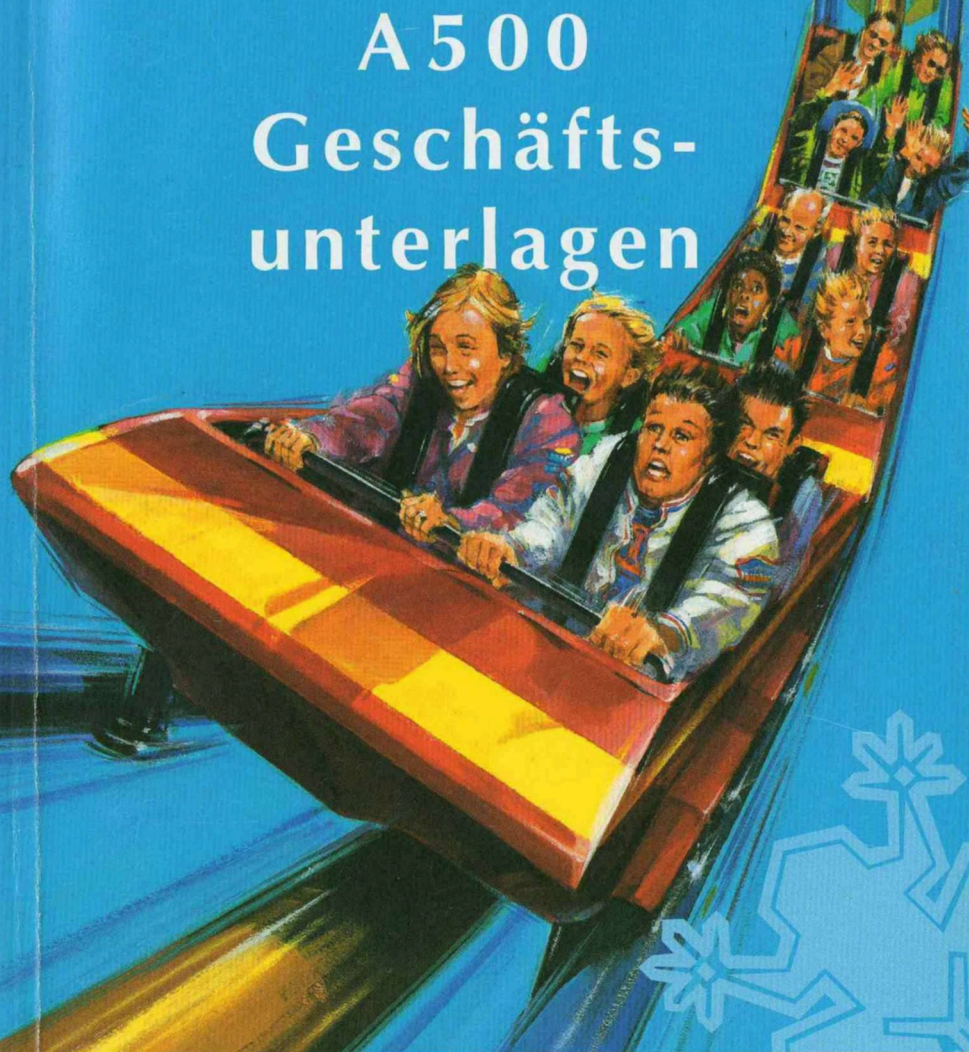


# theme P A R K <sup>TM</sup>

## A500 Geschäfts- unterlagen



DESIGNER SERIES <sup>TM</sup>



BULLFROG <sup>TM</sup>

# Epilepsie-Warnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Spiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

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

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

## Vorsichtsmaßnahmen während der Benutzung

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

# Inhalt

<b>Kapitel 1: Theme Park laden</b> .....	5
Sicherheitskopie von Ihren "Theme Park"-Disks erstellen .....	5
Theme Park von Disketten spielen .....	6
Theme Park auf Ihrer Festplatte installieren .....	6
Theme Park von der Festplatte spielen .....	7
Benutzer vom Workbench 1.3 .....	7
Workbench 2.0 oder höher .....	7
<b>Kapitel 2: Willkommen bei Theme Park</b> .....	8
Das Ziel des Spiels .....	8
Das Hauptmenü .....	9
<b>Kapitel 3: Einen neuen Park entwerfen</b> .....	10
Spieler-Date .....	10
Wo in aller Welt ... .....	12
Standort-Bildschirm .....	13
Parkbildschirm .....	14
Tutorial .....	15
<b>Kapitel 4: Im Park</b> .....	16
Die Icon-Leiste benutzen .....	16
Wegebau .....	16
Warteschlangen-Geländer aufstellen .....	18
Attraktionen auswählen .....	19
Geschäfte kaufen .....	21
Einrichtungen im Park .....	22
Sauberkeitstraining .....	23
Personal anheuern .....	24
Übersichtskarte .....	25
Info-Modus .....	25
Parkstatus-Icon .....	26
Finanzen überprüfen .....	26
Abstimmung-Icons .....	27

Benutzerdefinierte Attraktionen .....	29
Das Geschäft ist geöffnet .....	32
<b>Kapitel 5: Leute im Park</b> .....	33
Personal .....	33
Personalkontrolle-Icons .....	34
Kunden .....	35
<b>Kapitel 6: Kauf-Bildschirme</b> .....	37
Attraktionen-Kauf .....	37
Kauf-Bildschirm-Icons .....	38
Laden-Kauf .....	38
Personal-Einstellung .....	40
Features-Kauf .....	40
Informations-Bildschirme .....	41
Attraktionen-Informations-Bildschirm: .....	41
Laden-Informations-Bildschirm .....	42
Personal-Informations-Bildschirm .....	43
Besucher-Informations-Bildschirm .....	44
Wertungs-Bildschirme .....	45
Attraktionen-Wertung .....	45
Personalbewertung .....	46
Laden-Wertung .....	46
<b>Kapitel 7: Die Menü-Leiste benutzen</b> .....	47
Das Park-Menü .....	47
Das Optionen-Menü .....	48
Das Anzeige-Menü .....	49
<b>Kapitel 8: Ihren Park entwickeln</b> .....	51
Parkstatus-Bildschirm .....	51
Den Parkstatus-Bildschirm benutzen .....	51
Waren-Bildschirm .....	54
Die Entwicklungsabteilung .....	55
Geld für die Entwicklung .....	56
Entwicklungsteams .....	56

Verhandlungs-Bildschirm .....	57
Personal-Verhandlungen .....	57
Waren-Verhandlungen .....	59
<b>Kapitel 9: Der finanzielle Bereich</b> .....	60
Bank-Auswahl-Bildschirm .....	60
<b>Kapitel 10: Jahresabschluß-Liste</b> .....	62
Rote Farbe: Gefahr! .....	62
Wertungs-Tabelle .....	63
Jahresabschluß-Detail-Liste .....	64
Auktionen .....	65
Pleite .....	65
Über Bullfrog .....	66
Credits .....	67
Probleme mit dem Spiel? .....	68
LESEN SIE DIES, bevor Sie zum Telefon greifen! .....	68
Technische Unterstützung .....	68
HINWEIS .....	69
Beschränkte Garantie .....	70
Ersatz von Speichermedien .....	71
Ersatz von Datenträgern .....	72

# Kapitel 1: Theme Park laden

Da auf dieser Welt nichts perfekt ist, können wir leider auch nicht garantieren, daß Ihre original "Theme Park"-Disketten bis ans Ende aller Zeiten durchhalten. Wir empfehlen deshalb dringend, von den Disketten eine Sicherungskopie anzufertigen und mit dieser zu spielen. Falls Sie dann jemals Probleme mit diesen Kopien bekommen, machen Sie sich einen neuen Satz von Ihrem Original – so einfach ist das!

## Sicherheitskopie von Ihren "Theme Park"-Disks erstellen

1. Schalten Sie Ihren Amiga AN.
2. Legen Sie die Workbench-Diskette in Laufwerk DF0:.
3. **Wenn Sie nur ein einziges Laufwerk haben:** Entfernen Sie die Workbench-Diskette und legen Sie die "Theme Park"-Disk 1 in Laufwerk DF0:.

**Wenn Sie zwei Laufwerke haben:** Legen Sie Disk 1 einfach in das andere Laufwerk.

4. Das "TP 1"-Icon erscheint auf dem Workbench-Bildschirm. Bewegen Sie den Mauszeiger auf dieses Icon und heben Sie es mit einem einzelnen Linksklick hervor.
5. Öffnen Sie das Workbench-Menü in der Menü-Leiste. Ziehen Sie den Balken hinunter auf **Duplicate** (Kopieren) und lassen Sie die Taste los.

**Hinweis:** Falls Sie Workbench 2.0 oder höher benutzen, öffnen Sie das **Icons**-Menü. Ziehen Sie den Balken auf **Copy** (Kopieren) und lassen Sie die Taste los.

6. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Ihrem System entsprechend müssen Sie möglicherweise von hin und wieder die Disketten wechseln.
7. Wenn Sie die Diskette kopiert haben, heben Sie deren Icon mit einem **Linksklick** hervor. Im Workbench-Menü wählen Sie nun **Rename** (Umbenennen) an. Als nächstes verändern Sie den Disketten-Namen, indem Sie "Copy\_of\_" (alle 8 Zeichen) entfernen, so daß die Diskette jetzt "TP 1" heißt. Drücken Sie **Return**.

**Hinweis:** Falls Sie Workbench 2.0 oder höher benutzen, befindet sich die **Rename**-Option im **Icons**-Menü.

8. Wiederholen Sie die Schritte 4 - 7 mit dem Rest der "Theme Park"-Disketten.
9. **Deponieren Sie Ihre original "Theme Park"-Disketten an einem sicheren Ort. Spielen Sie nur mit den Kopien des Originals. Vergewissern Sie sich, daß bei diesen Disketten der Schreibschutz eingeschaltet ist, indem der schwarze Schieber sich in der oberen Position befindet (Sie können durch das Loch sehen), damit niemand aus Versehen die Disketten löschen kann.**

## Theme Park von Disketten spielen

**Hinweis:** Bevor Sie das Spiel von Diskette laden, formatieren Sie mit den entsprechenden Workbench-Befehlen eine leere Diskette, um darauf Spielstände speichern zu können. Weitere Information, wie man Disketten formatiert, finden Sie in Ihrem Amiga Workbench-Handbuch.

1. Legen Sie **Theme Park** Disk 1 in Laufwerk DF0:
2. Schalten Sie Ihren Amiga AN, und Theme Park bootet selbständig.

**Hinweis:** Theme Park unterstützt zusätzliche Laufwerke. Sollten Sie Probleme mit zu wenig Speicher haben, gehen Sie folgendermaßen vor: Schalten Sie Ihren Amiga AUS, entfernen Sie alle Zusatzgeräte und speicherresidente Programme wie Viren-Checker, und booten Sie neu.

3. Wenig später erscheint das Hauptmenü von Theme Park.

## Theme Park auf Ihrer Festplatte installieren

Es gibt zwei Möglichkeiten, die Installation zu beginnen.

Entweder

1. a. Legen Sie Theme Park Disk 2 in Laufwerk DF0:  
b. Setzen Sie den Amiga zurück.

Das Installationsprogramm beginnt automatisch.

Oder

- a. Entfernen Sie alle Disketten aus Ihrem Amiga.
  - b. Schalten Sie den Amiga AN.
  - c. Wenn der Workbench-Bildschirm erscheint, legen Sie Theme Park Disk 2 in irgendein weiteres Laufwerk. Klicken Sie zweimal mit der **linken** Maustaste auf das TP 2-Icon.
  - d. Klicken Sie zweimal mit der **linken** Maustaste auf das Install-Icon.
2. Tippen Sie die gewünschte Festplatten-Partition und das Unterverzeichnis ein – z.B. **WORK:GAMES** (falls die Festplatten-Partition **WORK:** heißt und Sie in **WORK** ein Verzeichnis mit der Bezeichnung **GAMES** haben). Das Install-Programm erstellt nun ein Unterverzeichnis mit der Bezeichnung **TP** und installiert das Spiel nach **WORK:GAMES/TP**.

**Hinweis:** Die voreingestellte Laufwerks-Partition ist **DH0:**. Falls Ihre Festplatte einen anderen Namen hat, wie z.B. **WORK:**, löschen Sie **DH0:** mit der Backspace-Taste und tippen den entsprechenden Namen ein, in diesem Falle **WORK:**.

3. Drücken Sie **Enter** – das Spiel beginnt mit der Installation.
4. Legen Sie entsprechend der Aufforderungen am Bildschirm die verbleibenden "Theme Park"-Disketten ein, um die Installation komplett auszuführen.

## Theme Park von der Festplatte spielen

### Benutzer vorn Workbench 1.3

1. Schalten Sie Ihren Amiga AN, und warten Sie, bis der Workbench-Bildschirm erscheint.
2. Öffnen Sie die Shell oder das CLI.
3. Ändern Sie den Prompt entsprechend Ihrer "Theme Park"-Schublade. Wenn Sie das Spiel beispielsweise in eine Schublade mit der Bezeichnung TP im Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte installiert haben, tippen Sie:

**CD TP**, gefolgt von **Enter**.

4. Tippen Sie **MAIN**, und drücken Sie **Enter**, um Theme Park zu starten.

### Workbench 2.0 oder höher

1. Schalten Sie Ihren Amiga AN, und warten Sie, bis der Workbench-Bildschirm erscheint.
2. Klicken Sie zweimal mit der **linken** Maustaste auf die Schublade, in der Sie Theme Park zuvor installiert haben.
3. Benutzen Sie die **rechte** Maustaste, um das Fenster-Menü zu öffnen und wählen Sie Show (zeigen), gefolgt von All Files (alle Dateien).
4. Mit einem doppelten **Linksklick** auf das "Theme Park"-Icon startet das Spiel.



# Kapitel 2: Willkommen bei Theme Park

## Das Ziel des Spiels

Das Ziel ist ganz einfach: Sie müssen lediglich der Beste sein, d.h. Ihren Park nicht nur den Traum von unzähligen Besuchern werden lassen, sondern auch traumhafte Immobilien-Preise auf der Weltkarte erzielen.

Am Ende eines jeden Finanzjahres erhalten Sie eine Beurteilung durch die Jahresabschluß-Listen, bei denen Ihr Vergnügungspark gegen 40 Konkurrenten in folgenden sechs Kategorien bestehen muß:

Reichster Parkbesitzer

Aufregendster Park

Meiste Features

Zufriedenheit der Kunden

Größter Park

Angenehmster Park

Nur wenn Sie in jeder Kategorie die unbestrittene Nummer Eins sind, haben Sie Ihr Ziel erreicht, den ultimativen Vergnügungspark zu bauen.

### **Tip**

*Das klingt vielleicht sehr einfach, aber wenn Sie jetzt denken, "Theme Park" sei ein Spaziergang, dann irren Sie sich gewaltig! Erfolg im Geschäftsleben stellt sich nur dann ein, wenn Sie ein wachsames Auge auf alle Details haben und bei "Theme Park" ist das nicht anders. Sie müssen jede Fahrattraktion und jeden Laden optimal abstimmen, um eine möglichst große Gewinnspanne herauszuholen. Vergessen Sie nicht, regelmäßig einen Blick auf den Finanzbildschirm zu werfen, und hören Sie auf die Ratschläge, die Ihr Parkberater Ihnen während des Spiels gibt. Er gibt Ihnen Tips, wie Sie "Theme Park" am besten und profitabelsten spielen.*

## Das Hauptmenü



Nachdem Sie das Spiel erfolgreich geladen haben, erscheint das Hauptmenü.

Um eine Option anzuwählen, heben Sie sie durch den Mauszeiger hervor. Klicken Sie dann **links** auf der Maus oder drücken Sie die dafür zuständige Taste.

Die Optionen des Hauptmenüs sind:

- F1 Neuen Park anlegen – **Links klicken**, um in Ihren Spieler-Bildschirm zu kommen.
- F2 Spiel laden – Mit einem Klick der **linken Maustaste** öffnet sich das Fenster mit den gespeicherten Spielständen. Mit dem Mauszeiger heben Sie den Park hervor, in dem Sie weiterspielen möchten und klicken ihn mit der **linken Maustaste** an. Drücken Sie die **ESC**-Taste, kehren Sie in das Hauptmenü zurück, ohne ein Spiel zu laden.
- F3 Weiterspielen – Damit kehren Sie zu dem Spiel zurück, das Sie gerade verlassen haben. Wenn Sie das erste Mal ein Spiel laden, steht diese Option nicht zur Verfügung.
- F4 Eine Spielstand-Diskette erstellen. Bevor Sie einen Park abspeichern können, muß mit der Option "Eine Spielstand-Diskette erstellen" eine leere Diskette initialisiert werden. Nach einem Linksklick auf diese Stelle werden Sie aufgefordert, Ihre Speicher-Disk in Laufwerk DFO: zu legen. Ein Linksklick auf das Häkchen-Icon startet die Initialisierung.
- F5 Credits – Hier sehen Sie, wer für "Theme Park" verantwortlich ist.
- F6 Sprache – Mit einem Linksklick ändern Sie die Sprache des Bildschirmtextes von Englisch nach Französisch, Deutsch oder Italienisch.

## Kapitel 3: Einen neuen Park entwerfen

Heben Sie mit dem Mauszeiger "F1 Neuen Park anlegen" hervor und klicken Sie **links**, um in den Spieler-Daten-Bildschirm zu kommen.

