

Biing! 2

Zu Beginn

Es ist in der Regel recht einfach, die ersten Tage des Spiels zu überstehen. Allerdings sollte man versuchen, sich ein gutes Startpolster für die weiteren Tage zu verschaffen.

Hier nun ein kleiner Ablaufplan, wie man den Anfang optimal durchspielt:

Bevor es losgeht, über F5 die Geschwindigkeit auf die langsamste Stufe stellen!

Als erstes mietet man sich ein Lager und zwei Freizeiteinrichtungen. Die optimalen Kombinationen für den Start sind ein Nachtclub und dazu entweder ein Hallenbad oder einen Minigolfplatz.

Nachtclub und Hallenbad haben den Vorteil, daß es 24-Stunden Räume sind, also auch in der Nacht Einnahmen bringen. Der Minigolfplatz hat den Vorteil, daß dort eigentlich nichts schiefgehen kann.

Als zweites setzt man die nötigen Stellenanzeigen in die Zeitung.

- Bei Nachtclub und Hallenbad: 2 Bunnygirls + 1 Hosteß + 1 Trainerin
- Bei Nachtclub und Minigolfplatz: 2 Bunnygirls + 2 Hostessen
- Und dazu natürlich 1 Lagerfuzzy.

Jetzt in aller Ruhe abwarten und nicht gleich die erstbesten Leute einstellen. Es dauert in der Regel eine Weile, bis die ersten Urlauber kommen. Oftmals kommt der erste Gast nicht vor 5 Uhr.

Achtung! Wenn man das Spiel mit schlechtem Personal beginnt, hat man schon so gut wie verloren!

In dieser Phase sollte man die Spielgeschwindigkeit wieder auf die schnellste Stufe stellen, da jetzt erstmal nichts mehr zu tun ist.

Nach einiger Zeit wird sich die Hilfe melden, daß man einen Lagerfuzzy einstellen soll. Auch hier gilt: Nicht gleich den ersten nehmen, es sei denn, er hat gute Werte.

Sobald man einen Fuzzy hat, werden einige Gegenstände automatisch gekauft, bzw. von der Hilfe angefordert. Zu Beginn sollte man die Räume noch nicht weiter ausstatten, höchstens mit Gegenständen, die später ohnehin gekauft werden müssen:

- 1 Kühlschrank, Stühle und Tische für den Nachtclub
- Schwimmbrillen, -Flossen und Tauchermasken für das Hallenbad
- Golfschläger, Stifte und Bälle für den Minigolfplatz
- je eine Lampe für jeden Raum

Aber darauf achten, daß noch genug Geld für das Einstellen des Personals übrig bleibt!

Solange noch kein Urlauber da ist, besteht keine Notwendigkeit, weiteres Personal einzustellen. Man sollte sich aber ab und zu mal die Bewerbungen anschauen, ob sich schon jemand mit besonders guten Werten beworben hat.

Hosteß und Trainerin sollten minimal 5 Ausbildungspunkte haben, besser wären jedoch 6 oder 7.

Bei den Bunnygirls ist es nicht ganz so wichtig, aber 4 Punkte sollten auch hier das Minimum sein.

Der IQ sollte bei allen deutlich über 60 liegen, bei Fleiß sollte mindestens "ist nicht gerade fleissig" stehen.

Hat man die Auswahl zwischen mehreren guten Personen, so nimmt man die Frauen, die zusätzlich noch eine große Oberweite haben.

Spätestens um 5 Uhr sollte man sein Personal komplett haben, da jetzt der normale Tagesbetrieb beginnt.

Nach dem Einstellen nicht vergessen, das Gehalt des Personals anzupassen. Man kann es immer so weit verringern, bis auf dem Bogen "ist zufrieden mit dem Gehalt" steht.

Bevor die ersten Gäste kommen, sollte man auch noch den Kostenschlüssel in der Verwaltung anpassen.

Die Eintrittspreise für Nachtclub, Hallenbad bzw. Minigolfplatz stellt man auf 45. Den Getränkeindex für den Nachtclub auf 36.

Diese Preise sind zwar unverschämt hoch und werden mit bösen Zeitungsartikeln geahndet, aber zum einen machen die Computerspieler genau dasselbe, zum anderen schwächt eine kleine "Starthilfe-Schummellogik" die negative Wirkung für den menschlichen Spieler ab.

Achtung!

