

Marchi registrati: Theme Park, Theme Hospital, Designer Series, Bullfrog e il logo Bullfrog sono marchi depositati o marchi registrati della Bullfrog Productions Ltd e Electronic Arts e il logo Electronic Arts sono marchi depositati o marchi registrati della Electronic Arts negli Stati Uniti e/o negli altri paesi.

Prodotto e distribuito da: C.T.O. S.p.A.
Via Piemonte 7/F
40069 ZOLA PREDOSA (BO)
Prodotto sotto autorizzazione
Tutti i diritti riservati

Copyright: ©1997 Bullfrog Productions Ltd. Tutti i diritti riservati.

Prima edizione: Marzo 1997

ASSISTENZA TECNICA

E' concesso, per i 30 gg. successivi all'acquisto del prodotto, l'utilizzo dell' assistenza tecnica al n. tel. 051-755600 dalle 10 alle 12 e dalle 15 alle 17,30.

GARANZIA

La C.T.O. S.p.A. garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software per computer che i supporti magnetico / ottici, su cui il prodotto è memorizzato, sono esenti da difetti di fabbricazione. La garanzia è valida per 30 giorni dalla data di acquisto. La garanzia non è valida per programmi in se stessi che vengono forniti "così come sono"; né si applica a quei prodotti che risultino danneggiati in seguito ad un cattivo utilizzo, a danneggiamento o eccessivo uso. Durante questo periodo i supporti magnetico / ottici difettosi saranno sostituiti se verranno inviati, in porto franco, alla C.T.O. S.p.A., all'indirizzo di cui sopra, assieme alla prova di acquisto, ad una breve descrizione del difetto riscontrato, all'indirizzo dell' acquirente e ad un assegno di c/c intestato alla C.T.O. S.p.A. dell' importo di Lit. 10.000 per ogni disco o CD. La restituzione all' acquirente avverrà sempre in porto franco.

E' vietata la riproduzione

Questo software è protetto da un copyright e tutti i diritti sono riservati alla Electronic Arts ed alla C.T.O. S.p.A.. La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell' acquirente originale e solo sul computer specificato. Le copie, le duplicazioni, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza una espressa autorizzazione scritta da parte della Electronic Arts e/o della C.T.O. S.p.A., costituiscono violazioni della Legge e sono quindi assolutamente vietate. Questa pubblicazione in toto o parzialmente non può essere riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in qualsiasi altra lingua o linguaggio informatico, sotto qualsiasi forma o mediante un qualunque altro metodo, elettronico, magnetico, ottico, chimico, manuale o altro, senza previa autorizzazione scritta della C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/F - 40069 ZOLA PREDOSA (BO).

Indice

L'Ospedale	3
Uso del Pannello di Controllo	5
Uso dei Pannelli	7
Uso degli Schermi degli Affari	17
In Banca	24
Gestione di Personale, Pazienti e Macchinari	25
Icone Temporanee	34
Disastri	36
Uso della Barra dei Menù	37
Valutazione Annuale	37
Riconoscimenti	39



Benvenuto. Ti sei già fatto una partitina, vero? Lasciami indovinare... i pazienti si lamentavano, si mettevano in coda, morivano; il personale era preso da raptus omicida; il tuo bilancio cominciava a somigliare al debito nazionale del Brasile. Niente paura, qui troverai qualche informazione utile...

L'Ospedale

Vista Ospedale



Nella Vista Ospedale hai la possibilità di sviluppare tutte le decisioni progettuali sull'ospedale. Lo schermo visualizza uno spaccato dell'Ospedale in prospettiva isometrica. Puoi spostare il cursore sullo schermo col mouse. Spostando il cursore alle estremità dello schermo puoi visualizzare altre sezioni dell'ospedale.

Puoi marcare una qualsiasi parte della mappa che ritieni importante con un tasto-scorciatoia che potrai poi usare in qualsiasi momento per tornare allo stesso punto. Per stabilire una scorciatoia, sposta il cursore in una zona nella quale desideri tornare rapidamente in futuro. Premi **ALT** seguito da un tasto funzione a tua scelta, da **F1** a **F5**. D'ora in poi, quando premerai **CTRL F1 - F5** nel corso del gioco, la visuale si sposterà in quel punto. Tutti i tasti funzione possono essere usati come scorciatoie.

L'aspetto del cursore si modifica quando passi sopra al Personale, ai Pazienti, ai Macchinari e alle Porte. Quando sposti il cursore su un'icona o un Pannello di Gioco, viene visualizzato un Aiutino. (Un Aiutino è un piccolo rettangolo di testo che descrive la funzione di un'icona o di un pannello.)

Il Pannello di Controllo



Pannello di Controllo è il nome tecnico che abbiamo dato all'area sottostante la finestra della Vista Ospedale. Il Pannello di Controllo è diviso in quattro sezioni principali: Finanze, Costruzione/Assunzione, Affari e Barra Informativa Dinamica. Il funzionamento del pannello viene descritto più avanti, nella sezione Uso del Pannello di Controllo.

I Timer di Costruzione



Il Timer di Costruzione è una delle prime cose che noterai iniziando a giocare. Indica il tempo che manca prima che l'ospedale venga aperto al pubblico. Ti vengono concessi alcuni minuti di grazia, durante i quali iniziare a costruire o ad assumere; oppure puoi **clickare con il tasto sinistro** sull'icona della mano per aprire immediatamente l'ospedale. I videogiocatori non sempre aspettano la fine del Tempo di Costruzione prima di aprire le porte dei loro ospedali

Il Consigliere



Il tizio che fa capolino dall'angolo in basso a destra dello schermo, proprio sopra il Pannello di Controllo, sembra essere molto ben informato su tutti gli aspetti della gestione ospedaliera. Ti tiene benevolmente d'occhio mentre giochi e ti elargisce buoni consigli, gratis. Non è carino?

Barra dei Menù



La Barra dei menù rimane nascosta finché non posizioni il cursore sul bordo superiore dello schermo. Da qui puoi salvare e caricare partite, modificare vari aspetti del gioco come ad esempio la velocità o raccogliere informazioni sul gioco stesso. Ci sono quattro menù sulla barra: File, Opzioni, Schermo e Grafici. La loro funzione è spiegata nella sezione chiamata Uso della Barra dei Menù.



Uso del Pannello di Controllo

Da destra a sinistra, il Pannello di Controllo è suddiviso in tre sezioni. A sinistra c'è la sezione finanziaria. In mezzo la sezione Costruzione/Assunzione che è quella che userai più spesso. La parte di destra ha due funzioni: se è puntata dal mouse appaiono i pulsanti degli Affari, altrimenti si trasforma nella Barra Informativa Dinamica. I paragrafi seguenti descrivono il funzionamento di ciascuna sezione.

Controlli Finanziari



Bilancio Bancario: mostra il denaro liquido che possiedi. Clicca col tasto sinistro l'icona '\$' per visualizzare lo schermo di Gestione Bancaria. Il gestore bancario può gestire i prestiti al posto tuo. Clicca col tasto destro la stessa icona per visualizzare lo schermo Rendiconto e dare un'occhiata alle entrate e alle uscite. Vedi la sezione In Banca per avere maggiori informazioni.



Indicatore di Reputazione: indica l'andamento della tua reputazione nel Theme World. All'inizio è esattamente a metà. L'aumento o la diminuzione dipendono dal tuo comportamento complessivo: nella cura dei Pazienti, nella gestione delle emergenze e nel mantenimento della pulizia. La tua reputazione influenza il flusso dei pazienti nell'ospedale, per cui mantienila alta!



Calendario: un promemoria di quanto tempo ti resta prima che la tua performance sia valutata. Gestire un ospedale ti terrà molto occupato; a volte è difficile ricordare che giorno è! Consulta la sezione Valutazione annuale per ulteriori dettagli.

Controlli di Costruzione/Assunzione



Costruzione Stanze: puoi iniziare a costruire le stanze cliccando questo pulsante, che fa apparire il pannello di Costruzione Stanze. Vedi Costruzione Stanze nella sezione Uso dei Pannelli per impararne il funzionamento.





Sistemazione Oggetti di Corridoio: cliccando su questo pulsante avrai accesso a diverse importanti attrezzature. Apparirà il pannello Oggetti di Corridoio. Vedi Sistemazione Oggetti di Corridoio nella sezione Uso dei Pannelli per impararne il funzionamento.



