

Benutzerhandbuch

Vielen Dank, dass Sie Crazy Designer gekauft haben. Dieses Spiel dreht sich um kreative Innenausstattung und wir hoffen, dass es Ihnen viel Freude bereiten wird. Unsere Devise ist es den Spielern so viel Handlungsfreiheit wie möglich zu lassen. Hoffentlich gefällt Ihnen das Spiel genau so gut wie uns und bitte teilen Sie uns Ihre Meinung mit! Wir werden auch weiterhin versuchen die bestmöglichen Spiele zu entwickeln.

Bitte lesen Sie vor Spielbeginn das komplette Handbuch. Eilige Spieler sollten wenigstens Kapitel II. Schnelleinstieg lesen, denn es enthält wichtige Informationen zu der Steuerung und der Benutzeroberfläche. Auf unserer Website können Sie immer die neusten Informationen zu Crazy Designer nachlesen – „<http://www.ttime.com.tw>“

Kapitel I

1. Minimale Hardware Anforderungen

IBM PC Pentium166 oder Kompatibel

64MB RAM

Microsoft Windows 95/98

4xCDROM Laufwerk

600MB freier Festplattenspeicher

Mouse // DirectX 6.0

2. Spiel installieren

1. Nach dem Einlegen der CD startet das Autorun-Programm. Folgen Sie den Anweisungen um das Spiel zu installieren.

2. Falls Ihr System nicht Autorunfähig ist, gehen Sie bitte über Ihren Arbeitsplatz auf Ihr CDROM Laufwerk. Wählen Sie nun bitte die „**Autorun**“ Datei aus und starten Sie diese.

3. Nach der Installation wird von dem Programm automatisch eine Verknüpfung in Ihr „**Start/Programme**“ Menü und auf Ihrem Desktop platziert. Klicken Sie auf eins der Symbole um das Spiel zu starten.

3. DirectX

1. Sollte DirectX 6.0 oder höher noch nicht installiert sein, so wählen Sie bitte die Option „**Install DirectX**“ aus dem Menü und die DirectX 8.0 startet automatisch.

2. Wenn DirectX 6.0 bereits auf Ihrem System vorhanden ist, so brauchen Sie es nicht nochmals installieren.

4. Spiel starten

1. Nach der Installation befinden Sie sich wieder auf dem Desktop. Wählen Sie nun „**Spiel starten**“ um Crazy Designer spielen zu können.

2. Die zweite Möglichkeit Crazy Designer zu starten ist über das Startmenü oder über die Verknüpfung auf dem Desktop. Der Eintrag für Crazy Designer finden Sie unter „**Start\Programme\T-Time\Crazy Designer**“.

3. Nach der Startanimation landen Sie im Spiel Menü. Um mehr über dieses Menü zu erfahren, schauen Sie bitte im Handbuch unter Kapitel III (1) Spiel Menü nach.

Kapitel II

Schnelleinstieg

Für eilige Spieler haben wir dieses Kapitel vorgesehen, denn es gibt einen Überblick über das Spiel.

1. Spiel betreten

1. Das erste Mal:

Nach den Animationen werden Sie zum Spiel Menü gelangen. Wenn dies das erste Mal ist, dass Sie das Spiel spielen, wählen Sie bitte „**Neues Spiel**“. Geben Sie dann einen Namen für Ihr Studio ein und dann können Sie das Spiel mit einem Mausklick auf OK starten.

2. Weiterspielen:

Klicken Sie auf „**Spiel laden**“ im Spiel Menü dann können Sie ihr gesichertes Spiel aus einer Liste auswählen. In dieser Liste werden bis zu acht Spiele gespeichert. Wenn Sie Ihr Spiel nicht speichern, so können Sie es natürlich auch nicht in dieser Liste finden.

2. Steuerung

Um in Crazy Designer erfolgreich zu sein muss der Spieler die Wünsche und Bedürfnisse von seinen Kunden befriedigen. Ob der Spieler dies erreicht, kann er anhand des Murmur-Systems erfahren. Der Spieler hat dabei die Freiheiten über die Anordnung von Mobiliar und die Aufteilung der Räume zu entscheiden. Dabei sollte er darauf achten, dass er die richtige Auswahl für die vielen verschiedenen Kunden trifft um möglichst wenig Beschwerden zu erhalten.

