

SNSP-ATQP-N0E

# theme PARK™

DESIGNER SERIES™ BY BULLFROG™



OCEAN EUROPE LTD.



Konami (Deutschland) GMBH, Hausanschrift,  
Berner Straße 109, 60437 Frankfurt, Germany.

Software ©1994-95 Bullfrog Productions Ltd. All rights reserved.  
Documentation ©1994-95 Electronic Arts Ltd. All rights reserved. Theme Park,  
Designer Series are trademarks of Bullfrog Productions Ltd.  
Bullfrog and the Bullfrog logo are registered trademarks of  
Bullfrog Productions Ltd. Electronic Arts is a trademark of Electronic Arts Ltd.

PRINTED IN JAPAN



**BULLFROG**  
PRODUCTIONS LTD

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG



**HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!**

## Inhalt

<b>So geht's los</b>	2	<b>Leute im Park</b>	16
<b>Die Steuerung</b>	2	Personal	16
<b>Das Ziel des Spiels</b>	3	Entertainer	17
<b>Das Spiel vorbereiten</b>	4	Aushilfen	17
Neuen Park einrichten	4	Mechaniker	17
Weiterspielen	4	Besucher	18
Sprachauswahl	5	<b>Fortgeschrittener Vergnügungspark</b>	18
<b>Namen eingeben</b>	5	Kaufbildschirme	18
<b>Code eingeben</b>	5	Attraktionenkaufbildschirm	18
<b>Wo in aller Welt?</b>	6	Ladenkauf	19
<b>Der Park Bildschirm</b>	8	Personaleinstellung	21
<b>Das Icon-Menü benutzen</b>	8	Featureskauf	21
Wege anlegen	9	Abstimmungsleiste	21
Warteschlangen bilden	10	Benutzerdefinierte Attraktionen	23
Attraktionen aussuchen	11	Informationsbildschirme	25
Läden kaufen	12	Park verkaufen	31
Parkfeatures	13	<b>Bankbildschirm</b>	32
Personal einstellen	14	Marktforschung	32
Hauptmenü	14	<b>Jahresendliste</b>	33
Frage-Icon	14	Wertungstabelle	33
Parkstatus-Icon	15	Jahresendbildschirm	34
Bank-Icon	15	Pleite	35
<b>Das Geschäft ist eröffnet</b>	15	Mitwirkende	36



Software ©1994-95 Bullfrog Productions Ltd.  
All rights reserved. Documentation ©1994-95  
Electronic Arts Ltd. All rights reserved.  
Theme Park, Designer Series are trademarks of  
Bullfrog Productions Ltd. Bullfrog and the Bullfrog  
logo are registered trademarks of Bullfrog  
Productions Ltd. Electronic Arts is a trademark of  
Electronic Arts Ltd.



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE  
GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-  
QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN  
SIE DESHALB IMMER AUF DIESES  
SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER  
ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER  
SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU  
IHREM SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

LICENSED BY

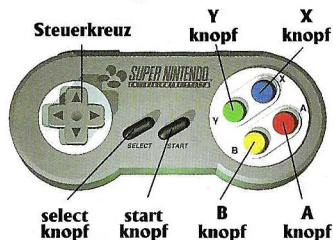


NINTENDO®, SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM™,  
THE NINTENDO PRODUCT  
SEALS AND OTHER MARKS  
DESIGNATED AS "TM" ARE  
TRADEMARKS OF NINTENDO.

## SO GEHT'S LOS

1. Schalten Sie Ihr Super NES AUS. Entfernen Sie niemals ein Spielmodul und legen Sie auch niemals eines ein, während das Gerät AN ist.
2. Schieben Sie das Spielmodul in den Modulschacht des Super NES. Fest andrücken, damit das Modul richtig sitzt.
3. Schalten Sie das Gerät EIN.
4. Der Theme Park - Titelschirm erscheint. Beim Drücken von einer beliebigen Taste wird der Titelschirm umgangen und Sie gelangen in das Hauptmenü (s. Das Spiel vorbereiten).

## Die Steuerung



**Icon-Menü öffnen:** X drücken

**Icon markieren:** Steuerkreuz oben/unten/links/rechts

**Kaufbildschirm öffnen:** Y drücken

**Quick-Menü öffnen:** B drücken

**Quick-Menü vom Parkbildschirm aus öffnen:** A gedrückt halten und:

Steuerkreuz **oben** drücken für Quick-Menü Attraktionen

Steuerkreuz **unten** drücken für Quick-Menü Features

Steuerkreuz **rechts** drücken für Quick-Menü Laden

Steuerkreuz **links** drücken für Quick-Menü Personal

**L** drücken für Bankbildschirm

**R** drücken für Sofortfrage zu Attraktionen, Läden usw.

**Personal finden:** Select gedrückt halten und:

**X** drücken: findet Aushilfe

**A** drücken: findet Mechaniker

**Y** drücken: findet Entertainer

**B** drücken: zurück zum Parkeingang

**L** drücken: findet Läden

**R** drücken: findet Attraktionen

**Cursor bewegen:** Steuerkreuz **oben/unten/links/rechts**

**Gegenstand plazieren:** Y drücken

**Gegenstand entfernen:** B drücken

**Löschen bestätigen:** Y drücken

**Park öffnen/schließen:** Select gedrückt halten und im Icon-Menü Y drücken oder Y drücken, wenn entweder das Hand- oder das Fragezeichen-Icon sich am Haupteingang befindet.

**Spieltempo ändern:** Im Icon-Menü L gedrückt halten und Y drücken, um zwischen Tempooptionen (Tempo 1-4) hin- und herzuschalten

**Musik An/Aus:** Im Icon-Menü R gedrückt halten und Y drücken, um zwischen Optionen hin- und herzuschalten

**Pause:** Start drücken

## Das Ziel des Spiels

Wie immer bei solchen Sachen ist das Ziel auch bei Theme Park die Beherrschung der Welt. Sie müssen an jedem einzelnen verfügbaren Ort der Welt einen Park eröffnen und sich dabei als der beste Vergnügungsparkbetreiber der Welt etablieren. Einmal im Jahr haben Sie die Gelegenheit, Ihren augenblicklichen Park zu verkaufen, vorausgesetzt, Sie haben genug Kapital zum Kauf eines neuen. Sie müssen dann entscheiden, ob sich das Angebot lohnt oder nicht, oder ob Sie den Erfolg Ihres Parks weiter ausbauen möchten und zwölf Monate später einen hoffentlich noch besseren Preis erzielen. Dem Wachstum Ihres Parks ist jedoch eine Grenze gesetzt; es dürfen sich nie mehr als 200 Besucher darin aufhalten, und auch die Anzahl der in Ihren Park passenden Attraktionen ist begrenzt. Wenn Sie diese Grenze erreicht haben, sollten Sie den Verkauf ernsthaft in Erwägung ziehen (s. Park verkaufen).

**Hinweis:** Je mehr sich der Park mit Leuten und Einrichtungen füllt, um so langsamer wird das Spiel, damit Sie das Treiben besser im Auge behalten können.

Mit dem Geld, das Sie für den Verkauf eines Parks bekommen, finanzieren Sie dann den Kauf eines neuen Bauplatzes, es muß jedoch genug Bares übrigbleiben, um den nächsten Park auch entwickeln zu können. Erst wenn Sie alle Punkte auf der Weltkarte in Pink umgefärbt haben (s. Wo in aller Welt?), ist Ihr Ziel erreicht.