### Spieler-Daten

YOUR PLAYER DETAILS	
YOUR NAME	PARK LA/PORT
NICKNAME	LA/POST
AGE	21
SEX	<input type="radio"/> MALE <input type="radio"/> FEMALE
PARK NAME	BULLFROGS *
50% LEVEL	EASY MEDIUM FULL
PARK VISITORS	HAPPY AVERAGE FUSBY
START LEVEL	EASY MEDIUM HARD
OPPOLETS	NONE 4 10 ALL
OPPOLETS LEVEL	EASY MEDIUM HARD
FIRST GAME	00 NLS

LIVECASH MIDLAND

Verleihen Sie Ihrem Park Charakter und geben Sie hier ein, was für eine Art Park Sie bauen möchten.

Benutzen Sie die Maus, um die Kategorie hervorzuheben, die Ihnen am meisten zusagt und klicken Sie sie mit der **linken Maustaste** an. Sie können sich auch mit den entsprechenden Pfeiltasten in der Liste auf- und abwärtsbewegen. Mit den Rechts/Links-Tasten wählen Sie die gewünschten Optionen an.

#### Ihre Spieler-Daten sind:

Ihr Name – Geben Sie Ihren Namen über die Tastatur ein.

Ihr Spitzname – Geben Sie mittels Tastatur etwas Witziges, Beleidigendes oder Fieses ein, das aber nicht länger als 8 Zeichen sein darf. Der Spitzname ist wichtig, wenn Sie laden oder speichern möchten – er fungiert als Paßwort, und ohne ihn können Sie kein Spiel wieder laden.

Alter – Schwindeln Sie, wenn Sie möchten, aber geben Sie über die Tastatur trotzdem eine Altersangabe ein.

Geschlecht – Die Optionen sind hier **männlich** oder **weiblich**, also wirklich nicht sehr schwierig. Heben Sie eine davon mit den Pfeiltasten hervor oder klicken Sie mit einem **linken Mausklick** darauf.

Name des Parks – Wenn Sie hier nichts eintippen, heißt Ihr Park "Bullfrog's Welt", aber ich bin sicher, daß Ihnen etwas Originelleres einfallen wird. Geben Sie den Namen über die Tastatur ein. Mit der "Backspace/Rückschritt"-Taste löschen Sie Tippfehler.

Sim-Level – Wählen Sie unter **Einfach**, **Mittel** und **Voll**. Heben Sie den

gewünschten Schwierigkeitsgrad mit dem Mauszeiger hervor und klicken Sie **links**.

**Einfach** – Dieser Level eignet sich für Anfänger. Sie können den Spaß an den Attraktionen voll genießen und einen Park entwerfen ohne den Streß, den Ärger und die Komplikationen, die z.B. ein Besuch im Finanzbildschirm mit sich bringt. Sie müssen sich nicht um die Entwicklung neuer Features kümmern; Ihre Geschäfte haben immer genug Ware vorrätig, so daß Sie den Warenbildschirm links liegenlassen können. Sie können jedoch bei Bedarf einen Kredit aufnehmen und sollten eine Auge auf Ihren Kontostand haben, damit Sie nicht pleite gehen. Allerdings entgehen Ihnen auf diese Weise auch viele der besten Features von "Theme Park"!

**Mittel** – Das ist der mittlere Level. Sie befassen sich hier mit der Entwicklung neuer Anlagen; auch werden Sie in regelmäßigen Abständen mit dem Verhandlungs-Bildschirm konfrontiert. Wenn Sie allerdings den Waren - Bildschirm besuchen möchten, so werden Sie feststellen, daß Ihnen dieses Feature noch nicht zur Verfügung steht.

**Voll** – Jetzt wird's ernst, denn nun stehen Ihnen alle Optionen zur Verfügung. Sie müssen sich also nicht nur um die Entwicklung neuer Features, sondern auch um die Warenbeschaffung für die Läden kümmern. Mit diesem Level spielen Sie in der Oberliga.

Parkbesucher – Wählen Sie eine Stimmung unter **Fröhlich**, **Normal** und **Launisch**, indem Sie mit der **linken Maustaste** auf das entsprechende Kästchen klicken. Je launischer Ihre Kunden sind, umso schwieriger wird es, sie zum Geldausgeben zu bewegen. Dies hat allerdings nur in den ersten vier Jahren Auswirkungen auf Ihre Kunden, danach hängt alles von Ihnen selbst ab.

Start-Level – Wählen Sie zwischen **Einfach**, **Mittel** oder **Schwierig**. Damit entscheiden Sie, mit wieviel Geld Sie das Spiel beginnen. Bei "Einfach" befinden sich 200 000 auf Ihrem Konto, bei "Mittel" nur noch 150 000, und bei "Schwierig" gründet sich Ihr späterer Erfolg auf magere 100 000.

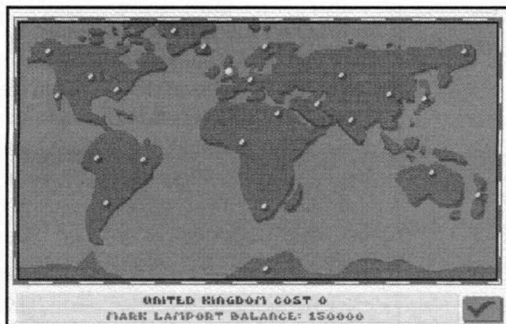
Gegner – **Keine**, **4**, **10** und **Alle** sind die Möglichkeiten hier. Wenn Sie als glorioser Einzelgänger spielen, verliert das Spiel seinen Wettbewerbs-Charakter. Je mehr rivalisierende Parks es da draußen gibt, umso schwieriger wird es, in allen sechs Kategorien zu gewinnen.

Gegner-Level – Hiermit entscheiden Sie, wie aggressiv Ihre Gegner sind. Wählen Sie unter **Einfach**, **Mittel** oder **Schwierig**. Sie können sich das Leben um einiges erleichtern, wenn Sie der Konkurrenz Steine in den Weg legen, indem Sie auf "Einfach" klicken. Suchen Sie jedoch eine echte Herausforderung, stellen Sie "Alle" auf "Schwierig".

Schon gespielt? – **Nein** oder **Ja**. Wenn Sie "Nein" sagen, führt Sie Ihr Berater mit einem Tutorial durch den Park, um Ihnen den Einstieg zu erleichtern (s. Tutorial).

Wenn Sie mit den Eingaben der Spieler-Daten fertig sind, klicken Sie **links** auf das Häkchen-Icon, um einen Blick auf die Weltkarte zu werfen.

## Wo in aller Welt ...



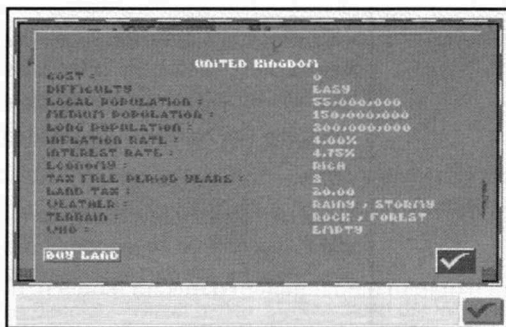
Auf der Weltkarte sind die zur Verfügung stehenden Standorte gelb markiert. Rote Punkte bedeuten, daß Sie hierfür nicht genügend Geld haben, während blaue Markierungen den Besitz durch andere Theme-Park-Betreiber anzeigen. Am unteren Bildschirmrand sehen Sie Ihren Kontostand. Heben Sie einen Bauplatz mit dem Cursor hervor, erscheinen Name und Kosten oberhalb der Kontoanzeige. Je einträglicher und anziehender der Standort ist, umso höher sind die Grundkosten. Es darf Sie allerdings nicht überraschen, daß es den Bauplatz in England 'umsonst' gibt, denn das ist Ihre einzige Option, wenn Sie "Theme Park" zum ersten Mal spielen.

Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf einen roten oder gelben Punkt, um Einzelheiten über den Standort und das Land zu erhalten. (s. *Standort-Bildschirm*). Ein Klick mit der **linken Maustaste** auf einen blauen Punkt zeigt die bereits existierenden Parks an.

### Tip

*Ein Platz in der Nähe einer großen europäischen oder nordamerikanischen Stadt erfordert weniger Arbeit als einer in der Antarktis, aber diese Bauplätze sind dafür auch die teuersten. Wenn Sie also Ihren Standort festlegen, achten Sie darauf, daß Sie noch genügend Geld übrig haben, den Park dann auch vernünftig auszubauen. Je billiger der Bauplatz, umso mehr Geld brauchen Sie zwar, um den Park zu einem Erfolg zu machen, aber umso größer ist auch die Herausforderung, die Ihnen "Theme Park" bietet.*

## Standort-Bildschirm



Hier werden alle Faktoren aufgelistet, die für den Erfolg eines Vergnügungsparks an dieser speziellen Stelle relevant sein könnten, vor allem Bevölkerung, Wirtschaft und Klima:

Kosten – Wie groß ist das Loch, das dieser Standort in Ihr Konto reißen wird?

Örtliche Bevölkerung – Die Zahl der potentiellen Kunden, auf die sich Ihr Vergnügungspark in der Anfangszeit stützen muß.

Mittleres Einzugsgebiet – Wenn sich Ihr Park erst einmal etwas etabliert hat, wird er auch Zulauf aus einem größeren Umkreis bekommen.

Potentielle Kunden – Wenn Ihr Park groß geworden ist und sich einen internationalen Ruf erworben hat, erhöht sich die mögliche Besucherzahl auf den hier angegebenen Wert.

Inflationsrate – Von 0-100%. Je niedriger, umso besser, denn eine Inflationsrate von 100% bedeutet, daß sich Ihre Unkosten in jedem Jahr verdoppeln.

Zinsen – Von 0-100%. Genau wie bei der Inflationsrate ist auch hier eine niedrige Zahl wünschenswert. Anderenfalls zahlen Sie für jeden geborgten Penny mit Ihrem Herzblut.

Wirtschaft – Reich, Mittel, Arm. Daran erkennen Sie, wieviel Geld Ihre Kunden in Ihrem Park ausgeben können. Je schlechter die Wirtschaft, umso weniger Geld steht zur Verfügung.

Steuerfreie Jahre – Die Zeitspanne, in der Sie keine Grundsteuer zahlen müssen.

Grundsteuer – Der Betrag, den Sie zahlen müssen, errechnet sich nach der großemäßigen Ausdehnung Ihres Parks. Bauen Sie also kompakt, und Sie sparen Steuern.

Wetter – Regen, Sonne, Schnee usw. Je besser das Wetter, umso höher die Wahrscheinlichkeit, daß die Leute ihren gemütliches Fernseher verlassen und Zerstreuung im Vergnügungspark suchen.

Gelände – Sie müssen um Felsen und andere natürliche Hindernisse herum bauen. Suchen Sie sich deshalb einen Bauplatz, der schön und eben ist – falls ein solcher zur Verfügung steht.

Besitzer – Der Name des Parkbesitzers.

### Tip

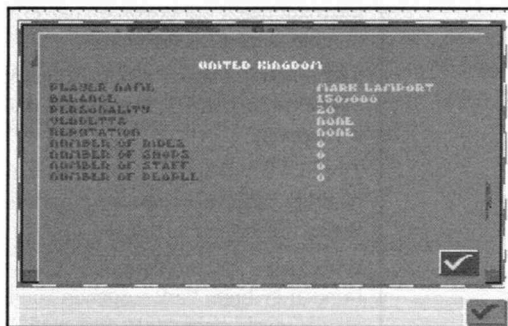
*Es ist umso einfacher, einen Park auf die Beine zu stellen, je stabiler die Wirtschaft, je angenehmer das dortige Klima und je größer die Bevölkerung ist, die den Park besuchen kann.*

### Den Standort-Bildschirm verlassen:

Nachdem Sie alle Informationen des Bauplatz-Bildschirms verdaut haben, klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf "Land kaufen", wenn Sie den Bauplatz haben möchten. Daraufhin erscheint der Parkbildschirm auf Ihrem Monitor. (s. *Parkbildschirm*).

Wenn Sie einen Platz nicht mögen, klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf das Häkchen-Icon. Dies bringt Sie zur Weltkarte zurück, wo Sie sich die anderen Bauplätze ansehen können.

### Parkbildschirm



Hier können Sie sich über Ihren eigenen Park und die Parks Ihrer Gegner informieren. Auf dem Parkbildschirm sehen Sie:

Name des Spielers – Genau, das sind Sie (oder Ihr Gegner).

Kontostand – Moneten, Mäuse, Moos: Die Summe, mit der Sie die Entwicklung Ihres Bauvorhabens beginnen.

Persönlichkeit – Wird auf einer Skala von 1-100 gemessen.

Vendetta – Gibt es da draußen irgendwelche Animositäten zwischen Parkbesitzern?

Ruf – Gut, Schlecht, Neutral. Wenn dies Ihr erster Vergnügungspark ist, haben Sie noch keinen Ruf zu verlieren, aber spätere Parks werden mit vorherigen Ergebnissen verglichen.

Zahl der Attraktionen – Informieren Sie sich hier, wie viele Attraktionen sich im Park befinden.

Zahl der Läden – s. oben

Personalstärke – s. ebenfalls oben

Besucherzahl – Wie populär sind die Parks Ihrer Rivalen? Bevor sich allerdings nicht die Tore des neuen Parks öffnen, finden Sie mehr Besucher auf dem Mount Everest.

### **Den Parkbildschirm verlassen:**

Wenn Sie einen Bauplatz gekauft haben, klicken Sie in der Weltkarte mit der **linken Maustaste** auf das Häkchen-Icon, und schon befinden Sie sich in Ihrem Park.

## **Tutorial**

Während Sie die Fragen in Ihrem Spieler-Bildschirm beantworten, werden Sie auch gefragt, ob Sie "Theme Park" schon einmal gespielt haben (s. Spieler-Bildschirm). Wählen Sie "Ja", um von Ihrem Ratgeber auf ein Tutorial mitgenommen zu werden, wenn Sie Ihren Park betreten.

### **Dem Tutorial folgen:**

Der Park-Berater begleitet Sie Schritt für Schritt durch das Tutorial. Zuerst wird Ihnen gezeigt, wie man Wege anlegt.

Als nächstes platzieren Sie Ihre erste Attraktion, das Riesentrampolin. Benutzen Sie die Eingangs- und Ausgangs-Icons, wie es Ihnen erklärt wird. Verbinden Sie dann die Attraktion und die Wege mit einem Geländer, einer Warteschleife.

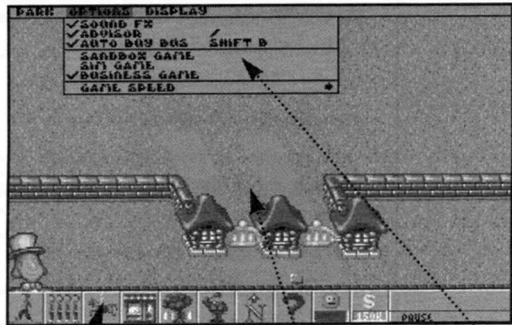
Nun sollen Sie einen Platz für den SchleckSchleck-Eisstand suchen. Der Parkberater sagt Ihnen, wie Sie vorgehen müssen. Heuern Sie dann Personal an – einen Unterhalter, eine Aushilfe und einen Mechaniker – und platzieren Sie sie nach den Anweisungen im Park.

Jetzt können Sie Ihren Park selbständig weiterbauen.. Denken Sie daran, daß alles, was Sie im Tutorial benutzen (auch die Personalkosten), genauso bezahlt werden muß wie Ihre späteren Erwerbungen.

Möchten Sie das Tutorial übergehen, wählen Sie "Nein", wenn Sie im Spieler-Bildschirm gefragt werden, ob dies Ihr erstes Spiel im "Theme Park" ist.



# Kapitel 4: Im Park



Icon-Leiste

Parkbildschirm

Menü-Leiste

Sie haben sich nun also für einen Platz entschieden und befinden sich im Park. Im Moment besteht Ihr Betätigungsfeld aus viel Nichts mit einer Mauer drum herum und einem Eingangstor. Bis daraus die tollste Touristenattraktion der Welt geworden ist, haben Sie noch eine Menge Arbeit vor sich!

## Die Icon-Leiste benutzen

Die Icon-Leiste am unteren Rand des Bildschirms ist der Schlüssel zur Errichtung Ihres Parks. Von links nach rechts betrachtet stehen die Icons für: Wege, Warteschlangen (Geländer), Attraktionen, Geschäfte, Parkeinrichtungen, Personal, Übersichtskarte, Auskunft, Parkstatus und Bank-Bildschirm.

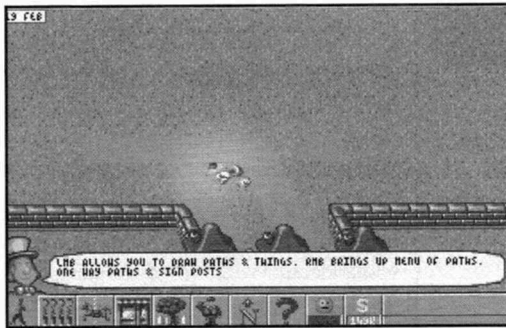
### Wegebau

Bevor Sie irgend etwas anderes tun können, müssen Sie zunächst Wege anlegen, damit die Besucher durch den Park spazieren können. Die Parkbesucher folgen immer diesen Wegen, und nur so erreichen sie Läden und Attraktionen. Sie betreten nur dann den Rasen, wenn sie den Ausgang suchen (und beklagen sich dann auch noch, wenn sie ihn nicht finden können).