1. Lobby:

Beim Betreten eines neuen Spiels, befinden Sie sich in der Lobby. Am unteren Teil des Bildschirms befindet sich ein Fluss aus Gegenständen. Sie können daraus jederzeit eins auswählen. Wenn Sie darauf klicken, öffnet sich ein kleines Fenster mit detaillierten Informationen über das jeweilige Objekt. Wenn Sie es kaufen möchten klicken Sie auf das „**Kaufen**“ Symbol. Das Objekt wird daraufhin in Ihr Warenhaus geliefert und die Kosten von Ihrem Konto abgerechnet. Sollten Sie sich dazu entschließen den Gegenstand nicht zu kaufen so klicken Sie einfach auf „**Abbrechen**“. Wenn Sie auf das Schlüssel Symbol klicken, kommen Sie in das Warenhaus, in welchem alle Ihrer Gegenstände gelagert sind. Wenn Sie ein Gegenstand nicht mehr benötigen, können Sie es verkaufen, indem Sie es mit der rechten Maustaste anklicken und dann den „**Verkaufen**“ Knopf drücken. Um das Warenhaus zu verlassen, klicken Sie einfach noch einmal auf das Schlüssel Symbol.

Sie können jedes Objekt in Ihrem Warenhaus überprüfen, indem Sie es rechts anklicken.

An der oberen Seite des Bildschirms sind einige feststehende Knöpfe. Von links nach rechts kommen: System Menü, Zeit, Spielgeschwindigkeit, Geld und Goodwill.

System Menü: Hier können Sie die Musik und die Soundeffekte einstellen, Spiele speichern, laden und das Spiel verlassen.

Time: Zeigt die derzeitige Spielzeit an.

Spielgeschwindigkeit: Schnell, Mittel und Langsam

Geld: Ihr derzeitiger Kontostand

Goodwill: Goodwill Punkte, die Sie besitzen. Wenn Sie einen Fall abschließen und die Bedürfnisse Ihrer Kunden befriedigen, können Sie mehr Goodwill Punkte erreichen. Jedoch können Sie auch Punkte abgezogen bekommen, sollten Sie eine Mission nicht zufriedenstellend lösen.

Viele Kunden laufen in der Lobby herum. Jeder dieser Kunden hat einen Auftrag für Sie. Wenn Sie den Zeiger über den Kunden bewegen, wird die Fallinformation angezeigt. Dabei können Sie auch sehen, wie viel Geld und Goodwill Punkte Sie dabei verdienen können.

2. Den Fall untersuchen:

Nachdem Sie auf einen Kunden geklickt haben, wird sich das Untersuchungs-Interface öffnen. In diesem Menü können Sie den Raum sehen, in welchem die Leute wohnen. Dazu gibt es noch 2 weitere Buttons: den „**Papier Button**“ (detaillierte Beschreibung des Problems) und den „**Mund Button**“ (das Murmur

System). In der detaillierten Beschreibung des Falls können Sie persönliche Informationen über Ihre Kunden abrufen, wie zum Beispiel: Lieblinsfarben oder Lebensumstände. Sie sollten die Räume an Hand dieser Vorgaben modellieren. Das Murmur System gibt Informationen darüber, was die Kunden an Ihrem Design mögen oder was sie noch nicht so stimmig finden. Es ist sehr wichtig, diese Informationen öfters mal abzufragen.

Wenn Sie diesen Fall übernehmen wollen, klicken Sie einfach auf das Papier Symbol in der linken unteren Ecke und schon öffnet sich der Design Bildschirm. In diesem Bildschirm können Sie Wände aufbauen oder niederreißen, Türen und Fenster einsetzen und das Mobiliar platzieren (Sie können jedoch keine Änderungen an den Außenwänden vornehmen!). Möchten Sie diesen Fall dann doch nicht übernehmen können Sie mit einem Klick auf das Tür Symbol, in der linken unteren Ecke, in die Lobby zurückkehren.

3. Design:

Um Wände zu errichten klicken Sie auf das „**Wände**“ Icon. Um Wände wieder abzureißen klicken Sie auf dar „**Hammer**“ Icon. Mit dem „**Pinself**“ Icon können Sie die Wände bemalen. Sie können dann noch die Möbel aus den verschiedenen Kategorien auswählen.

Manche Gegenstände müssen an einer Wand platziert werden. Darunter fallen zum Beispiel Küchengegenstände, Spülen und auch Poster oder Bilder. Um die Gegenstände an der Wand zu platzieren müssen Sie folgendes machen: I. Bewegen Sie den Gegenstand in die Nähe der. II. Schieben Sie es ein wenig in Richtung der Wand. III. Drücken Sie die linke Maustaste um das Objekt an der Wand zu platzieren. Fenster und Türen müssen natürlich auch an einer Wand platziert werden. Im Design Modus befindet sich außer dem noch der „**Fertig**“ Knopf und die Zufriedenheits-Punktzahl. Anhand dieser Punktzahl können Sie ablesen, ob Ihre Kunden Ihr Design mögen oder nicht. Am Ende von jedem Tag gibt es einen Kurzbericht über die Veränderung der Kundenzufriedenheit. Diese Kurve zeigt die Zufriedenheit über die letzten drei Tage.