Das alles klingt zwar recht einfach, aber falls Sie jetzt denken, es sei lediglich ein Spaziergang im Park, dann irren Sie sich gewaltig. Erfolg im Geschäftsleben erfordert ein scharfes Auge für Details, und Theme Park macht hier keine Ausnahme. Sie müssen sich um jede Fahrattraktion, jeden Laden und jede Bude einzeln kümmern, wenn Sie ein Maximum an Profit erzielen möchten. Vergessen Sie nicht, auf dem Bankbildschirm regelmäßig Ihre Finanzen zu überprüfen und hören Sie während des Spiels auf den Rat Ihres Parkberaters, der Ihnen Tips gibt, wie Sie das meiste aus Theme Park herausholen können. Ihre Karriere wird wie eine Achterbahn ihre Höhen und Tiefen erleben, aber egal, ob Sie nachher ganz oben oder ganz unten sind - Sie werden rasend viel Spaß dabei haben!

## DAS SPIEL VORBEREITEN



Vom Titelschirm gelangen Sie ins Hauptmenü. Im Hauptmenü wählen Sie eine Option an, indem Sie mit dem Steuerkreuz **oben/unten** den Pfeilcursor bewegen und dann **Y, B, A** oder **X** drücken.

### Die Optionen im Hauptmenü sind:

**Zurück zum Park** - Drücken von **Y, B, A** oder **X** bringt Sie zurück zu dem Park, den sie gerade verlassen haben (Hinweis: Zurück zum Park steht nur zur Verfügung, wenn vorher ein Park geöffnet wurde).

**Neuen Park einrichten** - Durch Drücken von **Y, B, A** oder **X** kommen Sie in den Namensbildschirm (s. Namen eingeben).

**Sprachauswahl** - Durch Drücken von **Y, B, A** oder **X** wählen Sie zwischen Englisch, Französisch und Deutsch.

**Mitwirkende** - Hier finden Sie die Namen derjenigen, die für Theme Park verantwortlich sind. Mit **Y, B, A** oder **X** scrollen Sie durch die Seiten.

## Namen eingeben



Buchstabenraster

Namensleiste

Sie müssen Ihren Namen eingeben, bevor Sie einen Standort für Ihren Park wählen können.

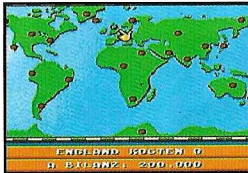
**Um Ihren Namen einzugeben**, drücken Sie **X** zur Eingabe des Standardnamens oder bewegen Sie den Cursorpfeil über das Buchstabenraster und drücken Sie **Y**, um einen Buchstaben auszuwählen. Dieser erscheint dann in der darunterstehenden Namensleiste. Diesen Vorgang wiederholen Sie, bis der ganze Name eingegeben ist. Mit **B** löschen Sie falsche Buchstaben und mit **X** geben Sie den Spitznamen ein, der am besten zu Ihrem Charakter und Ihrer Mentalität paßt. Dann kommen Sie zum Codebildschirm.

**Codebildschirm:** Dieser Bildschirm ermöglicht es Ihnen, ein vorausgegangenes Theme Park Spiel wiederherzustellen. Wenn Sie einen Park verkaufen, bekommen Sie ein Paßwort. Wenn Sie bei der Codeeingabeoption Ja wählen, indem Sie die **Rechts** und **Links** oder **L** und **R** Tasten benutzen und **Y, B, A** oder **X** drücken, erscheint ein Bildschirm ähnlich dem für die Nameneingabe. Geben Sie Ihren Code so ein, wie Sie Ihren Namen eingegeben haben und fertig! Jetzt sind Sie wieder da, wo Sie aufgehört haben.

**Bitte beachten:** Wenn Sie Ihr Paßwort eingeben, achten Sie bitte darauf, daß es das gleiche Paßwort wie beim vorherigen Spiel ist, ansonsten funktioniert es nicht.

**Schwierigkeitsgrad:** Wenn Sie keinen Code eingeben, werden Sie gefragt, mit welchem Schwierigkeitsgrad Sie das Spiel spielen wollen. Die Optionen sind Einfach, Mittel und Schwer. Bei Einfach fangen Sie das Spiel mit 200 000 an, bei Mittel mit 150 000 und bei Schwer mit 100 000.

## Wo in aller Welt?



Im Weltkartenbildschirm entscheiden Sie, wo Sie Ihren Park bauen möchten. Alle zur Verfügung stehenden Bauplätze sind blau markiert, rote Punkte zeigen die Standorte, die Sie sich noch nicht leisten können, und Punkte in Pink zeigen die Orte, an denen Sie bereits einen erfolgreichen Park eingerichtet haben. Wenn es Ihr erstes Spiel ist, steht Ihnen nur das Vereinigte Königreich als Standort zur Verfügung. Unter der Karte sehen Sie Ihren Namen zusammen mit Ihrem Kontostand, dem Namen des gerade gewählten Ortes und den Kosten des jeweiligen Landes.

Benutzen Sie entweder **Rechts/Links** oder **L/R**, um mit dem Cursor einen Standort zu markieren und drücken Sie **Y**, um die Details zu diesem Platz aufzurufen. Die Bauplatzdetails enthalten:

**Kosten** - Was für ein Loch wird dieser Platz in Ihr Budget reißen?

**Schwierigkeit** - Leicht, Mittel oder Schwer, Sehr schwer oder Teuflich!, je nach Größe der Bevölkerung, die Zugang zu Ihrem Park hat, der Stabilität der Wirtschaft und dem Klima. Ein Platz in der Nähe einer großen europäischen oder nordamerikanischen Stadt ist einfacher als einer in der Antarktis, er ist dafür aber auch am teuersten. Wenn Sie also Ihren Standort festlegen, sollten Sie darauf achten, daß Sie nach dem Kauf auch noch genügend Kleingeld übrig haben, um den Park dann vernünftig ausbauen zu können.

Je billiger der Bauplatz, um so mehr Geld benötigen Sie, um Ihren Park zum Erfolg zu führen.

**Einheimische Bevölkerung** - Die Zahl der potentiellen Kunden, auf die sich Ihr Park in der Anfangszeit stützen muß.

**Mittleres Einzugsgebiet** - Ein mittelgroßer Park zieht auch Besucher von etwas weiter her an.

**Langfristiges Einzugsgebiet** - Wenn Ihr Park groß geworden ist und sich einen Ruf erworben hat, erhöht sich die mögliche Besucherzahl auf den hier angegebenen Wert.

**Inflationsrate (0-100%)** - Je niedriger, um so besser, denn eine Inflationsrate von 100% bedeutet, daß sich Ihre Unkosten in jedem Jahr verdoppeln.

**Zinsrate (0-100%)** - Je niedrigere diese Zahl, um so weniger Zinsen zahlen Sie für Ihren Bankkredit.

**Wirtschaft** - Reich, Arm oder Mittel. Daran erkennen Sie, wieviel Geld Ihre Kunden in Ihrem Park ausgeben können. Je schwächer die Wirtschaft, desto weniger Geld steht zur Verfügung.

**Steuerfreie Jahre** - Die Zeitspanne, in der Sie von der Grundsteuer befreit sind.

**Grundsteuer** - Der Betrag, den Sie zahlen müssen, errechnet sich nach der flächenmäßigen Ausdehnung Ihres Parks. Bauen Sie deshalb kompakt, um Steuern zu sparen.

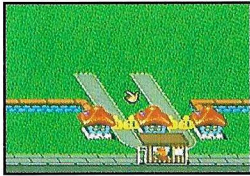
**Wetter** - Je angenehmer die Wetterverhältnisse, desto verlockender für die Besucher.