Modifica Stanze/Oggetti: cliccando su questo pulsante potrai modificare il progetto di una stanza oppure modificare la sistemazione degli oggetti al suo interno, usando il pannello Modifica Stanze/Oggetti. Vedi Modifica Stanze/Oggetti nella sezione Uso dei Pannelli per impararne il funzionamento.



Assunzione Personale: assumi il tuo personale cliccando questo pulsante e accedendo così al pannello Assunzione Personale. Vedi Assunzione Personale nella sezione Uso dei Pannelli per impararne il funzionamento.

Pulsanti degli Affari



Se sposti il cursore sulla parte destra del pannello di controllo appariranno sette pulsanti degli Affari dalla base dello schermo. Da destra a sinistra: Personale, Mappa della Città, Registro Cure, Ricerca, Riepilogo, Grafici e Gestione. Clicca su uno dei pulsanti per accedere allo schermo ad esso associato. Lo scopo di ogni schermo è illustrato più avanti nella sezione Uso degli Affari.



Barra Informativa Dinamica

```
GP's Office
Queue size: 3
Expected : 1
```

Mentre lavori all'interno della Vista Ospedale, i pulsanti degli Affari scompaiono e parte del pannello di controllo si trasforma nella Barra Informativa Dinamica. Qui puoi ottenere utili informazioni su tutto ciò su cui posizioni il cursore. Per esempio, se sposti il cursore su una porta scoprirai quanto è lunga la coda davanti a quella stanza in quel momento e quanti pazienti sono attesi a breve.

Uso dei Pannelli

Pannello Costruzione Stanze

Usa questo pannello per selezionare la stanza da costruire. Ci sono quattro tipi di stanze da scegliere: Diagnosi, Trattamento, Cliniche ed Attrezzature. Cliccando su una di queste categorie la parte destra del pannello mostra una lista di tutte le stanze di quel tipo. Clicca sulla stanza che vuoi costruire.

In questo modo il cursore si trasforma in una croce a quattro frecce, indicandoti che sei pronto a stendere il progetto della stanza. Il pannello Costruzione Stanze è sostituito dal pannello Modifica Stanze/Oggetti (descritto più avanti) per la seconda fase della costruzione.

Le stanze fondamentali necessarie in ogni ospedale sono di seguito elencate.

Diagnosi



Ambulatorio: qui un Dottore esamina i pazienti per cercare di individuare la loro malattia. La visita determina se quel paziente deve essere mandato in una Sala di Trattamento dove verrà tentata una cura o se deve essere diretto verso un'altra Sala Diagnosi per altri accertamenti.

theme HOSPITAL



Sala Diagnosi Generale: qui un dottore usa un macchinario specializzato per esaminare più a fondo il paziente di quanto non possa essere fatto nell'Ambulatorio.

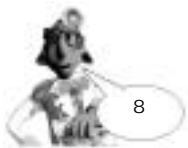


Corsia (o Reparto): può essere usata per effettuare diagnosi, ma fornisce anche un luogo dove riposare prima di sottoporsi ad un'operazione in Sala Operatoria, quindi è sia una Sala Diagnosi che una Sala Trattamento. Richiede la presenza di un'Infermiera.



Sala Psichiatria: serve per le diagnosi generiche, ma è anche il luogo dove le malattie mentali vengono curate da un Dottore specializzato in Psichiatria. Come la Corsia, anche questa è sia una Sala Diagnosi che di Trattamento.

Ci sono altre Sale Diagnosi con le quali avrai a che fare nel corso del gioco, ma queste sono quelle con le quali inizierai.

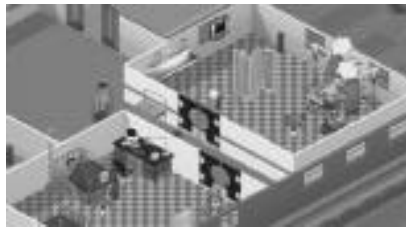


Trattamento



Farmacia: qui un'Infermiera somministra medicinali a quei pazienti che, in base alla diagnosi, ne hanno bisogno.

Sala Psichiatria e Corsia sono state descritte alla sezione Diagnosi. Sono sia Sale Diagnosi che di Trattamento.



Sala Operatoria: è un'altra Sala di Trattamento. Non la incontrerai nel primo livello, in quanto sono necessari due Dottori specializzati in Chirurgia per eseguire le operazioni.

Cliniche



Ci sono molti tipi di Cliniche in Theme Hospital. I Dottori fanno uso di queste stanze dotate di apparecchiature speciali per curare diversi tipi di malattie, come ad esempio la Sala Pompa che cura i malati di Testa Gonfia. Essere in grado di costruire tutte le possibili cliniche possibili è una delle maggiori soddisfazioni del gioco, e non vogliamo privartene descrivendole dettagliatamente.



Attrezzature

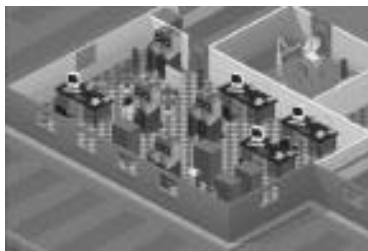
Queste stanze di servizio non sono affascinanti come le Cliniche o le Sale Trattamento, ma sono essenziali per il corretto funzionamento di ogni ospedale. Ci sono quattro tipi di attrezzature: Toilettes, Sale Personale, Sale di Ricerca e Sale di Tirocinio.



Toilette: sono essenziali per l'igiene personale dei pazienti, che possono trattenersi nell'ospedale anche molto a lungo.



Sala Personale: fornisce ai Dottori ed alle infermiere un luogo dove riposarsi quando sono esausti. Come nella vita reale, anche i Dottori e le Infermiere di Theme Hospital si stancano molto quando lavorano a lungo.



Reparto Ricerca: consente ai Dottori con specializzazione nella Ricerca di studiare nuove cure, miglioramenti sui medicinali e sulla tecnologia e apparecchiature mediche completamente nuove. La gestione della Ricerca viene descritta più avanti, alla sezione Uso degli Schermi degli Affari.

Non puoi costruire un Reparto Ricerca al primo livello di Theme Hospital.





Sala Tirocinio: qui i Dottori con esperienza di livello Consulente possono migliorare le capacità degli altri Dottori che frequentano le lezioni. Quando un Dottore raggiunge un alto livello di abilità si mette in corsa per una promozione. La promozione è automatica. Quando un Dottore viene promosso si sottopone ad un periodo di prova. Per un Assistente promosso a Dottore, questo periodo è di sei mesi. Per un Dottore promosso a Consulente, la prova dura dodici mesi. Quando un Dottore è in prova agisce in base al suo nuovo livello ma continua a ricevere il vecchio stipendio.

Se il Consulente ha una specializzazione particolare (Chirurgia, Psichiatria o Ricerca) addestrerà i suoi studenti anche in tale specializzazione. Un Consulente con due specializzazioni le insegnerà entrambe.

Il tempo necessario all'addestramento di un Dottore dipende dal numero di studenti presenti contemporaneamente. Più la classe è ampia, maggiore sarà la durata dei corsi. Arredare la Sala Tirocinio con Scheletri e Librerie aiuta a ridurre il tempo di apprendimento. Mentre un Dottore è in Tirocinio puoi osservare i suoi progressi richiamando lo Schermo Personale (F6) e selezionando il Dottore che ti interessa osservare. Una barra in basso mostrerà i progressi nell'apprendimento.

Non puoi costruire una Sala Tirocinio nei primi livelli di Theme Hospital.

Pannello Sistemazione Oggetti di Corridoio



L'arredamento dei corridoi dell'ospedale è importante. Questi sono gli oggetti che hai a disposizione.



Banco Accettazione: è l'oggetto più importante. Senza di esso, nessun paziente entrerà nell'ospedale. Ogni Banco Accettazione necessita di una Receptionist per poter funzionare. Se due Banche Accettazione sono sufficientemente vicini, gestiranno la stessa coda. Se sono lontani, gestiranno due code distinte.



Divanetti: forniscono ai pazienti qualcosa di confortevole sulla quale sedersi. I pazienti costretti a rimanere in piedi si stancheranno più facilmente. Posiziona divanetti dove servono: fuori dalle Sale Trattamento, vicino all'Accettazione o in zone di attesa a tua scelta.