4. Den Fall beenden

Egal ob Sie die geforderte Punktzahl erreicht haben oder nicht, können Sie den Fall zu jeder Zeit beenden, indem Sie auf den „**Fertig**“ Knopf drücken. Sollten Sie mehr Punktezahl erreicht haben, als die geforderten Punkte, so wird Ihnen der Geldbetrag gutgeschrieben und Sie erhalten außerdem noch die Goodwill Punkte. Wenn die Punktzahl allerdings darunter liegt, so werden die Goodwillpunkte abgezogen und Sie erhalten auch kein Geld.

Kapitel III

Detaillierte Beschreibung der Benutzeroberfläche und der Steuerung

1. Spiel Menü

Nach der Start Animation befinden Sie sich im Spiel Menü. Nun haben Sie vier Auswahlmöglichkeiten:

1. Neues Spiel:

Wenn Sie das Spiel zu ersten Mal spielen, oder wenn Sie ein neues Spiel beginnen wollen, klicken Sie auf diesen Knopf. Nachdem Sie einen Namen für Ihr Studio eingegeben haben, können Sie das Spiel betreten.

2. Spiel laden:

Wenn Sie ein gespeichertes Spiel laden wollen, klicken Sie auf diesen Knopf. Aus der folgenden Liste können Sie ein gespeichertes Spiel auswählen und es dann starten. Sie können bis zu acht Spiele speichern.

3. Film

Um die Anfangsanimation noch einmal zu sehn, klicken Sie auf den Film Knopf.

4. Zurück zum System

Mit diesem Knopf können Sie das Spiel beenden und zum Betriebssystem zurückkehren.

2. Lobby

Das erste Interface, dass Sie sehen werden, nachdem Sie ein neues Spiel gestartet haben ist die Lobby. In der Lobby können Sie Kunden finden und deren Aufträge übernehmen. In der Lobby gibt es verschiedene Menüpunkte:

1. Schwarzes Brett:

Auf dem Schwarzen Brett finden Sie das System Menü, Zeit, Geld und die Goodwill Anzeige.

A. System Menü: Mit einem Klick auf das „**Disketten**“ Icon öffnet sich das System Menü und Sie können die Lautstärke ändern, laden und speichern.

B. Zeit: Zeigt die Spielzeit an. Wenn 24 Stunden vergangen sind, springt das Datum 10 Tage weiter. Somit kann man nur jeden ersten, elften und einundzwanzigsten Tag von jedem Monat sehen. Die Spielgeschwindigkeit kann hier in drei Schritten geregelt werden.

C. Geld: Hier wird Ihr derzeitiger Kontostand angezeigt. Sollten Sie nicht mehr genug Geld haben um einen Einrichtungsgegenstand zu kaufen, geht Ihr Konto in die roten Zahlen. Das ist allerdings noch nicht weiter tragisch, denn Sie können mit Ihrem jetzigen Auftrag genug Geld verdienen um wieder positive Zahlen zu schreiben. Gelingt es Ihnen allerdings nicht, müssen Sie Konkurs anmelden und das Spiel ist verloren.

D. Goodwill: Ihre Goodwill Punkte werden hinter dem Smiley angezeigt. Sie können Punkte dazuaddieren, indem Sie die Wünsche Ihrer Kunden erfüllen.

2. Der Fluss der Objekte:

Im unteren Teil des Bildschirms fließt ein Fluss aus Möbeln und anderen Einrichtungsgegenständen von rechts nach links. Wenn Sie ein Gegenstand interessiert, klicken Sie auf das Objekt und ein kleines Fenster öffnet sich, welches genauere Informationen über das Objekt liefert. Sie können den Gegenstand nun kaufen, indem Sie auf den „**Kauf**“ Knopf drücken. Entschließen Sie sich dazu den Gegenstand nicht zu kaufen, so können Sie mit einem Klick auf den „**Abbrechen**“ Button zurück in die.

3. Design Kommando Schaltfläche

Die Design Kommando Schaltfläche ist auf der rechten Seite der Lobby zu finden. Sie enthält die Bereiche des Warenhausmanagements, Fallinformationen und die Murmur Liste. Genauere Informationen finden Sie in Kapitel III (3) Der Fall.

