

# Willkommen zur spielbaren Demo von HOLIDAY ISLAND

**Inhalt:            Installation und Systemvoraussetzungen  
                      Funktionen und Bedienung  
                      Fragen und Antworten**

## **Installation und Systemvoraussetzungen:**

Folgende Hardware-Voraussetzungen werden benötigt:

- IBM-PC (oder kompatibler) ab 486 DX-66
- acht Megabyte RAM (und zusätzlich mindestens elf Megabyte virtueller Speicher)
- vier Megabyte freier Speicherplatz auf der Festplatte
- CD-ROM-Laufwerk (mindestens doppelte Geschwindigkeit)
- Maus

Dazu unterstützt das Programm „Holiday Island“ Sprach- und Musikausgabe über eine Soundkarte (Windows-kompatibel).

Um das Spiel auf ihrer Festplatte zu installieren, legen Sie die CD ein, und starten den Dateimanager in Windows 3.X oder den Explorer in Windows 95. Klicken Sie das CD-ROM-Laufwerkssymbol an und starten Sie das Installationsprogramm mit dem Namen „setup.exe“. Danach befolgen Sie einfach die Anweisungen auf dem Bildschirm.

**Falls Sie im 256 Farbenmodus spielen wollen, sollten Sie unbedingt Ihren Bildschirmschoner deaktivieren. Es kann sonst zu Farbverfälschungen kommen.**

## **Funktionen und Bedienung:**

### **Schnelleinstieg für die ungeduldigen Manager von morgen:**

Wenn das Spiel auf der Festplatte installiert wurde, starten Sie es über das *Holiday Island*-Symbol im Programm-Manager in Windows 3.1 oder über den Eintrag im Startmenü in Windows 95. Nach der Introsequenz, die über die Escape-Taste abgebrochen werden kann, bestimmen Sie die Optionen des Spiels.

### **Setzen Sie sich mit dem Tutorial-Spiel einfach ins gemachte Nest.**

Klicken Sie einfach auf den START-Button, es wird in jedem Fall das Tutorial geladen (nur Demo-Version). Wie Sie gleich sehen werden, hat sich schon ein „Entwicklungshelfer“ an die Arbeit gemacht, um Ihr Unternehmen über die größten Klippen am Anfang des Spiels hinwegzulotsen.

Im Hauptfenster entdecken Sie jetzt bereits Flughäfen, Straßen, Hotels und andere Gebäude, die Ihnen gehören. Die Farbe der Rahmen um die Gebäude verrät Ihnen, wem sie gehören. Halten Sie Ausschau nach den pinkfarbenen Rahmen — das sind nämlich Ihre Güter.

Wenn Sie einen Blick aus der Vogelperspektive wagen wollen, klicken Sie einmal auf das Kartensymbol in der Menüleiste des Hauptfensters. Damit verschaffen Sie sich einen Überblick auf der Übersichtskarte von der gesamten Inselwelt. Das weiße Kästchen mit dem Pfeil, die Kartenlupe, zeigt an, welcher Bereich gerade im Hauptfenster sichtbar ist. Bewegen Sie den Mauszeiger direkt auf einen Punkt der Übersichtskarte und klicken Sie ihn an: Sofort springt die Kartenlupe auf diesen Punkt, der gleichzeitig im Hauptfenster vergrößert dargestellt wird. Um mit der Lupe über die Karte zu „wandern“, halten Sie die Maustaste gedrückt und bewegen Sie den Ausschnitt hin und her. Um die Karte horizontal oder vertikal zu scrollen, klicken Sie auf die Bildlaufzeiger oder die Pfeile am Rand des Fensters. Mit Drücken der rechten Maustaste auf Randgebiete der Karte können sie ebenfalls den aktuellen Ausschnitt bequem bestimmen.

Haben Sie den richtigen Kartenausschnitt gefunden, können Sie einfach auf der Hauptkarte weiterarbeiten, indem Sie das Fenster per Mausklick aktivieren und in den Vordergrund holen.

