

SPIELBEGINN

1. Beim Start von SimSafari versetzt dich das kurze Intro in die Schwingungen der afrikanischen Savanne. Mit einem Klick überspringst du das Intro.
2. Mit einem Klick auf die Laterne kannst du das Lernprogramm an- oder ausschalten. Wenn du die ersten Male SimSafari spielst, ist es nicht verkehrt, wenn du das Lernprogramm verwendest. Keine Sorge! Wenn du möchtest, kannst du es mitten im Spiel wieder schließen.
3. Wähle einen Spieltyp aus: *Start a new park* (Starte einen neuen Park), *Play a saved park* (Spiele in einem gespeicherten Park) oder *Play a mission* (Führe einen Einsatz aus). Ein Einsatz besteht darin, einer gefährdeten Tierart zu helfen oder ein abgebranntes Safaricamp wieder aufzubauen. Wenn du *Play a saved park* (Starte einen neuen Park) oder *Play a mission* (Führe einen Einsatz aus) wählst, gehe direkt zu *A Quick Look Around* (Ein schneller Rundumblick).
4. Wenn du einen neuen Park startest, wirst du dazu aufgefordert, eine Parkkarte auszuwählen. Wenn du auf *Display a new map* (Eine neue Karte anzeigen) klickst, werden dir verschiedene Karten mit unterschiedlichen Wassermengen gezeigt. (Später im Spiel kannst du Wasser hinzufügen oder wegnehmen...zu einem bestimmten Preis.) Wenn dir die angezeigte Karte gefällt, klickst du sie an, und es geht weiter.
5. Wähle einen Schwierigkeitsgrad: *Easy* (Leicht) oder *Hard* (Schwierig). Bei *Easy* verfügst du über mehr Startgeld, so dass du einen größeren Spielraum für Fehler hast. Eine Safari zu managen ist nie besonders LEICHT, und deswegen ist *Easy* eine gute Möglichkeit, gerade wenn du zum ersten Mal spielst.
6. Entscheide, ob du den Park mit oder ohne Pflanzen und Tiere starten möchtest. Wenn du mit einigen Pflanzen und Tieren startest, ist das etwas näher an der Realität, und du hast am Anfang einen Vorteil. Wenn du ohne Tieren und Pflanzen startest, bedeutet dies mehr Arbeit, du kannst aber jede Pflanze und jedes Tier im Park kontrollieren. (Du kannst nie alles komplett kontrollieren. Bestimmte Pflanzen und Tiere locken andere Arten in den Park.) Wenn du deine Auswahl angeklickt hast, beginnt das Spiel.

A QUICK LOOK AROUND (EIN SCHNELLER RUNDUMBLICK)

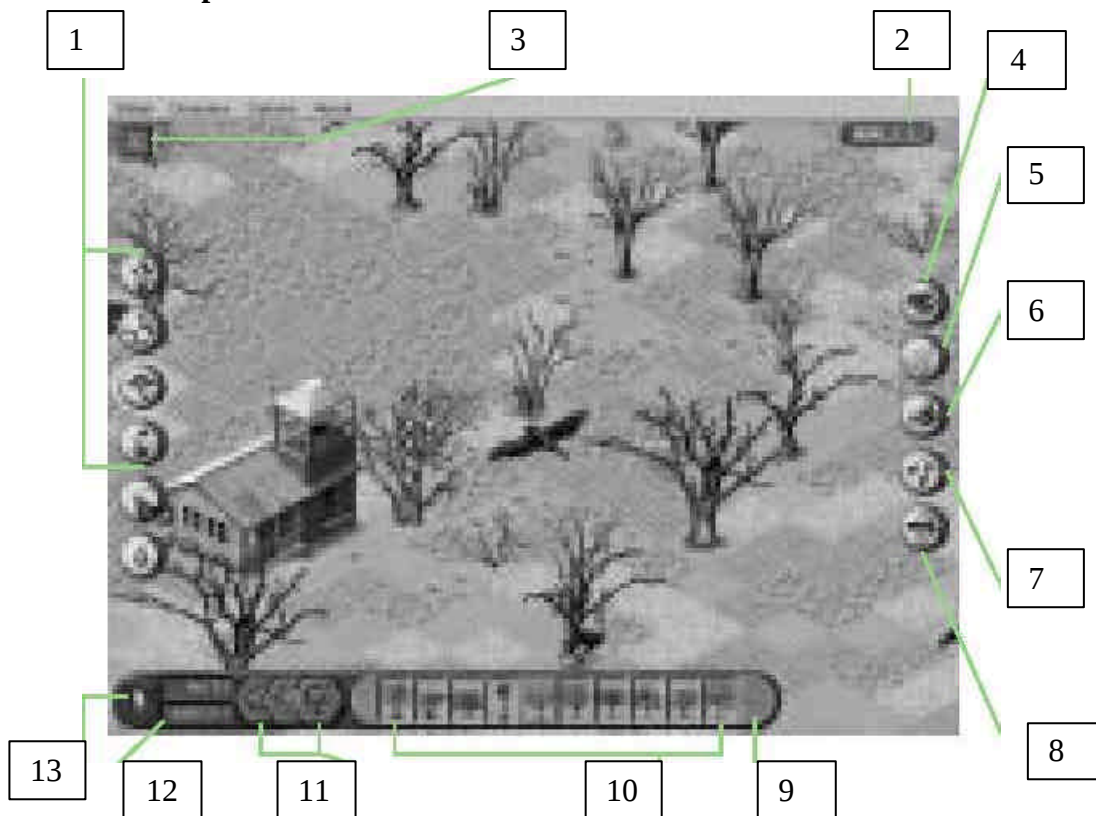
Als Safari-Ranger baust du einen Wildpark, ein Touristencamp und ein afrikanisches Dorf auf und versorgst und überwachst sie. Diese befinden sich nicht an einer Stelle, klicke also auf die entsprechende Taste, um an den Ort zu gelangen, den du besuchen möchtest.