**Terrain** - Die Art des Landes, auf dem Sie bauen wollen.

**Wer** - Der Name des Parkbesitzers.

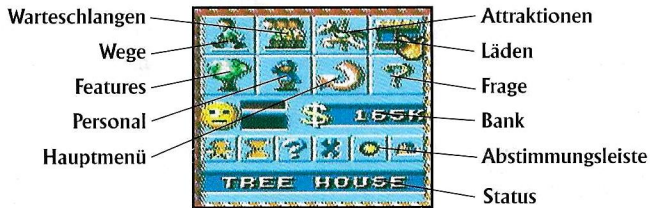
Möchten Sie diese Details entfernen und sich einen anderen Bauplatz ansehen, drücken Sie nochmals auf **Y**. Wenn Sie einen Bauplatz gefunden haben, der Ihnen gefällt (und den Sie sich leisten können), drücken Sie **X** oder **Start**, um das Land zu kaufen und Sie werden augenblicklich in den Parkbildschirm transportiert.

## DER PARKBILDSCHIRM



Auf dem Parkbildschirm ist Ihr gewählter Bauplatz von einer Mauer umschlossen und er hat einen Haupteingang. Auf Sie wartet eine Menge Arbeit, bevor hier die tollste Touristenattraktion der Welt entsteht.

## Das Icon-Menü benutzen



**Mit X gelangen Sie in das Icon-Menü.** Dies ist der Schlüssel zum Bau Ihres Vergnügungsparks. Sie haben Icons für Wege, Warteschlangen, Attraktionen, Läden, Parkfeatures, Personal, Hauptmenü, Fragen, Parkstatus und Bankbildschirm.

**Sie wählen ein Icon,** indem Sie es mit dem Steuerkreuz **oben/unten/links/rechts** markieren und anschließend **Y** drücken, um in den Kaufbildschirm zu gelangen (wo vorhanden - s. Kaufbildschirme), in den Bankbildschirm oder zum Frage-Icon.

**Hinweis:** Nachdem Sie ein Icon angewählt haben, müssen Sie nochmals **X** drücken, um das Icon-Menü wieder zu öffnen.

## Wege anlegen

Bevor Sie irgend etwas anderes tun können, müssen Sie zunächst im ganzen Park Wege anlegen, auf denen die Besucher herumlaufen können. Nur so können die Kunden Läden und Attraktionen auch erreichen. **Wie alles andere auch, kosten im 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.

**Hinweis:** Wo natürliche Hindernisse wie Felsen oder Wasser im Weg sind, können Sie keine Pfade anlegen.



**Einen Weg bauen Sie,** indem Sie mit dem Steuerkreuz das Wege-Icon markieren und **Y** drücken; der Cursor verwandelt sich in eine Schaufel. Halten Sie nun **Y** gedrückt, und scrollen Sie mit dem Steuerkreuz durch den Park.

**Sie entfernen einen Weg,** indem Sie einen Abschnitt des Wegs mit der Schaufel markieren und **B** drücken. Die Originalwege in der Nähe des Haupteingangs können Sie nicht löschen.

**Hinweis:** Nur für Wege zahlen Sie sofort. Die Kosten für die Attraktionen, die Läden oder das Personal werden Ihnen dagegen erst nach einem Monat abgebogen oder erst, wenn Sie Ihren ersten Kunden hatten. Es gibt jedoch eine Einstellungsgebühr für Personal, die auf einem Monatslohn basiert.

**Einbahnwege:** Sie können auf Ihren Wegen Einbahnzeichen aufstellen, die es Ihnen erlauben, Ihre Kunden durch die günstigsten

Engstellen in Ihren geldbringenden Angeboten zu schleusen. Dafür wählen Sie das Weg-Icon aus dem Icons-Menü. Mit Drücken von **L** oder **R** bekommen Sie einen Richtungspfeil, und dann legen Sie den Wegabschnitt, der ein Einbahnweg sein soll, auf die beschriebene Weise an. Wiederholtes Drücken der **L** oder **R** Taste ändert die Richtung des Pfeils.

**Hinweis:** Wenn Sie einen Einbahnabschnitt ausgewählt haben, legen Sie ihn weiter an, bis Sie den Ziegelstein mit **L** oder **R** wieder normal einfügen.

## Warteschlangen bilden



Die vergnügungssüchtige Meute der Besucher kommt erst dann in den Genuß einer Attraktion, wenn Sie sich ordentlich in einer Warteschlange anstellt.

**Sie bilden eine Warteschlange**, indem Sie mit dem Steuerkreuz das Warteschlangen-Icon markieren und **Y** drücken. Verbinden Sie nun den Eingang der gewählten Attraktion mit dem Weg (s. Attraktionen aussuchen). Warteschlangen können genauso angelegt oder entfernt werden wie Wege; halten Sie **Y** gedrückt und bewegen Sie sich mit dem Steuerkreuz über den Bildschirm, um eine Warteschlange zu bilden; markieren Sie einen Abschnitt der Warteschlange und drücken Sie **B**, um ihn zu entfernen.

**Hinweis:** Eine Warteschlange muß immer zwischen einem Weg und dem Eingang zu einer Attraktion gebildet werden. Der Eingang wendet sich automatisch einem benachbarten Warteschlangenabschnitt zu.

## Attraktionen aussuchen

Zu Beginn eines Spiels stehen Ihnen nur vier der Theme Park Attraktionen zur Verfügung. Es gibt zwei Möglichkeiten, Attraktionen zu erwerben: im Attraktionenkaufbildschirm oder im Attraktionenmenü.

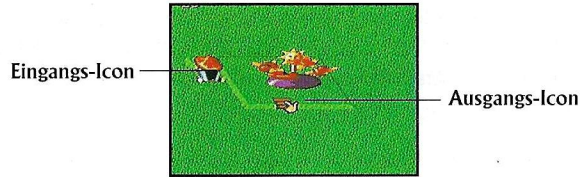
**Sie kaufen eine Attraktion**, indem Sie mit dem Steuerkreuz das Attraktionen-Icon markieren und **Y** für den Attraktionenkäufer drücken (s. Kaufbildschirme). Damit erhalten Sie einige Informationen über die Attraktionen, die Ihnen momentan zur Verfügung stehen.

Sie können aber auch mit **B** in das Quick-Menü Attraktionen gelangen. Mit dem Steuerkreuz markieren Sie einen Gegenstand in diesem Menü und drücken **Y**, um eine Attraktion auszuwählen. Jede Attraktion hat ein Preisschildchen; wenn Sie sich eine bestimmte Attraktion nicht leisten können, färbt sich der Text rot, um Ihnen das anzuzeigen. Haben Sie eine Entscheidung gefällt, verschwindet das Attraktionenmenü, und am Cursor klebt die gewünschte Attraktion. Zum Quick-Menü hat man auch vom Parkbildschirm aus Zugang, indem man **A** gedrückt hält und **oben** auf dem Steuerkreuz drückt.

**Sie platzieren eine Attraktion**, indem Sie mit dem Steuerkreuz an eine Stelle im Park gehen, die groß genug für die Attraktion ist, und dann **Y** drücken. Ist an der gewünschten Stelle nicht genug Platz vorhanden, werden Sie mit einem akustischen Signal darauf aufmerksam gemacht. Jetzt müssen Sie den Ausgang der Attraktion platzieren.

**Sie entfernen eine Attraktion**, indem Sie mit dem Steuerkreuz den Cursor über die Attraktion bewegen und **B** drücken; eine Dialogbox erscheint, in der Sie gebeten werden, Ihre Entscheidung zu bestätigen. Markieren Sie das Häkchenicon und drücken Sie **Y**, um die Attraktion zu entfernen. Ist die Attraktion noch keinen Monat alt, wird der Kaufpreis von Ihrem Konto nicht abgezogen. Möchten Sie zum Parkbildschirm zurückkehren, ohne die Attraktion zu entfernen, markieren Sie das X- Icon und drücken Sie **Y**.

## Ein- und Ausgänge anlegen



Befindet sich eine Attraktion an der gewünschten Stelle, erscheint die Eingangshäuschen, gewöhnlich auf der linken Seite der Attraktion. Hier steigen die Besucher an Bord, um den angebotenen Spaß zu genießen, deshalb müssen Sie darauf achten, daß es durch eine Warteschlange mit dem nächstgelegenen Weg verbunden ist ( s. Warteschlangen bilden).