Werfen Sie mal kurz einen Blick auf die verschiedenen Funktionen des Hauptfensters: Links oben wird Ihnen ständig der aktuelle Kontostand präsentiert. Das kann unangenehm werden, wenn sich die Zahlen rot färben. Dann schreiben Sie nämlich ebensolche und sollten schleunigst versuchen, aus den Miesen herauszukommen. Übrigens stehen Ihnen gewöhnlich zu Beginn des Spiels übrigens zwanzig Millionen Mark zur Verfügung, allerdings haben Sie sich diese Summe bis auf den letzten Pfennig von der Bank geliehen und müssen jährlich 1 Prozent Zinsen zahlen. Rechts oben zeigt der Kalender das gegenwärtige Datum, das sich in diesem Spiel nicht täglich, sondern alle zwei bis drei Sekunden ändert.

Unterhalb dieser Informationen finden Sie das wichtigste Werkzeug Ihrer wirtschaftlichen Macht: die Menüleiste, mit der Sie alle wichtigen Fenster und Funktionen aufrufen können. Bewegen Sie den Mauszeiger mal auf einen der Knöpfe und warten Sie einen kurzen Augenblick. Ein kleines Schild erscheint, das die Funktion des Schalters erklärt. Das erleichtert Ihnen gerade am Anfang langes Suchen und Ausprobieren. Am unteren Rand des Fensters erscheinen links die Fehlermeldungen, falls Sie zum Beispiel versuchen sollten, mehr Geld auszugeben als Sie haben oder Ihr eigenes Unternehmen zu sabotieren.

Im Tutorial-Spiel verfügen Sie bereits über Gebäude aus fast jeder Kategorie. Die Entwickler waren so freundlich, es Ihnen so leicht wie möglich zu machen. Aus diesem Grund erwirtschaftet Ihre Firma sogar schon einen Gewinn. Wenn Sie Lust haben, können Sie zur Kontrolle einen Blick auf die Bilanz riskieren. Klicken Sie den FINANZEN-Knopf im Hauptfenster (direkt neben dem ÜBERSICHTSKARTE-Knopf) und wählen Sie dann BILANZ im FINANZEN-Fenster. Die zwei Spalten geben die Zahlen aus dem vergangenen und dem laufenden Jahr wieder. Während des Spiels werden die Ergebnisse ihres Managements sofort in die Bilanz aufgenommen, das Guthaben aktualisiert und mit den eventuell vorhandenen Kreditschulden verrechnet. Auf diese Weise können Sie jederzeit mit einem Blick Ihr tatsächliches Vermögen ablesen. Übrigens erscheint dieses Fenster automatisch am Jahresende und zeigt, wie (un)erfolgreich Sie in den vergangenen zwölf Monaten gewirtschaftet haben.

Jetzt sollten Sie endlich Ihrer Kreativität freien Lauf lassen und Ihre ersten Gebäude errichten. Bauen Sie noch ein, zwei Hotels an eine freie Stelle und verbinden Sie sie mit dem Straßennetz. Dazu klicken Sie auf den HOTEL-Knopf im Hauptfenster und wählen ein Gebäude nach Ihrem Geschmack aus. Durch einmaliges Anklicken des Hotelnamens, erscheinen Bild und Wirtschaftsdaten rechts daneben. Drücken Sie den BAUEN-Button, verschwindet das Fenster und Sie können sich nach einem geeigneten Bauplatz im Hauptfenster umschaun.

Zusätzlich zum normalen Mauszeiger bewegen Sie jetzt ein Gitternetz durch die Gegend, das Ihnen anzeigt, wo Sie das Gebäude errichten können. Die Größe des Netzes spiegelt dabei die Fläche des Gebäudes wider. Wichtig beim Bauen ist, daß die Fläche des Baulandes nahezu eben ist. Sie werden keine Gebäude auf stark abfallenden Hügeln errichten können. Das Gitternetz zeigt Ihnen, ob Sie ohne Aufschütten oder Abtragen des Untergrundes das gewählte Gebäude an dieser Stelle errichten können: Färbt es sich weiß, gibt es keine Schwierigkeiten; ist es rot, sollten Sie das Grundstück bearbeiten oder sich eine bessere Stelle suchen.

