Simulation

Original-Vollversionen auf CD-ROM

Bestseller G...

SPECIAL

NICHT EINZELN ZU REMITTIEREN!

Ausgabe 13
DM 19,80
SFr 19,80
öS 158,-
Lfr 398,-
HFL 22,50
TREND

19,80 DM

BG SPECIAL

**Fehlt die CD?**

Dann wenden Sie sich bitte an Ihren Zeitschriften-Händler.

Aktuelle Informationen zu unseren Heft-CDs finden Sie im Internet:
www.trendverlag.de

Virengeprüft

Weitere Infos zum Inhalt der CD-ROM siehe Heftrückseite!

# 3 Wirtschafts-Simulationen

## in deutschsprachiger Vollversion

**Der Planer**
**Kaiser Deluxe**
**Traders**

## Gedruckte Anleitung

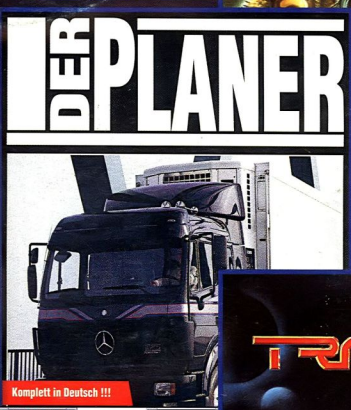
## Riesiger Spielspaß

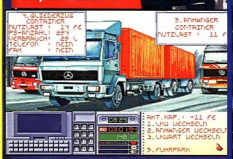
für viele Wochen!

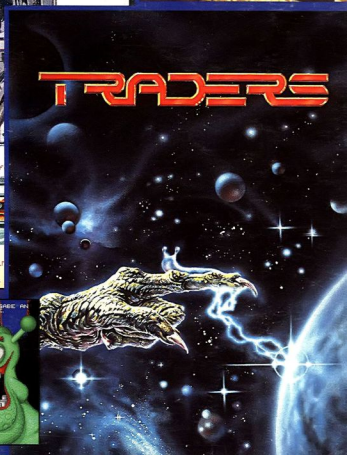













Produktion: STYLE OF THE ARTS, GMBH · Tel. 0180 - 5611 88



# Neue Köpfe braucht das Land



Schlechte Zeiten sind das: steigende Abgabenlasten, steigende Arbeitslosenzahlen, steigende Diäten. Während Politiker je nach wahltaktischer Notwendigkeit die Zukunft rosa oder schwarz malen, erscheint sie den Wirtschaftsbossen ausschließlich in letzterer Färbung: Man müht und müht sich, setzt hier und dort Arbeitskräfte frei respektive an die Luft, immer die Zauberformel „Standort Deutschland" auf den Lippen. Auch fährt man beachtliche Gewinne ein, doch für ein sicheres Plätzchen unter den Global Players scheint es doch noch nicht zu reichen.

Dieses Elend konnten wir nicht mehr länger mit anschauen. Deshalb haben wir uns entschlossen, die Förderung neuer, innovativer Führungskräfte zu unterstützen. In dieser „Classic Trading Compilation" finden vielversprechende Talente das nötige Handwerkszeug, um auch in extremsten Situationen gegen alle Kalamitäten gewappnet zu sein:
Mit „Traders" bereiten wir künftige Wirtschaftsbosse auf das erfolgreiche Busineß mit Aliens vor. Obwohl die Existenz außerirdischen Lebens bis heute nicht geklärt ist, kann es dennoch nicht schaden, auf alle Eventualitäten vorbereitet zu sein.

Aber auch „bodenständige" Jungunternehmer werden berücksichtigt, und zwar mit „Der Planer". Gerade heute, in den Zeiten des europäischen „Großmarktes", kommt den Speditionen eine enorme Bedeutung zu. „Der Planer" demonstriert, wie der Gewinn maximiert werden kann, ohne zwei Drittel der Belegschaft zu entlassen.

Für alle, die es in die Politik zieht, hätten wir noch „Kaiser" anzubieten. Zwar handelt es sich dabei nicht um solch ein gigantisches Projekt wie Europa, doch immerhin geht es um den imposanten Titel „Kaiser des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation".

Bleibt mir jetzt nur noch, Ihnen viel Spaß beim Spielen zu wünschen!

Ihr

C. Borgmeier

Carsten Borgmeier


## IMPRESSUM

**Verlag:**
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH,
PEARL-Straße 1
79426 Buggingen,
Tel.: 07631/360 270
Fax: 07631/360 444

**Chefredakteur:**
Carsten Borgmeier

**Redaktion:**
Editorial Services,
Lange Str. 112,
27749 Delmenhorst,
Tel.: 04221/93 45-0,
Fax: 04221/177 89,
Frank Willms,
Waltraud Schmidt,
Jan Zumholz

**Gestaltung, Satz und Belichtung:**
Style of the Arts, Grafische Medien-Produktionsgesellschaft mbH,
Tel.: 07631/360 950

**Art Director:** Michael H. Sichler

**Layout:** Dieter Trompeter,
Stefan Schlatterer

**Heftproduktion:**
Stephan Striegel, Vernon Warren

**Anzeigenleitung:**
Carsten Borgmeier

**Anzeigenverkauf:**
Eric Krankemann

**Druck:**
Innenteil: Leykam, Graz
Umschlag: Heckel, Nürnberg

**Auflage:** 60.000 Expl.

**Vertrieb:**
TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH,
PEARL-Straße 1,
79426 Buggingen

**Vertriebsleitung:** Reinhard Jansohn,
PEARL-Straße 1,
79426 Buggingen
Tel.: 07631/360 503
Fax: 07631/360 599

**Erscheinungsweise:**
8 Ausgaben pro Jahr

**Verkaufspreis:** 19,80 DM

**Abo Preis:** 99,95 DM

**Abo-Betreuung:** Tel.: 07631/360 525

**Bankverbindung:**
Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
BLZ 680 632 54, Konto-Nr.: 159492



**Bezugsmöglichkeiten:**
Bestellungen nimmt der Verlag entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Das Urheberrecht für veröffentlichte Manuskripte liegt ausschließlich bei EDITORIAL SERVICES. Nachdruck, Vervielfältigung oder sonstige Verwertung von Beiträgen nur mit schriftlicher Genehmigung der Agentur. Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigungen eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