Der Park. Manage die Tier- und Pflanzenarten. Finde heraus, was die Tiere fressen und von wem sie gefressen werden.

Das Camp. Baue die Unterkünfte für Safariurlauber. Wenn du das gut machst, verdienst du Geld, mit dem du mehr Pflanzen und Tiere für den Park kaufen kannst.

Das Dorf. Du beherrschst das Dorf nicht so wie das Camp oder den Park. Du siehst aber, wie sich deine Arbeit auf die Dorfbewohner auswirkt und du kannst Arbeitskräfte für das Camp anwerben.

Das Hauptfenster



Du verbringst die meiste Zeit in den Hauptfenstern des Parks, des Camps und des Dorfes. Die Fenster haben ähnliche Steuerungen, wenn du also erst einmal den Dreh für das Parkfenster raushast, werden dir das Camp und das Dorf keine Schwierigkeiten bereiten.

1. Klicke eines der folgenden Symbole für die Park- oder Campansicht an, und dir wird eine Reihe von „Postkarten“ am unteren Fensterrand angezeigt. Klicke das Symbol noch einmal an, und die Postkarten werden nicht mehr angezeigt.

2. Die Sternchen-Bewertung zeigt an, wie gut du deine Arbeit als Safari-Ranger erledigst.

3. Die Menüleiste verbergen/anzeigen.

4. Mit einem Klick siehst du eine Großaufnahme und erhältst mehr Informationen über eine Pflanze oder ein Tier.

5. Klicke auf das Netz und dann auf irgendeine Tierart, die du entfernen möchtest.

6. Störende abgebrannte Gebäude und andere überflüssige Objekte wirst du mit dem Bulldozer los. Klicke einfach auf den Bulldozer und dann auf den Gegenstand, den du loswerden willst. Einige Dinge kannst du nicht mit dem Bulldozer beseitigen.

7. Mit Hilfe der Karte kannst du dich im Spiel bewegen.

8. Klicke hier, um den Berater um Rat zu fragen.
9. Klicke hier, um mehr Auswahlmöglichkeiten zu sehen.
10. Klicke auf die Karte, die dir anzeigt, was du in den Park setzen möchtest. Klicke auf den Park, um das Tier/die Pflanze in den Park zu setzen.
11. Gehe zum Dorf, zum Park oder zum Camp.
12. Zeigt an, wie viel Geld du hast.
13. Zeigt an, ob gerade Regenzeit oder Trockenzeit ist.

SO BEWEGST DU DICH IM SPIEL

Scrollen

Wenn du den Cursor in eine Fensterecke bewegst, verwandelt er sich in einen Pfeil mit Zebaramuster. Mit einem Klick scrollst du in diese Richtung. Oder klicke und halte die Maustaste, um weiter zu scrollen. Du kannst dich nach oben, seitwärts und diagonal bewegen.

Verwenden der Karte

Wenn du zu einem bestimmten Punkt gelangen willst (oder wenn du herausfinden möchtest, wo alle deine Leute und Tiere stecken), klicke auf das Kartensymbol. So bekommst du eine Übersicht über das gesamte Gebiet.

Die Zeichenerklärung zeigt an, was die Punkte bedeuten. Klicke irgendeine Stelle an, um das Rechteck dorthin zu setzen, wo du hingehen willst.

Fernglas

Auch bei einer echten Safari ist es ratsam, einen Abstand zu den Tieren zu halten. Versuche, dich auf sichere und nicht so mühsame Weise anzunähern: Klicke auf das Fernglas und dann auf die Tierart, die du näher betrachten möchtest.