4. Kunden

In der Lobby laufen viele verschiedene Kunden umher, die alle eine neue Einrichtung von Ihnen wollen. Wenn Sie den Mauszeiger zu einem Kunden bewegen, können Sie Informationen über den Fall abrufen. Um eine detailliertere Beschreibung des Falls zu erhalten, müssen Sie den Kunden anklicken.

5. Bestenliste

Sie können die Bestenliste ansehen, indem Sie die rotierende Statue in der Mitte der Lobby anklicken. Es werden nur die Studios angezeigt, die alle Fälle gelöst haben und eine der besten acht Punktzahlen erreicht haben.

6. Trophäen

Nachdem Sie einen Fall erfolgreich abgeschlossen haben, wird ein Pokal in der Lobby platziert. Sie können Ihre glorreichen Errungenschaften anhand dieser Trophäen erkennen. Klicken Sie den Pokal an und ein Fenster wird sich öffnen, in welchem Sie erfahren können für welchen Fall Sie diese Trophäe erhalten haben. Mit dem „**Diagramm**“ Icon am rechten unteren Bildschirmrand können Sie einen Abschlussbericht über den Fall lesen. Mit dem „**Papier**“ Icon können Sie Ihr Design noch einmal ansehen.

3. Den Fall untersuchen

Klicken Sie einen beliebigen Kunden in der Lobby an um das Kundeninterface zu öffnen. In diesem Interface können Sie die Räume und die Kunden ansehen. Die Design Kommando Schaltfläche auf der rechten Seite ist in 3 Teile unterteilt: „**Transparente Ansicht**“, „**Warenhaus Information**“ und „**Fallinformation und Murmur Liste**“.

1. Fall Schaltfläche: diese Schaltfläche befindet sich in der linken unteren Ecke. Wenn Sie einen Fall annehmen möchten, klicken Sie auf das „**Papier**“ Icon. Möchten Sie einen anderen Fall ansehen, klicken Sie auf das „**Tür**“ Symbol um zurück zu der Lobby zu kommen.

2. Transparente Ansicht: Das „**Auge**“ an der oberen Seite der Design Kommando Schaltfläche steht für die transparente Ansicht. Durch einen Klick auf dieses Symbol können Sie durch alle Wände hindurch sehen. Damit ist es einfach Gegenstände hinter Wänden zu platzieren.

3. Warenhaus Interface: Klicken Sie das „**Schlüssel**“ Symbol in der Design Kommando Schaltfläche an um zum Warenhaus Interface zu gelangen. Das Mobiliar ist in neun verschiedene Kategorien unterteilt: Wände und Böden, Türen und Fenster, Küchengegenstände, Bad Ausstattung, Tische, Stühle, Schränke, Elektronische Geräte, Schlafzimmer Ausstattung und Verschiedenes. Sollten Sie den Fall noch nicht übernommen haben, können Sie noch keine Änderungen im Raum vornehmen.

4. Fall Information: Durch einen Klick auf das „**Papier**“ Icon in der Design Kommando Schaltfläche, kommen Sie zu dem Fall Informationen Interface. Dieses Menü ist in 3 Teile unterteilt: Fallbeschreibung, Familien Mitglieder und Charakter Informationen.

A. Fallbeschreibung: In der Beschreibung sehen Sie den Fallnamen, Zielpunktzahl, Geldgewinn und die Goodwill Punktzahl, die Sie erhalten werden, wenn Sie den Fall zufriedenstellend abschließen.

B. Familien Mitglieder: Hier können Sie Bilder der Familien Mitglieder ansehen. Durch einen Klick auf eins der Photos können Sie detailliertere Informationen über die jeweilige Person abrufen.

C. Charakter Information:

- | | |
|----------------------|--|
| a. Stern: | Der Stern zeigt an, wie wichtig die Meinung dieses Charakters ist. Je mehr Sterne, desto wichtiger. |
| b. Grundinformation: | Geschlecht, Alter, Ehestand, Größe, Breite und Arbeit. |
| c. Vorlieben: | Hier werden Lieblingsfarben angezeigt und welche Art von Einrichtungen der Charakter bevorzugt. Auch die Vorlieben in Sachen Beständigkeit, Komfort, Wert und Aussehen werden mit Balken dargestellt. Je größer ein Balken ist, desto mehr Wert legt ein Charakter auf diese Vorliebe. |
| d. Gewohnheit: | Zeigt die Fähigkeit, Interesse und Lebensgewohnheiten des Charakters. Anhand dieser Statistik erfahren Sie, was der Charakter in seinem täglichen Leben so treibt. |

5. Murmur Liste: Klicken Sie auf das „**Mund**“ Icon unten auf der Design Kommando Schaltfläche um die Murmur Liste anzusehen. Die Meinungen der Familien Mitglieder werden dort aufgelistet. Von links nach rechts kommt ein Bild des Charakters, die Meinung des Charakters und die Auswirkungen auf Ihre Punktzahl. Sie können die vorhergehenden Meinungen der Charaktere in der Nachrichten Schaltfläche ansehen, um frühere Meinungen zu sehen müssen Sie allerdings die Murmur Liste ansehen.