1. Diese Starthilfe ist nur zu Beginn aktiv und schwächt sich am zweiten Tag langsam ab!

2. Die Starthilfe wird nur bei Urlaubern mit schlechter Meinung aktiv. Versucht man also, von Beginn an die Meinung der Urlauber hoch zu halten, so bringt sie gar nichts.

Beginn des Tagesbetriebs

Tag 1

Sobald die ersten Urlauber kommen, sollte man die Spielgeschwindigkeit wieder etwas runtersetzen, damit keine unnötigen Wartezeiten für die Gäste entstehen.

Es kann manchmal sein, daß am Vormittag des ersten Tages noch nicht allzu viel los ist. Aber keine Sorge, am Nachmittag werden schon noch genug Leute kommen.

So ca. um 8-9 Uhr sollte man die Stellenanzeigen für die zweite Personalgarnitur herausgeben. Also genau die gleichen wie zu Beginn. Hier gelten wieder dieselben Kriterien: Nur gute Leute einstellen. Zu Beginn des Spiels gibt es auch noch ausreichend gutes Personal.

Später wird man dann auch mal auf schlechtere Angestellte zurückgreifen müssen, da alle guten bereits in Diensten der Spieler stehen.

Die zweite Personalgruppe sollte man vor 12 Uhr einstellen, damit man noch das Gehalt herabsetzen kann.

Sobald man jemanden neu eingestellt hat, tauscht man ihn gegen eine entsprechend eingeteilte Person aus und schickt diese nach Hause.

Ist auch diese Aktion abgeschlossen, so läuft der Tagesbetrieb erst mal normal weiter. Kommt zwischenzeitlich ein Angestellter von Zuhause zurück, so tauscht man ihn gegen den, der am längsten im Dienst ist, aus. Dies macht natürlich kontinuierlich weiter.

Nachtclub und Hallenbad müssen rund um die Uhr besetzt sein, während auf dem Minigolfplatz der Betrieb nur von 5 Uhr bis 22 Uhr geht. Man sollte aber auch für die Tagesräume jeweils 2 Personen im Wechsel haben. Es ist

hierbei nicht notwendig, daß das Personal immer auf der gleichen Position arbeitet. Der steigende Erfahrungswert richtet sich ausschließlich nach dem Beruf.

Das Bunnygirl und die Hosteß vom Minigolfplatz sind über Nacht natürlich frei. Man kann sie aber zB. je nach Erschöpfungszustand des restlichen Personals gegen diese kurzfristig austauschen.

Zum Ende des Tages sollte man einen Überschuß von mindestens 1000 Lümmel hereinbekommen haben. Bei den hohen Preisen sollte das eigentlich kein Problem sein. Falls der Tag besonders gut lief und man schon um 16 Uhr einen hohen Überschuß erwirtschaftet hat, kann man auch die Preise langsam wieder herunterdrehen: Eintritt von 45 auf 33, Getränke von 36 auf 26. Je nach Finanzlage.

Auch kann man jetzt die ersten Dekorationsgegenstände kaufen, da die Urlauber ab dem zweiten Tag auf schlechte Ausstattung achten. Auch können ab jetzt schlechte Zeitungsartikel über Räume kommen.

Wenn möglich, sollte man an die Eingänge je 2 Marmorstatuen, ins Hallenbad 2-4 Statuen und in den Nachtclub ein paar Zimmerpflanzen, Wandspiegel oder Spielzeug wie Püppchen, Stoffhasen usw. packen.

Achtung! Auf keinen Fall darf man am ersten Tag eine dritte Freizeiteinrichtung mieten!

Tag 2

Am zweiten Tag ist es sinnvoll, sich einen Imbiß zuzulegen, da alle hungrigen Urlauber ansonsten die Anlage verlassen. Und logischerweise werden die Gäste immer irgendwann hungrig!

Zur Vorbereitung setzt man am ersten Tag um 21 Uhr eine Stellenanzeige für einen Koch in die Zeitung, den man dann kurz nach 24 Uhr einstellt. Auch hier gilt dasselbe wie immer: Nur gute Köche taugen was!

Der zweite Tag:

Kurz vor 24 Uhr setzt man die Geschwindigkeit wieder runter und wartet auf den Tageswechsel und den Abzug der Tageskosten.

Sofort um 0.00 mietet man sich einen Imbiß der Größe 2. Hier ist Schnelligkeit wichtig, da die meisten Computerspieler sich auch einen Imbiß mieten und nur die ersten 4 oder 5 einen guten Zeitungsartikel dafür bekommen.