Distributori Automatici: placano la sete dei pazienti. Posizionali dove pensi che siano più utili e potrai guadagnare parecchio denaro. Ma più la gente beve, più i richiami della natura si faranno sentire. Dovrai essere pronto per questa evenienza...



Estintori: sono molto importanti per i VIP. Ai VIP piace la sicurezza. Se non vedono un rassicurante numero di estintori quando vengono in visita, i loro rapporti al Ministero non saranno favorevoli. Inoltre, gli estintori aumentano la sicurezza delle attrezzature ospedaliere e rendono pazienti e personale più soddisfatti.





Radiatori: irradiano calore nell'ospedale. Quando i pazienti hanno troppo freddo, si alzano e se ne vanno. Anche il personale preferisce lavorare in un ospedale piacevolmente caldo. Più caldo è l'ospedale, più i pazienti avranno sete e spenderanno soldi nei Distributori Automatici. Però, se l'ospedale dovesse diventare troppo caldo, la gente si stancherebbe come quando è troppo freddo.



Piante: dovrebbero rendere felice la gente. Ma ricorda che devono essere innaffiate. Le piante morte rendono la gente infelice. Servono degli Inservienti per innaffiarle, i quali ti saranno molto grati se le metterai in luoghi dove possono essere facilmente raggiunte. Grazie.

Piante, Radiatori ed Estintori possono essere messi anche nelle stanze, mentre Distributori Automatici, Divanetti e Banchi Accettazione possono stare solo nei corridoi. In generale, più oggetti metti in una stanza e più il personale si sente importante. Questo li rende lavoratori migliori e più soddisfatti.

Pannello Modifica Stanze/Oggetti



Quando **clicchi** con il **tasto sinistro** sull'icona Modifica Stanze/Oggetti e punti il cursore su un oggetto o una stanza da modificare, la stanza o l'oggetto sotto il cursore comincia a lampeggiare. Clicca ancora per ricostruirlo, cancellalo per guadagnare qualcosa (clicca su Cancella) o spostalo in un altro punto. Sappi che in qualunque momento è possibile modificare un Oggetto di Corridoio **cliccandolo** con il **tasto destro**.





Il pannello Modifica Stanze/Oggetti appare anche quando selezioni uno specifico tipo di stanza dal pannello Costruzione Stanze. Quando il cursore prende la forma di quattro frecce puoi iniziare a sviluppare il tuo progetto. Esso mostra la grandezza della stanza e dove può essere costruita. Inizia con il selezionare il punto dove vuoi che ci sia un angolo. Poi **clicca con il tasto sinistro e trascina** tenendo premuto il mouse finché non sei soddisfatto della grandezza della stanza. Premendo il pulsante con la croce verde sul pannello Modifica Stanze/Oggetti cancelli il progetto e puoi iniziare da capo.

Nota: Alcune stanze devono essere più grandi di altre. Quando il progetto è rosso significa che bisogna ingrandire la stanza, oppure spostarla da una altra parte se non c'è spazio a sufficienza per ingrandirla. I progetti validi diventano di colore blu.



Premendo il segno di spunta verde, confermi il progetto e il pannello ti chiede il posizionamento della porta. **Clicca con il tasto sinistro** su uno dei muri progettati (appena sposti il mouse lungo un muro vedrai la sagoma della porta sul muro). Puoi annullare la sistemazione della porta cliccando il pulsante Cancella se non sei soddisfatto.



Ora puoi posizionare le finestre. Posizionale nello stesso modo della porta. Al contrario della porta, la finestra non è indispensabile. Non crearne se non ti sembra il caso.



La stanza è costruita una volta che questi elementi strutturali sono stati aggiunti al tuo progetto. Ora ti rimane l'arredamento. Ogni stanza ne ha uno a sé stante. Decidi dove vuoi posizionare questi oggetti nella stanza che hai progettato. Ad esempio, se costruisci la Sala Tirocinio, hai a disposizione una libreria e uno scheletro per lo studio dell'anatomia. **Clicca con il tasto destro** per ruotare un oggetto di novanta gradi mentre è collegato al cursore. **Clicca con il tasto sinistro** per rilasciarlo.



Puoi acquistare strumentazione aggiuntiva per la stanza **cliccando** con il **tasto sinistro** sul pulsante Cassa. Si apre così una lista di menù degli oggetti pertinenti a quel tipo di stanza. Puoi ottenere oggetti come librerie e scheletri anatomici per la Sala Tirocinio. Migliore è l'equipaggiamento di una stanza, migliore sarà la sua funzionalità e più soddisfatto sarà il personale che ci lavora.

Pannello Assunzione Personale

Da qui puoi scegliere Dottori, Infermiere e altro personale per il tuo ospedale, scegliendolo da una lista di candidati disponibili. Se selezioni un nuovo membro del personale ma cambi idea prima di averlo posizionato puoi cancellare l'assunzione **cliccando** con il **tasto destro**. Ci sono quattro tipi di personale tra cui scegliere: Dottori, Infermiere, Inservienti e Receptionist.



Dottori: sono i membri più importanti del personale. Inoltre, puoi scegliere tra un'ampia varietà di abilità individuali. Un dottore è definito da tre caratteristiche fondamentali: Anzianità, Abilità e Specializzazione.



L'Anzianità del Dottore è indicata dallo stetoscopio, dalla borsa e dalla macchina sulla barra di scorrimento. Puoi capire dall'oggetto che la freccia evidenzia se un dottore è Assistente (stetoscopio), Dottore (borsa) o Consulente (macchina) o, per dirla come va detta, se un dottore è sufficiente, discreto o eccellente. L'anzianità del Dottore influenza la velocità con cui cura i pazienti, l'accuratezza della diagnosi e l'ammontare del suo stipendio. Ma ancora più importante è che solo i più esperti dottori, i Consulenti, possono insegnare ai tirocinanti. (vedi Sale di Tirocinio).



La barra con un pallottoliere da un lato e un computer dall'altro indica il livello di Abilità di un dottore. I dottori che hanno doti innate fanno migliori diagnosi di quelli con minori abilità.

Un dottore può essere in possesso di tre Specializzazioni al massimo. Esse determinano cosa può fare nel tuo ospedale.





Un bisturi indica se il dottore è un Chirurgo. I Chirurghi sono richiesti nelle Sale Operatorie, le quali non possono funzionare senza di loro. Sono due i Chirurghi richiesti per ogni Sala Operatoria. Quando due Chirurghi entrano in Sala Operatoria indossano il camice e sono pronti per iniziare l'operazione.



Un libro di testo macchiato individua uno Psichiatra. Solo lui può lavorare nella Sala Psichiatria e curare i pazienti con disagi mentali.



Il Ricercatore è indicato da una lampadina accesa. Un Ricercatore può esplorare nuove strade per la sperimentazione di farmaci e macchinari o progettare nuove Stanze Diagnosi e Trattamento, se l'ospedale possiede una Sala Ricerca.

Infermiere: sono distinte dal loro livello di Abilità. Questo è indicato dalla barra di Abilità, come per i dottori. Più alto è il livello di abilità maggiore è lo stipendio dell'infermiera. Le infermiere lavorano in Corsia, in Farmacia e nella Clinica Fratture.

Inservienti: puliscono l'ospedale. La loro barra di Abilità mostra quanto sono in gamba a scoprire i problemi. Vanno in giro spazzando cartacce e altra sporcizia che cade sul pavimento, annaffiano le piante, controllano i radiatori e curano la manutenzione della costosa attrezzatura del tuo ospedale. Maggiore sarà il numero dei tuoi inservienti e più sicurezza e pulizia avrai.

Receptionist: siedono al loro banco e indirizzano i pazienti ai rispettivi Ambulatori. Nessun paziente arriverà se non c'è una Receptionist. La sua barra di Abilità riflette quanto è veloce a inviare i pazienti nelle Sale Diagnosi. Gli ospedali molto frequentati richiedono normalmente più di una Receptionist.

Uso degli Schermi degli Affari

Le ultime sette icone del pannello di controllo appaiono solamente quando sposti il cursore dove abitualmente c'è la Barra Informativa Dinamica. Le icone Schermo Affari, che si evidenziano solo se sposti il mouse in questa area, ti aiutano a manovrare gli aspetti non visibili di Theme Hospital. Inoltre servono per avere informazioni utili per competere con altri ospedali.