# Inhaltsverzeichnis


| | | |
|---|---|---|
| | Editorial | 3 |
| | Installation | 5 |
| Spielanleitung: | Der Planer | 7 |
| | Logistik | 7 |
| | Spielsteuerung | 7 |
| | Spielstart | 7 |
| | Grundausstattung | 8 |
| | Menüs und Bildschirme | 8 |
| | Zu Hause | 15 |
| Spielanleitung: | Kaiser Deluxe | 16 |
| | Spielsteuerung | 16 |
| | Spielziel | 16 |
| | Einstellungen – Spiel | 16 |
| | Einstellungen – Spielzeit | 17 |
| | Das Spiel | 17 |
| | Diverse Ereignisse | 54 |
| Spielanleitung: | Traders | 55 |
| | Spielziel | 55 |
| | Teil I: Die Menüs | 55 |
| | Teil II: Anbau | 56 |
| | Teil III: Roboter | 59 |
| | Teil IV: Geld verdienen und anlegen | 62 |












# Installation und Programmstart der „Classic Trading Compilation“

**Um alle Programme der „Classic Trading Compilation“ spielen zu können, muß Ihr Computer folgende Minimalvoraussetzungen erfüllen:**

## Systemanforderungen

- **MS DOS 5.0 oder höher**
- **mind. AT 386 mit 33 MHz**
- **mind. 4 MB RAM**
- **mind. 580 KB freier Arbeitsspeicher**
- **VGA-Grafikkarte**
- **Festplatte mit mind. 10 MB freiem Speicherplatz**
- **mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk**
- **Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte**
- **Microsoft-kompatible Maus**

## Hinweis !

Alle Angaben im Installationstext beziehen sich auf die gebräuchlichsten Laufwerksbezeichnungen. Sollten bei Ihnen die Laufwerke mit einem anderen Buchstaben angesprochen werden, passen Sie die Bezeichnung bitte entsprechend an. Die einzelnen Laufwerke werden folgendermaßen bezeichnet:

**A: Diskettenlaufwerk**
**C: Festplatte**
**D: CD-ROM-Laufwerk**

## Installation

Legen Sie die CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk, und wechseln Sie durch die Eingabe des entsprechenden Laufwerksbuchstabens, gefolgt von einem Doppelpunkt (z.B. „D“, falls D Ihr CD-Rom-Laufwerk ist), auf die CD. Im Hauptverzeichnis geben Sie folgenden Befehl ein:

```
BGINSTAL
```

Wählen Sie mit Hilfe der Cursortasten das zu installierende Programm, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Anschließend werden Sie nach dem Buchstaben des Laufwerks gefragt, auf dem das Spiel installiert werden soll. Geben Sie hier nur den Buchstaben des Ziellaufwerks an, auf das Sie das Spiel installieren möchten. Folgen Sie nun den Anweisungen am Bildschirm. Falls Sie weitere, aktualisierte Informationen zu den einzelnen Spielen wünschen, wählen Sie den Eintrag „Wichtige Infos zu allen Spielen“ im Installationsprogramm.

## Programmstart „Kaiser Deluxe“ und „Der Planer“

Wechseln Sie in das Verzeichnis der Festplatte, in das Sie das Spiel installiert haben, und geben Sie folgende Zeile ein:

**für „Der Planer“: LOGISTIC.EXE**
**für „Kaiser Deluxe“: KAISER.EXE**

## Programmstart „Traders“

Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM, und geben Sie folgende Zeile ein:

```
TRADERS.BAT
```

## Konfiguration des PCs

Alle Spiele laufen mit Expansionsspeicher (EMS) und benötigen mindestens 580 KB freien Speicher. Um Ihre aktuelle Speicherkonfiguration abzufragen, gehen



Sie folgendermaßen vor: Geben Sie an der Eingabeaufforderung die nachstehende Zeile ein:

```
MEM
```

Hier bekommen Sie die aktuelle Speicherbelegung Ihres PCs dargestellt. In der Zeile „Maximale Größe für ausführbares Programm“ finden Sie die Größe des freien Arbeitsspeichers. Dieser Wert verrät Ihnen, ob Sie das Spiel starten können oder ob Sie Ihren Computer neu konfigurieren müssen.

## Konfigurationsdateien

Mit Hilfe der dargestellten Konfigurationsdateien können Sie Ihrem Computer ausreichend Speicher zur Verfügung stellen. Bitte beachten Sie, daß Veränderungen in diesen Dateien unter Umständen dazu führen können, daß Ihr Computer nicht mehr einwandfrei funktioniert. Sichern Sie deshalb Ihre AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS auf einer bootfähigen Diskette, bevor Sie diese verändern.



Zur Bearbeitung der Startdateien gehen Sie folgendermaßen vor:

Wechseln Sie durch die Eingabe von
C:
CD\
in das Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte.

Geben Sie nun

```
EDIT CONFIG.SYS
```

ein, und verändern Sie diese wie im untenstehenden Beispiel beschrieben. Beachten Sie bitte, daß die Pfadangaben in den Startdateien auf die Verzeichnisse zeigen müssen, in denen die Programme zu finden sind. Speichern Sie anschließend die Änderungen, und geben Sie

```
EDIT AUTOEXEC.BAT
```

ein. Verfahren Sie hier wie bei der `CONFIG.SYS`.

**CONFIG.SYS**

```
DEVICE=C:\...\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\...\EMM386.EXE RAM
DOS=HIGH,UMB
DEVICEHIGH=C:\...\MTMCDAI.SY
S /D:MTMIDE01 (durch eigenen
CD-ROM-Treiber ersetzen)
DEVICEHIGH=C:\...\MOUSE.SYS
(falls Ihr Maustreiber mit
.SYS endet)
COUNTRY=049,437,C:\...
\COUNTRY.SYS
FILES=60
BUFFERS=20
```

**AUTOEXEC.BAT**

```
ET BLASTER=A220 I5 D1 T4
(übernehmen Sie hier die Ein-
stellungen Ihrer Soundkarte)
SET SOUND=C:\SB
(Variable entsprechend Ihrer
Soundkarte)
LH C:\...\MSCDEX.EXE /D:MTMI-
DE01 /M:10 (MSCDEX-Werte
entsprechend Ihres CD-ROMs)
LH C:\...\MOUSE.COM
(falls Ihr Maustreiber mit
.COM endet)
LHC:\...\KEYB.COM
GR,,C:\...\KEYBOARD.SYS
PROMPT $P$G
PATH = C:\WINDOWS;C:\DOS
```

## Betrifft: Windows 95




Bei den Spielen dieser Compilation handelt es sich ausschließlich um MS-DOS-Programme, die unter Umständen unter Windows 95 zu Problemen führen können. Deshalb sollten Sie die Spiele nur im MS-DOS Modus starten.

