulässig kopierte DVD-ROMs können von der Staatsanwaltschaft eingezogen und vernichtet werden.

BitComposer Games behält sich ausdrücklich zivilrechtliche Schadensersatzansprüche vor.

Für den Fall, dass eine Bestimmung dieses Vertrages ganz oder teilweise unwirksam ist oder wird, bleibt die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hiervon unberührt.

## 8. Softwarepiraterie

Jegliche unerlaubte Vervielfältigung dieses Produkts oder der eingetragenen Warenzeichen, ob komplett oder teilweise, ist strafbar. Das Erstellen von RAUBKOPIEN schädigt die Verbraucher, Entwickler, Publisher und zugelassenen Vertriebs Händler dieses Produkts.

Wenn Sie glauben, dass es sich bei diesem Produkt um eine illegale Kopie handelt, oder wenn Sie im Besitz von Informationen über Raubkopien sind, wenden Sie sich bitte an unseren Verbraucherdienst.



## 9. Technische Information/Hotline

Sollten bei der Installation dieses Produkts Probleme auftreten, besuchen Sie bitte zuerst den Servicebereich auf <http://support.kochmedia.com>. Eventuell ist das Problem bereits bekannt, und eine Lösung wird bereitgestellt. Wenn das nicht der Fall ist, kontaktieren Sie bitte unseren **Kundendienst**.

### Schicken Sie Ihr Schreiben an:

BitComposer Games GmbH  
Kundendienst  
Mergenthalerallee 79-81  
65760 Eschborn

### Oder senden Sie eine E-Mail an:

[info@bit-composer.com](mailto:info@bit-composer.com)

Bitte legen Sie Ihrem Schreiben eine Liste mit der verwendeten Hardware bei, inklusive Marke und Modell Ihrer Sound- und Grafikkarten. Bitte fügen Sie, wenn möglich, auch Kopien bzw. einen Ausdruck/eine Datei der DXDIAG-Operation (Start --> Ausführen --> dxdiag) sowie bei älteren Systemen die Dateien AUTOEXEC.BAT, CONFIG.SYS und SYSTEM.INI hinzu. Führen Sie neben Ihrer Adresse auch Ihre Telefonnummer und die Tageszeit an, zu der wir Sie am besten erreichen können.



**Wildlife Park 2**  
**Farm World**

**Abenteuer auf dem Bauernhof!**

Errichte deinen Hof, kümmere dich um Kühe, Schafe oder Hühner und züchte ganz neue Tiere!

Sorge für genügend Futter: Deine Obst- und Gemüsegärten sollten immer bestens gepflegt sein.

Stelle Farmarbeiter und Erntehelfer an, die dich nach besten Kräften unterstützen.

**Die neue Version der preisgekrönten Wildlife Park-Reihe – jetzt im Handel!**

PC DVD  
B:ALIVE  
DEEP SILVER  
0  
<http://wildlifepark2.deepsilver.de>  
© 2011 Deep Silver, a Division of Koch Media GmbH. COOP Video, Berlin. © 2011 B:ALIVE. Alle Rechte vorbehalten.



## Hotkeys (Tastenkürzel)

Rechte Maustaste	Auswahl des Objekts aufheben / Objekt- kauf abbrechen
Mausrad	Hinein-/herauszoomen
Mittlere Maustaste	Ansicht drehen
Doppelklick	Objekt bauen / Tier kaufen / Personal einstellen ( <i>Baumenüs</i> )
Pause	Spiel pausieren
ESC	Menü öffnen
Tab	Schaltflächen (Bedienoberfläche) und Infoleiste ein-/ausblenden
+ (Ziffernblock)	Bau- oder Werkzeugradius vergrößern ( <i>Böden, Geländebearbeitung, Bulldozer etc.</i> )
- (Ziffernblock)	Bau- oder Werkzeugradius verkleinern ( <i>Böden, Geländebearbeitung, Bulldozer etc.</i> )
STRG + Z	Aktion(en) rückgängig machen
STRG + Y	Rückgängig gemachte Aktion(en) wiederherstellen
Pfeiltasten	Ansicht scrollen ( <i>Vogelperspektive</i> )
W, A, S, D	Ansicht scrollen ( <i>Vogelperspektive</i> )
Bild oben	Ansicht nach Norden ausrichten
Bild unten	Ansicht nach Süden ausrichten
Pfeiltaste oben / W	Vorwärtsgehen ( <i>Ego-Perspektive</i> )
Pfeiltaste unten / S	Rückwärtsgehen ( <i>Ego-Perspektive</i> )
Pfeiltaste links	Nach links drehen ( <i>Ego-Perspektive</i> )
Pfeiltaste rechts	Nach rechts drehen ( <i>Ego-Perspektive</i> )
A, D	Nach links/rechts gehen ( <i>Ego-Perspektive</i> )