4. Design

1. Design Schaltfläche: Die Minimumpunktzahl, die Sie erreichen müssen, um dieses Level zu gewinnen wird im oberen Bereich der Schaltfläche angezeigt. Im unteren Teil können Sie die Belohnung sehen, die Sie erhalten, wenn Sie diese Mission erfolgreich abschließen und wie viel Geld Sie schon ausgegeben haben. Sobald Ihre Punktzahl hoch genug ist können Sie mit dem „**Fertig**“ Button die Mission beenden und die Belohnung kassieren.

2. Transparente Ansicht: Das „**Auge**“ oben in der Design Kommando Schaltfläche steht für die transparente Ansicht. Mit dieser Funktion können Sie durch Wände sehen.

3. Warenhaus Interface: Klicken Sie auf das „**Schlüssel**“ Icon in der Design Kommando Schaltfläche, um zum Warenhaus Interface zu gelangen.

A. Das Mobiliar ist in neun verschiedene Kategorien unterteilt: Wände und Böden, Türen und Fenster, Küchengegenstände, Bad Ausstattung, Tische, Stühle, Schränke, Elektronische Geräte, Schlafzimmer Ausstattung und Verschiedenes.

- | | |
|-----------------------|--|
| a. Wände und Böden: | Die 4 oberen Reihen sind Mauern und die 4 unteren Reihen sind die Böden bzw. Teppiche. Die Muster auf den Wänden wird im Laufe der Zeit verändert. |
| b. Türen und Fenster: | Die 4 oberen Reihen sind Türen und die 4 unteren Reihen sind die Fenster. |

c. Küchengegenstände:	Diese Kategorie umfasst Kücheneinrichtung aber auch Badewannen, Spülen, Toiletten und Abfalleimer
d. Stühle:	Enthält Hocker, Stühle, Computersessel, Klavierstühle, Couches etc.
e. Schränke:	Enthält Regale und Schränke.
f. Elektronische Geräte:	Fernseher, Radio, Kühlschränke, Computer und andere elektronische Geräte sind in dieser Kategorie zu finden.
g. Schlafzimmer Ausstattung:	Enthält Betten, Nachttische und Ankleidekomplexe
h. Verschiedenes:	Alle anderen Gegenstände ob groß oder klein befinden sich in dieser Kategorie.

B. Wände und Böden verändern: Wählen Sie das Wand Design aus, das Ihnen am besten gefällt und dann klicken Sie auf die Wand, die Sie ändern möchten. Bewegen Sie den Mauszeiger um die Breite der Wand zu verändern. Die Kosten für diese Wand wird dazu noch angezeigt. Sie haben die Möglichkeit die Wand nun zu platzieren, oder mit einem Rechtsklick abzubrechen. Um eine Wand abzureißen, klicken Sie auf den unteren Teil der Wand. Um eine Wand zu bemalen müssen Sie erst ein Muster wählen und dann auf das „**Pinsel**“ Icon klicken. Wenn Sie auf das „**Farb Dosen**“ Icon klicken, wird die gesamte Wand mit einem Klick bemalt.

C. Einrichtungsgegenstände platzieren: Um Möbel in einem Raum zu bewegen, klicken Sie es an und dann wird es dem Mauszeiger folgen. Mit einem Rechtsklick auf das Warenhaus Interface können Sie den Gegenstand im Warenhaus ablegen. Um den Gegenstand abzusetzen, bewegen Sie ihn an einen neuen Ort und klicken Sie dann noch einmal. Vor dem Absetzen können Sie die Ausrichtung des Gegenstands mit einem Rechtsklick ändern.