#### Tip

*Wie alles andere auch, kosten in "Theme Park" die Wege Geld. Deshalb sollten Sie zu Beginn, wenn Ihre finanzielle Situation noch nicht so rosig ist, sehr überlegt vorgehen und Wege wirklich nur zu geplanten Läden und Attraktionen ziehen.*

**Achtung:** Wo natürliche Hindernisse wie Felsen Vorankommen blockieren, können keine Wege angelegt werden.



Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf das Wege-Icon, um einfache, normale Betonwege zu ziehen. Der Cursor verwandelt sich in eine Schaufel. Mit einem Rechtsklick auf das Wege-Icon wechseln Sie zwischen Wegweisern und Einbahn-Wegen. Diese kosten extra; Sie werden diese Art jedoch ohnehin erst später brauchen, wenn hohe Besucherzahlen klar ausgeschilderte Wege erfordern. Sparen Sie sich zunächst dieses Geld.

Wenn Sie Wegweiser auswählen, "klebt" das Wegweiser-Icon an Ihrem Mauszeiger. Der Wegweiser blinkt, bis ihm eine Richtung zugewiesen wurde. Das geschieht, indem Sie mit der **linken Maustaste** auf einen Laden, eine Attraktion oder ein Feature klicken. Schieben Sie jetzt den Wegweiser an die gewünschte Position im Park und platzieren Sie ihn dort mit einem **Linksklick**. Mit weiteren **Linksklicks** drehen Sie den Wegweiser, um die Besucher über einen bestimmten (und nicht immer kürzesten) Weg zu der Einrichtung zu führen. So leiten Sie die Kunden an Geschäften und Attraktionen entlang, die sonst vielleicht übersehen würden.

Klicken Sie nochmals auf das Wege-Icon, um Einbahn-Wege anzuwählen. Der Mauszeiger wird zu einem Pfeil. Sie verlegen einen Einbahn-Weg, indem Sie mit der **linken Maustaste** auf ein Wegstück klicken und den Pfeil dann durch weitere **Linksklicks** in die gewünschte Richtung drehen.

**Achtung:** Nachdem Sie Einbahn-Wege oder Hinweisschilder angewählt hatten, sollten Sie nicht vergessen, mit einem **Linksklick** auf das Wege-Icon wieder die normalen Wege anzuklicken.

### Wege anlegen:

An dem Schaufel-Cursor klebt nun ein quadratisches Wegstück. Mit einem **Linksklick** fixieren Sie einzelne Wegstücke. Halten Sie die **linke Maustaste** gedrückt und scrollen Sie damit durch den Park, erscheint überall da ein Weg, wo Sie gerade graben.

Das Wege-Quadrat verschwindet, wenn Sie es über ein Areal bewegen, wo kein Weg angelegt werden kann.

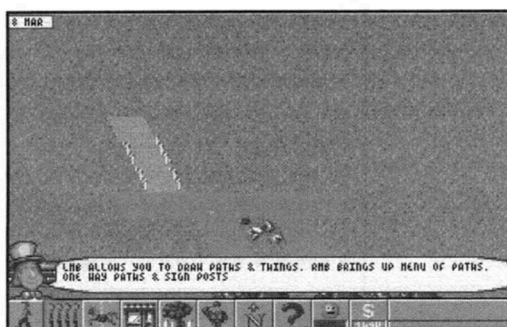
Sobald nicht mehr gegraben wird, werden Blumen entlang der Wege wachsen.

### Wege entfernen:

Möchten Sie ein Wegstück entfernen, heben Sie es mit dem Schaufel-Cursor hervor und benutzen die **rechte Maustaste**. Nur die zu Beginn bereits vorhandenen Wege um das Eingangstor können Sie nicht entfernen.

**Achtung:** Nur bei dem Erwerb von Wegen zahlen Sie sofort. Die Kosten für Attraktionen, Geschäfte oder Personal dagegen werden erst am Ende jedes Monats von Ihrem Konto abgebogen.

### Warteschlangen-Geländer aufstellen



Die vergnügungssüchtige Meute der Besucher kommt erst dann in den Genuß einer nervenzerfetzenden Attraktion, wenn sie sich ordentlich in einer Warteschlange anstellt. Die Kunden können eine Attraktion, die nicht durch ein Geländer mit dem Weg verbunden ist, zwar erreichen, aber nur jeweils ein Besucher kann sie dann auch betreten, was die Attraktion natürlich nicht optimal ausnutzt.

### Tip

Für das Plazieren der Warteschlangen-Geländer sollten Sie tief in Ihre psychologische Trickkiste greifen. Es ist sehr schwierig, die wirkliche Länge einer Warteschlange abzuschätzen, wenn sie parallel hin und zurück führt. Das kann Ihre Kunden so irritieren, daß sie verärgert die Warteschlange wieder verlassen. Kurze Warteschlangen dagegen bringen die Besucher zwar sehr schnell zu einer Attraktion, aber weil diese dann ständig besetzt ist, haben viele Kunden einfach keine Chance, auch mal in den Genuß der rasanten Fahrt zu kommen. Wie bei allem im Park, kommt es auch hier auf die richtige Mischung an.

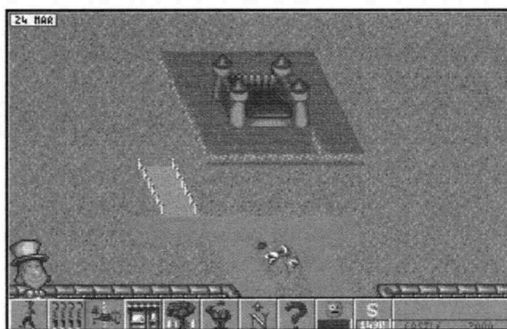
## So stellen Sie Geländer auf:

Heben Sie das Geländer-Icon mit einem **linken Mausklick** hervor.

Verbinden Sie nun den Eingang Ihrer Attraktion mit dem Weg (s. *Attraktion auswählen*). Geländer, mit denen Warteschlangen gebaut werden, können Sie auf dieselbe Art anlegen und entfernen wie bei den Wegen: Halten Sie also die **linke Maustaste** gedrückt und scrollen Sie damit an die Stelle, wo Sie ein Geländer einbauen möchten, bzw. klicken Sie mit der **rechten Maustaste** auf das zu entfernende Stück Geländer.

**Achtung:** Ein Warteschlangen-Geländer muß immer von einem Weg zum Eingang einer Attraktion führen.

## Attraktionen auswählen



Zu Beginn eines Spiels stehen Ihnen nur drei der vielen "Theme Park"-Attraktionen zur Verfügung. Im "Einfach"-Level erweitert sich am Ende eines jeden Finanzjahres die Liste der Attraktionen automatisch. Im Voll- bzw. Mittel-Modus erhöhen Sie die Anzahl der zur Verfügung stehenden Attraktionen, indem Sie in die Forschung investieren (s. *Forschungsabteilung*).

## So kommen Sie in den Attraktionen-Kauf-Bildschirm:

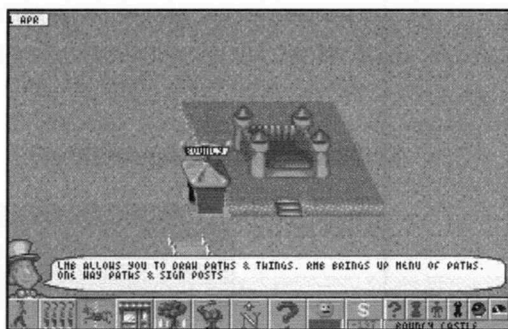
Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf das Attraktionen-Icon. Damit rufen Sie das Attraktionen-Kauf-Menü auf (s. *Kauf-Bildschirm*), das Ihnen detaillierte Informationen über alle Attraktionen gibt, die Ihnen momentan zur Verfügung stehen.

Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf einen Gegenstand dieses Menüs, um eine Attraktion auszusuchen. Jede hat ein Preisschild; wenn Sie nicht genügend Geld dafür besitzen, ist diese Attraktion rot unterlegt. Nachdem Sie Ihre Entscheidung getroffen haben, verschwindet das Attraktionen-Kauf-Menü, und die gewählte Attraktion klebt an Ihrem Mauszeiger wie Kaugummi am Schuh.

### Eine Attraktion plazieren:

Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf ein Areal, das groß genug ist, um die Attraktion aufzunehmen. Nun müssen Sie sowohl Ein- als auch Ausgang der Attraktion festlegen.

### Eingang plazieren:



Sobald eine Attraktion plaziert wurde, erscheint das Eingangs-Icon. Sie bewegen den Eingang mit der Maus an die gewünschte Stelle und fixieren ihn dort mit einen Klick auf die **linke Maustaste**. Möchten Sie den Eingang nochmals versetzen, wählen Sie das entsprechende Icon im *Informations-Bildschirm* an.

Sie können die Richtung des Eingangs bei benutzerdefinierten Attraktionen ändern (s. *benutzerdefinierte Attraktionen*).

### Ausgang plazieren:

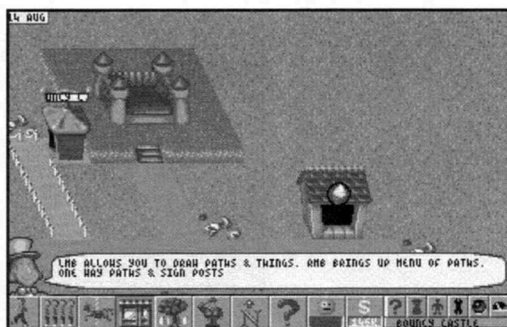
Der Ausgang wird durch eine kurze Treppe symbolisiert, über die Ihre Besucher wieder festen Boden unter den Füßen bekommen. Sie plazieren den Ausgang auf dieselbe Weise wie den Eingang. Denken Sie aber daran: Sie **MÜSSEN** den Ausgang einer Attraktion mit einem Weg verbinden, sonst verlaufen sich Ihre Besucher nach der Fahrt und trampeln ziellos auf dem Rasen herum.

Wenn Ein- und Ausgang einer Attraktion an Ort und Stelle sind, wird die Reihe mit Abstimmung-Icons auf der ganz rechten Seite der Bedienungsleiste aktiv. Unter *Abstimmung-Icons* finden Sie deren Funktionen.

### Eine Attraktion entfernen:

Wenn Sie eine Attraktion doch nicht mögen, oder wenn eine Attraktion infolge Überalterung in die Luft zu gehen droht, entfernen Sie sie mit einem **Rechtsklick** auf deren Eingang. Falls die Attraktion keinen Monat alt ist, wird Ihnen der Kaufpreis nicht vom Vermögen abgezogen.

## Geschäfte kaufen



Geschäfte gibt es in zwei Kategorien: Erfrischungsstände (für die Sie Vorräte einkaufen müssen), falls Sie im Voll-Modus spielen, und Andenkenläden. Obwohl die aufregenden Fahrgeschäfte die größte Anziehungskraft des Parks ausmachen, sollten Sie Ihre Besucher auch auf andere Art bei Laune halten (und ganz nebenbei ein bißchen Geld scheffeln), indem Sie ihnen Erfrischungen anbieten und sie hoffentlich dazu bringen, ein paar "Theme Park"-Andenken mitzunehmen.

### Tip

*Erfrischungsstände, die Ihre Besucher mit Essen und Trinken versorgen, sind sehr wichtig für den Erfolg Ihres Parks, da die Leute sonst wieder nach Hause gehen, wenn sie Hunger und Durst bekommen.*

### Tip

*Besucher kaufen nur dann Souvenirs, wenn sie sich gut amüsieren. Platzieren Sie deshalb Ihre Andenkenläden neben den populärsten Attraktionen und schauen Sie dann ganz entspannt zu, wie der Rubel rollt.*

### So kaufen Sie ein Geschäft:

Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf das *Ladenkauf-Icon*. Sie erhalten dort detaillierte Informationen über die Geschäfte, die Ihnen zur Verfügung stehen.

Klicken Sie in diesem Menü mit der **linken Maustaste** auf ein Icon des Menüs, um einen Laden auszuwählen. Jeder Laden hat ein Preisschild; wenn Sie nicht genügend Geld besitzen, ist das Icon rot hinterlegt. Sobald Sie sich für einen Laden entschlossen haben, verschwindet das Geschäfte-Kauf-Menü, und Sie dürfen den Laden dort platzieren, wo Sie die meisten Kunden erwarten. Ein Klick auf die **linke Maustaste** genügt.

## Einrichtungen im Park



Da "Angenehmster Park" eine der Kategorien ist, nach denen Ihr Vergnügungspark bewertet wird, ist es eine gute Idee, ihn mit Bäumen und Teichen zu verschönern. Außerdem wird der Park nicht sehr lange sehr schön bleiben, wenn Sie nicht für ausreichend Toiletten und klare Hinweisschilder sorgen, damit die Leute sie auch finden.

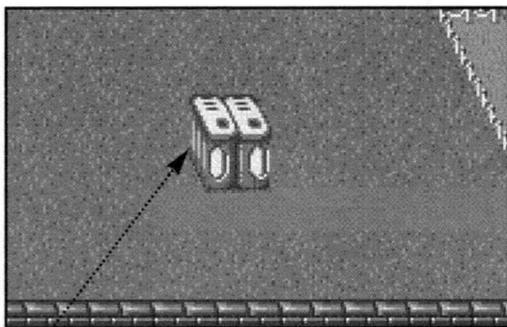
### Park-Features kaufen:

Klicken Sie **links** auf das Icon für die Park-Features, um den Bildschirm für die Features-Käufe aufzurufen (s. *Kauf-Bildschirme*).

Klicken Sie mit der **linken Maustaste** erst einen Gegenstand des Menüs an und dann auf den Parkbildschirm — einmal für jeden Baum z.B., den Sie pflanzen möchten. Wollen Sie dagegen einen Teich anlegen, halten Sie statt dessen die **linke Maustaste** gedrückt und scrollen so durch den Park.

Ein Klick mit der **rechten Maustaste** entfernt alles, was Sie aus Versehen falsch platziert haben.

## Sauberkeitstraining



Super-Toilette

Mit dem ganzen Essen und Trinken, das Sie ihnen (hoffentlich) verkaufen, brauchen die Besucher auch einen Ort, wo sie das alles wieder loswerden können. Wenn Sie also vergessen sollten, in Ihrem Park Toiletten zu installieren, wird es Ihren Besuchern bald ganz schön stinken, oder sie gehen nach Hause, um ihre Bedürfnisse zu erledigen.

Verpassen Sie Ihrem *Entwicklungslabor* doch eine Geldspritze zwecks Verbesserung von Park-Features, und bald werden sich Ihre Kunden auf einer luxuriösen HiTech-Toilette entspannen. Diese selbstreinigende Entsorgungs- und Erfrischungseinheit ist mit so vielen technischen Raffinessen ausgerüstet, daß sie einfach alles kann (außer singen wie Frank Sinatra, und das ist vielleicht gar nicht mal von Nachteil). Anstatt sich zu übergeben, werden die Leute dort freiwillig einziehen!

Gar übel ergeht es dem Parkbesitzer, der vergißt, diese Toiletten säubern zu lassen. Es dauert nicht sehr lange, bis das Superklo höher stinkt als das Matterhorn. Und wenn dieses müffelnde Desaster dann auch noch seine Düfte in die Nasen von Besuchern zwängt, die gerade mit wackelnden Knien und umgedrehtem Magen aus einer wilden Fahrattraktion kommen, ist die Katastrophe komplett. Nachdem der erste Besucher sein Mittagessen rückwärts gefrühstückt und damit eine Kettenreaktion ausgelöst hat, wird Ihr Park bald so populär sein wie ein Metzger auf einem Vegetarierkongreß.

Das können Sie natürlich vermeiden, indem Sie die Toiletten in ordnungsgemäß sauberem Zustand halten. Schicken Sie in regelmäßigen Abständen die Aushilfen hin. Und sollte es wirklich zum äußersten kommen und die Toilette überlaufen, sollten Sie zumindest reichlich Personal haben, um das Ganze wieder aufzuwischen.



## Personal anheuern



Glauben Sie nur ja nicht, Sie könnten den Park ganz alleine am Laufen erhalten. Ohne Personal ist es nicht möglich, das Service-Angebot auf dem Level zu halten, den Ihre zahlenden Besucher erwarten. Zugegebenermaßen kommen Sie zu Beginn auch mit einer Rumpfmannschaft zurecht, aber spätestens wenn der Abfall sich türmt und durch den Besucherandrang die Attraktionen erste Abnutzungserscheinungen zeigen, sollten Sie jemanden haben, der sich um diese Dinge kümmert.

Sie können Entertainer einstellen, Aushilfen, Mechaniker und Wächter. Jeder hat spezielle Pflichten (zur Erklärung s. *Leute im Park*), aber sie alle tragen dazu bei, daß der Betrieb reibungslos läuft.

### Personal einstellen:

Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf das Personal-Icon, um den Personal-Einstellungs-Bildschirm aufzurufen (s. *Kauf-Bildschirme*).

### Personal im Park plazieren:

Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf einen Angestellten im Personal-Einstellungs-Bildschirm; er bleibt am Mauszeiger 'kleben'. Klicken Sie dann einmal **links** für jeden Angestellten dieser Kategorie, den Sie einstellen möchten.

**Achtung:** Die Zahl, die bei jeder Figur steht, ist der monatliche Lohn - eine Erinnerung, daß Lohnkosten laufende Kosten sind.

## Übersichtskarte



Mit einem **Linksklick** auf dieses Icon rufen Sie eine Karte auf, in der Sie den kompletten Park aus der Vogelperspektive sehen. Heben Sie mit der Maus das für Sie interessante Areal hervor und klicken Sie wieder **links**. Damit finden Sie sich an genau dieser Stelle in Ihrem Park wieder.