Wenn Sie mehr über **Gelände** und **Gebäude** auf der Hauptkarte erfahren wollen, klicken Sie auf den i-Knopf ganz rechts in der Menüleiste. Sie befinden sich jetzt im **Infomodus**. Zeigen Sie mit dem Mauszeiger auf das Objekt, über das Sie nähere Informationen bekommen wollen. Klicken Sie einmal und halten Sie die Maustaste gedrückt.

Achten Sie auf eine ausgewogene Qualitätsmischung Ihrer Siedlung. Bieten Sie Wohnraum in jeder Preisklasse an, und sorgen Sie dafür, daß die **Qualität** unter den verschiedenen Kategorien abgestimmt ist. Sollten Sie also an die reiche Kundschaft auf dem Hotelsektor gedacht haben, lassen Sie sie auch in Bezug auf **Restaurants, Einkaufsmöglichkeiten** und **Attraktionen** nicht im Stich. Sonst bleiben die vermögenden Herrschaften weg!

**Bei folgendem Objekt müssen Sie wichtige Einschränkungen beim Bauen beachten:**

**Häfen** müssen immer **genau so** wie auf der Abbildung im Fenster, wo die verschiedenen Häfen abgebildet sind, gebaut werden. Der Gebäudeteil steht auf Land, der Steg im Wasser. Der Landteil muß dazu absolut eben sein.

## **Bauzeit:**

Natürlich müssen Sie mitunter ein paar Monate warten, bis Ihr neues Gebäude errichtet ist und Sie es in Betrieb nehmen können. Rom wurde schließlich auch nicht an einem Tag erbaut. Wie lange es bis zur Einweihung dauert, erfahren Sie in den einzelnen Baumenüs, wenn Sie die verschiedenen Objekte anklicken. Schneller geht es, wenn Sie ein paar Scheine extra in die Arbeitswilligkeit der Bauarbeiter und die Toleranz der Beamten, die den Bau genehmigen, investieren. Von **Bestechung** sprechen dabei natürlich immer nur Ihre Gegner. Sie nennen es lieber „Kooperationsprämie“. Klicken Sie zur „Bestechung“ die Baustelle doppelt an. Achten Sie darauf, daß die minimale Bauzeit 25% der Gesamtbauzeit ist.

Etwas Besonderes ist die **Gebäudeübersicht**. Drücken sie den gleichnamigen Knopf, der in der Menüleiste im FINANZEN-Fenster ganz links zu finden ist, um sich einen schnellen Überblick von Zustand und Auslastung aller Ihrer Gebäude und Einrichtungen zu verschaffen. Sie kommen auch anders in die Gebäudeübersicht. Drücken Sie den ÜBERSICHTS-Button, nachdem Sie ein Gebäude doppelt geklickt haben.

## **Die Sabotage: Stellen Sie Ihren Konkurrenten ein Bein, aber kommen Sie dabei nicht ins Stolpern**

Das Managerleben ist ein hartes Brot. Schlimm genug, daß man sich täglich abrackert, während sich andere am Pool räkeln und das Leben in vollen Zügen genießen. Noch schlimmer ist aber, wenn man feststellen muß, daß es der Konkurrenz viel besser geht als einem selber. Nun hängt es von der Natur des einzelnen ab, wie er darauf reagiert. Der eine stürzt sich nur noch motivierter in die Arbeit, schläft statt vier nur noch zwei Stunden täglich und stirbt mit 43 Jahren den Managertod: Herzinfarkt. Andere treten dem Zufall in den Hintern und helfen dem Schicksal auf die Sprünge, indem Sie am Stuhl besonders arger Konkurrenten sägen. Manchmal haben Sie Glück, und der Sabotierte fällt vom Thron. Manchmal erwischen Sie beim Sägen aber auch ihren eigenen Finger und müssen für ihre Taten bluten.

Falls Ihnen der Erfolg Ihres Nachbarn schon lange ein Dorn im Auge ist, sollten Sie es mit einer dieser Maßnahmen versuchen:

**Haitaucher** jagen selbst abgebrühten Wellenreitern einen Schrecken ein, den sie nicht so schnell vergessen werden. Ihr Konkurrent wird etwas länger brauchen, bis er die Gerüchte über Raubfische vor seiner Küste aus der Welt geschafft hat.

