

## Auf dem Rummel rollt der Rubel

# Theme Park Manager

Sind Ihre Gäste unzufrieden mit versalzenen Pommes und gepfefferten Preisen?  
Mit unseren Tipps brechen Sie mit Ihrem Vergnügungspark alle Besucherrekorde.

**H**inter der bunten Grafik von Bullfrogs Theme Park Manager verbirgt sich eine knallharte Wirtschaftssimulation. Wir zeigen Ihnen, wie Sie durch kluge Planung und einem Minimum an finanziellem Aufwand ein Rummelplatz-Imperium aufbauen.

**Platz EINTEILEN** **TIPP 1:** Im Gegensatz zum Vorgängerprogramm können Sie jetzt nicht mehr Baugrund kaufen, wenn es im Park zu eng wird. Überlegen Sie deshalb vor den ersten Bauaktionen, wo Sie größere Konstruktionen errichten.

**LÜCKEN lassen** **TIPP 2:** Ihre Besucher lieben Achterbahnen, die sich über den ganzen Park erstrecken. Trotz des anfangs drückenden Platzmangels sollten Sie deshalb kleine Flecken zwischen den Gebäuden unbebaut lassen. Die Flächen benötigen Sie später beim Achterbahnbau für die Pylone.

**Gerade WEGE** **TIPP 3:** Vermeiden Sie Kurven beim Anlegen der Wege. Besonders ungünstig sind Kreuzungen. Bauen Sie stattdessen gerade Straßen, die Ihre Gäste an möglichst viele Attraktionen heranleiten. Für tolle Achterbahnen nehmen die Besucher auch lange Fußmärsche in Kauf.

**Nicht zu WILDE Bahnen** **TIPP 4:** Zwar wollen Ihre Gäste Nervenkitzel, doch allzu wild sollten die Achterbahnen nicht sein. Falls die Besucher Ihre Bahn unzufrieden und mit grüner Gesichtsfarbe verlassen, sollten Sie die Streckenführung entschärfen. Experimentieren Sie mit der Höhe der Pylone, um starke Gefälle abzumildern. Auch das Drehen der Gleise auf den Trägern macht die Fahrt etwas ruhiger. Die Geschwindigkeit können Sie aber getrost auf 100 Prozent setzen.

**KREUZUNGEN einbauen** **TIPP 5:** Kart- und Wasserbahnen werden vor allem von Kindern benutzt. Bauen Sie in diese Fahrgeschäfte viele Kreuzungen ein. Das kostet Sie nichts extra, erhöht den Spaßfaktor für die jungen Gäste aber enorm.



**Tipp 5:** Kreuzungen in einer Kartbahn erhöhen den Spaßfaktor.

**Verbesserungen ERFORSCHEN** **TIPP 6:** Vergessen Sie im hektischen Tagesgeschäft nicht, Ihre Forscher immer wieder mit Verbesserungen für die Fahrgeschäfte zu beauftragen. Besonders die Kartbahnen werden durch Sprünge und Tunnels aufgewertet.

### Abfall VERMEIDEN

**TIPP 7:** In der Nähe von Imbiss- und Getränkebudensammelt sich zwangsweise eine Menge Müll an. Deshalb sollte bei diesen Gebäuden immer ein regelmäßig geleerter Abfalleimer stehen. Eine Sicherheitskamera entmutigt Müll-Rowdys. Außerdem sollten Sie den Arbeitsabschnitt eines Putzmanns so legen, dass viel Schmutz verursachende Buden im Zentrum seiner Aktivitäten stehen.

### Personalfragen

#### BEREICHE zuweisen

**TIPP 8:** Putzmänner, Wachleute und Mechaniker sollten einen festen Tätigkeitsbereich haben, in dem sie ständig patrouillieren. Auch wenn die umständliche Zuweisung eines solchen Abschnittes nervt, arbeiten die Männer dann wesentlich effektiver und lungern weniger herum.

#### BESUCHER erfreuen

**TIPP 9:** Vor beliebten Fahrgeschäften bilden sich oft lange Warteschlangen mit genervten Besuchern. Bauen Sie parallel dazu einen Weg, und lassen Sie einen Clown darauf patrouillieren, der die Wartenden bespaßt.

#### PERSONAL ausbilden

**TIPP 10:** Errichten Sie so früh wie möglich einen Fortbildungsraum, und schicken Sie die Angestellten dort in die Schule. Brennende Abfalleimer und welke Pflanzen sind danach kein Problem mehr. Außerdem erhöhen Lehrgänge die Zufriedenheit der Mitarbeiter. Vergessen Sie nicht, auch neu eingestellte Kräfte weiterzubilden.

#### GEHALT erhöhen

**TIPP 11:** Immer wieder quengeln Ihre Bediensteten und wollen mehr Gehalt. Erhöhen Sie die Entlohnung dann immer nur um eine Einheit. Das reicht, um die Forderungen zu befriedigen. So sparen Sie Geld, und der Mitarbeiter freut sich trotzdem über seine Gehaltserhöhung.

#### FORSCHER feuern

**TIPP 12:** Früher oder später sind alle Verbesserungen und Attraktionen erforscht. Dann können Sie die teuren Forscher auf die Straße setzen, um Gehaltskosten zu sparen.

#### Personalraum BAUEN

**TIPP 13:** Ihre Angestellten brauchen einen Aufenthaltsraum, um sich von der Arbeit zu erholen. In großen Parks sollten Sie bis zu vier dieser Gebäude aufstellen. Platzieren Sie den Raum immer in der Nähe von Toiletten. Dann kümmern sich die Putzmänner auf dem Weg in die Pause gleich noch um deren Reinigung.

### Probleme und Lösungen

#### WAREN verhökern

**TIPP 14:** Viele vom Aufsichtsrat gestellte Aufgaben drehen sich darum, eine bestimmte Anzahl von Hotdogs oder Luftballons zu verkaufen. Dazu verringern Sie einfach drastisch deren Preis. Gewinneinbußen werden durch den Mehrverkauf und die Belohnung wieder aufgewogen.

#### ATTRAKTIONEN füllen

**TIPP 15:** Wenn Sie eine Mindestzahl von Besuchern in ein Fahrgeschäft locken sollen, dann senken Sie zuerst den Fahrpreis für die Attraktion. Zusätzlich erhöhen Sie deren Geschwindigkeit sowie Kapazität und senken die Fahrtlänge. Außerdem sollten alle im Park verteilten Infobuden Werbung für die Attraktion machen. **MS**