## Info-Modus



Klicken Sie **links** auf das Frage-Icon, verwandelt sich Ihr Mauszeiger in ein Fragezeichen. Bewegen Sie den Mauszeiger zu jeder Attraktion, jedem Laden, Angestellten oder Besucher und klicken Sie **links**, um die *Abstimmung-Icons* zu aktivieren. Welche Icons aktiv sind, kommt auf das angeklickte Objekt an.

Wann immer Sie etwas erfragen, erscheint dessen Bezeichnung in der Textzeile unter den *Abstimmung-Icons*.

## Parkstatus-Icon



Das Parkstatus-Icon ist ein Smiley-Gesicht, das der Stimmung Ihrer Parkbesucher entspricht, und der darunterliegende Kasten zeigt an, wie voll der nächste Bus sein wird. Die dünne rote Linie, die rechts unten im Kasten beginnt, ist ein Indikator dafür, wieviel zahlendes Publikum sich im Park befindet. Wenn der ganze Kasten rot wird, platzt Ihr Park aus allen Nähten zumindest was die Besucherzahl angeht.

Ein **Linksklick** auf das Parkstatus-Icon ruft den *Parkstatus-Bildschirm* auf.

## Finanzen überprüfen

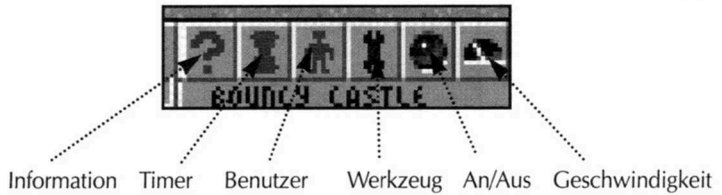


Knapp bei Kasse und auf der Suche nach einem Bankkredit? Oder interessiert Sie lediglich, wie die Finanzen Ihres Vergnügungsparks gerade stehen? Mit einem **Linksklick** auf dieses Icon rufen Sie den *Bank-Auswahl-Bildschirm* auf.

Die Zahl unter dem Icon ist Ihr momentaner Kontostand. Am Ende jedes Kalendermonats wird diese Zahl angepaßt. Einkünfte werden schwarz und Ausgaben rot angezeigt.

Mit einem **Rechtsklick** auf das Bank-Icon rufen Sie den Bank-Bildschirm auf.

## Abstimmung-Icons



Wenn ein Gegenstand abgefragt wurde, sind die Abstimmung-Icons auf der rechten Seite der Icon-Leiste aktiv. Damit können Sie den aktuellen Stand einer Attraktion, eines Ladens oder Angestellten in Erfahrung bringen und optimieren.

**Information** – Dies ist das einzige Abstimmung-Icon für Läden und das einzige, das Attraktionen, Läden und Personal gemeinsam haben. Mit einem **Linksklick** rufen Sie hier den jeweils relevanten *Informations-Bildschirm* auf. Er enthält lebenswichtige Fakten über alle Park-Features und erlaubt es Ihnen, alles für maximalen Profit abzustimmen.

Abstimmung-Icons, die sich speziell auf Attraktionen beziehen sind von links nach rechts:

**Timer** – Das ganze Stundenglas ist rot gefüllt. Ein **Rechtsklick** auf das Icon läßt etwas Sand herauslaufen. Mit jedem Klick verkürzen Sie die Länge einer Fahrt. Mit einem **Linksklick** verlängern Sie die Fahrtzeit wieder, wenn die Schlange sich aufgelöst hat.

### **Tip**

*Durch Verkürzen der Laufzeit können zwar mehr Besucher die Attraktion benutzen, Sie riskieren jedoch, daß Ihre Kunden unzufrieden werden. Greifen Sie zu diesem Mittel, wenn sich vor einem populären Fahrgeschäft eine lange Schlange gebildet hat, damit Ihnen die Leute nicht weglafen.*

Benutzer-Icon – Hiermit stellen Sie die Anzahl der Leute ein, die Sie in eine Fahrt quetschen, bevor sie startet. Mit **links** erhöhen Sie die Zahl der Mitfahrer, mit **rechts** reduzieren Sie, wenn die Sicherheitsrichtlinien überschritten werden.

### **Tip**

*Sie sollten nie versuchen, das im Kauf-Bildschirm angegebene maximale Fassungsvermögen einer Attraktion zu überschreiten.*

Werkzeug-Icon – Dies zeigt an, wie sicher ein Fahrgeschäft ist. Je höher der Balken, umso gefährlicher wird eine Fahrt. Der Reparaturzustand hat auch Auswirkungen auf die Anzahl der Fahrgäste und das Lauftempo der Attraktion.

### **Tip**

*Wenn Sie auf dieses Icon klicken, erteilen Sie einem Mechaniker die Anweisung, die Attraktion zu reparieren. Wird die Attraktion gerade repariert, erscheint kurz der Kopf eines Mechanikers über dem AN/AUS-Icon.*

An/Aus – Mit einem Klick auf eine beliebige Maustaste schalten Sie eine Attraktion an oder aus. Die Farbe wechselt von Rot nach Grün, wenn eine Attraktion gestoppt wurde. Außerdem erscheint hier der Kopf eines Mechanikers, wenn eine Attraktion repariert wird.

Fahrtempo – **Rechte Mausklicks** erhöhen die Umdrehungen pro Minute Ihrer Attraktionen. Wenn die Sache zu wild für Ihre Besucher wird und deren Anfälle von Übelkeit überhand nehmen, verringern Sie die Umdrehungen pro Minute mit einem **Linksklick** auf dieses Icon. Änderungen des Fahrtempos zeigen sich umgehend auf dem Parkbildschirm.

## **Abstimmung-Icons, die sich auf das Personal beziehen:**



Greifer-Icon - Mit einem **Linksklick** wird der Cursor hier zu einem Greifer, an dem der ausgewählte Angestellte baumelt. Sie können ihn nun mit einem **Linksklick** überall im Park wieder absetzen.

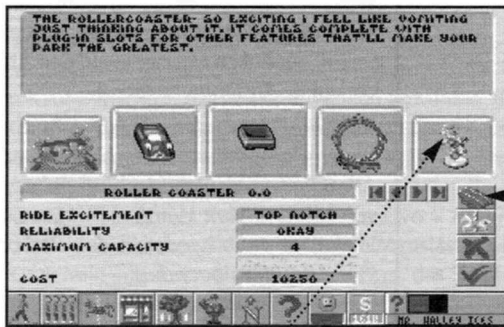


Reparatur-Icon - Gilt nur für Mechaniker. Klicken Sie zunächst mit der **linken Maustaste** auf dieses Icon und anschließend auf die Attraktion, die der angewählte Mechaniker reparieren soll.

### Tip

*Eine Rauchwolke zeigt an, wenn eine Attraktion in den letzten Zügen liegt. Wenn Sie nicht schnell genug reagieren, könnten Sie ein paar unschuldige Besucher in die ewige Umlaufbahn schießen – denn wo Rauch ist, da ist auch Feuer!*

## Benutzerdefinierte Attraktionen



... Attraktion-  
Icon

Schienen-Icon

Benutzerdefinierte Attraktionen dürfen Sie nach eigenen Ideen selbst entwerfen, statt sie nur einfach vorgefertigt in den Park zu stellen. Es gibt zwei solcher Attraktionen: Achterbahn und flache Bahn. Sie werden nach unterschiedlichen Methoden konstruiert.

## Eine Achterbahn konstruieren:

Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf das Achterbahn-Icon im Attraktionen-Kauf-Menü, und schon erscheinen die ersten fünf Gleisabschnitte komplett mit Einstiegshäuschen. Mit einem **Linksklick** fixieren Sie diese ersten Teile.

**Achtung:** Sie können die ersten Teilstücke einer Achterbahn niemals höher- oder tieferlegen.

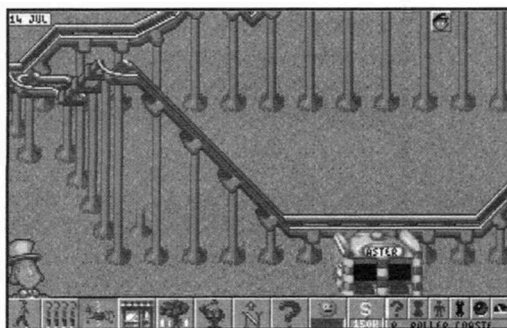
### Tip

Mit einem **Rechtsklick** auf das erste Stück einer Achterbahn ändern Sie dessen Ausrichtung. Sie können beliebig oft draufklicken, um in eine andere Richtung zu bauen.

Scrollen Sie durch den Park und verlegen Sie die Bahn mit **Linksklicks**, fast so, als würden Sie einen Weg installieren. Sie können Haarnadelkurven oder sanfte Biegungen kreieren, gerade so wie Sie es brauchen, um Ihre Bahn fertigzustellen. Mit einem **Rechtsklick** bringen Sie jedes Stück Bahn zum Verschwinden, das in die verkehrte Richtung zeigt. Wenn Sie mit Ihrer Konstruktion fertig sind, machen Sie sie für Ihr Publikum zugänglich, indem Sie mit der **linken Maustaste** auf den AN/AUS-Knopf des Abstimmung-Icons klicken (s. *Abstimmung-Icons*).

**Achtung:** Wenn der Jahresabschluß-Bildschirm Sie während der Konstruktion einer Achterbahn unterbricht, müssen Sie in den Attraktionen-Kauf-Bildschirm gehen, um das Gleisrund zu vervollständigen. Wählen Sie das Gleis-Icon mit einem **Linksklick** an. Wenn Sie dann wieder in den Parkbildschirm gelangen, können Sie Ihre Attraktion beenden.

## Höhen Verändern



Sie können die Höhe von Achterbahnabschnitten verändern, sobald ein Kreis vollendet wurde. Klicken Sie auf die Basis eines Gleisstücks. Jeder **Linksklick** erhöht eine Gleissektion um eine Einheit; klicken Sie immer weiter, bis Sie die gewünschte Höhe erreicht haben.

Ein **Rechtsklick** auf die Basis setzt die Gleissektion um jeweils eine Einheit tiefer. Ein **Rechtsklick** auf der untersten Stufe entfernt dieses Gleis komplett.

Möchten Sie die Höhe einer Achterbahn verändern, nachdem sie bereits in Benutzung ist, müssen Sie die Attraktion mit Hilfe des entsprechenden Abstimmung-Icons zunächst stoppen.

### **Die Achterbahn verbessern**

Auch wenn Ihre Forschungsabteilung einen Looping entworfen hat, muß die Attraktion gestoppt werden, bevor dieses Feature eingebaut werden kann.

Sobald der Looping entworfen wurde, erscheint er im Attraktionen-Kauf-Bildschirm. Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf das Icon und bewegen Sie den Mauszeiger anschließend auf die Attraktion. Sobald Sie eine Stelle der Attraktion erreichen, an der das Feature angebaut werden kann, erscheint das Icon. Mit einem **Linksklick** wird es fixiert.

### **Ebene Bahnen bauen**

Ebene Bahnen sind die Wasserbahn- und die Go-Kart-Strecken, die ihre eigenen Icons besitzen. Sie bauen eine ebene Bahn, indem Sie im Attraktionen-Kauf-Bildschirm das gewünschte Icon anwählen. Klicken Sie nun auf das Schienen-Icon am rechten Bildschirmrand und bauen Sie ein Schienenrund in der Art, wie Sie Wege anlegen würden. Sie konstruieren deshalb zunächst einen geschlossenen Kreis und vollenden Ihr Bauwerk durch Plazierung des Eingangs. Kehren zu diesem Zweck zum Kauf-Bildschirm zurück, und klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf das Icon der Attraktion. Ein Einstieghäuschen klebt nun am Zeiger, das Sie mit einem **Linksklick** an passender Stelle plazieren.

***Achtung:** Wenn Sie eine benutzerdefinierte Attraktion mit dem Wegenetz verbinden, sollten Sie unbedingt darauf achten, daß sich der Eingang der Attraktion auf der rechten Seite befindet und der Ausgang auf der linken – Sie möchten doch bestimmt nicht, daß sich die Leute gegenseitig im Weg sind, wenn sie Ihre neue Star-Attraktion betreten oder verlassen!*

### **Kosten einer Attraktion**

Die Baukosten solcher von Ihnen frei errichteten Attraktionen errechnen sich aus der Anzahl der Bahnabschnitte, die für einen kompletten Kreis nötig waren, und der Höhe, auf der Sie die Gleise fixiert haben.

Die augenblicklichen Kosten einer Attraktion werden in der Text-Leiste unter den Abstimmung-Icons angezeigt. Behalten Sie diese Zahl immer im Auge, damit Sie auch wirklich genügend Geld dafür haben. Erst wenn Sie die Attraktion für die Besucher freigeben, steht der Preis fest. Sie können also nach Herzenslust anbauen und wegnehmen, auch Gleise höher- und tieferlegen, bezahlen aber nur die letztendlich tatsächlich in der Attraktion verbliebenen Teile.



## Das Geschäft ist geöffnet



Wenn Ihre Attraktionen, Läden und andere Einrichtungen bereit sind und Sie mit dem Geldverdienen anfangen möchten, öffnen Sie den Park und lassen die Leute hereinströmen.

### Sie haben zwei Möglichkeiten, einen Park zu öffnen:

- Drücken Sie **O** auf der Tastatur. Mit einem zweiten Druck auf **O** schließen Sie die Tore wieder.
- Benutzen Sie das Park-Menü in der Menü-Leiste am oberen Rand des Bildschirms (s. *Die Menü-Leiste benutzen*).

### Eine Spielpause einlegen:

Drücken Sie **P**.

#### **Tip**

*Öffnen Sie auf keinen Fall schon Ihren Park, sobald Sie den ersten Weg angelegt haben. Es mag zwar verlockend erscheinen, sofort Geld zu verdienen, aber zu frühes Öffnen resultiert lediglich darin, daß Sie Ihren dummen Besuchern hinterherjagen und ohne große Planung Wege und Attraktionen installieren müssen. Kunden ärgern sich über einen Mangel an Einrichtungen, und schlechte Mund-zu-Mund-Propaganda ist schwer zu kontern.*

## Kapitel 5: Leute im Park

Die Leute, die Ihren Park bevölkern, teilen sich in zwei grundsätzliche Gruppen auf: Personal und Kunden. Zwischen diesen beiden Gruppen gibt es einen wichtigen Unterschied – Sie bezahlen der ersten Gruppe Geld, und die zweite bezahlt Geld an Sie.

### Personal

Das Personal wird in vier Kategorien aufgeteilt: Entertainer, Aushilfen, Mechaniker und Wachen.

#### *Tip*

*Je besser Sie Ihr Personal bezahlen, umso besser ist die Arbeitsmoral. Ihr schlechtester Angestellter ist deshalb auch Ihr billigster. Wenn Sie also möchten, daß Ihr Park wirklich der Beste wird, sollten Sie Ihre Spenderhosen anhaben, wenn Sie Personal einstellen.*

### Entertainer

Entertainer laufen im Hühner-Mann-Kostüm herum. Es muß zwar die wahre Hölle sein, in so einem Anzug zu stecken und es ist bestimmt nicht einfach, dabei auch noch zu lächeln, aber genau das schreibt der Job vor. Je mehr Entertainer Sie eingestellt haben, umso mehr Unterhaltung ziehen die Kunden aus ihrem Besuch – vor allem die Kinder sind begeistert.

### Aushilfen

Das sind die Jungs, die den Park sauberhalten. Wenn Sie auf der Jagd nach dem Preis für den attraktivsten Park sind, mähen sie den Rasen und bewahren den Park davor, als Gesundheitsrisiko eingestuft zu werden, indem sie Hamburger-Schachteln, Cola-Becher und anderen Müll aufsammeln. Vor allem jedoch halten die Aushilfen die Toiletten picobello sauber – ein hochgeschätzter Service.

### Mechaniker

Wenn eine Attraktion einen Defekt aufweist, wird sie zu einer Gefahr für die Benutzer, falls sich kein Mechaniker darum kümmert. Die Mechaniker sind für die Wartung aller Attraktionen zuständig und sperren defekte Einheiten durch einen Zaun ab, bevor sie sich mit dem Schweißbrenner in der Hand an die Arbeit machen.

Wenn Sie es versäumen, genügend Mechaniker einzustellen, eilt Ihrem Park bald der Ruf von Unzuverlässigkeit voraus, was den Besucherzahlen und damit der Anzahl verkaufter Eintrittskarten schweren Schaden zufügt. Mechaniker können oft nur unter Schwierigkeiten dazu bewegt werden, sich schnell um ihre Aufgaben zu kümmern und brechen öfter mal einen Arbeitskampf vom Zaun, sind aber leider lebenswichtig für einen reibungslosen Betrieb Ihres Parks

## So reparieren Sie eine Attraktion:

Informieren Sie sich über einen Mechaniker und klicken Sie dann auf das Reparatur-Icon in der Abstimmungsleiste; der Mauszeiger verwandelt sich in einen Schraubenschlüssel. Klicken Sie dann mit der **linken Maustaste** auf die defekte Attraktion, und schon können Sie einen hochqualifizierten Mechaniker zur Arbeit eilen sehen. Sie können sich aber auch über die Attraktion informieren und dann das Werkzeug-Icon in der dortigen Abstimmungsleiste anklicken.