Das Ausgangs-Icon ist eine kurze Treppe. Durch Bewegen des Steuerkreuzes können Sie den Ausgang um die Attraktion herum bewegen und ihn so an der bequemsten Stelle platzieren(Druck auf Y). Denken Sie daran, jeden Ausgang mit einem Weg zu verbinden, sonst treiben sich Ihre Besucher auf dem Rasen herum, wenn sie die Attraktion verlassen.

## Läden kaufen

Während die Fahrattraktionen die Massen anziehen, müssen Sie Ihre Besucher auch damit bei Laune halten (und ein paar Mark extra verdienen), indem Sie sie mit Erfrischungen versorgen und sie hoffentlich dazu bringen, zu guter Letzt auch noch mit einigen Theme Park Andenken nach Hause zu gehen. Außerdem stehen Ihnen noch einige Unterhaltungsbuden zur Verfügung, die sich bei klugem Management als sprudelnde Geldquelle erweisen.

**Hinweis:** Erfrischungsstände sind für Ihren Park sehr wichtig, da die Leute nach Hause gehen, wenn sie nichts zu essen und zu trinken bekommen. Die Andenkenläden und die Unterhaltungsbuden jedoch bringen Ihnen den meisten Profit. Ihre Besucher kaufen aber nur dann Andenken, wenn Sie sich gut amüsieren. Bauen Sie deshalb Ihre Andenkenläden neben Ihre besten Attraktionen und schauen Sie genüßlich zu, wie der Rubel rollt.

**Sie kaufen einen Laden**, indem Sie mit dem Steuerkreuz das Laden-Icon markieren. Mit Druck auf **Y** gelangen Sie in den Ladenkaufbildschirm (s. Kaufbildschirme) und erhalten Informationen über die verfügbaren Läden.

Sie können aber auch mit **B** in das Laden-Menü gelangen. Markieren Sie mit dem Steuerkreuz einen Laden in diesem Menü und drücken Sie **Y** zur Auswahl. Sobald Sie Ihre Wahl getroffen haben, verschwindet das Laden-Menü. Nun können Sie den Laden an der Stelle platzieren, an der er die meiste Kundschaft erwarten kann. Mit dem Steuerkreuz bringen Sie den Laden in Position und drücken dann **Y**. Vom Parkbildschirm aus gelangt man zum Quick-Menü, indem man **A** gedrückt hält und **rechts** auf dem Steuerkreuz drückt.

## Parkfeatures

Da sich unter den Kategorien, nach denen Ihr Park beurteilt wird, auch das Kriterium "Angenehmster Park" befindet, ist es eine gute Idee, das Gelände mit Bäumen und Brunnen zu verschönern.

**Sie kaufen Parkfeatures**, indem Sie mit dem Steuerkreuz das Parkfeatures-Icon markieren und dann mit **Y** in den Featureskaufbildschirm gelangen (s. Kaufbildschirme).

Sie gelangen aber auch mit **B** in das Featuresmenü. Markieren Sie in diesem Menü mit dem Steuerkreuz einen Gegenstand und drücken Sie dann **Y**. Im Parkbildschirm wählen Sie mit dem Steuerkreuz einen Platz aus und drücken je einmal **Y** für jeden zu pflanzenden Baum. Wenn Sie einen Zaun ziehen, halten Sie **Y** gedrückt und scrollen Sie mit dem Steuerkreuz durch den Park. Zum Quick-Menü gelangt man vom Parkbildschirm aus, indem man **A** gedrückt hält und **unten** auf dem Steuerkreuz drückt.

Ein falsch platziertes Feature entfernen Sie, indem Sie den störenden Gegenstand mit dem Steuerkreuz markieren und dann **B** drücken.

## Personal einstellen



Ohne Personal ist es nicht möglich, das Serviceangebot auf dem Level zu halten, den Ihre zahlkräftigen Besucher erwarten. Sie können Entertainer einstellen, Aushilfen und Mechaniker. Jeder hat spezielle Pflichten (s. Leute im Park), aber sie tragen alle dazu bei, daß der Betrieb reibungslos läuft.

**Sie stellen Personal ein**, indem Sie mit dem Steuerkreuz das Personal-Icon markieren und dann mit **Y** in den Bildschirm für Personaleinstellung gehen (s. Kaufbildschirme).

Sie gelangen aber auch mit **B** in das Personalmenü. Markieren Sie mit dem Steuerkreuz eine Personalkategorie in diesem Menü; drücken Sie dann **Y**. Im Parkbildschirm wählen Sie mit dem Steuerkreuz einen Standort und drücken jeweils einmal auf **Y** für jeden Angestellten, den Sie anheuern möchten. Zum Quick-Menü gelangt man vom Parkbildschirm aus, indem man **A** gedrückt hält und **links** auf dem Steuerkreuz drückt.

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

## Hauptmenü



Möchten Sie zu irgendeinem Zeitpunkt während des Spiels ins Hauptmenü zurückkehren, markieren Sie einfach dessen Icon und drücken **Y**.

## Frage-Icon

Mit dem Frage-Icon gelangen Sie in die Informationsbildschirme. Markieren Sie mit dem Steuerkreuz das Icon und drücken Sie dann **Y**; der Cursor wird zu einem Fragezeichen, und das Icon-Menü wird

geschlossen. Gehen Sie nun mit dem Steuerkreuz zu Attraktionen, Läden oder Angestellten und drücken Sie **Y**. Ein Pfeil erscheint bei einem Angestellten, um anzuzeigen, daß er gerade abgefragt wird. Um die Gedanken von jemandem lesen zu können, plazieren Sie das Fragezeichen einfach darüber.

Mit **X** öffnen Sie nun das Icon-Menü. Die Abstimmungsleiste ist aktiv, und über ihr erscheint der Name des abgefragten Gegenstandes. **Sie öffnen den Informationsbildschirm**, indem Sie mit dem Steuerkreuz das Informations-Icon in der Abstimmungsleiste markieren und **Y** drücken.

## Parkstatus-Icon

Das Parkstatus-Icon ist ein Smiley-Gesicht, das die Stimmung Ihrer Parkbesucher reflektiert. Die Leiste neben dem Icon ist zweigeteilt. Die obere dünnere, violette Leiste zeigt die Zahl der Leute im nächsten Bus, die dickere blaue Leiste darunter zeigt die gerade im Park befindliche Besuchermenge.

## Bank-Icon

Hier wird laufend der Stand Ihres Bankkontos angezeigt. Wenn Sie jedoch gerade knapp bei Kasse sind und einen Kredit haben möchten oder auch nur interessiert daran sind, die Finanzen des Vergnügungsparks einzusehen, markieren Sie dieses Icon und drücken **Y**, um in den Bankbildschirm zu gelangen (s. Bankbildschirm). Zum Bankbildschirm gelangen Sie vom Parkbildschirm aus, indem Sie **A** gedrückt halten und **L** drücken.

## Das Geschäft ist eröffnet



Wenn Ihre Attraktionen, Läden und andere Einrichtungen bereit sind und Sie mit dem Geldverdienen anfangen möchten, öffnen Sie den

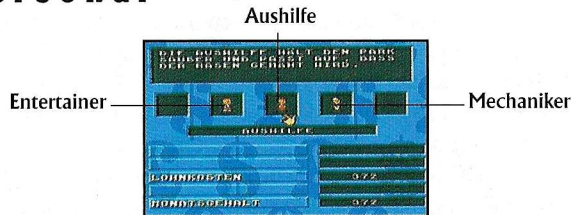
Park und lassen Sie die Leute hereinströmen. Öffnen Sie auf keinen Fall schon Ihren Park, sobald Sie den ersten Weg angelegt haben. Es mag zwar verlockend erscheinen, sofort Geld zu verdienen, aber das Resultat wird sein, daß Sie ständig den Besuchern hinterherjagen und ohne große Planung Wege und Attraktionen für sie installieren müssen.