Personale (F6)



Qui trovi la lista di tutto il personale assunto. Puoi acquisire informazioni riguardanti il loro benessere, la loro stanchezza e tutto ciò che li concerne. Puoi anche decidere se licenziarli o dargli una gratificazione.



Puoi usare i tasti cursore per spostarti da una sezione all'altra dell'area Informazione Personale, così come puoi **clickare con il tasto sinistro** per selezionare la sezione che ti interessa. Se hai un personale molto numeroso, ti conviene usare i pulsanti con la grande freccia sulla destra che ti permettono di vedere tutta la lista.

Morale, Stanchezza e Specializzazione sono visualizzate con delle barre. Puoi osservare la tendenza a seconda che si spostino su o giù.

La lente d'ingrandimento indica il livello di prontezza. Esprime la velocità dei membri del personale nel rispondere ad una necessità in una altra stanza dell'ospedale.



L'icona a forma di portafoglio ti permette di dare un dieci per cento di premio di produzione al membro selezionato del personale. Ti informa anche di quanto ciò ti costerà.



L'icona a forma di assegno, se cliccata, premia un membro del personale con un aumento del dieci per cento rispetto al suo stipendio. Ciò rende il personale felice a lungo. L'icona dice anche a quanto costa l'aumento. L'icona a forma di mano licenzia il membro che hai selezionato.

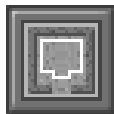


La finestra Spia ti consente di vedere il personale al lavoro ovunque esso sia all'interno dell'ospedale. Cliccando sulla finestra spia esci dallo schermo e accedi al pannello Personale per quel membro.

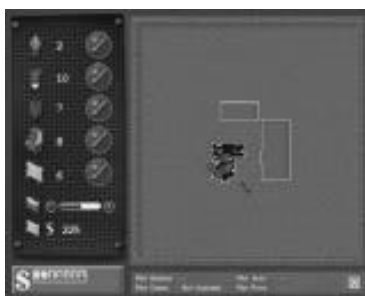


Ulteriori informazioni sono disponibili in basso sullo schermo ogni qual volta selezioni un dottore. E' inoltre mostrata l'Anzianità (Assistente, Dottore o Consulente) e la Specializzazione (Psichiatria, Chirurgia, ecc.). Se un dottore sta eseguendo un tirocinio in una Specializzazione in particolare, una barra si evidenzia sotto quella Specializzazione per indicare i progressi del tirocinante. Vedi Sala Tirocinio in Costruzione Stanze, più indietro.

Pianta della Città



Cliccando con il **tasto sinistro** su questo pulsante appare una mappa che mostra l'ospedale. C'è soltanto un lotto di terra al primo livello ma, dal secondo in poi, puoi comprarne altri per espandervi l'ospedale. Questi appaiono in rosso. Puoi comprarli cliccandoci sopra. Puoi avere informazioni su ogni lotto spostando il cursore del mouse sopra quello che ti interessa.



Nota: i lotti costano cifre considerevoli, e una volta acquistati non possono essere rivenduti.



theme HOSPITAL

Per uscire dalla mappa della città, **clicca** con il **tasto destro**, uscirai dallo schermo e tornerai alla posizione precedente.

Le matite sulla Mappa della Città abilitano la visualizzazione di ogni oggetto come punto sulla mappa. Puoi visualizzare o meno le persone, nonché le piante, gli estintori, i macchinari e i radiatori. Puoi vedere l'area di calore prodotta da ogni radiatore come un grosso punto rosso che lo circonda.

Muovendo i pulsanti più e meno vicini alla barra del Livello Riscaldamento sulla sinistra, puoi aumentare o diminuire la quantità di calore prodotta dai radiatori. Aumentando il livello di calore aumenterai anche la bolletta mensile. Puoi aumentare la produzione di calore complessiva aumentando il numero dei radiatori per coprire le esigenze.

Puoi vedere la bolletta sotto la barra del Riscaldamento in basso a sinistra. L'ammontare indica la spesa mensile da sostenere tenendo i radiatori all'attuale livello. Comprando altri termosifoni la bolletta aumenta ma aumenta anche il calore prodotto.

In basso a sinistra sullo schermo puoi vedere la situazione del conto in banca, **cliccandoci** sopra con il **tasto sinistro**, appare lo schermo Gestione Bancaria.

Registro Cure (F2)

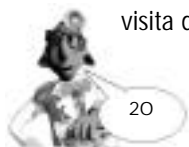


Questo schermo ti permette di modificare ciò che fai pagare per ogni cura e diagnosi. L'onere di percentuale sui trattamenti ti dice quanto il tuo ospedale si fa pagare in base al listino prezzi. Il listino prezzi tiene conto della Reputazione del tuo ospedale e dei precedenti successi stimati per quel trattamento in particolare.



Puoi alterare la percentuale che applichi sul listino prezzi **cliccando** con il **tasto sinistro** sui segni più e meno.

Il Registro Cure ha in lista tutte le stanze Diagnosi e le malattie che hai scoperto, diagnosticato o ricercato ma questo non significa che il tuo personale sia in grado di curare le malattie che si presenteranno da ora in poi. L'Indicatore Cura è alla fine della lista. Quando evidenzi una indisposizione, l'icona in basso a sinistra indica se la cura è una visita dallo Psichiatra, una Medicina della Farmacia o un Macchinario.



Osserva che sulle cure a base di medicinali (indicate da una ampolla) c'è un numero che rappresenta la percentuale di efficacia del medicinale. La ricerca sui medicinali aumenta la loro efficacia.

Controlla sempre le percentuali nel Registro Cure, dato che cambiano spesso e che richiedono frequenti aggiustamenti. Far pagare di più ti permette di guadagnare molto in poco tempo ma dissuade nuovi pazienti dal venire in ospedale. Farsi pagare poco aumenta il numero delle ammissioni in ospedale e aumenta la tua reputazione, ma per ogni trattamento guadagni di meno.

Il pulsante Concentra Ricerca in basso sullo schermo assegna la percentuale di Ricerca Specializzata alla cura attualmente selezionata.

Ricerca (F4)



Questo schermo non è accessibile al primo livello, devi aver costruito la Sala Ricerca prima di potervi accedere da ogni altro livello.



Quando accedi per la prima volta allo schermo Ricerca, a tutti e cinque i rami di sviluppo è assegnato il venti per cento del totale disponibile. Se nel Reparto Ricerche non è presente nessun Ricercatore, nessuna ricerca potrà iniziare nonostante questi stanziamenti. I Ricercatori che metti nella stanza divideranno equamente il loro tempo in ciascun settore. Per cambiare le priorità dei Ricercatori clicca con il **tasto sinistro** sulle frecce accanto ad ogni settore e modifica le percentuali.

Nota: Gli stanziamenti per la Ricerca non possono eccedere il 100%. Utilizzando più Ricercatori e incrementando l'equipaggiamento per la ricerca in questo reparto diminuisce il tempo necessario per nuove scoperte.

I cinque rami di sviluppo della Ricerca sono i seguenti:

Attrezzature di Cura e Diagnosi: ricerca di nuove stanze per curare le malattie e di un maggior numero di sale Diagnosi.

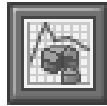
Medicinali: migliora l'efficacia di tutte le medicine.

Migliorie: aumenta l'efficacia delle macchine.

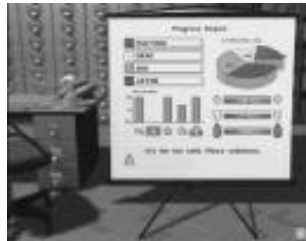


Specialistica: concentra una percentuale della ricerca su una specifica cura che puoi selezionare dal Registro Cure.

Rapporto Progressi e Riepilogo (F8)



Questo schermo ti fornisce tutte le informazioni riguardanti i progressi tuoi e degli altri giocatori. In alto a destra un grafico a torta indica come la popolazione è suddivisa tra i quattro ospedali. Alla sua sinistra trovi i grafici che mostrano il criterio di vittoria. Devi raggiungere il 100% di questi criteri alla fine di un trimestre per vincere il livello.



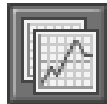
I criteri sono: Reputazione, Soldi, Cure, Soddisfazione, e Valore dell'ospedale. Ciascun criterio ha un valore fisso da raggiungere, come illustrato nel Riassunto alla fine di ogni livello.