### Tip

*Es ist ausnehmend wichtig, daß Sie sich um die Attraktionen kümmern, denn wenn das Schlimmste eintritt und die Attraktion explodiert, fahren nicht nur ein paar Besucher Gen Himmel (und verklagen Sie hinterher möglicherweise). Viel schlimmer ist, daß der Boden dabei so sehr beschädigt wird, daß Sie danach nicht mehr darauf bauen können.*

## Wachen

Sie glauben vielleicht, alles sei Friede, Freude, Eierkuchen in Ihrem Park, aber dem ist leider nicht so. Wenn Sie Glück haben und wahre Besucherströme in Ihren Park drängen, brauchen Sie jemanden, der die Massen im Schach hält und verirrte Besucher wieder auf den rechten Weg zurückbringt. Wenn Sie Pech haben und die verkehrten Leute Ihren Park toll finden, sind Ihre Wachen dafür zuständig, die Störenfriede, wenn nötig mit Gewalt, vom Gelände zu entfernen

## Personalkontrolle-Icons



Benutzen Sie die Personalkontrolle-Icons in der oberen rechten Ecke des Parkbildschirms, um Ihre Angestellten im Auge zu behalten. Für jede Angestellten-Kategorie des Parks gibt es ein eigenes Kontroll-Icon, außer für die Wachen, die ihren zugewiesenen Posten nicht verlassen.

Mit einem **Linksklick** zoomen Sie zum nächsten Angestellten der jeweiligen Kategorie. Wiederholen Sie diese Prozedur, um alle entsprechenden Leute zu kontrollieren.

### Tip

*Wenn das Entwicklungs-Icon neben dem Personalkontrolle-Icon erscheint und eine Glocke läutet, sind neue Entwicklungen fertig. Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf dieses Icon, um Informationen über das neue Gerät zu bekommen.*

# Kunden



Der ganze Sinn hinter diesen Anstrengungen ist zum einen, so viele Besucher wie möglich in Ihren Park zu locken. Zum zweiten müssen Sie damit sicherstellen, daß sich Ihre Kunden so gut amüsieren, daß ihnen überhaupt nicht auffällt, wieviel Geld sie für Amusements, Erfrischungen und Souvenirs ausgeben. Sind diese Preise allerdings zu hoch, kann Ihnen das Besuch vom Verbraucherschutz beschern. Sind die Attraktionen auf der anderen Seite speziell für Lebensmüde geeignet, werden Horden von Bikern auf der Suche nach Nervenkitzel bei Ihnen erscheinen.

## Schlägertypen

Wenn Sie eine Bande schwergewichtiger Biker in Ihren Park kommen sehen, machen Sie sich auf was gefaßt. Diese Jungs tun alles, um den Rest des Tages für alle anderen Parkbesucher zu ruinieren. Sie lassen Ballons platzen, klauen Futter, verprügeln Entertainer und zerstören Attraktionen. Lassen Sie sie zu lange gewähren, treffen die Jungs ihre Kollegen von den Hells Angels, und bevor Sie dann auf drei zählen, ist Ihr schöner Park überrannt.

Die einzige Möglichkeit, den Park von dieser Rattenplage zu befreien, ist, zusätzliche Wachen anzuheuern und die Störenfriede mit Gewalt hinausschmeißen zu lassen. Es nützt allerdings nichts, die Wachen nur am Tor zu stationieren, denn erst wenn ein Verbrechen begangen wurde, können die Täter entfernt werden.

### Tip

*Hells Angels finden besonders jene Parks attraktiv, die nicht gerade für ihre Sauberkeit und vielen Wachen berühmt sind. Wenn Sie also Probleme vermeiden möchten, sollten Sie Ihren Park tipptopp in Ordnung halten.*

## VerbraucherschutzSpione

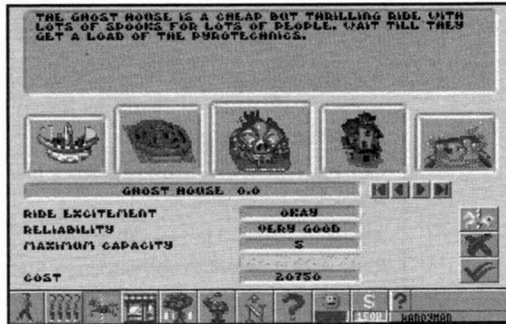
Wenn Ihr Park wegen hoher Preise oder niedriger Qualität einen schlechten Ruf bekommt, werden sich Spione vom Verbraucherschutz einschleichen, um Ihren Park zu kontrollieren. Halten Sie als aufgeweckter Parkbesitzer die Augen offen, dann können Sie diese Leute an Hand der Notizblöcke erkennen, die sie bei jeder Attraktion konsultieren. Um sie in die Irre zu führen, achten Sie darauf, daß alle Läden und Attraktionen, die sie besuchen, in bester Ordnung und preiswert sind. Auf diese Art sind die Spione schnell zufriedengestellt und werden den Park unverrichteter Dinge wieder verlassen.

Für Informationen, wie man Kundenwünsche erkennt und behandelt, sehen Sie unter *Park-Status-Bildschirm benutzen* nach.

## Kapitel 6: Kauf-Bildschirme

Es gibt Kauf-Bildschirme für Attraktionen, Geschäfte, Personal und Park-Features. Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf das entsprechende Icon der Kontroll-Leiste, oder gehen Sie in das *Park-Menü*, um Zugang zu den Kauf-Bildschirmen zu erhalten.

### Attraktionen-Kauf



Für detaillierte Informationen über eine Attraktion sollten Sie sich die Zeit nehmen und den Bildschirm für Attraktionen-Kauf studieren.

Einzelne **Linksklicks** auf die Scroll-Icons lassen Sie die Attraktionen nacheinander betrachten. Mit einem **linken Mausclick** auf das Tempo-Icon springen Sie zur ersten bzw. letzten Attraktion der Liste. Alle wichtigen Informationen über die Attraktion im mittleren Fenster finden Sie in der Text-Box.

#### Im Attraktionen-Kauf-Bildschirm sehen Sie:

Name der Attraktion und Versionsnummer

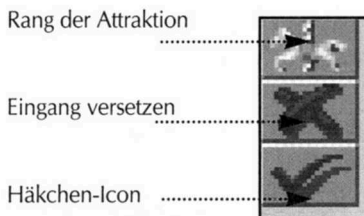
Nervenkitzel der Attraktion – Setzen Sie diesen Wert herauf, um die Attraktion aufregender zu machen oder setzen Sie ihn herunter, um die Zuverlässigkeit zu erhöhen.

Zuverlässigkeit – Je unzuverlässiger eine Fahrattraktion ist, umso öfter muß sie wegen teurer Reparaturarbeiten geschlossen werden.

Maximales Fassungsvermögen – Je mehr potentielle Benutzer, desto kürzer die Wartezeiten und desto zufriedener die Kunden.

Kosten der Attraktion – Irgendwo zwischen 5,000 und 200,000. Die Kosten einer Attraktion werden am Monatsende abgezogen. Wenn Sie es sich also anders überlegen und die Attraktion wieder entfernen, bevor der Monat um ist, bezahlen Sie keinen Penny.

## Kauf-Bildschirm-Icons



Auf der rechten senkrechten Seite des Kauf-Bildschirms sehen Sie diverse Icons. Durch einen Klick mit der **linken Maustaste** auf ein beliebiges Icon erhalten Sie weitere Details.

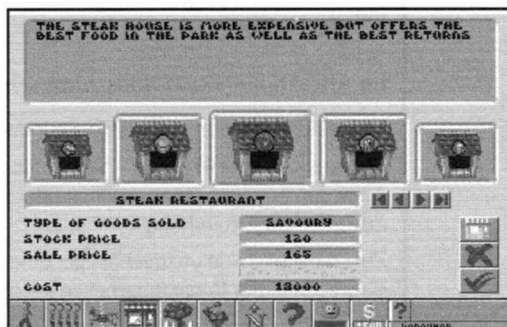
Geh zu-Icon – Mit einem **Linksklick** hier springen Sie an die Stelle, wo die Attraktion im Park steht.

Attraktion-Icon – Ein **Linksklick** bringt Sie zu dem Bildschirm, auf dem der Rang aller momentan vorhandenen Attraktionen ermittelt wird (s. *Wertungs-Bildschirm*).

X-Icon – Dieses Icon bringt Sie zum Park zurück, ohne eine Attraktion anzuwählen.

Häkchen-Icon – Damit kehren Sie mit der angewählten Attraktion am Mauszeiger zum Parkbildschirm zurück.

## Laden-Kauf



Hier finden Sie im großen und ganzen dieselben Information wie beim Attraktionen-Kauf und er funktioniert auch so. Allerdings enthält er unterschiedliche Kategorien von Informationen:

Verkaufte Waren – Hamburger in der Burger-Bude, Pommes in der Pommes-Bude, Andenken im Andenkenladen. Alles klar?

Warenpreis – Die Kosten, die Ihnen durch die in Ihrem Laden gelagerten Waren entstehen.

Verkaufspreis – Der Preis, mit dem Sie Ihre Waren an den Kunden weiterverkaufen. Die Differenz zwischen diesen beiden Zahlen ist Ihre Profitspanne.

Warenlager-Kontroll-Leiste – Die Warenvorräte, die Ihr Laden momentan hat und wieviel bestellt ist. .

Kosten – Wieviel Sie die Läden kosten, wenn Sie sie eröffnen möchten.

Um Ihren Appetit anzuregen, schauen Sie sich doch mal die folgende Liste an, in der Sie alle Läden und Unterhaltungsbuden verzeichnet finden, die Ihnen irgendwann einmal zur Verfügung stehen, falls Sie genügend in die Entwicklung investiert haben (s. *Entwicklungsabteilung*):

Die mit einem Stern (\*) markierten Geschäfte müssen von Zeit zu Zeit im Waren-Bildschirm mit Vorräten neu versorgt werden.

Ballonwelt

Mega Burger\*

Mega Pommes\*

Imbiß

Andenkenladen

SchleckSchleck-Eis\*

Geschenk-Boutique

Happy Cola\*

Saloon•

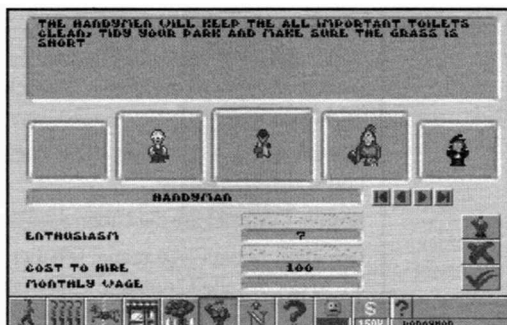
Steak-Restaurant•

### **Tip**

*Der Schlüssel zu maximalem Profit in den Erfrischungsständen ist die bei jedem Laden vorhandene Kategorie mit den von Ihnen veränderbaren Werten. Im Informations-Bildschirm finden Sie nähere Details.*



## Personal-Einstellung



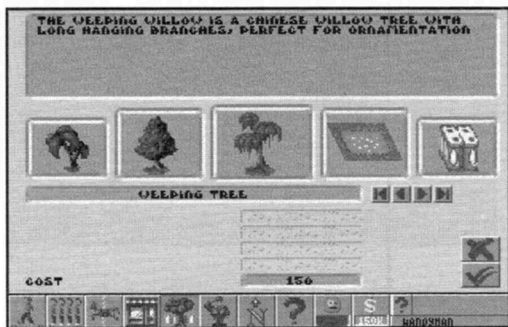
### Die Informationen im Personal-Einstellung-Bildschirm enthalten:

Motivation – Wird in verschiedene Kategorien eingeteilt. Je niedriger der Wert, desto höher die Wahrscheinlichkeit, daß Ihre Angestellten die Arbeit niederlegen und streiken. Niedrige Löhne und schlechte Arbeitsbedingungen sind Faktoren, die die Arbeitsmoral beeinflussen.

Anstellungskosten – Zeigt die Kosten (0-1000) für die Einstellung einer Kraft in einer bestimmten Kategorie.

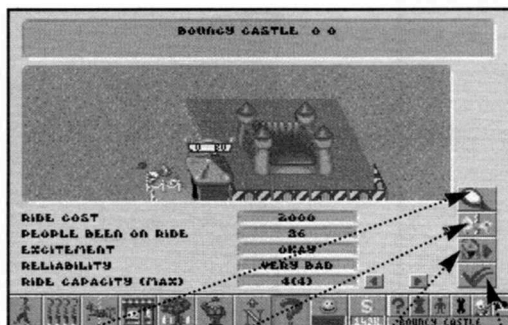
Monatslohn – Erst kosten die Leute bei der Einstellung Geld, und dann wollen sie auch noch jeden Monat Lohn erhalten! Ist es ein Wunder, daß Ihnen die Haare ausgehen? Die Kosten fressen Sie glatz auf!

## Features-Kauf



Hier finden Sie eine kurze Beschreibung von jedem Feature und auch die Kaufpreise.

## Informations-Bildschirme



Geh zu-Icon Rang der Attraktion Eingang versetzen Häkchen-Icon  
Mit einem **Linksklick** auf das Informations-Icon in der Abstimmungs-Leiste holen Sie sich den gerade relevanten Informations-Bildschirm herauf. Es gibt Informations-Bildschirme für alle Attraktionen, Läden, Personal und Besucher.

### Attraktionen-Informations-Bildschirm:

Die verfügbaren Kategorien sind:

Attraktionskosten – Die Summe, die jeder Parkbesucher ausspucken muß, um die Attraktion zu benutzen.

Besucher der Attraktion – Die totale Summe der Parkbesucher, die die Attraktion benutzt haben. Wenn die Attraktion populär ist, möchten Sie vielleicht eine zweite davon kaufen ...

Nervenkitzel – Wie aufregend ist die Attraktion?

Zuverlässigkeit – Zeigt, wie bald Sie die Attraktion zwecks Reparatur wieder abschalten müssen.

Fassungsvermögen – Erhöhen oder verringern Sie den Wert ganz nach Belieben durch Klicks mit der **linken Maustaste** oder mit Hilfe der Richtungspeile.

Die Icons auf der rechten Seite der Attraktionen-Information sind:

Geh zu-Icon – mit einem **Linksklick** hier schiebt sich die relevante Attraktion in die Mitte des Bildschirms.

Rang der Attraktion – ein **Linksklick** bringt Sie in den *Wertungs-Bildschirm*, wo Sie die Rentabilität Ihrer Attraktionen vergleichen können.

Eingangs-Icon versetzen – verschieben Sie den Eingang einer Attraktion, indem Sie mit der **linken Maustaste** auf dieses Icon klicken. Sie werden zurück in den Park transportiert, wo Sie Ein- und Ausgang strategisch besser plazieren können.

Häkchen-Icon – mit einem **Linksklick** begeben Sie sich wieder zurück in den Park.

## Laden-Informations-Bildschirm



Informieren Sie sich über einen Laden, und die Abstimmungs-Icons werden durch eine Leiste ersetzt, von der Sie ablesen können, wie groß Ihre Vorräte noch sind – je weniger Grün, umso weniger Vorrat.

Der Laden-Information-Bildschirm sagt Ihnen:

Art der (verkauften) Waren – das sollte eigentlich aus dem Namen des Geschäfts eindeutig hervorgehen.

Anzahl der Kunden – wie populär sind die Burger, Pommies, Andenken usw.

Warenpreis – wenn Sie noch Waren besitzen, sagen Ihnen die beiden Zahlen, wie viele Einheiten Sie besitzen und was sie Sie pro Stück kosten.

Wenn Ihnen die Vorräte ausgegangen sind, sehen Sie hier den Preis, der pro zu ersetzender Einheit fällig wäre.

Verkaufspreis – erhöhen oder verringern Sie den Preis, den Sie Ihren Kunden abknöpfen durch Klicken mit der **linken Maustaste** auf die Links/Rechts-Pfeile.

Erfrischungsstände haben zusätzlich eine spezielle Abteilung, mit der Sie die Qualität der Speisen und Getränke im Sinne größeren Profits verändern können. Das sind:

Mega-Burger – erhöhen Sie die Menge an Fett in den Hamburgern, um Ihre Kosten zu senken. Da die Hamburger weniger sättigen, profitieren Sie davon daß Ihre Kunden noch einen zweiten kaufen, oder aber sie finden die Dingen so ekelregend, daß sie schon aus Prinzip noch einen weiteren kaufen.

Mega-Pommies – Extra-Salz auf den Pommies erhöht den Getränkeumsatz.

Happy Cola – mehr Eis im Becher bedeutet weniger Cola, also auch weniger Kosten.

SchleckSchleck-Eis – erhöhen Sie die Zuckermenge, dann mögen die Kids das Eis umso mehr. Und das bedeutet auch mehr Umsatz.

Imbiß – erhöhen Sie die Menge an Koffein, dann bekommen die Besucher Schwung und bewegen sich schneller durch den Park.

Die Icons auf der rechten Seite der Laden-Information sind:

Geh zu-Icon – ein **Linksklick** darauf bringt den Laden in die Mitte des Bildes.

Rang des Ladens – ein **Linksklick** hierauf bringt Sie in den **Wertungs-Bildschirm**, wo Sie die Rentabilität Ihrer Läden vergleichen können.

X-Icon – hiermit kehren Sie in den Park zurück, ohne daß eventuelle Änderungen aktiv werden.

Häkchen-Icon – sobald Sie hierauf klicken, kehren Sie in den Park zurück, und alle Änderungen greifen.

## Personal-Informations-Bildschirm



Die verfügbaren Informationen sind:

Monate angestellt – wie lange steht dieser Drückeberger schon auf Ihrer Gehaltsliste?

Monatlicher Lohn – kann durch Klicken auf die Richtungspfeile erhöht oder verringert werden.