Für den Imbiß kauft man nur Gegenstände, die von der Hilfe gefordert werden + einen Kühlschrank und einen Warmhalteofen. Dekoration ist hier nicht nötig! Im Kostenschlüssel den Imbißindex auf 30 stellen.

Jetzt beginnt der Betrieb wieder von vorn. Gegen 6 Uhr gibt man eine Stellenanzeige für den zweiten Koch heraus, den man wie üblich vor 12 Uhr einstellt. Der Imbiß muß auch 24 Stunden am Tag besetzt sein.

Spätestens um 8 Uhr dreht man die Preise auf 31 (Eintritt) und 26 (Getränke/Imbiß) zurück.

Am zweiten Tag sind schon mehr Urlauber unterwegs, da viele Nachtschwärmer, die erst abends auf die Anlage gekommen sind, noch eine Weile länger bleiben.

Am Nachmittag stellt die Starthilfe langsam ihre Funktion ein. Ab jetzt bekommen überhöhte Preise und schlechte Artikel nach und nach ihre volle Wirkung, daher die Eintrittspreise auf 23 senken, die beiden Indexwerte können erst mal noch auf 26 bleiben.

Trotzdem sollte man auch heute einen deutlichen Überschuß erwirtschaften. Am Ende des Tages sollte man mindesten eine Parzelle (besser zwei) kaufen. (d.h. 2 gemietete Parzellen werden in gekaufte umgewandelt). Hierfür braucht man einen Überschuß von 500 bzw. 1000 Lümmel. Hat man das Tagessoll nur ganz knapp geschafft, dann ist etwas schiefgelaufen!

Tag 3

Am dritten Tag sollte man sich nur dann eine weitere Freizeiteinrichtung mieten, wenn man sich 2 Parzellen gekauft und trotzdem einen Überschuß von mindestens 500 Lümmel erwirtschaftet hat.

Was man sich nun als nächstes anschafft, ist relativ egal, allerdings sollte man mit einem Basketballplatz und einem SM-Studio noch etwas warten.

Bei Start mit Nachtclub+Hallenbad wäre z.B. ein Tennisplatz, ein Wald oder ein Minigolfplatz eine gute Lösung. Bei Start mit Nachtclub+Minigolfplatz kann man einen Strand oder auch einen Tennisplatz empfehlen.

Tag 3+

Für den weiteren Spielverlauf gelten die im Handbuch beschriebenen Regeln:

- Nicht zu schnell erweitern
- Für finanzielle Absicherung sorgen (Parzellen kaufen)
- Möglichst gutes Personal einstellen
- Personal auf Lehrgänge schicken

Bei Lehrgängen muß man noch folgendes beachten:

Anders als bei Biing! 1 können die Leute hier auch durchfallen, was höchst ärgerlich wäre. Daher sollten die Angestellten für einen Weiterbildungslehrgang mindestens einen IQ von 65 und Fleiß 5 haben. Einführungslehrgänge sind noch schwieriger, hier sind meistens IQ 70 und Fleiß 6 nötig.

Für die ganz dummen und/oder faulen Angestellten gibt es einige spezielle Lehrgänge, die nicht unbedingt bestanden werden müssen, um eine Verbesserung zu erzielen. "Denk doch mal nach" erhöht immer den IQ, "Raus aus den Federn" erhöht immer den Fleiß.

Für die hoffnungslosen Fälle, wo beide Werte schlecht sind (IQ kleiner 60 und Fleiß kleiner 5), gibts den Brachialkurs "Widerstand ist zwecklos". Achtung! Bei guten Leuten bewirkt dieser Lehrgang genau das Gegenteil.

Das war's erstmal. Mit diesen Tips sollte eigentlich ein guter Spielstart möglich sein.

Übersicht der Lehrgänge in Biing!2

Die jeweiligen Voraussetzungen sind nur Richtwerte. Es kann durchaus sein, daß wesentlich dümmere Leute den Lehrgang bestehen und bessere auch mal durchfallen.

Jeder nicht berufsspezifische Lehrgang, der bestanden wird, bringt einen allgemeinen Lehrgangspunkt

Ohren und Puschel

Teilnehmer: Frauen, außer Bunnygirls, mit weniger als 3 Berufen
Voraussetzungen: IQ > 72, Fleiß > 5
Ergebnis:
bestanden: neuer Beruf Bunnygirl
durchgefallen: nichts

Denk doch mal nach!