I criteri di sconfitta appariranno come barre rosse, invece che verdi. Se una barra rossa raggiunge il 100 per cento raggiungerai il criterio di sconfitta e il livello terminerà.

Nell'angolo destro in alto trovi i nomi degli Amministratori dei quattro ospedali in competizione, incluso il tuo. Per conoscere le statistiche di un ospedale **clicca** con il **tasto sinistro** su uno di quei nomi.

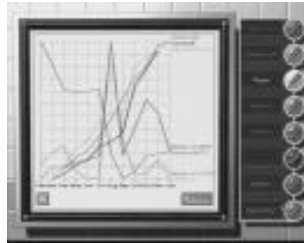
Il rapporto progressi fornisce informazioni concernenti la Soddisfazione Globale e i livelli di Sete e Calore dei pazienti nel tuo ospedale. Ciò ti indica quali migliorie apportare.

Grafici (F5)



Questo schermo illustra le tue statistiche sotto forma di grafici.

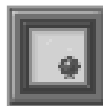




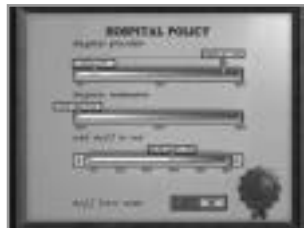
Puoi accendere o spegnere ogni statistica **cliccando** con il **tasto sinistro** sulla matita appropriata sulla destra. **Cliccando** con il **tasto destro** su una matita le tutte le altre scompaiono.

Puoi inoltre modificare la scala del grafico del tempo **cliccando** con il **tasto sinistro** sul pulsante verde in basso alla destra della finestra del grafico. La scelta di default visualizza un anno di tempo trascorso. La seconda visualizza dodici anni e la terza 48 anni, a intervalli di quattro.

Gestione dell'ospedale (F3)



Nel tuo ospedale esiste una politica di gestione verso il personale e i pazienti che può essere vista e modificata da qui.



Puoi decidere se un paziente solo parzialmente diagnosticato debba essere mandato a casa o essere curato prima in ogni caso. Se la percentuale della diagnosi parziale è più bassa di quella indicata dal cursore Dimissioni, il paziente sarà dimesso automaticamente. Se è più alta di quella indicata da Ricovero, allora il paziente viene automaticamente curato. I pazienti con una percentuale intermedia richiederanno una tua decisione.

Termine Diagnosi è un trucchetto scorretto per guadagnare di più. Anche se è sufficiente diagnosticare un paziente fino al 100% per essere sicuri della cura, puoi trattenere ulteriormente il paziente in ospedale prescrivendogli diagnosi non necessarie, per le quali egli dovrà pagare. Il paziente, ovviamente, non lo sa e comunque riceverà le corrette cure del caso. E' solo un modo per fare più soldi quando la situazione è tranquilla.



theme HOSPITAL

Puoi stabilire per Termine Diagnosi qualsiasi valore superiore al 100%, ma ricordati che le diagnosi aggiuntive aumentano il carico di lavoro delle tue risorse e, se il paziente è trattenuto in ospedale troppo a lungo, può decidere di andarsene senza pagare. In questo caso, avrai una perdita finanziaria e di immagine.

Riposo Personale controlla la soglia di stanchezza oltre la quale il Personale si dirigerà verso la Sala Personale per riposarsi. Se è troppo bassa il Personale sarà più fresco ma trascorrerà meno tempo sul lavoro; saranno sempre in Sala Personale o in giro per raggiungerla.

Se la soglia è troppo alta il personale si stancherà di più e commetterà errori, oltre ad aumentare lo scontento. Alla fine ti chiederanno aumenti e a volte si licenzieranno, se penseranno di essere stati sfruttati.

Il pulsante Abbandono Delle Stanze decide se il personale può o meno dirigersi verso le stanze dove c'è bisogno di loro quando non sono impegnati nella loro stanza.

Se scegli No, il personale sarà al massimo dell'efficienza e non abbandonerà le stanze se non per riposarsi. Il rovescio della medaglia è che hai bisogno di assumere una persona per ogni stanza che lo richiede, se desideri adottare questa politica. Ciò è più costoso se alcune stanze non sono usate regolarmente. Questa opzione è preferibile per i livelli avanzati, quando puoi affrontare la spesa di almeno un Dottore per ogni stanza.

Se Abbandono Stanze è su Sì, il personale abbandonerà le stanze se richiesto altrove. Questo significa che puoi impiegare meno personale ma può condurre a lunghe code ed inefficienza, se il personale è continuamente in giro da una stanza all'altra.

In Banca



Premi il simbolo '\$' per avere la Gestione Bancaria. Se hai bisogno di denaro extra l'opzione Prestito Attuale ti permette di ottenere considerevoli cifre dalla Banca e ti verranno addebitati gli interessi. Puoi vedere il Pagamento Interessi di questo prestito.





I pulsanti Assicurazione sulla destra ti mostrano quanto le Compagnie di Assicurazione dei pazienti ti stanno pagando. Alcuni pazienti pagano in contanti, ma altri si fanno saldare dalle loro Assicurazioni. Alcune Compagnie hanno pagamenti più dilazionati rispetto ad altre. **Clicca con il tasto sinistro** sui grafici per verificare con quale velocità incassi il denaro.

Il Tasso di Inflazione influisce sulle tue tariffe e il Tasso di Interesse determina quanto ti costa il Pagamento Interessi.

Clicca con il tasto sinistro sullo schermo Gestione Bancaria per avere il Rendiconto, da cui puoi osservare il flusso di cassa. I contabili adorano questa pagina. Li fa sentire necessari.

Cliccando con il **tasto sinistro** sulla rivista sul tavolo vai alla Mappa della Città.

Gestione di Personale, Pazienti e Macchinari

Sono dappertutto. Gironzolano, si mettono in coda, si scocciano ed esplodono quando meno te lo aspetti. Il tuo compito è fare in modo che tutto e tutti si muovano correttamente.

Pannello Coda



Manipolare le code è utile quando, ad esempio, ti accorgi che qualcuno in fondo ad una coda soffre di una malattia che sai di poter curare. Più in fretta questa malattia viene diagnosticata, più in fretta incassi il conto. Posizionando il mouse su una porta, a tutti i pazienti in fila davanti a quella porta appare un'icona di Coda sulla testa. **Clicca con il tasto sinistro** sulla porta per far apparire il pannello Coda.

N. Visitatori mostra il numero totale di pazienti che hanno visitato la stanza.

Max. Coda è la lunghezza massima della coda per quella stanza. E' 6 per default ma può essere modificata a piacere.



I pazienti amano camminare il meno possibile e sono più propensi a scegliere una stanza vicina di una più lontana. Limitando il valore Max. Coda delle stanze, riduci la possibilità di colli di bottiglia. Le code possono crescere oltre il valore massimo, ma solo quando tutte le possibili code alternative hanno raggiunto il loro limite. Sperimentare è l'unico modo per imparare.

Cliccando col tasto sinistro sulla porta puoi vedere tutte le code dell'ospedale, all'interno del pannello Coda. Cliccando col tasto sinistro sulla stessa icona sposti la Vista Ospedale sul luogo dove è presente la coda.



Tieni premuto il **tasto sinistro** su un paziente e trascinalo sulla porta o sull'icona verde Coda, per spostarlo all'inizio o alla fine della coda.

Puoi anche spostare un paziente da una coda ad un'altra dello stesso tipo. Ad esempio, se hai due Ambulatori e ti accorgi che davanti ad uno di essi si sta creando una folla, apri il pannello Coda e **clicca e tieni premuto il tasto sinistro** su un paziente. Puoi ora spostarlo in un'altra coda trascinandolo nella Vista Ospedale.

Nota: Quando clicchi con il **tasto sinistro** su di un paziente nel Pannello Coda lo stesso paziente lampeggia nella Vista Ospedale.

Code all'Accettazione: dovrebbero essere mantenute il più brevi possibile. Le Receptionist vicine tra loro gestiscono la stessa coda, mentre quelle lontane hanno code diverse.

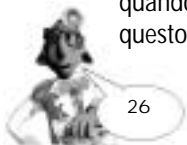
Puoi spostare i pazienti da una coda di Accettazione ad un'altra, come faresti con una qualsiasi coda di stanza, ma non puoi spostare i pazienti da una coda di Accettazione ad una di stanza.