D. Gegenstände verkaufen: Mit einem Rechtsklick auf einen Gegenstand im Warenhaus können Sie genaue Informationen über ihn abrufen und mit einem Klick auf den „**Verkaufen**“ Knopf verkaufen. Sie erhalten allerdings nur 50% des Originalpreises zurück

E. Den Bildschirm bewegen und rotieren: Wenn Sie den Mauszeiger an eine Ecke bewegen, scrollt der Bildschirm in diese Richtung. Mit der „**Bild hoch**“ bzw. der „**Bild runter**“ Taste können Sie die Ansicht rotieren, oder Sie benutzen die beiden Pfeile in der linken unteren Ecke des Bildschirms.

4. Fall Information: Klicken Sie auf das „**Papier**“ Icon in der Design Kommando Schaltfläche, um zum Fall Informations-System zu gelangen.

5. Murmur Liste: Klicken Sie das „**Mund**“ Icon unten auf der Design Kommando Schaltfläche an, um die Murmur Liste anzusehen.

6. Punkte: Die Meinungen der Kunden (wird in der Murmur Liste angezeigt) haben einen großen Einfluss auf Ihre Punktzahl. Sollten sie Ihr Design mögen, erhalten Sie dafür positive Punkte. Die Anzeige in der linken unteren Ecke zeigt die angesammelten Punkte für die letzten 24 Stunden.

7. Täglicher Report: Jeden Tag gibt es eine Übersicht über die Veränderung der Kundenzufriedenheit. Diese Kurve zeigt Ihnen die Veränderung in den letzten drei Tagen.

8. Abschlussübersicht: Diese Übersicht wird eingeblendet, wenn Sie einen Fall beenden, indem Sie auf den „**Fertig**“ Knopf drücken. Sie enthält detaillierte Informationen über den Fall, den Sie gerade gelöst haben. Um zur Lobby zurückzukehren klicken Sie einfach auf das „**Tür**“ Symbol in der rechten unteren Ecke.

Optionen Menü:

Klicken Sie auf das System Menü Icon um zu folgenden 6 Auswahlmöglichkeiten zu kommen:

- 1. Musik:** Klicken Sie auf den linken Pfeil um die Lautstärke der Musik herunterzuregeln; der rechte Pfeil erhöht die Lautstärke.
- 2. Sound:** Klicken Sie auf den linken Pfeil um die Lautstärke der Soundeffekte herunterzuregeln; der rechte Pfeil erhöht die Lautstärke..
- 3. Speichern:** Klicken Sie auf eine Zahl an welcher Stelle Sie das Spiel Speichern wollen und dann klicken Sie auf OK.

- 4. Laden:** Wählen Sie aus, welchen Spielstand Sie laden wollen und klicken dann auf OK.
5. Zurück zum Spiel: Hiermit kommen Sie zurück ins Spiel.
6. Spiel Verlassen: Klicken Sie hier um ins Spiel Menü zu gelangen.

Kapitel IV

Kunden

Einen Kunden zufrieden zu stellen ist ein integraler Bestandteil dieses Spiels. In diesem Kapitel lernen Sie einiges über die Kunden, um ihre Bedürfnisse besser zu verstehen...

Kundenbeschreibung

Sie können Die Kundenbeschreibung in dem Fallinformationsinterface einsehen.

Kundenwünsche

Manchmal erscheinen Blasen über den Köpfen der Kunden, sie geben Aufschluss darauf, was der Kunde denkt.

- 1. Essen:** Dieser Kunde möchte etwas essen. Sie sollten dem Kunden die Küche einrichten, einen Kühlschrank und einen Tisch aufstellen.
- 2. Dessert:** Für diesen Kunden müssen Sie einen Kühlschrank und einen Tisch aufstellen.
- 3. Getränk:** Dieser Kunde möchte etwas trinken. Er benötigt einen Kühlschrank.
- 4. Snack:** Für einen kleinen Snack zwischendurch müssen Sie einen Kühlschrank bereitstellen.
- 5. Toilette:** Dieser Kunde muss einmal! Sie sollten ihm eine Toilette aufstellen.
- 6. Hände waschen:** Dieser Kunde will seine Hände waschen. Dazu benötigt er ein Waschbecken.
- 7. Computer:** Dieser Kunde möchte einem Computer arbeiten. Sie müssen ihm dazu einen Computer und einen Stuhl davor aufstellen.
- 8. Musik:** Dieser Kunde möchte Musik hören. Dazu sollten Sie die Stereoanlage und einen Stuhl vorbereiten.
- 9. Klavier:** Dieser Kunde möchte Klavier spielen. Er braucht dazu ein Klavier und einen Stuhl
- 10. TV:** Der Kunde möchte fernsehen. Dazu benötigt er einen Stuhl und natürlich auch ein Fernsehgerät.
- 11. Lesen:** Der Kunde möchte etwas lesen. Dazu müssen Sie ihm einen Tisch, einen Stuhl und ein Bücherregal aufstellen.
- 12. Wein:** Der Kunde möchte Wein trinken. Dazu ist ein Weinregal und ein Tisch von Nöten.
- 13. Badewanne:** Dieser Kunde möchte ein Bad nehmen. Er braucht dazu entweder eine Badewanne, oder eine Duschkabine
- 14. Schlaf:** Der Kunde möchte schlafen. Sie sollten ihm ein Bett und eine Garderobe bereit stellen.