Die Icons auf der rechten Seite sind:

Sie sind gefeuert



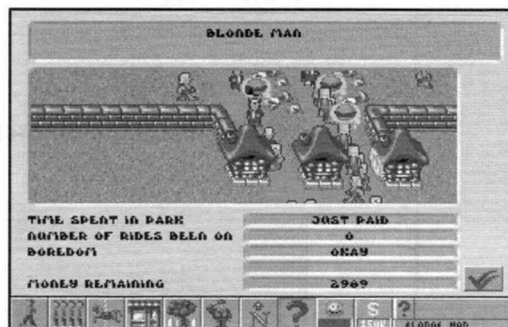
“Sie sind gefeuert“-Icon – zeigen Sie faulen Angestellten die Tür und helfen Sie mit einem kräftigen Fußtritt nach, indem Sie mit der **linken Maustaste** auf dieses Icon klicken.

Personal-Wertung – klicken Sie sich mit der **linken Maustaste** darauf, um in den Personal-Wertungs-Bildschirm zu gelangen. Dort können Sie Ihre Angestellten miteinander vergleichen.

X-Icon – hiermit kehren Sie in den Park zurück, ohne daß eventuelle Änderungen aktiv werden.

Häkchen-Icon – sobald Sie hierauf klicken, kehren Sie in den Park zurück, und alle Änderungen greifen.

## Besucher-Informations-Bildschirm



Am oberen Bildschirmrand steht der (oft nicht sehr schmeichelhafte) Name des Besuchers. Folgende Informationen können Sie abrufen:

Im Park verbrachte Zeit – Stunden, Minuten, Tage? Je länger, umso besser.

Anzahl der besuchten Attraktionen – wenn die Zahl niedrig ist, könnte das eventuell damit zusammenhängen, daß die Attraktionen zu voll oder zu schwer zu erreichen sind.

Langeweile – das ist das Schlüsselwort. Wenn es auf dieser Erde einen Ort gibt, wo man atemloses Staunen erwarten darf, dann ist das ein Vergnügungspark. Wenn Ihre Besucher das nicht bekommen, dann ist es Zeit, etwas zu unternehmen.

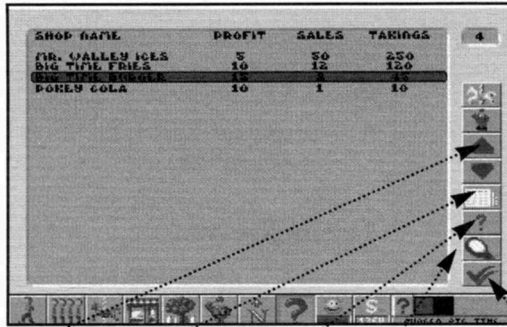
Verbleibendes Geld – einigen Besuchern brennen bis zu 2000 ein Loch in die Tasche. Helfen Sie ihnen, daß sie das Geld nicht wieder mit nach Hause schleppen müssen.

### **Tip**

*Wenn Sie sich über einen Besucher informieren und er noch viel Geld in der Tasche hat, sollten Sie den Gedankenblasen entsprechend reagieren und ihn um jeden möglichen Penny erleichtern.*

Häkchen-Icon – möchten Sie in den Park zurückkehren, klicken Sie hier mit der **linken Maustaste**.

# Wertungs-Bildschirme



The screenshot shows a window titled 'SHOP NAME' with a table of data. The table has four columns: 'SHOP NAME', 'PROFIT', 'SALES', and 'MARKING'. The data rows are: 'MR. GALLEY ICES' (Profit: 5, Sales: 50, Marking: 250), 'BIG TUFF FRIES' (Profit: 10, Sales: 12, Marking: 120), 'BIG TUFF SANDWICH' (Profit: 10, Sales: 1, Marking: 10), and 'POPEY COLA' (Profit: 10, Sales: 1, Marking: 10). To the right of the table is a vertical toolbar with icons for navigation and actions. At the bottom of the window is a horizontal toolbar with various icons. Dotted arrows point from the text below to specific icons in both toolbars.

SHOP NAME	PROFIT	SALES	MARKING
MR. GALLEY ICES	5	50	250
BIG TUFF FRIES	10	12	120
BIG TUFF SANDWICH	10	1	10
POPEY COLA	10	1	10

Scroll-Pfeile Reihenfolge Information Geh zu-Icon Häkchen-Icon

Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf das entsprechende Wertungs-Icon im Informations-Bildschirm, um in die Wertungs-Bildschirme zu gelangen.

## Attraktionen-Wertung

Hier finden Sie alle Attraktionen des Parks aufgelistet und bewertet.

Name der Attraktion – Genau das: der Name. Hm.

Benutzer – Anzahl der Besucher, die diese Attraktion benutzt haben.

Wertung – die Wertung erfolgt entsprechend der Popularität bei den Besuchern.

Mit den Icons auf der rechten Seite des Bildschirms können Sie zwischen Attraktion-, Personal- und Laden-Information hin- und herschalten.

Mit einem **Linksklick** auf die Hoch/Runter-Pfeile scrollen Sie durch die Liste.

Ein **Linksklick** auf "Reihenfolge" listet die Attraktionen, Läden und Angestellten entsprechend ihrer Rentabilität.

Ein **Linksklick** auf das Informations-Icon bringt Sie in den Informations-Bildschirm zurück.

Geh zu-Icon – heben Sie eine Attraktion usw. in der Liste hervor und springen Sie, mit einem **Linksklick** auf dieses Icon, an dessen Standort im Park.

Mit einem **Linksklick** auf das Häkchen-Icon gelangen Sie ohne Umschweife wieder in den Park.

## **Personalbewertung**

Im Personal-Bewertungs-Bildschirm erfolgt die Wertung so:

Arbeitet – wie gewissenhaft ein Angestellter arbeitet, eine prozentuale Bewertung zwischen 0 und 100%.

Gehalt – egal wie wenig Sie bezahlen, Ihnen wird es immer zu hoch erscheinen.

Die Icons auf der rechten Seite des Personal-Bewertungs-Bildschirms funktionieren genauso wie beim Attraktionen-Wertungs-Bildschirm.

## **Laden-Wertung**

Hier werden Geschäft folgendermaßen gelistet:

Name des Geschäfts – nicht sehr schwierig, oder?

Profit – welcher Laden verschafft Ihnen die höchsten Gewinne?

Verkauf – Umsatzvolumen. Wenn Sie noch immer nicht viel verdienen, ist es an der Zeit, die Preise zu erhöhen.

Einnahmen – der Geldbetrag, der Ihre Kassen zum Klingeln brachte.

Die Icons auf der rechten Seite des Laden-Wertungs-Bildschirms funktionieren genauso wie beim Attraktionen-Wertungs-Bildschirm.

# Kapitel 7: Die Menü-Leiste benutzen



Die Spielzeit wird ständig in der linken oberen Ecke des Parkbildschirms eingeblendet. Die Oberkante des Bildschirms verdeckt allerdings auch die Menü-Leiste. Um sie zu aktivieren, bewegen Sie den Mauszeiger an den oberen Rand des Bildes und klicken mit der **linken Maustaste**. Es erscheinen drei Menüpunkte: Park, Optionen und Anzeige.

## Das Park-Menü

Wenn die Menü-Leiste aktiviert ist, erreichen Sie mit einem **Linksklick** auf "Park" das Park-Menü. Heben Sie die gewünschte Option hervor und klicken Sie links. Die Optionen im Park-Menü sind (Tastaturkommandos in Klammern):

### Neustart

Einen schlechten Start erwischt? Mit dieser Option können Sie das Spiel nochmals neu beginnen und kehren zum Hauptmenü zurück.

### Laden

Heben Sie "Laden" hervor, öffnet sich das Fenster mit den gespeicherten Spielständen. Scrollen Sie mit der Maus hinauf und hinunter, bis Sie zu dem Spiel (0-9) gelangen, mit dem Sie weiterspielen möchten. Ein **Linksklick**, und das Spiel, das an dieser Stelle gespeichert war, öffnet seine Pforten.

### Speichern

Heben Sie "Speichern" hervor, öffnet sich ein Fenster mit Speicherpositionen. Scrollen Sie mit der Maus abwärts, bis eine unbelegte Position (0-9) hervorgehoben wird. Ein **Linksklick** hier, und Ihre Arbeit ist sicher verstaut für spätere Zeiten.



## Park Offen (O)

Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf "Park offen", wird der Haupteingang geöffnet und die Besucher strömen herein.

## Ende (Alt-Esc)

Möchten Sie das augenblickliche Spiel verlassen und zum Hauptmenü zurückkehren, heben Sie "Ende" hervor und klicken Sie **links**.

# Das Optionen-Menü

Ein Häkchen zeigt an, welche Optionen gerade aktiv sind.

## Sound FX

Scrollen Sie abwärts, bis "Sound FX" hervorgehoben erscheint, und klicken Sie dann mit der **linken Maustaste** darauf, um die Effekte "AN"- oder "AUS"-zustellen.

## berater (Schrägstrich)

Den Park-Berater können Sie abschalten, indem Sie entweder auf der Tastatur die Schrägstrich-Taste drücken oder im Park-Menü "Berater" hervorheben und **links** anklicken.

## Automatischer Bus-kauf (Shift-B)

Die *Entwicklungsabteilung* versorgt Sie zwar mit größeren Bussen, kaufen müssen Sie das neue Modell aber trotzdem, wenn es fertig ist. Klicken Sie dafür entweder auf den alten Bus oder schalten Sie diese Option ein.

## Einfach/Mittel/Voll

Sie können jederzeit in eine einfachere oder schwierigere Version des Spiels umschalten. Sie verlieren jedoch jedesmal, wenn Sie den Schwierigkeitsgrad senken, 10% Ihres Kontostandes. Und nur ganz nebenbei, falls Sie das überhaupt interessiert: Wenn Sie den Schwierigkeitsgrad hinaufsetzen, tut sich auf Ihrem Konto nichts ...

## Spielgeschwindigkeit

Werden Ihnen die vielen Aktivitäten zu hektisch? Heben Sie "Spielgeschwindigkeit" hervor, scrollen Sie nach rechts und klicken Sie auf "Langsamer". Sie fühlen sich unterfordert, weil die Action für Ihr Genie nicht schnell genug abläuft? Heben Sie "Spielgeschwindigkeit" hervor, scrollen Sie nach rechts und klicken Sie auf "Schneller" – oder "Sehr schnell", wenn Sie etwas Verrücktes tun wollen. Soll das Spiel wieder mit normaler Geschwindigkeit ablaufen, klicken Sie einfach auf "Normal".

# Das Anzeige-Menü

## Attraktionen-Kauf

Heben Sie "Attraktionen-Kauf" mit dem Mauszeiger hervor und klicken Sie mit der **linken Maustaste**. Jetzt erscheint der Attraktionen-Kauf-Bildschirm (s. *Kauf-Bildschirme*).

## Laden-Kauf

Heben Sie "Laden-Kauf" mit dem Mauszeiger hervor und klicken Sie es mit der **linken Maustaste** an. Der Geschäfte-Kauf-Bildschirm erscheint (s. *Kauf-Bildschirme*).

## Dekorations-Kauf

Heben Sie "Dekorations-Kauf" mit dem Mauszeiger hervor und klicken Sie es mit der **linken Maustaste** an. Der Dekorations-Kauf-Bildschirm erscheint (s. *Kauf-Bildschirme*).

## Personal-Einstellung

Das braucht jetzt eigentlich nicht mehr erklärt zu werden, oder doch? Heben Sie "Personal-Einstellung" mit dem Mauszeiger hervor und klicken Sie mit der **linken Maustaste**. Kaum zu glauben: Der Personal-Einstellungs-Bildschirm erscheint (s. *Kauf-Bildschirme*).

## Geschäfte-Liste (F5)

Heben Sie "Geschäfte-Liste" hervor und klicken Sie mit der **linken Maustaste**, um einen Blick auf alle in "Theme Park" möglichen Läden zu werfen.

## Attraktionen-Liste (F6)

Heben Sie "Attraktionen-Liste" hervor und klicken Sie mit der **linken Maustaste**, um einen Blick auf alle Attraktionen zu werfen, die Ihr Park beherbergen kann.

## personal-Liste (F7)

Heben Sie "Personal-Liste" hervor und klicken Sie mit der **linken Maustaste**, schon sehen Sie eine Liste mit all den netten Leuten, denen Sie Arbeit verschaffen können.

## Parkkarte

Möchten Sie sich an dem Anblick erfreuen, den normalerweise nur a) ein Vogel oder b) jemand hat, der in einem Heißluftballon durch das verkehrte Ende eines Fernrohrs blickt? Heben Sie im Anzeige-Menü "Parkkarte" hervor und geben Sie der **linken Maustaste** einen herzhaften Klick. Sie können aber auch einfach das Parkkarte-Icon in der Icon-Leiste anklicken.

## Bank-Auswahl

Heben Sie "Bank-Auswahl" hervor und klicken Sie **links**. Der nun erscheinende Bildschirm ist identisch mit dem, den ein **Linksklick** auf das in der Icon-Leiste am unteren Bildschirmrand stehende entsprechende Icon zum Vorschein bringt.

## Bank-Auskunft

Wenn Sie die Bank-Auswahl in der Icon-Leiste mit der **rechten Maustaste** anklicken, kommen Sie in diesen Bildschirm.

## Parkstatus

Sie können sowohl über das Icon in der Icon-Leiste in den Parkstatus-Bildschirm gelangen als auch durch Hervorheben dieser Option und einen **Linksklick**.

## Waren-Bildschirm (Shift-S)

Anstatt den Waren-Bildschirm über den Parkstatus-Bildschirm zu erreichen, können Sie auch direkt dorthin gehen, indem Sie im Anzeige-Menü diese Option hervorheben und mit einem **linken Maustastenklick** bedenken.

## Entwicklungs-Abteilung (N)

Sie funktioniert entsprechend dem Waren-Bildschirm (s. oben), indem ein **Linksklick** auf diese Option Sie in die *Entwicklungsabteilung* bringt, ohne daß Sie zuvor den Parkstatus-Bildschirm öffnen müssen.

## Spiel

Nach einem **Linksklick** hier können Sie sich wieder im Parkbildschirm amüsieren.

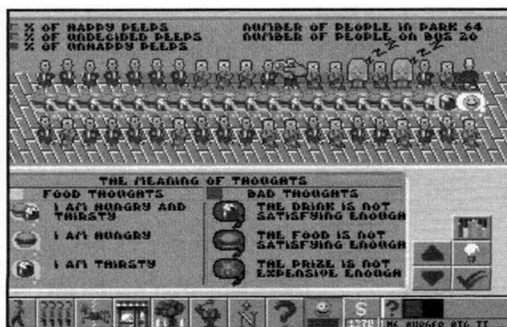
## Weltkarte (M)

Klicken Sie hier mit der **linken Maustaste** drauf, um einen Blick auf die Weltkarte zu werfen.

## Kapitel 8: Ihren Park entwickeln

Es ist zwar nicht so, als hätten Sie nicht schon im "Einfach"-Level genug zu tun (s. *Spieler-Bildschirm*), aber im mittleren Level erwarten Sie eine ganze Reihe neuer Herausforderungen. Jetzt müssen Sie die Entwicklung Ihres Parks überwachen, auf die Wünsche der Konsumenten eingehen und die Ausgaben für Waren und Entwicklung kontrollieren. Bei den schwierigen Verhandlungen mit Personal und Lieferanten dürfen Ihnen keine Fehler unterlaufen, sonst zahlen Sie sich dumm und dämlich.

### Parkstatus-Bildschirm



Der Parkstatus-Bildschirm ist der Schlüssel, um die Bedürfnisse Ihrer Kunden zu verstehen, denn wenn Sie die Besucher nicht zufriedenstellen, wird Ihr Park nicht lange existieren.

#### Anwahl des Parkstatus-Bildschirms:

Ein Linksklick auf das Status-Icon in der Icon-Leiste genügt.

#### Den Parkstatus-Bildschirm benutzen

Am oberen Rand des Bildschirms sehen Sie zwei Reihen mit kleinen Männchen. Die hintere Reihe zeigt den Prozentsatz an fröhlichen, neutralen und unzufriedenen Besuchern, symbolisiert durch verschiedene Farben. Wenn mehr unzufriedene als fröhliche Leute Ihren Park verlassen, stecken Sie ganz schön in Schwierigkeiten, darauf gebe ich Ihnen mein Wort.

Sie erfahren weiterhin, wie viele Leute sich in Ihrem Park befinden und wie viele mit dem nächsten Bus ankommen.

#### Gedankenblasen

Die vordere Reihe zeigt die Gedanken Ihrer Besucher. Darunter ist eine Aufschlüsselung, was jede Denkblase bedeutet. Scrollen Sie mit Hilfe von **Linksklicks** auf die entsprechenden Pfeile nach oben und unten.

Hier ist eine Liste der Gedankenblasen und ihrer Bedeutungen:

### Gedanken an Essen (gelb)



Ich habe Hunger und Durst.



Ich habe Hunger.



Ich habe Durst.



Ich habe weder Hunger noch Durst.



Ich bin nicht hungrig.



### Suchen (grün)



Ich suche den Ausgang.



Ich brauche eine Toilette.

### Info-Gedanken (hellblau)



Ich esse gerade etwas.



Ich trinke gerade etwas.



Dieses Spielzeug habe ich bereits.



Ich gehe jetzt zum Ausgang.



Ich habe nicht mehr viel Geld.



Ich war in vielen Attraktionen.



Ich war in allen Attraktionen.



Ich muß bald nach Hause.

### Negative Gedanken (grau)



Das Getränk schmeckt ja nicht so besonders.



Das Essen schmeckt nicht gut genug.



Die Gewinne sind zu popelig.