Um den Computer im MS-DOS-Modus zu starten, wählen Sie unter Windows 95 das Icon „Start", anschließend „Beenden" und zum Schluß den Eintrag „Computer im MS-DOS-Modus starten". Alternativ bietet sich ein kompletter Neustart an. Wählen Sie hierzu den Menüpunkt „Windows neu starten" im Menü „Start". Nach der Bestätigung durch „OK" startet der Computer neu. Warten Sie, bis die Meldung „Windows 95 wird gestartet" auf dem Bildschirm erscheint. Drücken Sie jetzt die Taste „F8". Wählen Sie abschließend den Eintrag „Nur Eingabeaufforderung", und bestätigen Sie mit der Eingabetaste. Sollte Ihnen im MS-DOS-Modus zuwenig Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen, fertigen Sie bitte eine Startdiskette an.

## Zusatzinformationen

Im Programmstarter finden Sie bei der Installation einen Menüpunkt mit der Bezeichnung: „Wichtige Infos zu allen Spielen". Wählen Sie diesen Eintrag, um aktuelle und weitergehende Informationen zu den Spielen zu erhalten.

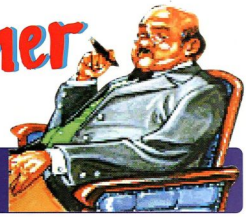
## Erläuterungen zu den Handbüchern zur BG Special 13 und zur Installation des Acrobat Readers

Im Verzeichnis \ANLEIT dieser CD-ROM finden Sie die Handbücher zu den Spielen dieser Compilation. Sie liegen im Adobe-Acrobat-Format vor. Falls Sie den Acrobat Reader bereits auf Ihrem System installiert haben, können Sie die Dateien direkt laden. Sollten Sie noch nicht über den Acrobat Reader verfügen, installieren Sie ihn von der vorliegenden CD-ROM. Sie finden ihn im Verzeichnis \ADOBE30\. Starten Sie zur Installation Windows, und rufen Sie die Datei „AR16D301.EXE" auf, falls Sie Windows 3.1x verwenden. Wenn Sie Windows 95 installiert haben, rufen Sie die Datei „AR32D301.EXE" im genannten Verzeichnis auf. Das Programm wird daraufhin auf Ihre Festplatte installiert und steht Ihnen künftig für alle Dokumentationen, die in diesem Format vorliegen, zur Verfügung. Die einzelnen Anleitungen liegen wie folgt vor:

**Handbuch zu „Der Planer" - PLANER.PDF**
**Handbuch zu „Kaiser" - KAISER.PDF**
**Handbuch zu „Traders" - TRADERS.PDF**



# Der Planer



## Thema: Logistik

Wenn Sie „Der Planer" spielen, befinden sich die Städte und die dazugehörigen Verkehrsverbindungen auf einer Landkarte. Jede Stadt verfügt über einen Autobahnanschluß und einen Hauptbahnhof. Flughäfen und Häfen sind hingegen nicht in jeder Stadt vorzufinden.
Da Sie Geschäftsführer eines Speditionsunternehmens sind, stehen Ihnen in erster Linie LKW zur Verfügung, um die eingehenden Transportaufträge auszuführen. Mit den LKW können Sie jede beliebige Stadt auf der Karte erreichen. Im Spiel gibt es drei Arten davon.

**Kleintransporter**
Mit ihm kann man kleinere Transportaufträge zügig ausführen. Bei Bedarf sollte auch mit einem Kleintransporteranhänger gefahren werden. Dann müssen Sie allerdings mit Einbußen bei der Geschwindigkeit rechnen.

**Gliederzug**
Dies ist die Sorte von LKW, die Sie wahrscheinlich am ehesten kennen, wenn auch nicht vom Begriff her. Ein Gliederzug ist ein LKW, der über eine bestimmte Ladefläche verfügt. Es gibt ihn in mehreren Ausführungen:

- Silo-Gliederzug, z.B. für Getreidetransporte,
- Tank-Gliederzug, z.B. für Benzintransporte,
- Kühl-Gliederzug, z.B. für tiefgefrorene Lebensmittel,
- Pritschen-Gliederzug, z.B. für Papier auf Paletten,
- Container-Gliederzug, z.B. für Computerspiele in Kartons

Natürlich gibt es für jeden Gliederzug auch einen entsprechenden Anhänger.

**Sattelzug**
Der Sattelzug besteht aus einer Sattelzugmaschine und einem Sattelauflieger. Die Sattelzugmaschine kann ohne Sattelauflieger keine Güter transportieren, da sie selber über keine Ladefläche verfügt. Der Vorteil des Sattelzugs besteht darin, daß er verschiedene Güter auf einmal transportieren kann, da sich die Maschine mit den Sattelauflieger beliebig kombinieren läßt. Sie gibt es in sechs verschiedenen Varianten:

- Silo-Sattelauflieger, z.B. für Getreidetransporte,
- Tank-Sattelauflieger, z.B. für Benzintransporte,
- Tief-Sattelauflieger, z.B. für Brückenpfeiler,
- Kühl-Sattelauflieger, z.B. für tiefgefrorene Lebensmittel,
- Pritschen-Sattelauflieger, z.B. für Papier auf Paletten,
- Container-Sattelauflieger, z.B. für Computerspiele in Kartons.

Der Einfachheit halber werden alle Güter in diesem Spiel in Frachteinheiten (FE) gewogen (nicht wie üblich in Tonnen), um einige Probleme beim Spielen zu beseitigen.

## Spielsteuerung

Die Steuerung erfolgt grundsätzlich per Maus. Die Betätigung der linken Maustaste löst Aktionen aus, durch Betätigung der rechten Maustaste oder durch die [ESC]-Taste verlassen Sie das aktuelle Menü oder den Raum. Menüpunkte werden durch einen Klick mit der linken Maustaste ausgewählt. Sofern keine Maus angeschlossen ist, wird der Mauszeiger mit Hilfe des Ziffernblocks verschoben. Die Taste [Enter] entspricht in diesem Fall der linken Maustaste. Folgende Sondertasten sind belegt:

Taste **P** – Pause

Taste **C** – Laptop-Computer benutzen

Taste **T** – Funktelefon benutzen

## Spielziel

Das Spielziel ist erreicht, sobald Sie in Luxusgütern schwimmen und Ihr privates Ansehen bei 100 Prozent liegt.