### **Fragen und Antworten:**

**Ich habe Gebäude gebaut. Wie entscheidend ist die Verknüpfung der einzelnen Gebäude mit der schon bestehenden Straße?**

*Wichtig, denn die Touristen sind hier im Urlaub und laufen deshalb nicht gerne lange Strecken.*

**Mein neues Hotel steht in der Nähe des Flughafens und ist nicht ausgelastet. War es falsch, den Flughafen dort hin zu bauen?**

*Der Spieler sollte den Flughafen nicht in die Nähe von Hotels oder in die Einflugschneise bauen, da die Lärmbelästigung dort sehr hoch ist. Folge eines solchen Baus ist die Verschlechterung der Auslastung des Hotels.*

**Das Anheben bzw. Absenken jedes einzelnen Landstücken ist auf die Dauer sehr lästig. Gibt es eine Undo-Funktion für die Option „Gelände anheben/absenken“?**

*Nein, vorher nachdenken was abgesenkt oder angehoben wird, sonst geht es ins Geld.*

**Mein Ruf ist ziemlich schlecht. Aus welchen Parametern setzt sich die Statistik „Ruf“ zusammen?**

*Man sollte das Verhältnis Betten und Attraktionen im Auge behalten. Attraktionen, Parks und Sportanlagen steigern den Ruf enorm. Außerdem sollte man sich nicht beim Sabotieren erwischen lassen. Oder wollen Sie auf eine Insel fahren, wo der Inhaber beispielsweise Piranhas in den Pool des Gegenspielers wirft? Wer weiß, was er alles mit Ihnen anstellt, wenn Sie auf seiner Insel Urlaub machen.*

**Die Kraftwerke machen keinen Gewinn, ist es überhaupt sinnvoll sie zu bauen?**

*Man sollte sofort ein Kraftwerk, eine Kläranlage und eine Müllkippe bauen, wenn die ersten Urlauber auf die Insel kommen. Dadurch verhindert man auf ganz einfache Weise eine Umweltverschmutzung und eine Schädigung seines Rufes*

**Ich habe mein Hotel neben eine Müllkippe gebaut. Warum macht es nur Verluste?**

*Verbringen Sie gerne Ihren Urlaub neben einer Müllkippe. Dort stinkt es doch, Igitt!!!*

**Mein Computergegner hat eine Attraktion auf meine Insel gebaut. Bringt es irgendwas, wenn ich meine Straßen an seine Attraktion anbinde?**

*Ja, der Gegner hat mehr Besucher. Wenn das Ihr Ziel ist, dann ist es OK.*

**Meine Lagequalität ist schlecht. Bringt es was, einzelne Palmen zu kaufen?**

*Probieren Sie es einfach aus. Schauen Sie sich nach dem Bau die Lagequalität auf der Übersichtskarte an.*

**Ich habe ein neues Spiel begonnen. Nach welchen Kriterien sollte man seine Insel aussuchen?**

*Der Spieler sollte zu Beginn die Übersichtskarte aufrufen und dort den Button mit dem Stern anklicken. Dort kann man dann genau sehen, wo man die besten Bauplätze findet. Hierbei sind grünmarkierte Flächen die besten Bauflächen.*

**Die Insel sieht überall gleich aus. In welcher Reihenfolge sollte man zu Beginn des Spiels die Gebäude bauen?**

*Wenn wir zu jeder einzelnen Stelle eine Erläuterung abgeben würden, hätten Sie keinen Spaß mehr am Ausprobieren und wir würden in zehn Jahren immer noch dazusitzen und Erklärungen abgeben.*

**Mein Flughafen ist ausgelastet. Ist es besser einen weiteren Flughafen oder einen Hafen zu bauen?**

*Diese Entscheidung bleibt dem Spieler selbst überlassen. Es kommt darauf an, wieviel Geld man hat.*

**Warum kommen so wenig Touristen auf meine Insel, obwohl ich genug Gebäude und Flughäfen oder Häfen gebaut habe?**

*Mal im Finanzmenü nachschauen, ob Sie auch Werbung geschaltet haben, sonst weiß ja niemand, daß Sie und Ihre Insel überhaupt existieren.*