Teilnehmer: alle
Voraussetzungen: keine
Ergebnis:
bestanden: Erhöhung des IQ je nach Prüfung - 3 bis 8 IQ Punkte
durchgefallen: Erhöhung des IQ je nach Prüfung - 1 bis 3 IQ Punkte

Raus aus den Federn!

Teilnehmer: alle
Voraussetzungen: keine
Ergebnis:
bestanden: Erhöhung des Fleißes je nach Prüfung - 2 bis 4 Fleiß Punkte
durchgefallen: Erhöhung des Fleißes je nach Prüfung - 1 bis 2 Fleiß Punkte

Gugelhupf und Ochsenchwanz

Teilnehmer: Köche
Voraussetzungen: IQ > 67, Fleiß > 5
Ergebnis:
bestanden: 1 Koch Lehrgangspunkt und bis zu 2 Koch Ausbildungspunkte
durchgefallen: nichts

Der kleine Mixer

Teilnehmer: Köche, Hostessen, Gigolos (KHG)
Voraussetzungen: IQ > 67, Fleiß > 5
Ergebnis:
bestanden: 1 KHG Lehrgangspunkt und bis zu 2 KHG Ausbildungspunkte
durchgefallen: nichts

Was bin ich für ein Schelm

Teilnehmer: Animatoure
Voraussetzungen: IQ > 67, Fleiß > 5
Ergebnis:
bestanden: 1 Animateur Lehrgangspunkt und bis zu 2 Animateur Ausbildungspunkte
durchgefallen: nichts

Erste Hilfe für Anfänger

Teilnehmer: Frauen, außer Krankenschwestern, mit weniger als 3 Berufen
Voraussetzungen: IQ > 72, Fleiß > 5
Ergebnis:
bestanden: neuer Beruf Krankenschwester
durchgefallen: nichts

Zuckerbrot und Peitsche

Teilnehmer: Frauen, außer Dominas und SM-Girls, mit weniger als 3 Berufen
Voraussetzungen: IQ > 72, Fleiß > 5
Ergebnis:
bestanden: neuer Beruf Domina
durchgefallen: nichts

Bücken und Wackeln

Teilnehmer: alle Frauen
Voraussetzungen: IQ > 67, Fleiß > 5
Ergebnis:
bestanden: bis zu 3 Ausbildungspunkte (für jeden Beruf max. 1), Fleiß + 1,
1 oder 2 Charm Punkte
durchgefallen: nichts

Bescheidenheit ist eine Zier

Teilnehmer: alle
Voraussetzungen: IQ > 70, Fleiß > 5
Ergebnis:
bestanden: minimale Gehaltsforderung wird reduziert (max. 4 Lümmel pro Tag)
manchmal auch Fleiß + 1, wenn gut bestanden
durchgefallen: minimale Gehaltsforderung wird erhöht (max. 2 Lümmel pro Tag)

Ab in den Keller

Teilnehmer: Männer, außer Fuzzy, mit weniger als 3 Berufen
Voraussetzungen: IQ > 72, Fleiß > 5
Ergebnis:
bestanden: neuer Beruf Fuzzy
durchgefallen: nichts

Komm in die Hufe, Alter!

Teilnehmer: Männer, außer Trainer, mit weniger als 3 Berufen
Voraussetzungen: IQ > 72, Fleiß > 5
Ergebnis:
bestanden: neuer Beruf Trainer
durchgefallen: nichts

Nicht so müde, meine Damen!

Teilnehmer: Frauen, außer Trainerin, mit weniger als 3 Berufen
Voraussetzungen: IQ > 72, Fleiß > 5
Ergebnis:
bestanden: neuer Beruf Trainerin
durchgefallen: nichts

Bitte lächeln

Teilnehmer: Frauen, außer Hosteß, mit weniger als 3 Berufen
Voraussetzungen: IQ > 72, Fleiß > 5
Ergebnis:
bestanden: neuer Beruf Hosteß
durchgefallen: nichts

Der kleine Grinser

Teilnehmer: Männer, außer Gigolos, mit weniger als 3 Berufen
Voraussetzungen: IQ > 72, Fleiß > 5
Ergebnis:
bestanden: neuer Beruf Gigolo
durchgefallen: nichts

Widerstand ist zwecklos

Teilnehmer: alle
Voraussetzungen: IQ kleiner als 58, Fleiß weniger als 5
Ergebnis: bestanden oder durchgefallen spielt hier keine große Rolle
IQ und Fleiß werden erhöht, wenn die Ausgangswerte niedrig sind
Vorsicht: IQ und Fleiß werden bei guten Leuten reduziert

Bettenmachen für Anfänger

Teilnehmer: Frauen, außer Zimmermädchen, mit weniger als 3 Berufen
Voraussetzungen: IQ > 72, Fleiß > 5
Ergebnis:
bestanden: neuer Beruf Zimmermädchen
durchgefallen: nichts

Gewußt wie!