DAS MENÜ AKTIVIEREN UND VERWENDEN

Um das Menü zu aktivieren, klicke den Pfeil in der Ecke oben links auf dem Bildschirm an. Klicke den Pfeil erneut an, um das Menü zu verbergen.

Safari

- ❖ **Minimize (Minimieren)**: Hiermit minimierst du das Spiel in Windows 95.
- ❖ **New (Neu)**: Starte ein neues Spiel.
- ❖ **Open (Öffnen)**: Öffne ein bestehendes Spiel.
- ❖ Wähle **Save (Speichern)**, um die SimSafari – Datei zu benennen und dort abzuspeichern, wo du möchtest.
- ❖ Wähle **Page Setup (Seiteneinrichtung)**, um einen Drucker auszuwählen und die Druckeinstellungen vorzunehmen.
- ❖ Wähle **Print (Drucken)**, um zum Dialogfeld Drucken zu gelangen. Hier kannst du einen Teil oder den gesamten Park, das gesamte Dorf oder Camp ausdrucken.
- ❖ Mit **Exit (Beenden)** schließt du SimSafari.

Katastrophen

- ❖ Bei SimSafari treten Katastrophen immer genau dann ein, wenn man sie am wenigsten erwartet. Wenn du aber willst, dass eine Katastrophe sofort eintritt, führe sie durch deine Auswahl herbei.
- ❖ Wenn du keine unerwarteten Katastrophen möchtest, wähle No Disasters (Keine Katastrophen).

Optionen

- ❖ Wähle Pause Simulation (Simulationspause), um die Simulation zu stoppen. (Du kannst noch weiterbauen, der Park wächst aber nicht weiter, und du verdienst auch kein Geld.)
- ❖ Wähle Sound Off (Ton aus), wenn du den Park lieber ohne Geräusche von Tieren oder Menschen aufbauen willst.
- ❖ Wähle Background Sounds Off (Hintergrundgeräusche aus), um Geräusche wie Musik auszuschalten.
- ❖ Wähle Hide Interface (Zwischenfläche verbergen), wenn du zurück willst und die Welt betrachten willst, ohne dass die Tasten dir die Sicht versperren.
- ❖ Wenn Tutorial Off (Lernprogramm aus) mit einem Häkchen gekennzeichnet ist, ist es ausgeschaltet. Wenn du das Programm aktivieren möchtest, markiere es, und das Häkchen verschwindet.

THE ADVISORS (DIE BERATER)

Für jeden der drei Bereiche gibt es einen Berater: einen Ökologen für den Park, eine Geschäftsführerin für das Camp und einen Dorfältesten (einen weisen Bewohner) für das Dorf.

The ecologist (Der Ökologe)

Frage den Ökologen um Rat, indem du die Taste advisor (Berater) in der Parkansicht anklickst.

Field Guide (Feldhandbuch)

Im Feldhandbuch lernst du alles über eine Lieblingspflanze und Lieblingstiere. Entdecke, wie sie ihre Namen bekommen haben. Höre dir die Laute der Tiere an.

Park Census (Parkstatistik)

Die Parkstatistik zeigt dir an, wie viele Tiere oder Pflanzen jeder Art in deinem Park leben. Wähle eine Tierart aus und klicke die Taste food web (Nahrungsnetz) an, um zu sehen, welche Arten sie frisst und von welcher Art diese Tierart gefressen wird.

Food Web (Nahrungsnetz)

Zeigt die Tiere an, die diese Tierart fressen und die Anzahl dieser Tiere im Park.

Population Graph (Diagramm für Tierpopulationen)

Dieses Diagramm kann nützlich sein um zu sehen, wie die verschiedenen Arten einander beeinflussen. Wähle eine Tierart aus, die du untersuchen möchtest und lasse dir dann die Nahrungsquellen, die Räuber und ihre Wechselwirkungen anzeigen. Wenn du denkst, dass zwei Arten um Nahrung konkurrieren, lasse dir diese Arten zusammen anzeigen, und du erhältst das Ergebnis.

Safari Smarts (nette Safariplätze)

Musst du beschäftigt werden, während du darauf wartest, dass dein Camp Umsatz macht?

Safari Smarts ist ein guter Ort, an dem du dich ausruhen kannst, während du deine Kenntnisse der afrikanischen Pflanzen- und Tierarten testest.

The business manager (Die Geschäftsführerin)

Die Geschäftsführerin findest du, indem du die Taste advisor (Berater) in der Campansicht anklickst.

Deine Beraterin gibt dir die Ratschläge, die sie für wichtig hält, wenn du etwas aber nicht ganz nachvollziehen kannst, klicke die Taste Detailed Business Advice (Detaillierte Geschäftsratschläge) an.

The village elder (Der Dorfälteste)

Du kannst den Dorfältesten um Rat fragen, indem du die Taste advisor (Berater) in der Dorfansicht anklickst.