**Sie öffnen und schließen Ihren Vergnügungspark**, indem Sie den Hand- oder Fragezeichencursor über den Parkeingang bewegen und entweder **Y** drücken oder **Select** gedrückt halten und **Y** drücken, wenn Sie sich im Icon-Menü befinden.

## LEUTE IM PARK

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

### Personal



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

Um sich jeden Angestellten anzuschauen, halten Sie **Select** gedrückt und drücken Sie:

- X**, um sich Ihre Aushilfen anzusehen
- A**, um sich Ihre Mechaniker anzusehen
- Y**, um sich Ihre Entertainer anzusehen
- B**, um zum Parkeingang zurückzukehren

### Entertainer

Diese Clowns werden dafür bezahlt, Ihre Besucher bei Laune zu halten. Je mehr Entertainer Sie haben, desto mehr Spaß haben die Besucher in Ihrem Park - vor allem die Kinder sind von ihnen begeistert.

### Aushilfen

Das sind die Jungs, die Ihren Park sauberhalten. Während Sie selbst auf der Jagd nach dem Preis für den attraktivsten Park sind, mähen diese guten Geister den Rasen und bewahren den Park davor, als Gesundheitsrisiko eingestuft zu werden, indem Sie Hamburger-Schachteln, Cola-Becher und anderen Müll aufsammeln.

**Hinweis:** Aushilfen neigen dazu, sich am Rande des Parks auf ein Plauderstündchen zu treffen. Bringen Sie mit Hilfe des Zangen-Icons (s. Abstimmungsleiste) die Aushilfen an jede gewünschte Stelle im Park.

### Mechaniker

Wenn eine Attraktion einen Defekt aufweist, wird sie zu einer Gefahr, falls sich kein Mechaniker darum kümmert. Die Mechaniker sind für die Wartung aller Attraktionen zuständig und sperren defekte Einheiten ab, bevor sie sich 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, sie sind aber lebenswichtig für einen reibungslosen Betrieb Ihres Parks.

### So reparieren Sie eine Attraktion

Fragen Sie einen Mechaniker ab und markieren Sie mit dem Steuerkreuz das Reparatur-Icon im Abstimmungs Menü. Wenn Sie nun **Y** drücken, wird der Cursor zu einem Schraubenschlüssel. Gehen Sie jetzt mit dem Steuerkreuz zu der defekten Attraktion,

und drücken Sie **Y**; schon können Sie einen hochqualifizierten Mechaniker herbeieilen sehen. Sie können sich aber auch über die Attraktion informieren und dann das Schraubenschlüssel-Icon in der dortigen Abstimmungsleiste anwählen.

Es ist sehr 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.

## Besucher

Der Sinn hinter all 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 Fahrten, Erfrischungen und Andenken ausgeben.

## FORTGESCHRITTENER VERGNÜGUNGPARK

Wenn Sie erst einmal einige Attraktionen gebaut und die Grundlagen gemeistert haben, wird es Zeit, sich ein paar tiefgehende Gedanken über diesen Konsolenklassiker zu machen. Wählen Sie in den Kaufbildschirmen die Attraktionen, Läden und Angestellten aus, die Sie ein bißchen fördern möchten.

## Kaufbildschirme

Es gibt Kaufbildschirme für Attraktionen, Läden, Personal und Parkfeatures. Mit **X** holen Sie das Icon-Menü auf den Bildschirm, mit dem Steuerkreuz markieren Sie dann das gewünschte Icon. Ein Druck auf **Y**, und der Kaufbildschirm erscheint.

## Attraktionenkaufbildschirm



Sie scrollen durch die verfügbaren Attraktionen mit **links** und **rechts** oder mit **L** und **R**. Dann drücken Sie **Y**, um das Icon zu markieren.

Der Attraktionenkaufbildschirm verrät Ihnen:

### Name der Attraktion

### Nervenkitzel

**Zuverlässigkeit** - je unzuverlässiger eine Fahrattraktion ist, um so öfter muß sie wegen teurer Reparaturarbeiten geschlossen werden.

**Maximales Fassungsvermögen** - je mehr potentielle Benutzer, desto kürzer die Wartezeiten und desto zufriedener die Kunden.

**Kosten** - irgendwo zwischen 2000 und 200000. 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.

**A, B oder X Taste** - damit kehren Sie ohne die angewählte Attraktion zum Parkbildschirm zurück.

**Y Taste** - jetzt kehren Sie mit der gewählten Attraktion am Cursor zum Parkbildschirm zurück.

## Laden- und Budenkauf



Hier finden Sie im großen und ganzen dieselben Informationen wie beim Attraktionenkauf, und er funktioniert auch so. Allerdings enthält er unterschiedliche Kategorien von Informationen:

## Name des Ladens oder der Unterhaltungsbude

**Verkaufte Waren** - Hamburger am Burger-Stand, Pommes am Pommes-Stand, 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 Gewinnspanne.

Wenn der angewählte Laden eine Unterhaltungsbude ist, wird die Warenart durch 'Anziehungskraft' ersetzt, der Verkaufspreis zeigt den Preis pro Spiel, und statt Warenpreis werden die Kosten der Gewinne aufgelistet.

**Kosten** - wieviel Sie die Läden oder Buden kosten, wenn Sie sie eröffnen möchten.

## Unterhaltungsbuden



Wenn Sie nicht aufpassen, erweisen sich die Unterhaltungsbuden als sehr kostspielig. Aber natürlich können Sie auch in bester Verkäufermanier ein bisschen mogeln und sie damit in profitable Geschäfte verwandeln. Alles, was Sie dafür tun müssen, ist, im Informationsbildschirm die Gewinnchance für die Kunden etwas herabzusetzen. Dies erhöht sowohl die Menge an Klebstoff, durch den die Kokosnüsse die Treffer bewegungslos hinnehmen, als auch die Zahl der Nägel, mit denen sich die Enten am Entenschießbrett festklammern (s. Informationsbildschirm).

## Personaleinstellung



Neben einer kurzen Beschreibung finden Sie hier auch, was die Einstellung kostet. Sieht billig aus? Naja, das ist auch der Monatslohn!

Im Personaleinstellungsbildschirm finden Sie:

**Name der Personalkategorie**

**Anstellungskosten**

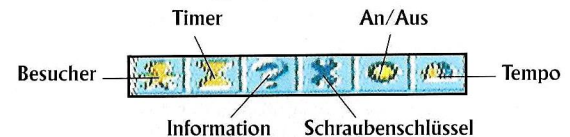
**Monatslohn**

## Featureskauf



Kategorisiert Features nur nach den entstehenden Kosten.

## Abstimmungsleiste



Fragen Sie nach Informationen über eine Attraktion, einen Laden oder einen Angestellten, um die Abstimmungsleiste zu aktivieren. Diese erscheint am unteren Rand des Icon-Menüs, über dem Namen des abgefragten Objekts.

Die Abstimmungsleiste der Attraktionen enthält:

**Besucher-Icon** - Hiermit stellen Sie die Anzahl der Leute ein, die Sie in eine Attraktion quetschen, bevor sie losläuft. Markieren Sie das Icon mit dem Steuerkreuz und drücken Sie **Y**, um die Anzahl der Leute in der Attraktion zu erhöhen, oder drücken Sie **B**, um die Zahl zu verringern, wenn die Sicherheitsrichtlinien überschritten sind. Sie können die Maximalkapazität einer Attraktion, wie sie im Attraktionenkaufbildschirm angegeben ist, jedoch nicht überschreiten.