Pannello Ridirezione Paziente



Si può accedere a questo pannello cliccando col **tasto destro** su un paziente nel pannello Coda. Per selezionare una delle icone del pannello tieni premuto il **tasto destro** e sposta il mouse. Quando lasci il pulsante l'icona viene selezionata.

L'icona nell'angolo in alto a sinistra manda il paziente al Banco Accettazione. Ciò è utile quando hai troppi pazienti in una coda e non hai il tempo di spostarli manualmente. In questo modo, la Receptionist li smisterà al tuo posto.



L'icona in alto a destra dimette i pazienti e li manda a casa.

Le tre icone sottostanti rappresentano i tre ospedali concorrenti. Selezionandone uno puoi mandare il paziente in uno di essi. Questa non è una cattiva idea, quando hai un'epidemia in corso e vuoi dividerla con un avversario.

Pannelli Informativi sul Personale

Ci sono tre varianti di questi pannelli: uno per i Dottori, uno per le Infermiere e le Receptionist ed uno per gli Inservienti.



Pannello Dottori: per accedervi, clicca con il tasto sinistro su un Dottore.



La barra di esperienza indica se si tratta di un Assistente, di un Dottore o di un Consulente.



Qui appare la soddisfazione del Dottore. Un Dottore insoddisfatto può presentare le dimissioni per ricevere un aumento o un premio.



Puoi anche osservare la stanchezza di un Dottore. I Dottori esausti diventeranno presto insoddisfatti. Una pausa nella Sala Personale li acquieterà.



Questo pannello mostra anche l'Abilità dei Dottori. Più è alta, più il Dottore è bravo nel suo lavoro.



Sono visualizzate inoltre le specializzazioni, per sapere rapidamente se uno è un Chirurgo, uno Psichiatra o un Ricercatore. I Dottori possono acquisire nuove specializzazioni nella Sala Tirocinio.





Puoi anche vedere lo stipendio e l'assegno mensile del Dottore. Più questo è alto rispetto al valore di mercato, più è soddisfatto.



Se vuoi disfarti di un Dottore **clicca** con il **tasto sinistro** sull'icona Licenzia per mandarlo via. Ti verrà richiesta una conferma.



Clicca con il **tasto sinistro** sul pulsante Sposta per chiudere il pannello con il Dottore selezionato. Puoi metterlo direttamente dentro ad una stanza, se ce n'è bisogno, in corridoio se i suoi servizi non sono immediatamente necessari oppure nella Sala Personale se è esausto.

Se metti un Dottore in una stanza dove ce n'è già un altro, il meno abile se ne andrà e il più capace ne prenderà il posto.

Nota: puoi anche spostare i Dottori e il resto del Personale cliccando col **tasto destro** su di essa.



La finestra Spia mostra l'occupazione attuale del Dottore. Se **clicchi** con il **tasto sinistro** sull'immagine la Vista Ospedale si centererà su di lui. Tenendo premuto il **tasto sinistro** e **cliccando col destro** sulla finestra di osservazione ti permette di spostarti da un Dottore all'altro in giro per l'ospedale.

Clicca col **tasto sinistro** per abbandonare il pannello.



Pannello Infermiere e Receptionist: è quasi identico al pannello Informativo dei Dottori tranne che per l'assenza dei dettagli sulle Specializzazioni e sull'Esperienza. Tutti gli altri pulsanti funzionano allo stesso modo.





Pannello Inservienti: è uguale a quello delle Infermiere tranne che per i tre pulsanti centrali:



Questi pulsanti mostrano quanta attenzione l'Inserviente mostra per ciascuno dei suoi compiti principali (pulizia, innaffiatura piante e riparazioni). La barra sotto ogni figura indica il grado di attenzione che pone in ogni compito. **Cliccando con il tasto sinistro** su uno dei pulsanti modifichi le sue priorità, aumentando il grado di attenzione per quel compito a discapito degli altri due. Fai degli esperimenti in modo da ottenere sempre il meglio dai tuoi Inservienti.

Nota: se sposti un Inserviente direttamente su un mucchio di spazzatura, la pulizia immediatamente.

Pannello Dimissioni Personale



Quando un membro del Personale vuole dimettersi, appare un'icona dimissioni sulla sua testa. Nello stesso momento appare una icona temporanea. Il membro del personale continua a lavorare in attesa di una tua risposta. Se la ignori per un intero mese scomparirà, seguita dall'arrabbiatissimo membro del personale che uscirà dal tuo ospedale, per sempre.



Se **clicchi con il tasto sinistro** sull'icona temporanea appare il pannello Dimissioni Personale. Quando qualcuno vuole dimettersi, di solito il motivo è che vorrebbe essere



theme HOSPITAL

pagato di più, mediante un premio o un aumento di stipendio. Quando apri il pannello ti viene detto qual è la sua lamentela.



Sacco di Denaro: per soddisfare la richiesta **clicca** con il **tasto sinistro** su questa icona. La persona ritorna al lavoro più soddisfatta.



Licenzia: per liberarti di questo piantagrane **clicca** qui con il **tasto sinistro** e se ne andrà immediatamente dall'ospedale. Che liberazione!

Pannello Informativo Pazienti



Puoi visualizzare il pannello Informativo Pazienti **cliccando** con il **tasto sinistro** su un paziente. Da qui puoi ottenere informazioni dettagliate sul suo stato di salute e gestirlo singolarmente, se serve.



Grafico della Salute: è una rappresentazione grafica dello stato del paziente dal momento in cui è entrato nell'ospedale. Se la salute continua a peggiorare, il paziente morirà. **Clicca** con il **tasto sinistro** sul grafico per ottenere l'anamnesi del paziente, che elenca le stanze da lui visitate. Se un paziente è in punto di morte, un teschio di avvertimento appare sulla sua testa.





Soddisfazione: questa barra indica quanto è soddisfatto il paziente. Se è troppo bassa, egli si scoccherà e se ne andrà.



Sete: mostra quanto il paziente è assetato. Se il livello di sete è troppo basso, il paziente acquista una bibita.



Calore: i pazienti possono diventare insopportabilmente accaldati o assiderati, dipende dal numero e dalle condizioni dei radiatori. Entrambi gli estremi non sono consigliabili, perché il paziente si stancherà e se ne andrà se non viene ripristinata una corretta temperatura.



Finestra Spia: controlla cosa sta facendo il paziente. **Cliccando** con il **tasto destro** sulla finestra puoi scorrere tutti i pazienti, uno dopo l'altro. Tenendo premuto il **tasto sinistro** e **cliccando** col **destro** puoi spostare la Vista Ospedale su ciascun paziente a turno.



Pulsante Coda: apre il pannello Coda della stanza nella quale il paziente è in attesa.



Manda in Cura: manda il paziente direttamente in cura. Il grado di diagnosi alla quale il paziente è arrivato determina la sua probabilità di essere guarito. Questo pulsante rivela la sua utilità se un paziente sta per morire e tu decidi di mettere in gioco la tua reputazione per tentare di salvarlo - e guadagnare più soldi.



Registro Cure: questa opzione diventa disponibile dopo che il paziente è stato diagnosticato. **Cliccando** con il **tasto sinistro** si apre lo schermo Registro Cure. (vedi sezione Uso degli Schermi Affari, più indietro).





Dimissione Paziente: questo pulsante intima al paziente di lasciare l'ospedale. E' il consiglio migliore da dare ad un paziente che entra nel tuo ospedale con una malattia che non puoi curare.



Pulsante Abbandona: chiude il pannello.

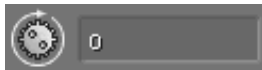
Pannello Manutenzione Macchinari



Lo Stato di una macchina determina quanto può essere sottoposta ad usura prima di iniziare a rompersi. Puoi notare se una macchina è rotta o consumata dal pennacchio di fumo che emette. I macchinari abbandonati a se stessi prima o poi esplodono. La presenza di estintori aiuta a ridurre il rischio di esplosione. Una macchina che esplose uccide tutti i presenti nella stanza e rende la stanza stessa permanentemente inutilizzabile.

Puoi osservare lo stato della macchina muovendo il cursore su di essa e osservando la Barra Informativa Dinamica. La maggior parte delle macchine all'inizio hanno uno Stato di 10, che può essere migliorato attraverso la ricerca sui miglioramenti (vedi Ricerca in Uso degli Schermi Affari, più indietro).