Teilnehmer: alle
Voraussetzungen: IQ > 62, Fleiß > 4
Ergebnis:
bestanden: bis zu 3 Ausbildungspunkte (für jeden Beruf max. 1), Fleiß + 1,
bis zu 1000 Erfahrungspunkte, bis zu 8 IQ Punkte (je nach
Ausgangswert)
durchgefallen: bis zu 5 IQ Punkte (je nach Ausgangswert)

Frühspurt für Schlafmützen

Teilnehmer: alle
Voraussetzungen: keine
Ergebnis:
bestanden: Special (Charm, Grinswert ...) + 1 oder 2, Fleiß + 1 oder 2,
IQ + 1, wenn gut bestanden
durchgefallen: Fleiß + 1

Her mit dem Schlüssel

Teilnehmer: Männer, außer Portiers, mit weniger als 3 Berufen
Voraussetzungen: IQ > 72, Fleiß > 5
Ergebnis:
bestanden: neuer Beruf Portier
durchgefallen: nichts

Ab an den Strand

Teilnehmer: Frauen, außer Bikinigirls, mit weniger als 3 Berufen

Voraussetzungen: IQ > 72, Fleiß > 5

Ergebnis:

bestanden: neuer Beruf Bikinigirl

durchgefallen: nichts

Auf die Knie, du Schlampe!

Teilnehmer: Frauen, außer SM-Girls und Dominas, mit weniger als 3 Berufen

Voraussetzungen: IQ > 72, Fleiß > 5

Ergebnis:

bestanden: neuer Beruf SM-Girl

durchgefallen: nichts

Her mit der Kohle

Teilnehmer: Bunnygirls

Voraussetzungen: IQ > 67, Fleiß > 5

Ergebnis:

bestanden: 1 Bunnygirl Lehrgangspunkt und bis zu 2 Bunny Ausbildungspunkte

durchgefallen: nichts

Kistologie für Fortgeschrittene

Teilnehmer: Fuzzys

Voraussetzungen: IQ > 67, Fleiß > 5

Ergebnis:

bestanden: 1 Fuzzy Lehrgangspunkt und bis zu 2 Fuzzy Ausbildungspunkte

durchgefallen: nichts

Rennen, Retten, Bergen

Teilnehmer: Trainer und Trainerinnen

Voraussetzungen: IQ > 67, Fleiß > 5

Ergebnis:

bestanden: 1 Trainer(in) Lehrgangspunkt und bis zu 2 Trainer(in) Ausbildungspunkte

durchgefallen: nichts

SM-Praktiken für Fortgeschrittene

Teilnehmer: Dominas und SM-Girls

Voraussetzungen: IQ > 67, Fleiß > 5

Ergebnis:

bestanden: 1 SM Lehrgangspunkt und bis zu 2 SM Ausbildungspunkte

durchgefallen: nichts

PS: Noch 'nen kleiner Tip. Am ersten Tag sollte man sich gegen 12.00-13.00 h ein Krankenzimmer zulegen. 7-8 Ausbildungs- punkte für beide Krankenschwestern. Fast alle verletzten Personen kommen dann in die Parkanlage gelaufen, lassen sich behandeln und bleiben schon aus Solidarität in der Parkanlage. Der Umsatz und auch der Gewinn steigen unweigerlich. Und am Tagesende hat man immernoch ein Plus von mindestens 400 Lümmel. Und das mit Aufwertung der Ausstattung aller Räume und Eingänge auf 2 Sterne. Danach kann der zweite Tag in Angriff genommen werden. Nachdem man eine Imbissbude wie beschrieben gebaut hat, sollte man mind. ein, besser sogar gleich zwei S&M Studios sich zulegen. Eines mit einer Domina [7-8 Ausbildungspunkte] besetzt, das andere mit einem S&M Girl. 67 Lümmel pro Eintritt am Anfang (ca. zweieinhalb Stunden hält sich jeder Kunde auf), eine lange Wartezeit nehmen die Kunden in kauf und wollen meistens (wenn Sie von einem netten Bunny "umsorgt" werden) sowieso nicht vor einer Stunde Wartezeit hinein (Strip und Flirt vorausgesetzt).