**Timer** - Das Icon der Eieruhr ist gelb ausgefüllt. Markieren Sie es mit dem Steuerkreuz und drücken Sie wiederholt **B**, um die Dauer der Fahrt herabzusetzen; mehrmaliger Druck auf **Y** verlängert die Fahrt wieder.

**Information** - Dies ist das einzige Abstimmungsicon für Läden, und es ist das einzige, das Attraktionen, Läden und Personal gemeinsam haben. Wählen Sie dieses Icon mit dem Steuerkreuz an und drücken Sie **Y**. So gelangen Sie in den relevanten Informationsbildschirm (s. Informationsbildschirme) und sehen wichtige Fakten, die den Status dieser Parkeinrichtung betreffen.

**Schraubenschlüssel-Icon** - zeigt an, wie sicher eine Attraktion ist. Je höher der gelbe Balken, umso gefährlicher wird die Fahrt. Auf den Reparaturzustand wirkt sich auch die Anzahl der Fahrgäste und das Tempo der Fahrt aus. Um einen Mechaniker mit der Reparatur einer Attraktion zu betrauen, markieren Sie das Icon mit dem Steuerkreuz und drücken Sie **Y**.

**An/Aus** - Schalten Sie eine Attraktion an oder aus, indem Sie sie markieren und entweder **Y** oder **B** drücken. Das Licht wechselt von gelb nach schwarz, wenn eine Attraktion angehalten wurde.

**Tempo der Attraktion** - Ein Druck auf **B** erhöht die Umdrehungen pro Minute. Wenn die Action zu wild für Ihre Besucher wird, bremsen Sie die Attraktion durch Druck auf **Y** wieder ab.

Änderungen des Fahrtempos zeigen sich umgehend auf dem Parkbildschirm.

## Die Abstimmungsleiste für das Personal enthält:



**Zangen-Icon** - Ist dieses Icon markiert, drücken Sie **Y**, und der Cursor verwandelt sich in eine Zange, an der der ausgewählte Angestellte baumelt. Sie können diesen mit Druck auf **Y** überall im Park wieder absetzen.

**Information** - Wählen Sie mit dem Steuerkreuz dieses Icon und drücken Sie **Y** für den entsprechenden Informationsbildschirm (s. Informationsbildschirme).

**Reparatur-Icon** - NUR FÜR MECHANIKER. Drücken Sie **Y** auf diesem Icon und markieren Sie dann mit dem Steuerkreuz die reparaturbedürftige Attraktion. Mit einem zweiten Druck auf **Y** schicken Sie Ihren ausgewählten Mechaniker an die Arbeit. 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



Benutzerdefinierte Attraktionen dürfen Sie selbst entwerfen, anstatt sie nur einfach vorgefertigt in den Park zu stellen. Dazu gehören: Achterbahn, Monorail, Wasserbahn und Rennpisten. Sie werden nach etwas unterschiedlichen Methoden gebaut:

**Wasserbahnen und Rennpisten bauen Sie**, indem Sie mit dem Steuerkreuz das Attraktionen-Icon im Quick-Menü markieren und **Y** drücken; das Menü/der Bildschirm wird geschlossen, und der erste Abschnitt der Attraktion hängt an Ihrem Cursor. Scrollen Sie nun durch den Park und bauen Sie die Attraktion so, wie Sie auch Wege anlegen. Bauen Sie Haarnadelkurven oder sanfte Biegungen, ganz wie es Ihnen zur Vollendung des Rundkurses nötig erscheint. Mit **B** entfernen Sie Bauteile, die in die verkehrte Richtung zeigen.

**Möchten Sie eine Achterbahn oder eine Monorail erstellen**, aktivieren Sie das Attraktionen-Icon wie oben beschrieben. Wenn Sie jetzt die Bahn anlegen, scrollt das Steuerkreuz jedoch in größeren Abschnitten, weil die einzelnen Teile der Bahn viel größer sind. Eine komplette Schlaufe verlegen Sie, indem Sie **Y** gedrückt halten und in die gewünschte Richtung scrollen; die Bahn ziehen Sie dabei hinter sich her. Mit **B** löschen Sie verkehrt liegende Sektionen. Wellen, Täler und Loopings fügen Sie hinzu, indem Sie mit **L** oder **R** im Menü durch die verfügbaren Teile klicken. Drücken Sie **Y**, um die Modifizierung einzufügen. Die **A** Taste ändert die Richtung des gehaltenen Teilstücks.

**Hinweis:** Je größer die Bahn, und je mehr Wellen, Täler und Schleifen sie hat, desto teurer ist sie - und desto aufregender ist sie für die Besucher.

## Das Einstiegshäuschen

Ein- und Ausgänge der benutzerdefinierten Attraktionen sehen etwas anders aus als bei den konventionellen Attraktionen; sie ähneln einem Eintrittskartenhäuschen. Bevor Sie den Eingang benutzen können, muß zunächst einmal eine komplette Bahn fertig sein. Mit **X** gelangen Sie dann wieder in das Icon-Menü und markieren mit dem Steuerkreuz das Attraktionen-Icon. Drücken Sie

**Y**, und der Kaufbildschirm öffnet sich. Ein weiterer Druck auf **Y**, und statt des Attraktionen-Icons hängt jetzt das Einstiegshäuschen am Cursor. Platzieren Sie es mit **Y** an einem waagerechten Teil der Bahn. Sollten Sie sich einen verkehrten Platz ausgesucht haben, erhalten Sie die Nachricht, daß Sie es noch einmal versuchen sollen.

**Hinweis:** 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 Starattraktion betreten oder verlassen!

## Kosten einer Attraktion

Die Baukosten von benutzerdefinierten Attraktionen errechnen sich aus der Anzahl der Bahnabschnitte, die für einen kompletten Kreis nötig waren; vergewissern Sie sich, daß Ihr Budget ausreichend ist. Erst wenn Sie die Attraktion für die Öffentlichkeit freigeben, wird der Endpreis festgelegt.

## Informationsbildschirme



Wählen Sie mit dem Steuerkreuz das Informations-Icon im Abstimmungs-menü. Drücken Sie dann **Y**; der relevante Informationsbildschirm erscheint. Es gibt für alle Attraktionen, Läden und für die verschiedenen Angestellten Informationsbildschirme.

## Attraktioneninformationsbildschirm

Die verfügbaren Informationskategorien sind:

**Attraktionskosten** - die Summe, die Sie ausspucken müssen, um die Attraktion zu kaufen.

**Besucher der Attraktion** - die Summe der Parkbesucher, die diese Attraktion benutzt haben.

**Nervenkitzel** - aufregend oder langweilig? hier finden Sie es heraus.

**Stärke** - schätzen Sie ein, wie lange eine Attraktion betrieben werden kann, bevor sie repariert werden muß.

**Fassungsvermögen** - Sie erhöhen es oder setzen es herab, indem Sie das Icon markieren und entweder **Links** oder **Rechts** oder **L** oder **R** auf dem Steuerkreuz drücken. Das Gedrückthalten von **Links** und **L** (oder **Rechts** und **R**) beschleunigt den Vorgang.

**Exit / Ausgang bewegen** - Wählen Sie diese Option und drücken Sie entweder **Links** und **Rechts** oder **L** und **R**, um zwischen den Optionen zu wechseln. Sie versetzen den Eingang zu einer Attraktion, indem Sie **Ausgang bewegen** anwählen und **Y** drücken. Die Ansicht kehrt zum Parkbildschirm zurück, wo Sie den Ausgang der Attraktion besser plazieren können. Wenn Sie dagegen **Exit** wählen, gelangen Sie zurück zum Parkbildschirm.