Per riparare un macchinario **clicca** con il **tasto sinistro** e apparirà il pannello Manutenzione Macchinari. **Cliccando** con il **tasto destro** sul nome della macchina puoi scorrere tutti i macchinari presenti nell'ospedale. Quelli per i quali è stato richiesto un intervento da parte di un Inserviente sono racchiusi da parentesi quadre.



Numero di utilizzi: indica quante volte la macchina è stata usata dal momento dell'acquisto o dell'ultima riparazione. Più è stata usata, più è consumata. Anche i Terremoti possono aumentare questo valore (vedi Terremoto!, più avanti). Quando il numero di utilizzi supera lo Stato, si possono avere dei malfunzionamenti e sarà necessario l'inter-



vento di un Inserviente. La barra indica anche quanto esattamente è deteriorata la macchina.



L'uso continuo porta al deterioramento. Questa barra indica tale processo, diminuendo da destra verso sinistra.

Quando l'oggetto comincia a guastarsi, emette fumo. Più a lungo perdura questa situazione, più aumenta il rischio di esplosione. Quando un macchinario esplose, uccide tutti gli occupanti e rende la stanza inservibile. Una volta distrutta, non potrai più modificarla o eliminarla.



Riparazione Macchinario: viene chiamato un Inserviente per effettuare la riparazione. Quando un Inserviente ripara un macchinario, il numero di utilizzi ritorna a zero ma a volte lo Stato diminuisce di uno, il che significa che la prossima volta si guasterà più rapidamente. Ciò accade in particolare se il numero di utilizzi è già alto quando avviene la riparazione.



Sostituzione Macchinario: sostituisce la macchina con un'altra nuova di zecca, ma costa. Lo Stato ritorna al livello originario. Se hai effettuato ricerche sui miglioramenti, la macchina potrebbe avere uno Stato superiore di prima, quindi non dovrai più ripararla così spesso.

Pannello Jukebox



La colonna sonora di Theme Hospital è composta da dodici brani. Puoi selezionare i brani che non vuoi sentire o selezionarne di nuovi grazie al pannello Jukebox, accessibile dalla Barra dei Menù (vedi Uso della Barra dei Menù, più avanti) o premendo **Alt J**. Le tue scelte musicali non influenzano la salute mentale del personale e dei pazienti, ma probabilmente influenzeranno il tuo.

Icone Temporanee

Le icone Temporanee servono a dare importanti informazioni a proposito di emergenze e crisi imminenti nel corso del gioco. Se le ignori, i problemi potrebbero esploderti in faccia e potresti trovarti di fronte ad abbandoni di massa, perdite di reputazione e altre grane. Rischi anche di trovarti con uno schermo pieno di icone, se non le segui con sollecitudine. Per rispondere ad un'icona è sufficiente **clickarla** con il **tasto sinistro**.

Emergenze



Le Emergenze sono situazioni speciali in cui un certo numero di pazienti soffre di una stessa malattia. Non è necessario diagnosticare questi pazienti: sai già di cosa soffrono. Piuttosto, il problema è riuscire a curarli tutti entro un certo limite di tempo, se decidi di accettare l'Emergenza.

Se la accetti, un orologio appare in basso a sinistra. Questo Timer misura il tempo che hai a disposizione per curare i pazienti in Emergenza.

I pazienti arrivano in elicottero sulla pista all'esterno dell'ospedale e si presentano all'Accettazione. Sono identificabili dalla luce blu lampeggiante sopra la loro testa. La Receptionist li indirizza verso la Sala Trattamento appropriata.

Alcune cure richiedono più tempo, per cui assicurati di non sopravvalutare le tue strutture ospedaliere.

Epidemie

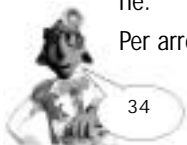


Le Epidemie scoppiano quando ad un paziente viene diagnosticata una malattia contagiosa. Tutti gli altri pazienti con cui entra in contatto l'individuo infetto verranno a loro volta infettati. Hai due possibilità:

Dichiarare un'Epidemia: se dichiari uno stato di Epidemia, il trattamento della malattia procede normalmente. Tutti i pazienti vengono automaticamente vaccinati, arrestando la diffusione della malattia. Tu subisci una multa e la tua reputazione ne soffre.

Tentare un Occultamento: un Occultamento è una corsa contro il tempo. Tutti i pazienti infetti sono segnalati da uno scarafaggio lampeggiante sulla testa. Il Timer dell'Epidemia inizia a contare il tempo prima che un Ispettore della Sanità sospettoso capiti dalle tue parti. Quando si presenta all'Accettazione, inizia ad andare alla ricerca di pazienti infetti. Per ciascuno che ne trova subisci una multa e una perdita di reputazione.

Per arrestare il diffondersi della malattia, **clicka** con il **tasto sinistro** sul Timer



dell'Epidemia per mettere i pazienti con le icone-scarafaggio sulla testa in lista per la Vaccinazione. Tutte le Infermiere disponibili correranno in giro per l'ospedale, tentando di raggiungere e vaccinare tutti i pazienti infetti. Il cursore si trasforma in una siringa nel corso di questa procedura. Il primo paziente in lista è segnalato da una freccia sulla testa. La Vaccinazione arresta la diffusione della malattia ma i pazienti devono comunque essere curati.

Vincere la battaglia contro un'Epidemia prima che scada il tempo ti fa guadagnare una compensazione economica ed un incremento di Reputazione.

Varie

Di tanto in tanto appaiono altre icone Temporanee meno importanti.



Nuova Malattia: un Dottore ha diagnosticato ad un paziente una malattia non ancora incontrata in questo livello. Ti troverai a scoprire la stessa malattia ad ogni livello del gioco. Ogni ospedale che dirigi deve scoprire tutte le malattie e le cure per esse.



Decisione: devi prendere una decisione su come comportarsi con un paziente cui non è stato possibile fare una diagnosi, oppure cui è stata diagnosticata una malattia che il tuo ospedale non può curare. Buona Fortuna.



Dimissioni: questa icona appare quando i membri del personale minacciano di dimettersi! Chinerai il capo di fronte alle loro assurde richieste salariali oppure li licenzierai per la loro impudenza? Se li ignori, essi semplicemente se ne andranno stizziti.



VIP: quando appare questa icona, significa che un VIP vuole visitare il tuo ospedale. Puoi soddisfare il suo desiderio oppure accampare scuse. In realtà, i VIP sono molto importanti per il tuo ospedale. Se gli piace, riceverai un premio in denaro ed un aumento di reputazione. Altrimenti la tua reputazione potrebbe subire un considerevole calo. Rifiutare le visite è una scappatoia facile, ma se lo fai troppo spesso il VIP ti farà lo stesso una visitina a sorpresa.





Fax: a volte, il tuo fax si accenderà sputandoti qualche messaggio in arrivo. Di solito si tratta di ulteriori dettagli su eventi di cui sei già a conoscenza, come il rapporto di un VIP sulla sua visita al tuo ospedale, quanti pazienti in Emergenza sei riuscito a curare o a quanto ammonta il tuo ultimo premio.

Disastri

Gli ospedali a volte hanno a che fare con dei disastri ma devono comunque continuare a lavorare con efficienza. Per mettere alla prova la tua tempra, abbiamo incluso qualche simpatica tragedia in Theme Hospital.

Ondate di Vomito



Il vomito non è un argomento piacevole, ma i tuoi pazienti sono all'ospedale perché stanno male, e a volte danno di stomaco. Pulire questa schifezza rapidamente e senza chiasso fa parte del lavoro degli Inservienti. Tuttavia, tu sai che se una persona ne vede un'altra vomitare, viene presa da un'intensa sensazione di nausea... Se viene trascurato dai tuoi Inservienti, l'ospedale può venire esposto ad ondate di vomito, il che ti dà un serissimo problema da risolvere.

Rotture della Caldaia

Se possiedi molti Radiatori e pochi Inservienti c'è il rischio che tutti i Radiatori si rompano contemporaneamente, causando lunghi periodi di caldo o di freddo, che non faranno per niente bene ai tuoi pazienti. Quando la caldaia si rompe, non c'è nulla da fare. Devi attendere finché non viene riparata automaticamente.

