

Komm'se näher, komm'se ran

Theme Park Manager

Junger Mann zum Mitreisen gesucht: Bullfrog nimmt geneigte Spieler zum dritten Mal mit auf den Rummelplatz, um ihre Manager-Fähigkeiten zu testen.

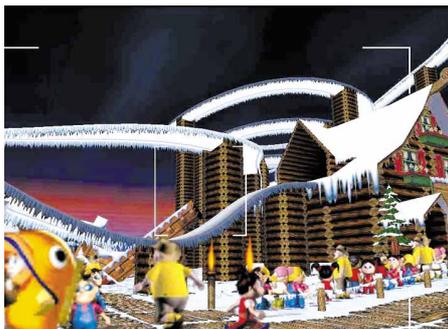


Auf Video-CD:
Video-Special

Finden Sie die Disneyland-Tageskarte viel zu teuer? Schmeckt Ihnen das Essen im Erlebnispark Ruhpoldsheim-Marquartshausen nicht? Dann machen Sie es doch selber einfach besser! Gelegenheit dazu gibt Ihnen Sir Maybury. Der alte, stinkreiche Unternehmer ist Herr über ein Imperium von Vergnügungsparks. Da er sich zur Ruhe setzen will, sucht er im Aufbauspiel **Theme Park Manager** einen würdigen Nachfolger für die Unternehmensleitung. Vor die milliardenschwere Erbschaft hat der alte Herr allerdings 15 dieser Spaßgelände gestellt, die Sie auf Vordermann bringen sollen. Leider versucht der skeptische Aufsichtsrat seiner Firma, Ihnen mit haarigen Spezialaufgaben Sand ins Riesenradgetriebe zu streuen.

Sandkasten-Spiele

Wie in **Theme Park World** werden Sie sich in dessen offiziellen Nachfolger **Theme Park Manager** hauptsächlich dem richtigen Ausbau Ihrer Rummelplätze widmen. Wieder verlegen Sie Wege und kümmern sich mit Imbissbuden um das leibliche Wohl der Besucher. Das Herzstück der Parks werden aber natürlich wieder die Achterbahnen sein. Stol-



Arabische Nächte sind lang, genau wie die **Warteschlangen** vor den beliebten Fahrgeschäften.



Dampfbetriebene **Achterbahnen** sind in der Welt der verrückten Erfindungen ganz normal.

ze 18 verschiedene Variationen der Besucher-Schleudern sollen Sie aufstellen können. Für die Bahnkonstruktion steht Ihnen ein spezieller, einfach zu bedienender Editor zur Verfügung. Einmal entworfene Bauwerke sollen Sie dann im eigentlichen Spiel verwenden oder per Internet verbreiten können. Ihre Parks entstehen in drei verschiedenen Themen-Bereichen: dem ewigen Eis, der arabischen Wüste und einer abgedrehten Welt voller verrückter Erfindungen.

Expansionspolitik

Früher oder später werden ihre Parks aus allen Nähten platzen. Zusätzlichen Baugrund gibt es aber nicht einfach zu kaufen, er muss durch das Erfüllen von Spezialaufträgen sauer verdient werden. So behindert gleich zu Anfang ein gemeiner See die Ausweitung Ihrer Bauakti-

vitäten. Die Lösung: Sie müssen zwei Landschaftsgärtner ausbilden, die das Gewässer zunächst trockenlegen und danach neue Bauplätze erschließen. Erst dann können Sie die nächste Mission in Angriff nehmen. Zusätzlich stellt der Aufsichtsrat immer wieder teilweise sehr knifflige Anforderungen. Ein Hotdog-Überschuss muss zum Beispiel ohne Preisenkung abgebaut werden. Die dabei gewonnenen goldenen

Eintrittskarten und Belohnungen legen Sie in neuen Fahrgeschäften an. Bullfrog will durch diese Spezialaufgaben das Spiel für ernsthafte Strategiespieler ebenfalls interessant machen. **Theme Park**-Profis werden auch viel mehr Möglichkeiten erhalten, Preise und Produkte zu optimieren. Einsteiger, die einfach nur gerne Achterbahnen bauen und dem Treiben im Park zuschauen, sollen aber genauso auf ihre Kosten kommen. **MS**

Theme Park Manager

Genre: Aufbauspiel **Hersteller:** Bullfrog
Termin: 1. Quartal 2001 **Ersteindruck:** Sehr gut

Markus Schwerdtel: »Schon die Achterbahn-Bastelei im Vorgänger hat mir sehr viel Spaß gemacht. Mit den vielfältigen Spezialaufgaben und dem ausgebauten Wirtschaftsteil könnte Theme Park Manager noch interessanter werden. Da nehme ich den von Probefahrten im Bahn-Baukasten flauen Magen gerne in Kauf.«