## Ladeninformationsbildschirm



Der Ladeninformationsbildschirm sagt Ihnen:

**Art der verkauften Waren** - das sollte eigentlich aus dem Namen des Geschäfts eindeutig hervorgehen.

**Anzahl der bisherigen Kunden** - wie populär sind die Burger, Pommes, Andenken usw.

**Warenpreis** - die Zahl sagt Ihnen, wieviel alles kostet

**Verkaufspreis** - erhöhen oder verringern Sie den Preis für Ihre Kunden, indem Sie das Icon markieren und entweder **Links** oder **Rechts** oder **L** oder **R** auf dem Steuerkreuz drücken. Denken Sie daran: wenn Sie sowohl **Links** und **L** (oder **Rechts** und **R**) drücken, beschleunigt das den Vorgang.

Erfrischungsstände haben zusätzlich eine spezielle Kategorie, mit der Sie die Qualität der Speisen und Getränke im Sinne höheren Profits verändern können. Benutzen Sie **Links** und **Rechts** auf dem Steuerkreuz oder **L** und **R** für folgende Veränderungen:

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

**Mega-Pommes** - extra Salz auf den Pommes 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 lieber und umso öfter.

**Kaffeestand** - erhöhen Sie die Menge an Koffein, dann kommen Ihre Besucher in Schwung und bewegen sich schneller durch den Park.

**Saloon** - verwässern Sie das Bier, dann reicht es länger.

**X Taste** - Sie kehren in den Park zurück.

## Unterhaltungsbudeninformationsbildschirm



Unterhaltungsbuden haben besondere Informationskategorien:

**Gewinne / Besucher** - die Zahl der Gewinner aus der Gesamtzahl der Spieler

**Gewinnchance** - Drücken Sie entweder **Links** und **Rechts** oder **L** und **R**, um Gewinnchancen zu erhöhen oder zu verringern. Wenn Sie sowohl **Links** und **L** (oder **Rechts** und **R**) gedrückt halten, beschleunigt das den Vorgang.

**Anziehungskraft** - Kommen Besucher immer wieder zurück?  
Hier finden Sie es heraus.

**Kosten für Preise** - Kombinieren Sie die Kosten mit der Gewinnchance und entscheiden Sie sich entweder für viele kleine oder für wenige, aber dafür wertvolle Gewinne. Sie verändern den Wert, indem Sie **Links** und **Rechts** oder **L** und **R** drücken. Denken Sie daran: Wenn Sie sowohl **Links** und **L** (oder **Rechts** und **R**) gedrückt halten, beschleunigt das den Vorgang.

**Preis pro Spiel** - Eine zugkräftige Unterhaltungsbude kann eine nette Einnahmequelle sein, besonders bei überhöhten Preisen. Um den Wert anzupassen, benutzen Sie wieder **Links** und **Rechts** oder **L** und **R**, wie gewohnt. (Halten Sie **Links** und **L** oder **Rechts** und **R** gedrückt, dann verändern sich die Zahlen schneller).

## Personalinformationsbildschirm



Die folgenden Informationen sind hier verfügbar:

**Monate angestellt** - Wie lange steht dieser Drückeberger schon auf Ihrer Gehaltsliste?

**Attraktionen repariert** ( nur Mechaniker)

**Vorstellungen** (nur Entertainer)

**Leute glücklich gemacht** (nur Entertainer)

**Monatslöhne** (alle!)

**“Sie sind gefeuert“-Icon** - Werfen Sie faule Angestellte raus und helfen Sie mit einem kräftigen Fußtritt nach, indem Sie Exit-Icon anwählen und entweder **Links** oder **Rechts** oder **L** oder **R** drücken, um die “Sie sind gefeuert“-Option auszuwählen. Mit **Y** scheuchen Sie den Typ zum Arbeitsamt.

**A, B, Y oder X Taste** - zurück zum Spiel.

## Denkblasen

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 befinden. Ist alles super in Ordnung, sehen Sie das an dem gewissen Handzeichen. Ein Signal jedoch, auf das Sie besonders achten sollten: Wenn Ihre Parkbesucher mit dem Fuß klopfen, 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, päppeln Sie die bereits vorhandenen auf, egal, aber tun Sie etwas, bevor miese Mund-zu-Mund-Propaganda die Besucherzahlen in den Keller gehen läßt und den Ruf Ihres Parks ruiniert.

Hier ist eine vollständige Liste aller Denkblasen und ihrer Bedeutungen:



#### Gedanken an Essen



Ich habe Hunger.



Ich habe Durst.

#### Suchen



Ich suche den Ausgang.



Dieses Spielzeug habe ich bereits.

#### Negative Gedanken



Sie verdienen mir einfach zu viel.



Es liegt viel zu viel Müll hier rum.

#### Gefühle



Ich bin glücklich.



Mir geht es gut.



Ich bin unglücklich.



Ich habe das Herumlaufen satt.



Ich bin gelangweilt.

## Park verkaufen

JAHRESENDEDETAILS		
	LAUF. JAHR	VOR. JAHR
PARKWERT	79.000	89.000
BILANZ	79.000.000	79.002.120
RESERVAT	0	0
MAX. SCHULDT.	150.000	88.000
ENTWÄHREN	82.1972	91.000
WUNDERN	17.000	7.220
STRAUS	10.000	0
DIT Y DENR 085.000 VERKAUFEN.		

Am Ende eines jeden Finanzjahres haben Sie die Möglichkeit, Ihren Vergnügungspark zu verkaufen, vorausgesetzt, Ihr Park ist mindestens 10 000 wert und Sie haben genügend Geld, um den nächsten Bauplatz zu kaufen.

Wenn Sie so stolz auf Ihr Unternehmen sind, daß Sie es nicht verkaufen wollen oder wenn Sie der Meinung sind, daß Sie dafür noch mehr Geld herauschlagen können, dann drücken Sie **X**. Damit kehren Sie wieder zum Park zurück.

Sind Sie mit einem Angebot zufrieden, drücken Sie **Y**. Der Park wird nun versteigert. Sie haben eine letzte Möglichkeit, das zu verhindern, indem Sie **X** drücken. Nein? Gut, drücken Sie **Start**, und es gibt kein Zurück mehr. Der endgültige Verkaufspreis wird (hoffentlich) ab dem Minimalgebot noch um etliches steigen, bevor der Hammer fällt.

Nachdem ein Park verkauft wurde, geht das Datum immer wieder zum Jahr 1996 zurück. Es ist zum Beispiel möglich, einen Park im Jahre 2050 zu verkaufen und den nächsten 1996 zu erwerben!!

**Hinweis:** Nach der Auktion erhalten Sie ein Paßwort; schreiben Sie es auf und verwahren Sie es sorgfältig - es ist Ihre einzige Möglichkeit, Ihr Parkbauunternehmen später fortzusetzen (s. Code eingeben). Denken Sie daran, den Namen, unter dem Sie spielen, auch festzuhalten; Sie brauchen ihn, um Ihr Spiel wiederaufzunehmen.

## DER BANKBILDSCHIRM



Egal, wie nervenaufreibend sie auch sind, regelmäßige Besuche im Bankbildschirm sind lebensnotwendig für eine effektive finanzielle Kontrolle des Parks.

Wählen Sie mit dem Steuerkreuz im Icon-Menü das Bank-Icon und drücken Sie **Y**. So gelangen Sie in den Bankauswahlbildschirm.

Das Schaubild zeigt Ihnen den Kontostand des Parks, der sich aus Unkosten und Einkünften errechnet. Links werden die Kategorien der finanziellen Leistungen aufgelistet. Ein farbiger Punkt, der den Farben der Schaubildlinie entspricht, erscheint neben jeder angezeigten Information.

Unter dem Diagramm finden Sie:

**Kontostand** - das Geld, das Ihnen sofort für neue Attraktionen, Läden und Personal zur Verfügung steht. Die Maximalsumme an Knete, die Sie zusammenbringen können ist 200 Millionen - nicht gerade ein mickriger Grenzwert, aber trotzdem ein Grenzwert.