## Spielstart

Ihre Karriere beginnt an einem wunderschönen Morgen am Frühstückstisch. Ihre Frau erkundigt sich nach Ihren beruflichen Plänen, worauf ein Menü er-

Da jede Stadt über einen Hauptbahnhof verfügt, können die Güter auch mit der Eisenbahn verschickt werden. Die Züge halten sich allerdings an einem Fahrplan, so daß die Güter nicht zu einem beliebigen Zeitpunkt befördert werden können wie etwa mit den LKW. Flugzeug- oder Schifftransporte können nur ausgeführt werden, wenn die Städte den entsprechenden Anschluß vorzuweisen haben. Nachfolgend eine Aufstellung der verschiedenen Güter-Arten, die es in diesem Spiel zu transportieren gilt:

**Silo:**
Getreide, Mehl, Kraftfutter, Hafer
Transport mit:
Silo-Gliederzug, Silo-Sattelzug, Eisenbahn und Schiff

**Tankwagen:**
Benzin,Wein, Wasser
Transport mit:
Tank-Gliederzug, Tank-Sattelzug, Eisenbahn und Schiff

**Tieflader:**
Fertiggaragen, Autos
Transport mit:
Tieflader-Sattelzug, Eisenbahn und Schiff

**Kühlwagen:**
Fertiggerichte, Garnelen, Speiseeis
Transport mit:
Kühl-Gliederzug und Kühl-Sattelzug

**Pritschen:**
Gartenstühle, Hühner, Torf
Transport mit:
Pritschen-Gliederzug, Pritschen-Sattelzug, Kleintransporter, Eisenbahn, Flugzeug

**Container:**
Videorekorder, Computer
Transport mit:
Container-Gliederzug & -Sattelzug, teilweise auch Kleintransporter, Eisenbahn, Flugzeug, Schiff

Besonders interessant ist ein Anruf bei der Versicherungsgesellschaft, die sich unter „Sonstiges“ verbirgt. Hier können Sie eine Teilkasko- oder Vollkaskoversicherung für die LKW abschließen. Folgende Unterschiede bestehen:

**Unfall bei Haftpflichtversicherungen**

- Der Fahrer hat Schuld am Unfall (Selbstverschulden), und die Versicherung zahlt keinen Pfennig.
- Der Fahrer hat keine Schuld am Unfall, und die Versicherung zahlt nur den LKW-Schaden.

**Unfall bei Vollkaskoversicherungen mit Haftpflicht**

- Bei Selbstverschulden zahlt die Versicherung den doppelten LKW-Schaden (maximal doppelte vereinbarte Schadenshöhe) abzüglich der Selbstbeteiligung. Die doppelte Schadenshöhe enthält somit die Vermögensausfälle (z. B. Fahrerausfall, der LKW kann nicht eingesetzt werden, etc.).
- Bei Fremdverschulden zahlt die Versicherung den doppelten LKW-Schaden.

**Unfall bei Teilkaskoversicherungen mit Haftpflicht**

- Bei Selbstverschulden: Der LKW-Schaden wird bis zur vereinbarten Schadenshöhe abzüglich der Selbstbeteiligung bezahlt.
- Bei Fremdverschulden: Die Versicherung zahlt den vollen LKW-Schaden.



scheint. Hier stehen drei Schwierigkeitsgrade zur Verfügung. Haben Sie einen ausgewählt, durchforsten Sie die Zeitung und entdecken mehrere interessante Annoncen. Nach einem Klick auf eine Anzeige bewerben Sie sich für die ausgeschriebene Stelle. Nach einem kurzen Gespräch mit der Chefetage geht es an die Arbeit!

## Grundausstattung

Jeder erfolgreiche Spediteur benötigt natürlich technisches Equipment zwecks Kommunikation und Information. Folgende Gerätschaften stehen zur Verfügung:

### *Der Laptop*

Wichtige Informationen über Aufträge, Rechnungen, LKW- und Anhängerbestand, Fahrpläne von Schiffen, Flugzeugen und Eisenbahnen, Personalbestand und die Kontoauszüge der Firma sind im Laptop zu finden. Die Bedienung erfolgt wie bei einer spartanischen DOS-Oberfläche über die Tastatur.

Befinden Sie sich auf einem Gang in der Hauptstelle oder in einer Zweigstelle, können Sie in den Optionen das aktuelle Spiel speichern, einen alten Spielstand einladen oder das Spiel ganz verlassen. Die Spielstände 0 bis 2 können Sie nicht überschreiben, es handelt sich dabei um „Einsteiger-Spielstände“, die Anfängern die Sache erleichtern sollen.

### *Das Funktelefon*

Das Funktelefon schluckt zwar doppelt soviel Einheiten wie das Telefon im Büro, doch dafür ist es jederzeit griffbereit. Zum Auflegen genügt ein zweiter Klick auf das Telefon. Im Telefonverzeichnis sind alle wichtigen Nummern aufgeführt. Von hier aus genügt ein Mausklick, um den gewünschten Ansprechpartner anzurufen.

Auch der Verkauf von Transportaufträgen wird per Telefon erledigt. Wenn einmal ein Engpaß bei Transportmöglichkeiten besteht, können Sie Ihre Aufträge auch an andere Speditionen weiterverkaufen.

Reedereien und Fluggesellschaften können Sie anrufen, um Termine in Ihrem Konferenzraum zu vereinbaren. Denn nur mit Transportverträgen ist es möglich, auf deren Schiffe bzw. Flugzeuge zurückzugreifen. Ein einmal vereinbarter Termin läßt sich natürlich auch verschieben. Sie können maximal sieben Konferenztermine vereinbaren. Die LKW-Händler sind ebenfalls per Telefon erreichbar. Hier haben Sie die Möglichkeit, Ihre LKW nachträglich mit Fax oder Telefon ausrüsten zu lassen. Auch die Firmenhausbank können Sie per Telefon erreichen. Hierbei lassen sich etwa Informationen einholen, oder Sie lassen sich z. B. Ihren Firmenkreditrahmen erhöhen.

Im Telefonverzeichnis finden Sie unter „Sonstige“ auch die Sammelgutstelle. Hier lassen Sie Auftragsreste transportieren, also Aufträge, die schon zu mindestens 80 Prozent erfüllt sind.

## Menüs und Bildschirme

### *Die Firma*

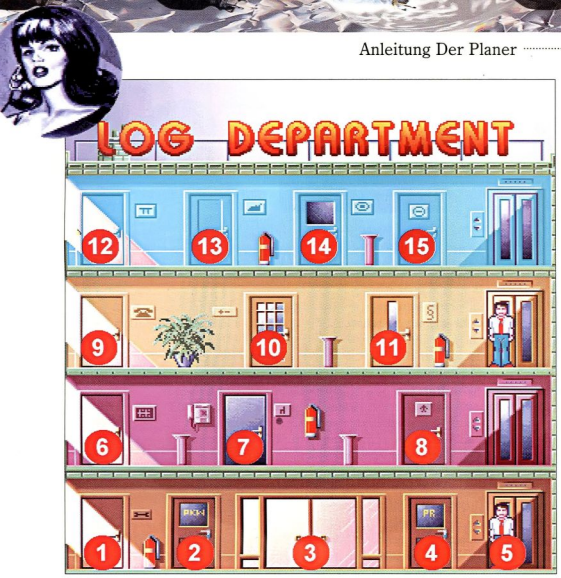
Die Firma beherbergt alle notwendigen Abteilungen, sauber nach Stockwerken sortiert.