Terremoto!

Una piccola scossa ti avverte del terremoto più grande che avverrà di lì a poco. I tuoi macchinari verranno danneggiati, incrementando il numero di utilizzi. Se una macchina ha già un alto numero di utilizzi, potrebbe anche esplodere. Se noti piccole scosse ed hai a cuore la vita umana, manda i tuoi Inservienti a riparare le macchine in tempo prima dell'imminente Frullatura Continentale.



Topi



L'apparizione di topi nel tuo ospedale è un prodotto collaterale della sporcizia e di altre porcherie. I topi entrano da buchi nel battiscopa. Se vedi un topo, punta il cursore su di esso e si trasformerà in un mirino. **Clicca con il tasto sinistro** per sparare! Spiaccia il sorcio! Accertati però che dopo un Inserviente pulisca.

Uso della Barra dei Menù

La Barra dei Menù rimane nascosta nella parte superiore dello schermo finchè non sposti il cursore su di essa. Puoi attivare i menù muovendo il mouse sulla Barra, **tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse e trascinandolo**.

Dal Menù File puoi caricare, salvare o abbandonare (anche con **Shift ESC**) la partita.

Dal Menù Opzioni puoi cambiare il tipo di musica e regolare il volume, Puoi accendere o spegnere la voce dell'annunciatrice, modificare la velocità della partita, scegliere la musica dal pannello Jukebox e attivare il Salvataggio Automatico (salva nello slot 8 alla fine di ogni mese).

Dal Menù Schermo puoi scegliere la alta o bassa risoluzione e se avere o meno le ombre. Ciò influenza direttamente la velocità del gioco.

Dalla Menù Grafici si può accedere agli schermi affari e rileggere il Riassunto per il livello di gioco corrente.

Valutazione Annuale

Al termine di ogni anno appare la classifica dei migliori punteggi e a volte qualche bel premio di cui vantarsi. Potrai sapere esattamente come ti stai comportando, a confronto con i giocatori comandati dal computer.



I Migliori

Clicca con il **tasto sinistro** sull'icona Pollice Su per vedere i migliori dieci.

I Peggiori

Clicca con il **tasto sinistro** sull'icona Pollice Giù giusto per vedere se hai toccato il fondo!

Premi



È tempo di esultare! **Clicca con il tasto sinistro** sulla icona a forma di coppa per ammirare tutti quegli attestati guadagnati e lucidare quelle appetitose statuette di bronzo. Guadagnare premi ti porta a sensibili incrementi di introiti e maggior reputazione.

Vittoria o Sconfitta

La vincita o la perdita di un livello è determinata dall'aver raggiunto gli obiettivi contenuti nel Riassunto all'inizio del livello. Lo schermo di Riepilogo ti mostra quanto sei vicino a raggiungere i criteri richiesti per vincere.



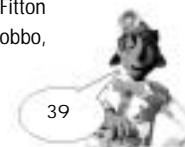
Alla fine di ogni trimestre, vieni valutato su quello che hai realizzato. Se hai raggiunto tutti gli obiettivi, puoi procedere alla costruzione del prossimo ospedale oppure rimanere dove sei. Restando dove sei aumentano il tuo punteggio e i tuoi soldi. In ogni caso devi procedere attraverso tutti i livelli per completare il gioco.

Così come devi fare in modo di soddisfare tutti i criteri di vittoria, allo stesso tempo devi cercare di evitare quelli di sconfitta, peraltro sottolineati nel Riassunto. Se soddisferai i criteri di sconfitta, gli scandali scopieranno nel tuo ospedale. C'è una quantità di scandali possibili ma non ti piacerebbe per niente sapere in che cosa consistono, lascia soltanto che arrivino per conoscerli.



Riconoscimenti

PROGETTATO E CREATO	dalla Bullfrog Productions
Gruppo di sviluppo Pluto	Mark Wembley, Gary Carr, Matt Chilton, Matt Sullivan, Jo Rider, Rajan Tande, Wayne Imlach, Andy Bass, Jon Rennie, Adam Coglean, Natalie White
Programmazione	Mark Webley, Matt Chilton, Matt Sullivan, Rajan Tande
Grafica	Gary Carr, Jo Rider, Andy Bass, Adam Coglean Dean
Programmazione Addizionale	Ben e, Gary Morgan, Jonty Barnes
Grafica Addizionale	Eoin Rogan, George Svarovsky, Saurev Sarkar, Jason Brown, John Kershaw, Dee Lee
Sequenza introduttiva	Stuart Black
Musica ed effetti sonori	Russell Shaw, Adrian Moore
Musica Addizionale	Jeremy Longley, Andy Wood
Annunciatrice Fuori Campo	Rebecca Green
Progettazione dei livelli	Natalie White, Wayne Imlach, Steven Jarratt, Shin Kanaoya
Copione	James Leach, Sean Masterson, Neil Cook
Ricerca & Sviluppo	Graphics Engine, Andy Cakebread, Richard Reed
Supporto Ricerca & Sviluppo	Glenn Corpes, Martin Bell, Ian Shaw, Jan Svarovsky
LIBRERIE E TOOLS	
Librerie Dos e Win 95	Mark Huntley, Alex Peters, Rik Heywood
Librerie di rete	Ian Shippen, Mark Lamport
Librerie Sonore	Russell Shaw, Tony Cox
Programmazione dell'Installazione	Andy Nuttall, Tony Cox, Andy Cakebread
Supporto Morale	Peter Molyneux
Supervisore del Testing	Andy Robson
Capi-Tester	Wayne Imlach, Jon Rennie
Tester	Jeff Brutus, Wayne Frost, Steven Lawrie, Tristan Paramor, Nathan Smethurst, Robert Byrne, Ryan Corkery, Simon Doherty, James Dormer, Martin Gregory, Ben Lawley, Joel Lewis, David Lowe, Robert Monczak, Dominic Mortozza, Karl O'Keefe, Michael Singletary, Andrew Skipper, Stuart Stephen, David Wallington e tutti gli altri nostri tester della Work Experience
Supporto Tecnico	Kevin Donkin, Mike Burnham, Simon Handby
Marketing	Pete Murphy, Sean Ratcliffe
Ringraziamenti a:	Tamara Burke, Annabel Roose, Chris Morgan, Pete Larsen
Pubbliche Relazioni	Cathy Campos
Documentazione	Sean Masterson, Jon Rennie, James Leach, Richard Johnston, James Lenoel
Design della Confezione e della Documentazione	Caroline Arthur, James Nolan
Responsabile della Localizzazione	Carol Aggett
Localizzazione	Bettina Klos, Alexa Kortsch, Bianca Normann, Sandra Picaper, Sonia 'Sam' Yazmadjian, Julio Valladares, Ricardo Martinez, cbg konsult, Kia Collin, Gianmaria Battistini, Maria Ziino
Produzione	Rachel Holman
Produttore	Mark Webley
Produttore Associato	Andy Nuttall
Operazioni	Steve Fitton
Amministrazione della società	Audrey Adams, Annette Dabb, Emma Gibbs, Lucia Gobbo,



theme HOSPITAL

Jo Goodwin, Sian Jones, Kathy McEntee, Louise Ratcliffe
Gestione della societàLes Edgar, Peter Molyneux, David Byrne, All at Bullfrog Productions
Versione italianaC.T.O. S.p.a.
Speciali Ringraziamenti aTutti i lavoratori del Frimley Park Hospital e specialmente a
Doug Carlisle e Beverley Cannell

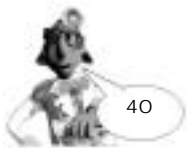


© 1997 Bullfrog Productions Ltd. Theme Park, Theme Hospital, Designer Series, Bullfrog e il logo Bullfrog sono marchi depositati o marchi registrati della Bullfrog Productions Ltd e Electronic Arts e il logo Electronic Arts logo sono marchi depositati o marchi registrati della Electronic Arts negli Stati Uniti e/o in altri paesi. Tutti i diritti riservati.

Windows è un marchio depositato o registrato della Microsoft Corporation negli Stati Uniti e/o in altri paesi.

Usa Tecnologia Video Smacker. Copyright (C) 1994 - 1996 della Invisible, Inc. d.b.a. RAD Software.

Usa Miles Sound System della RAD Software. Copyright (C) 1994-1996 della Miles Design, Inc.



Manuale