**Wert des Parks** - der Marktwert Ihres Parks. Zu Beginn liegt dieser Wert ( was nicht gerade überraschend ist) bei Null.

**Kredit** - Sie können die Höhe Ihres Kredits herauf- oder herabsetzen, indem Sie **Links** und **Rechts** oder **L** und **R** drücken. Es ist möglich, **Links** und **L** (oder **Rechts** und **R**) gedrückt zu halten, um den Vorgang zu beschleunigen.

**Forschung** - Sie können jeden Monat bis zu 2500 in die Erforschung von neuen Attraktionen, Läden und Parkfeatures

investieren. Wenn die Erforschung einer neuen Einheit abgeschlossen ist, erscheint der Berater mit einer Nachricht, um Sie das wissen zu lassen. Erhöhen und verringern Sie diese Zahl genau wie bei Ihrem Kredit.

**Eintrittskarten** - Das Rückgrat des Parks in puncto Profit. Verändern Sie die Preise nach oben oder nach unten, indem Sie **Links** und **Rechts** oder **L** und **R** drücken. Es ist möglich, **Links** und **L** (oder **Rechts** und **R**) gedrückt zu halten, um den Vorgang zu beschleunigen.

## JAHRESENDLISTE

DEBUTLISTE 2012	
1.	PARADISO
2.	UTOPIA
3.	FLIPFLOP
4.	TRIGLE
5.	DOE
6.	SPEKTATION
7.	SUPERHELT
8.	ZUCKERHELT
9.	HEIMSTATION
10.	HEADPARK
11.	DAN

Diese Übersichtstafel erscheint am Ende jedes Finanzjahres und zeigt Ihnen, wie sich Ihr Park in den letzten zwölf Monaten entwickelt hat. Die besten zehn Parks werden angezeigt, aber Sie müssen überall die Nr.1 sein, um Ihr Ziel zu erreichen, die ultimative Touristenattraktion dieser Welt zu bauen.

Wenn Sie genug gesehen haben, drücken Sie **X**, um die einzelnen Wertungstabellen zu sehen. Von hier aus bringt Sie ein weiterer Druck auf **X** zu dem Jahresenddetailbildschirm.

## Wertungstabelle

LEBEN	
REICHSTER	ZUFRIEDENHEIT
1. DAN	1. DAN
2. FLIPFLOP	2. PARADISO
3. PARADISO	3. SUPERHELT
4. SUPERHELT	4. HOBBYWOOD
5. ZUCKERHELT	5. ZUCKERHELT
SUPERGELD	GRÖSSTER
12. SACRIFIZIUM	1. DAN
13. HOBBYWOOD	2. SUPERHELT
14. HOBBYWOOD	3. HOBBYWOOD
15. SUPERHELT	4. PARADISO
16. HOBBYWOOD	5. FLIPFLOP
VORZUGE	ANGENEHM
1. DAN	1. SUPERHELT
2. KAVONARA	2. HOBBYWOOD
3. HOBBYWOOD	3. PARADISO
4. SUPERHELT	4. DAN
5. HOBBYWOOD	5. DAN

In der Wertungstabelle wird Ihr Vergnügungspark mit jedem anderen Park in folgenden Kategorien verglichen:

Reichster  
 Aufregend  
 Vorzüge  
 Zufriedenheit  
 Größter  
 Angenehm

Schauen Sie sich die Position Ihres Parks in allen sechs Kategorien genau an, um festzustellen, wo seine Schwachstellen liegen, und wie Sie Ihre Gesamtposition verbessern können.

## Jahresenddetailbildschirm

JAHRESENDEDETAILS		
	LAUF. JAHR	VOR. JAHR
PARKWERT	2.100	7.000
BILANZ	00.000.000	00.000.000
KREDIT	0	0
MAX. KREDIT	0.000	0.000
EINNAHMEN	0.000	00.000
AUSGABEN	00.000.000	00.000.000
GRUNDSTUEUR	00.000	0.000

IHR PARK WIRD HEUTE AUKTION  
 BEI 10.000 VERKAUFT  
 ODER SIE KÖNNEN ABLEHNEN

Der Jahresendbildschirm informiert Sie über die Resultate, die Ihr Vergnügungspark in den letzten zwei Finanzjahren in den folgenden Kategorien erreicht hat:

Parkwert  
 Bilanz  
 Kredit  
 Max. Kredit  
 Einnahmen  
 Ausgaben  
 Grundsteuer

Falls der Wert Ihres Parks ausreicht, steht Ihnen die Option zur Verfügung, ihn bei einer Auktion zu verkaufen. Drücken Sie **Y**, um die Auktion zu beginnen (s. Auktionen).

Wenn Sie mit dem Jahresenddetailbildschirm fertig sind, drücken Sie **X**, um zum Parkbildschirm zurückzukehren.

## Pleite

Wenn Sie mehr als zwei Jahre lang eine Minusbilanz aufweisen, werden Sie offiziell für 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!!

**Hinweis:** Sie werden ein Jahr vor der drohenden Pleite benachrichtigt, aber von da an ist es extrem schwierig, das Schicksal Ihres Parks noch einmal herumzureißen.

## Über Bullfrog

Falls Sie noch nie etwas über 'Bullfrog Productions' gehört haben - wo waren Sie denn bloß in den letzten fünf Jahren? 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 Götter-Simulations-Genre begründete. In zwanzig verschiedenen Formaten wurde das Spiel weltweit über 3 Millionen mal verkauft und avancierte zu einer Legende in der Softwareindustrie. Dennoch war es nur der erste in einer Serie von Erfolgen, 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 kurzen Zeit vergrößerte sich Bullfrog von einem Zweimannbetrieb, gegründet von Peter Molyneux und Les Edgar, zu einer blühenden Firma mit mehr als vierzig Angestellten. Während dieser unglaublichen Wachstumsphase produzierte Bullfrog weiterhin Spiele, die starke Grafik mit technischer Komplexität 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. Es verbindet akkurate Simulationstechniken mit einfacher Spielbarkeit und dem Genuß von hervorragender Grafik. Und, was am wichtigsten ist, es macht SPASS! Machen Sie sich also bereit für Bullfrogs neuesten Hit.

## **Mitwirkende**

Entwurf: Bullfrog Productions Ltd.  
SNES-Programmierung: Steve Metcalf  
Produzent: Mark Webley  
Grafik: Mark Héaley und  
Jon Trenter Farmer  
Zusätzliche Grafik: Paul McLaughlin, Chris Hill,  
Fin McGechie  
Originalversion: Peter Molyneux,  
Demis Hassabis  
Programmierung der Originalversion: Mark Webley, Mark Lamport,  
James Robertson  
Sound & Musik: Russell Shaw  
Sound-Einbindung: Climax Software  
Test & QS: Andy Cakebread,  
Vince Farquharson,  
Jeffrey Brutus, Andy Robson  
Dazee Potter  
Besonderer Dank an:

### **Für Electronic Arts**

Produzent: David Amor  
Produktionsassistent: Alex Camilleri  
Produktionsleitung: Joss Ellis  
Produktionsmanager: Sean Ratcliffe, Ann Williams  
Dokumentation: Neil Cook und  
Matthew Miles Griffiths  
Dokumentationsdesign: Caroline Arthur  
Testleitung: Julian Glover  
Test: Darren Tuckey, Matt Price  
QS: Giuseppe D'Amaro,  
Keith Bradley

### **Für Ocean**

Zusatztest: Ocean QA  
Software © 1994-95 Bullfrog Productions Ltd. All rights reserved.  
Documentation © 1994-95 Electronic Arts Ltd. All rights reserved.  
Theme Park, Designer Series are trademarks of Bullfrog Productions  
Ltd. Bullfrog and the Bullfrog logo are registered trademarks of  
Bullfrog Productions Ltd.  
Electronic Arts is a trademark of Electronic Arts Ltd.