15. Makeup:	Dieser Kunde will Makeup auftragen. Dazu benötigt er einen Ankleidetisch, einen Stuhl und eine Garderobe.
16. Müll:	Der Kunde will Müll entsorgen. Dazu sollten Sie einen Mülleimer aufstellen.
17. Sitzen:	Der Kunde will sich hinsetzen. Dazu sollten Sie einen Stuhl aufstellen.
18. Kochen:	Der Kunde möchte etwas Kochen. Sie müssen dazu die Küchen einrichten.
19. Kühlschrank:	Dieser Kunde will den Kühlschrank öffnen. Stellen Sie ihm einen auf.
20. Bücherregal:	Dieser Kunde will das Bücherregal benutzen. Dazu benötigt er eins.
21. Garderobe:	Der Kunde will die Garderobe benutzen. Stellen Sie sicher, dass er eine hat.
22. Weinregal:	Dieser Kunde will ein Weinregal öffnen. Dazu müssen Sie ihm ein Regal aufstellen.
23. Beschwerde:	Dieser Kunde beschwert sich über Ihr Design.
24. Glücklich:	Dieser Kunde findet Ihr Design hinreichend.

Murmur-System

Anhand des Murmur Systems erfahren Sie, ob der Kunde Ihr Design mag, oder nicht. Falls Sie Ihre Sache gut machen, kriegen Sie positive Punkte, ansonsten gibt es Abzüge.

Kapitel V

Gegenstände

Sie sollten über die Eigenschaften der verschiedenen Einrichtungsgegenstände bescheid wissen, um die beste Wahl für Ihre Kunden treffen zu können.

Gegenstand Beschreibung

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Gegenstand, um genauere Informationen über ihn zu erhalten.

1. Farbe:	Die Farbe des Gegenstands.
2. Style:	Der Style des Gegenstands.
3. Kapazität:	Kühlschrank, Garderobe, Weinregal, Bücherregal und Abfalleimer haben eine limitierte Kapazität.
4. Funktionen:	Wenn Sie Gegenstände mit mehr als einer Funktion in Ihrem Design einbauen, werden die Kunden glücklicher.
5. Haltbarkeit:	Die Haltbarkeit des Gegenstands.
6. Komfort:	Der Komfort des Gegenstands.
7. Wert:	Diese Eigenschaft bestimmt, ob der Gegenstand teuer aussieht, oder nicht.
8. Aussehen:	Diese Eigenstand bestimmt, ob der Gegenstand schön aussieht.

Spezielle Eigenschaften

Manche Gegenstände beeinflussen Ihre Kunden auf andere Weisen:

1. Beleuchtung:	Lampen sorgen für mehr Licht in der Wohnung.
2. Geruch:	Toilette, Kücheneinrichtung und Mülleimer sind übelriechende Gerüche. Pflanzen sorgen für einen besseren Geruch.
3. Lärm:	Fernseher, Stereoanlage oder Klavier könnten die Ursache für Lärm sein.

Kapitel VI

Anderes

Zufällige Ereignisse

1. Besuch von Freunden: Manchmal kriegen Ihre Kunden Besuch von deren Freunden. Die Meinungen der Freunde sollte für Sie auch wichtig sein, da sie ja einen gewissen Einfluss auf Ihre Kunden haben. Die Freunde haben auch Bedürfnisse in der Zeit, in der sie Sich bei Ihren Kunden aufhalten. Sie könnten zum Beispiel Musik hören wollen, oder auf die Toilette gehen wollen. Sie werden außerdem Ihr Design bewerten, was auch direkt in Ihre Bewertung mit einfließt. Versuchen Sie nicht die Tür zu blockieren, denn dann werden die Freunde vor der Tür stehen und sich die ganze Zeit beschweren.

2. Kunden verlassen: Manchmal müssen Ihre Kunden das Haus verlassen und später wieder zurück kommen. Verschließen Sie nicht die Tür, sonst wird sich Ihr Kunde die ganze Zeit, in der er nicht das Haus verlassen kann, beschweren, was zu einer schlechten Bewertung führen wird.