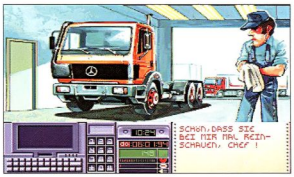
1. Werkstatt
2. Ausgang
3. Fuhrpark
4. Presse
5. Aufzug
6. Zweigstellen
7. Konferenzraum
8. Personalchef
9. Funkzentrale
10. Buchhaltung
11. Rechtsanwältin
12. Büro
13. Fax
14. Manager
15. Privat








## Die Werkstatt

Der KFZ-Mechaniker in der Werkstatt ist für die Wartung und Reparatur der Fahrzeuge zuständig. Sie nennen ihm die gewünschten Reparaturen und setzen ihm einen Termin, wann der LKW wieder fahrtüchtig zu sein hat.

## Der Ausgang

Durch den Ausgang verlassen Sie die Firma. Ist Ihr Auto vor Ort, fahren Sie mit diesem, ansonsten müssen Sie ein Taxi benutzen.

Durch Anklicken des Handschuhfachs wird der Stadtplan aufgeklappt. Hier können Sie einen Zielort wählen, die Fahrzeiten sind unterschiedlich lang.

- Das Haus (Fahrzeit: 35 Minuten)
  Vielleicht haben Sie für heute genug gearbeitet oder einen wichtigen Termin zu Hause.

- Hauptstelle/Zweigstelle (Fahrzeit: 15 Minuten)
  Sie begeben sich zur Haupt-/Zweigstelle.

- Bahnhof (Fahrzeit: 20 Minuten)
  Am Bahnhof gibt es zum Beispiel den Fahrkartenschalter. Sie können einen aktuellen Güterfahrplan dieses Bahnhofs erhalten.

Der Beamte verkauft auch Fahrkarten, damit Sie mit dem Zug in eine andere Stadt fahren können. Die Fahrkarte zahlen Sie von Ihrem Privatgeld, Sie dürfen die Reisekosten jedoch später an Ihrem Computer der Firma in Rechnung stellen. Sobald Sie die Fahrkarte erstanden haben, dürfen Sie in den Zug einsteigen. Allerdings immer nur in den, der als nächster abfährt. Möchten Sie auf einen anderen Zug warten, können Sie auf der Bahnhofsuhr die Zeit um jeweils 5 Minuten vorstellen. Die Abfahrtszeit der Personenzüge entnehmen Sie dem aushängenden Fahrplan.

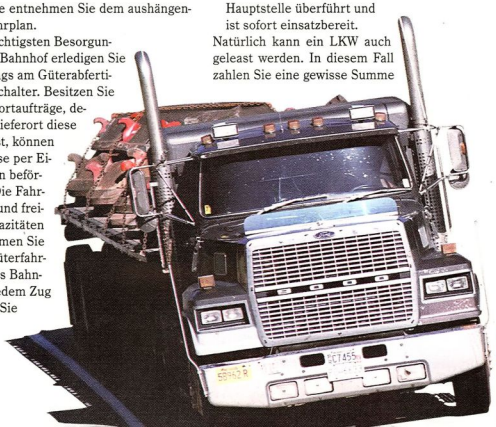
Ihre wichtigsten Besorgungen im Bahnhof erledigen Sie allerdings am Güterabfertigungsschalter. Besitzen Sie Transportaufträge, deren Anlieferort diese Stadt ist, können Sie diese per Eisenbahn befördern. Die Fahrzeiten und freien Kapazitäten entnehmen Sie dem Güterfahrplan des Bahnhofs. Jedem Zug dürfen Sie nur einen Auftrag oder einen Auftragsteil zuweisen. Die freie Zugkapazität müssen Sie immer ganz buchen, auch wenn die zu befördernde Menge kleiner ist. Der Tranportpreis richtet sich nicht nach der Menge, sondern nach der Entfernung zum Zielort.

- Flughafen (Fahrzeit: 20 Minuten)
  Der Flughafen ist dem Bahnhof sehr ähnlich. Zur Güterabfertigung benötigen Sie einen Transportvertrag mit einer Fluggesellschaft, die diesen Flughafen anfliegt.

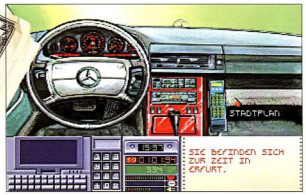
- Hafen (Fahrzeit: 20 Minuten)
  Im Hafen geht es ähnlich zu wie im Flughafen, allerdings können Sie mit dem Schiff nicht verreisen.

- Erster LKW-Händler (Fahrzeit: 10 Minuten)
  Hat der LKW-Händler geöffnet, können Sie sich in seinem Fuhrpark umschauen. Durch das Anklicken der LKW und Anhänger treffen Sie eine Auswahl. Klicken Sie den gewählten LKW bzw. Anhänger nochmals an, erhalten Sie Informationen über ihn. Haben Sie Ihre Wahl getroffen, können Sie das Teil kaufen. Die Rechnung folgt wie immer postwendend. Ihre neue Anschaffung wird dann zur Hauptstelle überführt und ist sofort einsatzbereit.

Natürlich kann ein LKW auch geleast werden. In diesem Fall zahlen Sie eine gewisse Summe











im voraus und danach nur noch für jeden gefahrenen Kilometer. Vielleicht wäre auch Werbung am LKW für Sie interessant. Diese wird nur an Gliederzügen und Kleintransportern angebracht. Sie haben die Wahl zwischen mehreren Werbepartnern.

- Zweiter LKW-Händler:
  (Fahrzeit: 10 Minuten)
  Dieser Händler unterscheidet sich vom ersten dadurch, daß anstelle der Anbringung von Reklame Ihre alten LKW angekauft werden. Anhänger können Sie nicht verkaufen.

- Autobahn:
  Über die Autobahn geht es in andere Städte. Da die Autofahrt immer sehr stressig ist, kostet jede einen Gesundheitspunkt!

## Der Fuhrpark

Hier können Sie LKW mit Aufträgen versenden, sie zu anderen Zweigstellen schicken, sich Informationen über LKW und Anhänger geben lassen, etc. All dies ist wochentags von 7 bis 22 Uhr möglich.

- LKW in die Werkstatt schicken:
  Klicken Sie einen LKW im Fuhrpark an, und wählen Sie „Zur Werkstatt". Es erscheinen die aktuellen LKW-Daten.