Die Gewinnchancen sind zu niedrig.



Die Preise sind zu hoch.



Die verdienen zu viel.



Es liegt viel zu viel Müll herum.

### Gefühle (weiß)



Mir geht's prima.



Ich bin ganz okay.



Ich bin nicht zufrieden.



Ich mag nicht mehr rumlaufen.



Ich langweile mich ganz schön.

### Sättigungsgrad (dunkelblau)



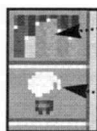
Ich kann nichts mehr essen und trinken.



Ich kann keinen Bissen mehr runterwürgen.



Ich kriege keinen Schluck mehr runter.



Stock screen icon

Research icon

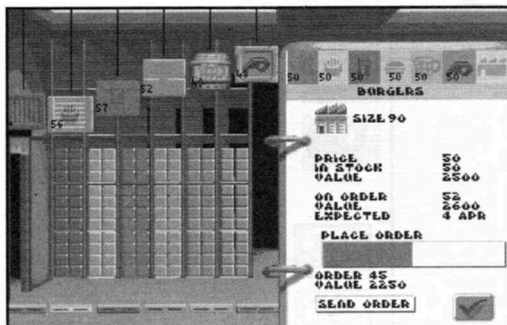
Benutzen Sie die Icons auf der rechten Seite, um mit einem **Linksklick** die Entwicklungs- und Waren-Bildschirme zu erreichen.

Um zum Parkbildschirm zurückzukehren, klicken Sie **links** auf das Häkchen-Icon.

### Tip

*Als kluger Betreiber eines Vergnügungsparks gehen Sie auf die Bedürfnisse Ihrer Kunden ein – das ist schließlich Ihr Geschäft. Die Besucher des Parks signalisieren recht deutlich, auf welchem Level sich ihre Zufriedenheit oder ihr Frust gerade befindet. Ist alles super in Ordnung, sehen Sie das an dem nach oben gereckten Daumen. Ein Signal gibt es, auf das Sie besonders achten sollten: Wenn Ihre Parkbesucher anfangen zu gähnen, ist das ein deutliches Zeichen, daß sie sich nicht besonders gut amüsieren – und um sich zu amüsieren, sind sie schließlich hergekommen. Bauen Sie also ein paar neue Attraktionen, verbessern Sie die bereits vorhandenen, egal, aber tun Sie was, bevor miese Mund-zu-Mund-Propaganda die Besucherzahlen in den Keller gehen läßt und den Ruf Ihres Parks ruiniert.*

## Waren-Bildschirm



Hier kaufen Sie alle Waren für Ihre Geschäfte.

### So kommen Sie in den Waren-Bildschirm:

Öffnen Sie den Parkstatus-Bildschirm.

Als nächsten klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf das Waren-Bildschirm-Icon, und schon sind Sie im Warenlager, das Sie bis zum Rand mit tollen Sachen füllen können.

Ganz oben auf dem Bestellformular finden Sie die Kategorien der verfügbaren Waren: Eis, Pommes frites, Cola, Hamburger, Bier und Steak. Die Zahl unter jedem Icon zeigt, wieviel Ware Sie von dieser Kategorie in Ihrem Lager haben.

### Eine Bestellung aufgeben:

Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf die Warenkategorie, die Sie brauchen. Die Zahlen für Preis pro Einheit, Vorrat und Bestellvolumen ändern sich entsprechend.

Passen Sie den Umfang Ihrer Bestellung durch Klicken auf die Bestell-Leiste an. Die Zahlen für geordnete Einheiten und Bestellumfang werden automatisch neu berechnet.

Mit einem **Linksklick** auf "Bestellen" bestätigen Sie den Kauf.

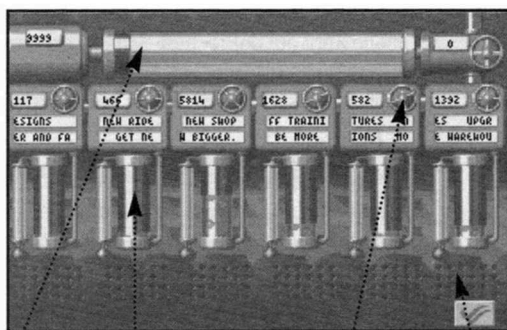
Es dauert ein bißchen, bis die Waren ankommen. Ändern Sie auf keinen Fall Ihre Bestellung, wenn die Palette ins Lagerhaus gebracht wird, sonst wird Ihre vorige Bestellung rückgängig gemacht, und Sie müssen auf die neue Order wieder warten. In der Zwischenzeit dürften Ihre Regale dann völlig leer sein, Ihre Besucher hungrig, und Ihnen entgeht eine gute Gelegenheit, Geld zu machen.

Alle Wareneinkäufe werden an die entsprechende Stelle im Lager gebracht; wenn die Kisten bis zur Decke reichen, haben Sie keinen Platz mehr für weitere Waren dieser Kategorie. Bestellen Sie nicht zuviel, denn Überkapazitäten werden Ihnen berechnet, und die Waren bleiben im Freien, wo sie schnell verrotten. Ihre Entwicklungsabteilung kann jedoch Einrichtungen verbessern, also auch für größere Lagerhäuser sorgen (s. *Entwicklungsabteilung*).

**Achtung:** Das einzige, was Sie nicht kaufen müssen, ist Kaffee für die Imbißbude. Davon haben Sie einen unerschöpflichen Vorrat.

Wenn Sie mit der Warenbestellung fertig sind, klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf das Häkchen-Icon, um zum Parkbildschirm zurückzukehren.

## Die Entwicklungsabteilung



Forschungspumpe    Strategietanks    Ventile    Forschungsdiagramm

Es ist ein bodenloses Faß, das geheime Labor Ihrer Entwicklungsabteilung, in das Sie ständig Ihr schwer verdientes Geld stecken. Die Ausgaben sind jedoch nötig, falls Sie neue Einrichtungen für Ihren Park haben wollen. Neue Attraktionen sind das A und O eines jeden Vergnügungsparks, und wenn Sie sich nicht darum kümmern, werden Sie durch miese Kritiken bezüglich Nervenkitzel und Spannung bald die Quittung erhalten. Aber die Entwicklungsabteilung kümmert sich nicht nur um Star-Attraktionen; Sie können Ihr Geld hier für alles mögliche ausgeben, von neuen Läden über bessere Toiletten bis hin zu größeren Bussen, die die Besucher bis vor die Tore des Parks karren. Das alles ist lebenswichtig für den Erfolg Ihres Unternehmens.

### Tip

*In der vollen Simulation bekommen Sie keine neuen Attraktionen, wenn Sie kein Geld in die Forschung pumpen. Wie können Sie sich neben den anderen Parkbesitzern behaupten, wenn Sie nur ein Riesentrampolin und ein paar Rutschbahnen in Ihrem Park haben?*



## So kommen Sie zur Entwicklungsabteilung:

Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Entwicklungs-Icon im Parkstatus-Bildschirm oder drücken Sie **N**.

## Geld für die Entwicklung

Regeln Sie den Geldfluß mit der Entwicklungspumpe.

Entweder klicken Sie mit der **linken Maustaste** längs der Pumpe, um die Menge des roten Lebensaftes in der Röhre zu verändern, oder aber Sie klicken, halten die **linke Maustaste** gedrückt und bewegen die Pumpe rauf und runter. Sie können auch mit der **rechten** oder **linken Maustaste** auf die Mitte des Drehrades klicken, um die Pumpe zu bewegen und am Geldfluß die Feinabstimmung vorzunehmen.

Die Zahl auf der linken Seite zeigt, wieviel Sie monatlich in die Entwicklung investieren – sie ändert sich, wenn Sie die Geldmenge herauf- oder herabsetzen.

Die Zahl auf der rechten Seite zeigt, wieviel Sie noch unter den Entwicklungsteams verteilen können. Die beiden Zahlen sind solange gleich, bis Sie tatsächlich die Knete rausrücken.

### Tip

*Halten Sie ständig ein Auge auf die Summe, die Sie für die Entwicklung ausgeben, da das Geld jeden Monat von Ihrem Konto abgebucht wird. Und bei einem Maximum von 10 000 kann das schnell ins Auge gehen!*

## Entwicklungsteams

Es gibt sechs Entwicklungsteams, die Ihr Geld schlucken möchten, auch sie wahrhaft bodenlose Fässer. Möchten Sie Geld von der Entwicklungspumpe in einen dieser Strategietanks fließen lassen, klicken Sie längs des Fasses oder benutzen den Hahn.

Die sechs Entwicklungsteam-Strategietanks sind für:

Verbesserungen an Attraktionen – Für Ihr Geld erhalten Sie verbesserte Versionen der Attraktionen, die sich bereits in Ihrem Park befinden.

Entwürfe für neue Attraktionen – Investieren Sie in neue Möglichkeiten, Ihre Besucher das Fürchten zu lehren.

Entwürfe für neue Läden – Investieren Sie in völlig neue Wege, Ihren Besuchern den letzten Pfennig aus der Tasche zu ziehen.

Personal-Schulung – Ist Ihr Personal unfreundlich? Schlecht organisiert? Ohne Motivation? Verbessern Sie den Service, den Ihre Leute den Besuchern bieten, indem Sie Geld in diesen Tank schaufeln.

Neue Features – Wenn Sie Ihr Geld hier ausgeben, können Sie exotische Pflanzen entwickeln lassen.

Einrichtungen verbessern – Vergrößern Sie Ihr Warenlager, um durch Großeinkauf Geld zu sparen, und besorgen Sie sich größere Busse, damit Sie mehr Besucher herankarren können.

Das an jedem Tank angebrachte Entwicklungs-Barometer zeigt Ihnen, wie sich die bearbeiteten Objekte der Fertigstellung nähern. Je mehr Weiß sich zeigt, umso näher sind sie dem Durchbruch.

Das Entwicklungsdiagramm unter jedem Tank füllt sich mit kleinen weißen Punkten. Wenn das ganze Schaubild weiß ist, haben Sie den maximalen Entwicklungsgrad erreicht, den Sie von diesem Tank erwarten können. Selbst wenn Sie jetzt noch mehr Geld reinpumpen, können Sie keine Verbesserungen mehr erzielen.

### Das Entwicklungslabor verlassen:

Um die Entwicklungsabteilung zu verlassen (und damit Ihre Genies endlich mit der Arbeit beginnen können), klicken Sie mit der **linken Maustaste** das Häkchen-Icon an, und schon sind Sie zurück im Park.

#### Tip

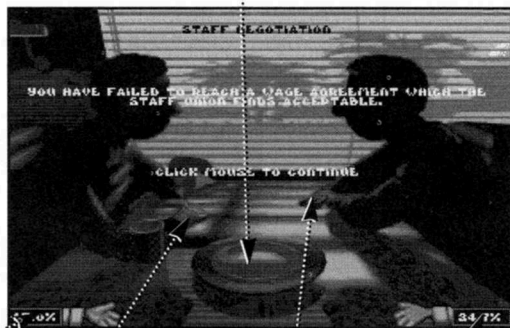
*Wenn eine Verbesserung einer Attraktion fertig ist, sehen Sie, wie sich im Attraktionen-Informationen-Bildschirm die Zahl neben dieser Attraktion erhöht. Die höchste mögliche Versionsnummer für jede Attraktion ist 6.0.*

## Verhandlungs-Bildschirm

Sie müssen mit dem Personal bei Arbeitsproblemen verhandeln und mit den Lieferanten wegen der Einkaufspreise. Diese Verhandlungen finden statt, wenn der Verhandlungs-Bildschirm erscheint. Je mehr Personal und Geschäfte Sie haben, umso öfter werden Sie in Verhandlungen um Waren und Dienstleistungen eintreten.

### Personal-Verhandlungen

verbleibende Kekse



Ihr Angebot   Ihre Hand   Hand des Gewerkschafters   deren Forderungen

Wie im wirklichen Leben ist auch hier nicht alles eitel Sonnenschein zwischen dem Parkmanagement und den Angestellten. Wenn Ihr Park ein Erfolg ist, will Ihr Personal vielleicht einen Bonus für die Mithilfe beim Aufbau des florierenden Geschäfts. Und wenn der Umfang an Personal zu klein ist und es dadurch zu Überstunden, Ärger und Stress bei den wenigen Leuten kommt, die Sie bezahlen *wollen*, wird für bessere Arbeitsbedingungen gestreikt.

Sie sitzen auf der linken Seite, gegenüber vom Gewerkschaftssprecher des Personals. Sie müssen einen neuen Abschluß per Handschlag besiegeln und reichen abwartend die Hand über den Tisch, während Sie miteinander reden. Sie müssen allerdings zu einem Ergebnis kommen, bevor die Kekse alle sind oder die Verhandlungen fehlschlagen, was den Erfolg Ihres Vergnügungsparks in Gefahr bringen könnte.

### Ihr Angebot erhöhen

Während die Sekunden viel zu schnell vergehen, klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf die ausgestreckte Hand, um mit jedem Klick Ihr Angebot um einen Prozentpunkt zu erhöhen.

**Achtung:** Erhöhen Sie Ihr Angebot weder zu schnell noch zu sehr. Der Gewerkschafter kann Ihre Furcht riechen wie billiges Rasierwasser und wird dann von der Forderung der Arbeitnehmer um keinen Pfennig abrücken. Lassen Sie es langsam angehen, und verlieren Sie nicht Ihren Kopf.

### Ihr Angebot verringern

Klicken Sie mit der **linken Maustaste** hinter die ausgestreckte Hand, um Ihr Angebot mit jedem Klick um einen Prozentpunkt zu verringern.

### Akzeptieren, Abbrechen – oder Streik

Wenn Ihr Feilschen erfolgreich war, informiert Sie ein Text auf dem Bildschirm, um wieviel die Gewerkschaft Sie abgezogen hat, und wie hoch der monatliche Lohn nun für jede Personal-Kategorie ist.

Mit einem **Linksklick** kehren Sie zum Parkbildschirm zurück.



Wenn Sie zu keiner Übereinkunft gekommen sind, erscheint eine entsprechende Meldung. Klicken Sie mit der **linken Maustaste**, kehren Sie zum Parkbildschirm zurück, wo das Personal en masse durch das Eingangstor strömt und Streikposten aufstellt. Das ist keine gute Werbung für Ihren Park, und wenn eine Attraktion kaputtgeht oder sich haufenweise Müll ansammelt, verlieren Sie massiv Geld. Da ist es weit besser, daß Sie zu einer Gehaltsvereinbarung kommen, solange das möglich ist.

## **Waren-Verhandlungen**

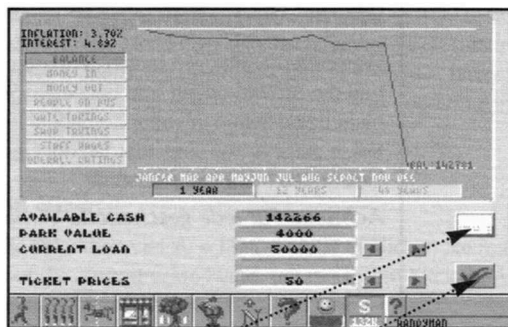
Waren-Verhandlungen laufen genauso ab wie Personal-Verhandlungen (s.o.), und die Auswirkungen sind bei einem Scheitern ebenso schmerzhaft. Wenn nicht beide Seiten in voller Zufriedenheit den Tisch verlassen, bevor die Kekse aufgegessen sind, werden die Geschäfte Ihres Parks von den Lieferanten nicht mehr versorgt!

**Achtung:** Für jede gescheiterte Verhandlung steigen die Einkaufspreise um 10%.

## Kapitel 9: Der finanzielle Bereich

Wählen Sie "Voll" in Ihrem Spieler-Bildschirm und begeben Sie sich auf das finanzielle Glatteis. Die volle Verantwortung für jede finanzielle Transaktion in Bezug auf den Park liegt nun bei Ihnen.

### Bank-Auswahl-Bildschirm



Auskunft-Bildschirm

Häkchen-Icon

Egal, wie nervenaufreibend sie sind: Regelmäßige Besuche im Bank-Auswahl-Bildschirm sind lebensnotwendig für eine effektive finanzielle Kontrolle des Parks. Möglicherweise haben Sie im wahren Leben ja schon unangenehme Erfahrungen mit sadistischen Bankbeamten gehabt, aber keine Angst, der "Theme Park"-Bankmanager ist von einer ganz anderen Sorte. Er sagt Ihnen in klaren Worten, wie die finanziellen Realitäten zur Zeit sind (je schlimmer die Realität, desto klarer die Worte), er gibt Ihnen aber auch wertvolle Ratschläge, mit denen Sie Ihren Park vielleicht retten und sich selbst kreditwürdig halten können.

#### Den Bank-Auswahl-Bildschirm benutzen:

Klicken Sie mit der **linken Maustaste** das Bank-Icon in der Icon-Leiste an, um den Bank-Auswahl-Bildschirm zu aktivieren.

Das Schaubild zeigt Ihnen den Kontostand des Parks, der sich aus laufenden Geschäftskosten und Einkünften errechnet. Neben der vertikalen Achse sind verschiedene finanzielle Ergebnisse aufgeführt, die auf dem Diagramm betrachtet werden können. Die Punkte auf der horizontalen Achse beziehen sich auf Zeitabschnitte, die eine langfristige Planung ermöglichen. Mit einem **linken Mausklick** fügen Sie dem Diagramm eine Information hinzu, eine weiterer **Linksklick** entfernt sie.

Unter dem Diagramm finden Sie:

Verfügbares Bargeld – Das Geld, das Ihnen sofort für neue Attraktionen, Läden und Personal zur Verfügung steht.