3. Spezielle Gegenstände: Diese Gegenstände bewegen sich mit den anderen in dem Fluss aus Gegenständen. Sie sind durch ein Blinken zu erkennen. Sie haben verschiedene besondere Eigenschaften, die sehr hilfreich für Sie sein können.

Hinweis zu neuen Möbeln

Dies ist das einfachste im ganzen Spiel. Sie müssen nur die Möbel dort platzieren, wo sie hingehören und dann können Sie den Auftrag beenden. Doch wenn Sie eine höhere Punktzahl erreichen wollen, sollten Sie Pflanzen in der Nähe vom Bett, oder im Bad platzieren. Seien Sie jedoch vorsichtig: Blockieren Sie nicht den Zugang zum Bett mit einer Pflanze. In diesem Level kommt CoCo vorbei um ein bisschen Radio zu hören, oder andere Sachen zu machen. Stellen Sie den Fernseher also nicht zu weit von der Tür entfernt auf.

FAQ

Warum kann ich die Möbel nicht dahin setzen, wo ich will?

- Stellen Sie sicher, dass Sie auf das „**Papier**“ Symbol geklickt haben. Mit diesem Symbol nehmen Sie den Fall an. Das bedeutet, wenn Sie den Fall noch nicht angenommen haben, können Sie auch noch keine Veränderungen machen.
- Schauen Sie, ob die Position, an welcher Sie einen Gegenstand aufstellen wollen, eine Wand ist. Manche Gegenstände können nur an eine Wand gebaut werden. Manchmal kann es auch sein, dass andere Gegenstände den zu platzierenden Gegenstand behindern.
- Wollen Sie eine Tür, oder ein Fenster platzieren, müssen Sie diese in einer Wand aufbauen, allerdings nicht in einer der äußeren Wände.

Meine Punkte gehen in den Keller!

- Überprüfen Sie die Murmur Liste! Ihre Kunden könnten sich über einige Details Ihrer Planung beschweren.

Ich kann meine Kunden nicht sehen!

- Ihre Kunden könnten gerade arbeiten sein. Sie werden aber mit Sicherheit wieder nach Hause zurückkehren.

Warum nutz mein Kunde sein Bett nicht?

- Vergleichen Sie die Größe und die Breite von dem Bett und dem Kunden. Ihr Kunde mag möglicherweise nicht in einem zu kleinen Bett schlafen.
- Ebenso müssen Sie darauf achten, dass z.B. die Duschkabine die richtigen Ausmaße haben.

Ich habe einen Tisch aufgestellt, warum liest der Kunde nicht?

- Ihr Kunde braucht einen Stuhl vor dem Tisch zum lesen. Ein Sofa würde nicht funktionieren.
- Überprüfen Sie, dass keine Wand den Tisch blockiert, und dass der Tisch in die richtige Richtung ausgerichtet ist.

Was bedeutet "Kapazität"?

- Bücherregal, Garderobe, Weinregal und Kühlschrank haben alle eine limitierte Kapazität, d.h. es kann nicht unendlich viel hineingepackt werden.

Mein Kunde beschwert sich über den Mangel an Privatsphäre!

- Stellen Sie sicher, dass die Wohnung in mehrere Räume unterteilt ist. Die Kunden mögen es nicht, wenn man sie beim Baden beobachten kann.

Warum sollte ich Wände errichten?

- Durch mehr Wände entsteht eine Privatsphäre, weil die Wände Lärm und schlechten Geruch blockieren.

Warum kann ich diese Wand abreißen?

- Sie müssen dazu den Mauszeiger zu dem unteren Teil der Wand bewegen und dann klicken. Bewegen Sie nun den Mauszeiger um die Breite des zu entnehmenden Stücks festzulegen. Mit einem weiteren Klick können Sie die Wand abreißen, während ein Rechtsklick das Ganze abbricht.

Der Fernseher ist vor dem Kunden. Warum sieht er ihn nicht?

- Überprüfen Sie, ob der Fernseher in die richtige Richtung zeigt.

- Sollten Sie den Fernseher auf einem Tisch platziert haben, so müssen Sie ihn so aufstellen, dass er noch erreicht werden kann.

Ich kann keine Spiele laden (speichern)!!!

- Klicken Sie im System Menü auf den entsprechenden Knopf und ein Fenster wird sich öffnen. Klicken Sie nun auf die Nummer, an welcher Sie den Spielstand speichern (bzw. laden) wollen. Klicken Sie jetzt auf OK.