- LKW versenden mit Auftrag:
  Verfügen Sie über einen bestätigten Auftrag, können Sie ihn hier ausführen lassen. Wählen Sie „Versenden" und „Mit Auftrag". Suchen Sie sich einen Auftrag heraus, und wählen Sie „Auftrag annehmen".

Abschließend müssen Sie nur noch den passenden LKW nebst Anhänger heraussuchen. Achten Sie immer auf die Frachtanzeigemenge, deren optimaler Wert bei Null liegt. Ist er größer als Null, haben Sie noch Fracht übrig. Wird eine negative Frachtmenge angezeigt, so ist der LKW (und, falls vorhanden, der Anhänger) nicht ganz beladen.
Haben Sie Ihre Wahl getroffen, gelangen Sie durch „akzeptieren" ins nächste Menü. Hier stehen die LKW-Fahrer zur Auswahl. Hinter dem Fahrer wird dessen noch übrige Fahrzeit für den aktuellen Tag angezeigt. Durch „Abfahren" erhalten Sie eine weitere Zusammenstellung. Diesmal geht es hauptsächlich um Fahrzeit und Frachtversicherung. Dargestellt werden der späteste Liefertermin für die Fracht, die voraussichtliche Ankunft des LKW, seine Fahrzeit sowie der voraussichtliche Zeitpunkt seiner Rückkehr. Diese wird nur angegeben, wenn Sie am Zielort keine Zweigstelle unterhalten. Besitzen Sie eine, wird der LKW am dort abgestellt. Sind Sie mit allen Einstellungen zufrieden, wählen Sie „LKW versenden", und der Laster fährt ab. Jede Versendung kostet Sie zehn Minuten, dafür bleibt aber während der Zusammenstellung die Zeit stehen.

- LKW versenden ohne Auftrag:
  Ähnlich wie beim LKW-Versand mit Auftrag wählen Sie einen beliebigen Wagen und eventuell einen Anhänger, dann einen Fahrer. Als Zielort legt der Computer die nächste Zweigstelle fest. Dies können Sie jedoch ändern.

- LKW-Information:
  Klicken Sie „LKW" im Fuhrpark an, und wählen Sie das Menü „Information". Es erscheinen die aktuellen LKW-Daten.

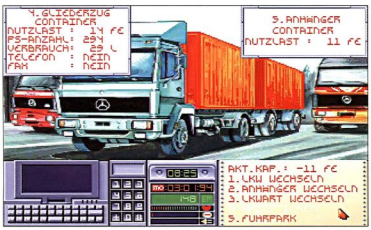
- Anhänger-Information:
  Klicken Sie einen Anhänger im Fuhrpark an, um die Anhänger-Daten abzurufen.

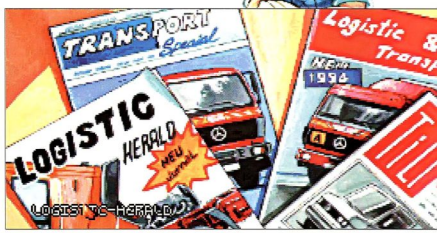
- Statistik:
  Ein Gesamtüberblick über alle LKW/Anhänger wird ausgegeben.

- Standortwechsel:
  Wenn Sie über eine oder mehrere Zweigstellen verfügen, können Sie zu den jeweiligen Standorten wechseln, um von deren Fuhrpark aus die dort stehenden LKW zu versenden und zu verwalten.

## Die Presse

In diesem Raum findet Ihre Öffentlichkeitsarbeit statt. Hierunter sind vor allem Pressekonferenzen zu verstehen, etwa anläßlich

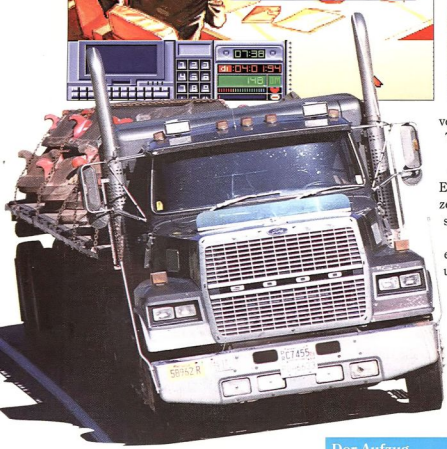










der Eröffnung einer neuen Zweigstelle. Sobald die Reporter anwesend sind – die übrigens nie länger als 30 Minuten auf Sie warten –, begeben Sie sich ans Pult und beantworten ihre Fragen. Dazu müssen Sie jedoch immer wissen, was vorher passiert ist. Denn nur die Wahrheit erhöht Ihren Firmenbekanntheitsgrad. Hauptsächlich dient die Presseabteilung aber dazu, Werbeannoncen aufzugeben und die aktuelle Presse zu lesen. Sie finden vier Zeitungen vor: drei Fachzeitschriften und die Tageszeitung.

Hier können Sie inserieren, nach Fracht- und Transportart unterteilt. Unter den Frachtarten sind Silotransporte etc. zu verstehen, unter den Transportarten entweder die Normal- oder Expreßfracht. Es kann nur eine Anzeige je Frachtart erscheinen. Die Samstagsausgabe hat eine höhere Auflage und ist somit werbeeffektiver als die Mittwochszeitung. Der „Logistic-Herald" hat die höchste und „Transport Special" die niedrigste Auflage von den dreien.

## Der Aufzug

Der Aufzug bringt Sie in die verschiedenen Stockwerke Ihrer Firma. Sobald Sie den Mauszeiger auf einen der Knöpfe bewegen, erscheint eine Abteilung. Nach einem Klick setzt sich der Fahrstuhl in Bewegung, und Sie marschieren schnurstracks in den entsprechenden Unternehmensbereich.

## Die Zweigstellen

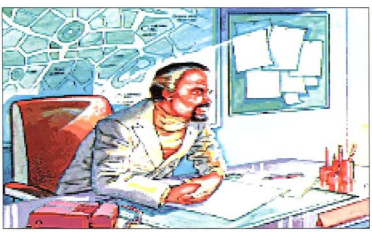
Wenn Sie LKW zu anderen Orten senden, so warten sie dort nicht, sondern kehren zu ihrem Ausgangspunkt zurück. Falls Sie jedoch in einem solchen Ort eine Zweigstelle besitzen, so stellt der Fahrer den Wagen dort ab und wartet auf neue Anweisungen. Die LKW können also wesentlich effektiver fahren, da sie keine Leertouren in Kauf nehmen müssen.