Anleihe – Erhöhen Sie die Summe, die Sie der Bank schulden, mit einem **Linksklick** auf das Icon. Wenn Sie besonders flüssig sind und die mit dem Park erzielten Profite steigen, möchten Sie die Anleihe vielleicht etwas abtragen, um die zu zahlenden Zinsen zu verringern. Ein **Linksklick** auf den Abwärtspfeil, und die Kreditsumme verringert sich entsprechend.

Eintrittspreise – Der Grundpfeiler der aus dem Park zu ziehenden Profite. Ein **Linksklick** auf die Pfeile erhöht oder senkt die Preise. Der Parkberater gibt Tips, wann Sie dies tun sollten.

Die Icons rechts vom Diagramm:

DAY	DETAILS	OUT	IN	BALANCE
NOV	MONTHLY SHOP TAKINGS		470	242,579
NOV	SHARES	350		242,229
NOV	INTEREST PAID	205		242,024
NOV	LEAD STOCKS	100		241,724
NOV	PHOENIX STOCK	4,000		237,724
NOV	LEAD STOCKS	100		237,424
NOV	LEAD STOCKS	200		237,024
NOV	LEAD STOCKS	200		236,624
NOV	LEAD STOCKS	500		235,624
NOV	PHOENIX STOCK	6,000		229,624
NOV	PHOENIX STOCK		4,000	233,624
DEC	MONTHLY SHOP TAKINGS		2,225	235,849
DEC	SHARES	2,550		233,299
DEC	INTEREST PAID	205		233,094
DEC	PHOENIX STOCK	6,111		226,983
BALANCE	123,387			

Auskunft – Ein **Linksklick** beschert Ihnen einen Blick auf den Auskunftsbildschirm. Da steht dann nicht nur "Ihr Park ist Mist" oder etwas ähnlich nettes; statt dessen finden Sie hier eine Zusammenfassung von jeder getätigten finanziellen Transaktion im letzten Monat. Interessante Lektüre! Wenn Sie genug gesehen haben, klicken Sie auf das Häkchen-Icon und kehren zum Parkbildschirm zurück.

X-Icon – Möchte Sie zum Parkbildschirm zurückkehren, ohne daß Ihre Änderungen aktiviert werden, klicken Sie auf das X-Icon.

Häkchen-Icon – Damit kehren Sie zum Parkbildschirm zurück, wo alle geänderten Einstellungen sofort aktiv werden.

## Kapitel 10: Jahresabschluß-Liste



Diese Übersichtstafel erscheint automatisch am Ende jedes Finanzjahres und zeigt Ihnen, wie sich Ihr Park in den letzten zwölf Monaten entwickelt hat.

Sie hat die Form eines Kaminsimses, auf dem alle Pokale und Auszeichnungen ausgestellt sind, die Ihrem Park zuerkannt wurden. Die besten zehn Parks werden ebenfalls angezeigt. Sie müssen überall die Nr. 1 sein, um Ihr Ziel zu erreichen, die ultimative Touristenattraktion in dieser Welt zu besitzen.

Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf einen Pokal oder ein Zertifikat zwecks Einzelheiten dieser Trophäe. Ein Pokal bedeutet, daß Ihr Park in dieser Kategorie während des letzten Jahres am besten abgeschnitten hat. Ein Zertifikat informiert Sie über das Ansehen des Parks.

Wenn Sie alles genügend bewundert haben, klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf das Häkchen, um zur Jahresabschluß-Liste zurückzukehren. Sie können aber auch das Wertungs-Icon anklicken, um einen Blick auf die Wertungs-Tabelle zu werfen.

### Rote Farbe: Gefahr!

Wenn Sie ein Zertifikat anklicken, das mit roter Tinte geschrieben wurde, wissen Sie, daß Ihr Park Ärger hat. Rote Schrift bedeutet, in Ihrem Park läuft irgendwo etwas nicht so, wie es soll: das Klassenziel wurde nicht erreicht. Merken Sie sich, wo es hakt, und arbeiten Sie im nächsten Jahr daran, den Mißstand abzuschaffen, sonst werden Sie nie die Nr. 1.

## Wertungs-Tabelle

GRANTS 1995	
DIVERSITY	SATISFACTION
1. BEST	1. BEST
2. BEST	2. BEST
3. BEST	3. BEST
4. BEST	4. BEST
5. BEST	5. BEST
6. BEST	6. BEST
7. BEST	7. BEST
8. BEST	8. BEST
9. BEST	9. BEST
10. BEST	10. BEST
11. BEST	11. BEST
12. BEST	12. BEST
13. BEST	13. BEST
14. BEST	14. BEST
15. BEST	15. BEST
16. BEST	16. BEST
17. BEST	17. BEST
18. BEST	18. BEST
19. BEST	19. BEST
20. BEST	20. BEST
21. BEST	21. BEST
22. BEST	22. BEST
23. BEST	23. BEST
24. BEST	24. BEST
25. BEST	25. BEST
26. BEST	26. BEST
27. BEST	27. BEST
28. BEST	28. BEST
29. BEST	29. BEST
30. BEST	30. BEST
31. BEST	31. BEST
32. BEST	32. BEST
33. BEST	33. BEST
34. BEST	34. BEST
35. BEST	35. BEST
36. BEST	36. BEST
37. BEST	37. BEST
38. BEST	38. BEST
39. BEST	39. BEST
40. BEST	40. BEST
41. BEST	41. BEST
42. BEST	42. BEST
43. BEST	43. BEST
44. BEST	44. BEST
45. BEST	45. BEST
46. BEST	46. BEST
47. BEST	47. BEST
48. BEST	48. BEST
49. BEST	49. BEST
50. BEST	50. BEST

Klicken Sie mit **links** auf das Wertungs-Icon, um in die Wertungs-Tabelle zu gelangen. Hier wird Ihr Park gegen alle anderen Konkurrenten in sechs Kategorien bewertet:

Am reichsten

Nervenzitler

Meiste Features

Zufriedenheit

Größter Park

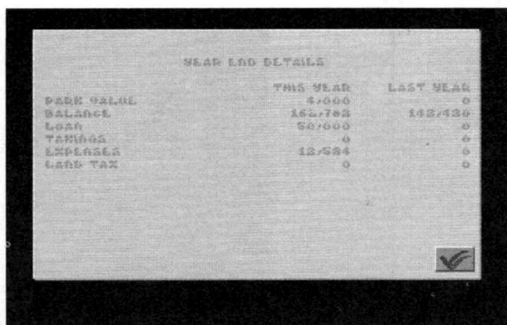
Freundlichster Park

Studieren Sie gründlich die Position Ihres Parks in allen sechs Kategorien, um festzustellen, wo seine Schwächen liegen, und wie Sie die Gesamtposition im kommenden Finanzjahr verbessern können.

Ein **Linksklick** auf das Häkchen bringt Sie wieder in die Übersichtstafel.



## Jahresabschluß-Detail-Liste



	THIS YEAR	LAST YEAR
PARK VALUE	4,000	0
BALANCE	162,782	142,426
LOAN	50,000	0
TRININGS	0	0
EXPENSES	12,524	0
LESS TAX	0	0

Klicken Sie auf das Häkchen-Icon in der Übersichtstafel, um die Jahresabschluß-Details zu begutachten. In dieser Auflistung werden die Resultate verglichen, die Ihr Park in den letzten zwei Finanzjahren in folgenden Kategorien gezeitigt hat:

Wert des Parks

Wert der Aktien

Kontostand

Kredit

höchster Kredit

Einnahmen

Ausgaben

erhaltene Dividenden

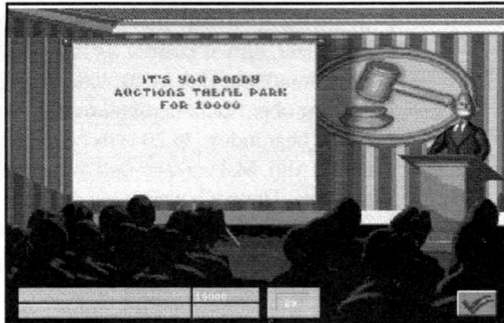
gezahlte Dividenden

Grundsteuer

Falls der Wert Ihres Parks ausreichen ist, steht Ihnen die Option zur Verfügung, ihn bei einer Auktion zu verkaufen. Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf die Auktionen-Box, um den Verkauf einzuleiten (s. Auktionen).

Wenn Sie mit Ihrer Jahresabschlußliste fertig sind, klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf das X-Icon. Zurück geht's zum Park, wo ein weiteres großes Geschäftsjahr voller schwieriger Entscheidungen auf Sie wartet.

## Auktionen



Am Ende eines jeden Jahres haben Sie die Möglichkeit, Ihren Theme Park bei einer Auktion zu verkaufen – wenn er einen Minimalwert erreicht hat.

Klicken Sie mit der **linken Maustaste** auf die Auktions-Option im Jahresabschluß-Detail-Bildschirm, lehnen Sie sich entspannt zurück und schauen Sie dem Bieten zu, während die Sekunden verrinnen.

Mit dem Geld, das Sie durch den Verkauf des Theme Parks gewonnen haben, eröffnet sich Ihnen die Möglichkeit, wieder neu an einer anderen Stelle zu beginnen. Wenn es allerdings keine Käufer gibt, geht es zurück zum Parkbildschirm.

## Pleite

Wenn der Wert aller Aktien und Waren des Parks nicht mehr ausreicht, die Kosten für Anleihen, Zinsen, Bankschulden und die 20,000 Überziehungspielraum zu decken, werden Sie offiziell als bankrott erklärt. Der Park muß schließen, Ihr Lebenswerk fällt wie ein Kartenhaus in sich zusammen, und es gibt nur noch einen einzigen ehrenwerten Ausweg. Der Weg nach unten ist lang!

## Über Bullfrog

Falls Sie noch nie etwas über "Bullfrog Productions" gehört haben – Wo waren Sie denn bloß während der letzten sechs Jahre? Ob Sie es glauben oder nicht, bis vor kurzem, genauer gesagt bis 1989 mußte die Welt ohne "Populous" leben, dem revolutionären Softwareprogramm, das den Namen Bullfrog über Nacht berühmt machte und das das ganze Gott-Simulations-Genre begründete. In 20 verschiedenen Formaten wurde das Spiel weltweit über 3 Mio. Mal verkauft und avancierte zu einer Legende in der Software-Industrie. Dennoch war es nur der erste in einer Erfolgsserie, mit der Bullfrog vier aufeinanderfolgende Hits auf den Markt brachte. "PowerMonger", "Populous 2" und "Syndicate" folgten, und alle feierten große Erfolge bei Presse und Handel.

In derselben Zeit vergrößerte sich Bullfrog von einem Zweimannbetrieb (Gründer: Peter Molyneux und Les Edgar) zu einer blühenden Firma mit mehr als 40 Angestellten. Während dieser unglaublichen Wachstumsphase produzierte Bullfrog weiterhin Spiele, die starke Grafik mit technischem Know-how verbanden. Aber vor allem ist Originalität der Schlüssel zu Bullfrogs Erfolgen. "Theme Park", das erste Programm in Bullfrogs "Designer Series", ist das jüngste Beispiel für die Ausrichtung der Firma auf Originalität und Innovation. Hier werden erfolgreich akkurate Simulationstechniken mit einfacher Spielbarkeit und der Freude an wunderschöner Grafik kombiniert. Und, was am wichtigsten ist, es macht SPASS! Freuen Sie sich auf Bullfrogs fünften Nr.1 Hit.

## Credits

### Entwickelt von: Bullfrog Productions

Amiga A500 Version: Mark Lamport

Amiga A1200-Version: Mike Diskett

Produktion: Mark Webley

Amiga Grafik: Mike Man, Fin McGechie, Andy Sandham, Tony Dawson

Amiga-Support: Steve Metcalf

Idee und PC-Programmierung: Peter Molyneux, Demis Hassabis

PC-Programmierung: Mark Webley, Mark Lamport, James Robertson

Grafik und künstlerisches Konzept: Paul McLaughlin, Chris Hill, Fin McGechie, Mike Man

Sound und Musik: Russell Shaw

Leitung: Les Edgar

Public Relations: Cathy Campos

Test und Qualitätssicherung: Alex Trowers, Andy Cakebread, Nick Hannah

### Für Electronic Arts:

Produktion: Nick Goldsworthy

Produkt-Manager: Sean Ratcliffe

Dokumentation Grafik : Chris Morgan

Dokumentation: Pete Murphy

Nach dem Original-Handbuch von: Neil Cook

Übersetzung: Antje Hink

Test Leitung: Mark Bergan

Test: Jamie Bradshaw, Andy Hoskings

Qualitätssicherung: Ashley Richardson, Craig Bampton, Rafael Colantonio, Thomas Rudowicz

## Probleme mit dem Spiel?

### **LESEN SIE DIES, bevor Sie zum Telefon greifen!**

Falls Sie Probleme bei Installation oder Benutzung des Spiels haben, möchten wir helfen. Vergewissern Sie sich zunächst, daß Sie die Installationsanleitung gründlich gelesen haben.

Wenn Sie die Anweisungen der Dokumentation genau befolgt haben und es immer noch Probleme gibt, die Software zu installieren oder zu benutzen, helfen Ihnen vielleicht die folgenden Tips.

### **Technische Unterstützung**

Falls Sie immer noch Probleme mit der Software haben, nachdem Sie die GANZE Dokumentation studiert haben, lesen Sie bitte den folgenden Abschnitt.

Bei Electronic Arts gibt es eine Abteilung mit Spezialisten für technische Hilfeleistung, die Ihnen bei allen im Spiel möglicherweise auftretenden Problemen gerne zur Seite stehen. Der Electronic Arts-Kundendienst steht Ihnen Montags, Mittwochs und Freitags zwischen 14 und 17 Uhr unter der Telefonnummer (05241) 26024 zur Verfügung.

Wenn Sie anrufen, sollten Sie sich möglichst in der Nähe des Computers aufhalten. Falls dies nicht möglich ist, halten Sie bitte folgende Informationen bereit:

- Die ausgegebene Fehlermeldung, als das Problem auftrat (falls eine Meldung erschien).
- Das Modell des benutzten Amiga-Computers und eine komplette Liste mit allen angeschlossenen Peripherie-Geräten wie zusätzliche Laufwerke, Drucker, usw.
- Die Workbench-Version, die Sie augenblicklich benutzen.

Sie können uns aber auch unter der folgenden Adresse schriftlich erreichen und die oben angegebenen Informationen mitschicken.

Electronic Arts GmbH

Customer Service

Postfach 1553

33245 Gütersloh

## 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, 90 HERON DRIVE, LANGLEY, 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. ELECTRONIC ARTS ÜBERNIMMT BESTIMMTE BESCHRÄNKTE VERPFLICHTUNGEN IN BEZUG AUF DIE SOFTWARE UND DIE DATENTRÄGER. HIERZU WIRD AUF DIE BESCHRÄNKTE GARANTIE VERWIESEN.

## Beschränkte Garantie

Electronic Arts erteilt dem ursprünglichen Käufer dieses Computer-Software-Produkts eine für 90 Tage ab Verkaufsdatum geltende Garantie, daß das Medium, auf dem die Software-Programme gespeichert sind, keine Mängel an Material und Beschaffenheit aufweist. Sollten während dieser Zeit Fehler auftreten, werden die fehlerhaften Medien beim Einsenden des Originalprodukts sowie einer datierten Quittung, einer Beschreibung der Defekte, des fehlerhaften Mediums und der Adresse des Absenders an Electronic Arts (Adresse siehe Rückseite dieses Dokuments) ersetzt.

Diese Garantie gilt zusätzlich zu den gesetzlich verbrieften Rechten und beeinträchtigt diese in keiner Weise. Die Garantie bezieht sich nicht auf die Programme selbst, die ein der vorliegenden Formo geliefert werden. Sie gilt auch nicht für Medien, die unsachgemäßem oder übermäßigem Gebrauch oder Beschädigungen ausgesetzt waren.

## **Ersatz von Speichermedien**

Electronic Arts ersetzt vom Kunden beschädigte Speichermedien, wenn die Originale mit einem Verrechnungsscheck über DM 7,50 pro Diskette oder DM 21,95 für einen Diskettensatz an Electronic Arts GmbH eingesandt werden. Wenn ein ganzer Diskettensatz ausgetauscht werden soll, müssen alle Disketten eingesandt werden.

Electronic arts GmbH  
Postfach 1553  
33245 Gütersloh  
Germany



## **Ersatz von Datenträgern**

Electronic Arts ersetzt vom Benutzer beschädigte Speichermedien, wenn die Originale mit einem auf Electronic Arts GmbH ausgestellten Euroscheck über 7,50 DM pro Diskette oder 21,95 DM für eine Diskettensatz an Electronic Arts in Gütersloh eingesandt werden. Wird der Austausch eines ganzen Diskettensatzes gewünscht, müssen alle Disketten eingeschickt werden.

Software ©1994 Bullfrog Productions Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Dokumentation ©1994 Electronic Arts Ltd. Alle Rechte vorbehalten.

Amiga ist eingetragenes Warenzeichen von Commodore-Amiga, Inc.

Theme Park, Designer Series und Bullfrog sind Warenzeichen von Bullfrog Productions Ltd.

Electronic Arts ist ein Warenzeichen von Electronic Arts Ltd.



TM

In Zusammenarbeit mit

LIVECASH  MIDLAND

ELECTRONIC ARTS  
GMBH  
POSTFACH 1553  
33245  
GÜTERSLOH  
GERMANY



ELECTRONIC ARTS®

E 2 8 6 1 1 G M