## Der Konferenzraum

Hier werden Transportverträge mit Reedereien und Fluggesellschaften ausgehandelt. Nach einem telefonisch vereinbarten Termin treffen Sie sich hier mit den potentiellen Kunden. Verhandelt wird immer über einen Transportvertrag. Natürlich betreut eine Reederei/Fluggesellschaft immer nur gewisse Routen, so daß nur einige Städte regelmäßig angefahren/angeflogen werden. Im Vertrag wird immer von einer Mindesttransportsumme gesprochen, die jeden Monat fällig ist.

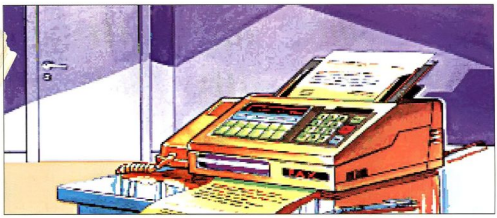
Sie müssen jeden Transport per Schiff/Flugzeug erst einmal bezahlen, und am Ende jedes Monats wird nun ermittelt, wieviel Sie für Transporte ausgegeben haben. Haben Sie weniger Geld für Transportaufträge per Schiff/Flugzeug bezahlt als per Vertrag geregelt, müssen Sie die Differenz bis zur zur monatlichen Mindesttransportgebühr zuschießen. Haben Sie mehr ausgegeben, zahlen Sie nichts. Leider sind diese Verträge immer auf eine gewisse Zeitspanne, z. B. ein Jahr, begrenzt.











## Der Personalchef

Der Personalchef verwaltet das Personal. Jedem Angestellten kann eine bestimmte Arbeitszeit zugewiesen werden. So arbeitet der KFZ-Mechaniker in der Werkstatt z. B. von 7 bis 16 Uhr und die Telefonistin in der Funkzentrale von 9 bis 18 Uhr. Wenn Sie Personal entlassen möchten, so gilt grundsätzlich eine Kündigungsfrist von 14 Kalendertagen. Selbstverständlich können Sie auch vom Personalchef weiteres Personal einstellen lassen.

- LKW-Fahrer:
  Sie können sie mit und ohne ADR-Schein einstellen.
  Der ADR-Schein ermächtigt den Fahrer, auch Gefahrengut zu transportieren. Gefahrengut ohne ADR-Schein zu fahren, ist zwar strafbar, aber dennoch möglich.
- Putzfrau:
  Sie sorgt für Sauberkeit in Ihrer Haupt- und Zweigstelle. Achten Sie auf Sauberkeit, damit das Firmenimage nicht sinkt.
- Telefonistin:
  Die Telefonistin sitzt in der Funkzentrale der Haupt- und Zweigstelle.
- Buchhalterin: Sie stellt die aktuellen Bilanzwerte sowie die Gewinn und Verlustrechnungen zusammen.
- KFZ-Mechaniker:
  Er ist für die Reparatur und Wartung der LKW zuständig.
- Manager:
  In Ihrer Haupt- und Zweigstelle nimmt er Ihnen sehr viel Arbeit ab. Er hat allerdings auch seinen Preis.
- Rechtsanwältin:
  Sie können sie nur für die Hauptstelle engagieren. Sie hilft Ihnen hauptsächlich bei Vertragsabschlüssen.
- Personalchef:
  Er ist unkündbar und nur einmal vorhanden.

Über die Personalakte können Sie sich einen LKW-Fahrer aussuchen und ihn bis 12 Uhr zu einem ADR-Schein-Lehrgang anmelden. Im Laufe des Nachmittags erhalten Sie dann Nachricht, ob er bestanden hat oder nicht. Falls ja, läßt er sich bei Gefahrengut-transporten einsetzen.

## Die Funkzentrale

Durch die Funkanlage sind Sie jederzeit in der Lage, Ihre LKW anzufunken und mit den Fahrern zu sprechen. Grundvoraussetzung ist, daß der jeweilige LKW über ein Funktelefon verfügt. Dies wird für Sie von großem Nutzen sein, da Sie den Fahrern schnell Anweisungen geben und diese Ihnen sagen können, ob sie pünktlich am Bestimmungsort eintreffen werden. Selbstverständlich können Sie auch einen Faxauftrag bei Ihrem Fahrer stornieren lassen. Die Funkzentrale übermittelt Ihnen weiterhin alle wichtigen Termine oder Besuche, die ins Haus stehen.

## Die Buchhaltung

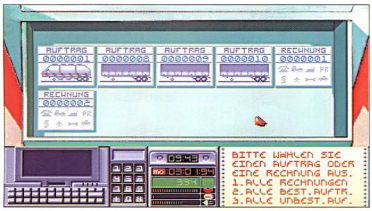
Die Buchhaltung sortiert offene Rechnungen, bearbeitet Bankauszüge, verbucht Aufträge und läßt Ihnen jeden Tag die Bilanzwerte zukommen. Weiterhin wird die Gewinn- und Verlustrechnungrechnung ausgearbeitet.














## Die Rechtsanwältin

Eine Rechtsanwältin benötigen Sie hauptsächlich für Verträge. Sie bezahlt auf Wunsch offene Rechnungen ab einem gewissen Kontostand, registriert Rechnungen von Frachtversicherungen in Ihrem Büro und bezahlt sie ebenfalls. In der Hauptsache sorgt die Anwältin jedoch dafür, daß die Fluggesellschaften und Reedereien in den Transportverträgen Sie nicht übers Ohr hauen. Deswegen sollten Sie jeden Vertrag nicht nur selber gründlich lesen, sondern ihn auch durch die Anwältin überprüfen lassen.

## Das Büro

Das Büro ist Ihre „Kommandozentrale" und bietet folgende Einrichtungsgegenstände und Funktionen:

### Landkarte

Hier können Sie nachsehen, welche Orte sich wo befinden, Entfernungen abfragen und die Fahrzeiten per LKW, Eisenbahn, etc. feststellen.



### Stadtinfo:

Nähere Informationen über eine ausgewählte Stadt

### Entfernungen:

Aktuelle Entfernungen und Fahrzeiten der einzelnen möglichen Transportmittel zwischen verschiedenen Städten

### Zurück:

Landkarte verlassen

### Ablage

In der Ablage befinden sich Rechnungen und Aufträge. Dort können Sie diese registrieren, um sie später weiterzuverarbeiten, oder direkt vernichten. Wollen Sie eine Rechnung oder einen Auftrag einsehen, klicken Sie das entsprechende Icon an. Alle bestätigten und registrierten Aufträge müssen erfüllt werden, sonst droht eine Konventionalstrafe! Leider kostet die Registrierung der Aufträge und Rechnungen wertvolle Zeit, die ja bekanntlich Geld ist (Rechnungen 2 Minuten, Aufträge 3 Minuten).

### Wanduhr

Die Uhrzeit läßt sich beliebig vorstellen, wobei die Arbeitszeit zwischen 6.00 und 22.00 liegt.

### Drucker

Wichtige Informationen können Sie ausdrucken. Stellen Sie hierzu Ihren Drucker vorher auf online.

### Computer

Der große PC verfügt im Gegensatz zum Laptop über eine Windows-ähnliche Oberfläche. Während der Arbeit am PC bleibt die Zeit stehen. Jedes Icon stellt ein gewisses Informations-Menü dar, das Sie anwählen können.

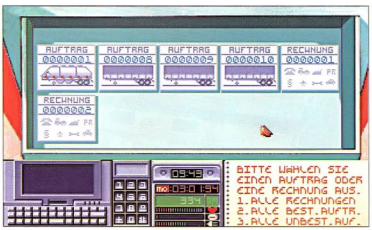
### Setup

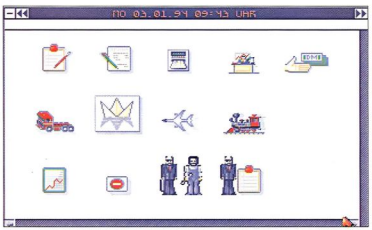
Ermöglicht das Speichern und Laden von aktuellen Menüwerten.

### Auftrags-Menü

Dieses Menü zeigt alle Aufträge.

- unerledigte Aufträge:
  Alle bestätigten und registrierten Aufträge, die noch nicht erfüllt sind, werden angezeigt. Die angezeigte Frachtmenge bezieht sich auf die Menge, die noch transportiert werden muß. Ist schon ein LKW mit einer Teilfracht unterwegs, so wird dies in der detaillierten Auftragskalkulation angezeigt. Beträgt die gezeigte Frachtmenge also null, so ist die gesamte Fracht schon unterwegs.
- unbestätigte Aufträge:
  Es werden alle registrierten Aufträge aufgeführt, die noch per Fax bestätigt werden müssen. Halten Sieden Bestätigungstermin nicht ein, verfällt der Auftrag automatisch.
- erledigte Aufträge:
  Anzeige aller erledigten Aufträge. Auch verkaufte Aufträge gelten als erledigt.





- verkaufte Aufträge:
  Alle Aufträge, die an andere Spediteure verkauft wurden.

- versäumte Aufträge:
  Wenn ein Auftragsabliefertermin nicht eingehalten wurde, so ist der Auftrag versäumt. Eine zumeist hohe Konventionalstrafe wird fällig.

- alle Aufträge:
  Der gesamte Auftragsbestand wird angezeigt.

### Rechnungs-Menü

Es werden alle Rechnungen aufgelistet, die registriert wurden, egal, ob sie schon bezahlt sind oder nicht.

- Speditionsrechnungen:
  Alle Rechnungen, die Sie durch Auftragsverkäufe erhalten haben, werden angezeigt.

- Frachtversicherungsrechnungen:
  Haben Sie eine Fracht versichert, erhalten Sie eine Rechnung. Diese sollte möglichst schnell bezahlt werden, damit die Versicherung im Schadensfall auch haftet.

- Sonstige Rechnungen:
  Rechnungen zu KFZ-Steuer, Werbeanzeigen etc. werden aufgeführt.

- Alle Rechnungen:
  Der Gesamtbestand an Rechnungen wird aufgeführt.

- Unbezahlte Rechnungen:
  Hier können Sie wählen, ob nur alle unbezahlten Rechnungen einer Selektionsart angezeigt werden sollen oder nicht. Dies gilt auch für die Option „bezahlte Rechnungen".

- Gesamte Rechnungen:
  Egal, ob bezahlt oder unbezahlt, es werden alle Rechnungen der aktuellen Selektionsart aufgelistet.

### Bankkonto-Menü

Sie können sich einen Überblick über Ihre Bankbewegungen verschaffen. Durch das Auswahlmenü im Rahmen läßt sich auch ein früherer Monat wählen. Zu beachten ist, daß gewisse Abbuchungen ohne vorherige Rechnungstellung erfolgen. Dies wären:
Kontoführungsgebühren, Gehälter der Angestellten und die Grundkosten Ihrer Hauptstelle bzw. Ihrer Zweigstellen. Diese Abbuchungen erfolgen jeweils zum Monatsersten.

### Geschäftsführer-Menü

Ihre persönlichen Daten als Geschäftsführer werden hier angezeigt. Reisekosten entstehen, wenn Sie mit dem Taxi, der Bahn oder dem Flugzeug unterwegs sind. Über das Auswahlmenü im Rahmen können Sie diese dann der Firma in Rechnung stellen, da Sie die Kosten zuerst einmal privat vorgestreckt haben.

### Finanzen-Menü

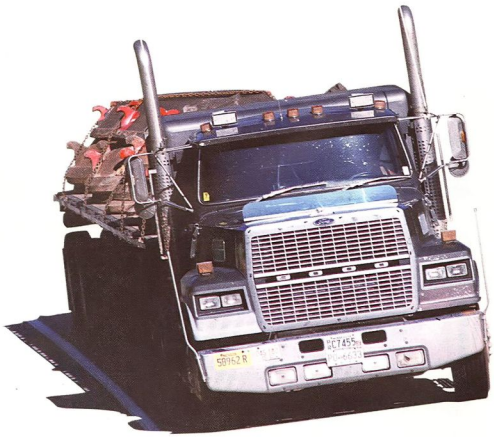
Die aktuelle Gewinn- und Verlustrechnung (GuV) der gesamten Firma, die individuelle Firmen GuV (nach Haupt- und Zweigstellen aufgeteilt) und Ihre aktuellen Firmenbilanzwerte können Sie sich hier anzeigen lassen. Allerdings stimmen die Ergebnisse nur, wenn Sie auch über Buchhalterinnen verfügen!

### LKW-Menü

Über das Auswahlmenü lassen sich allerhand Optionen ändern. So können Sie z.B. von den LKW zu den Anhängern umschalten, die LKW-/Anhängerart ändern sowie deren Frachtart. Über die Option „Neuer Ort" wählen Sie auf der dann erscheinenden Landkarte einen Ort, wo sich eine Zweigstelle der Firma befindet. Es werden jetzt nur die LKW/Anhänger angezeigt, die sich am gewählten Ort befinden. Möchten Sie wieder alle LKW/Anhänger des Fuhrparks angezeigt bekommen, wählen Sie den letzten Menüpunkt im Menü. Es wird dann auf „Alle Orte" umgeschaltet. Wählen Sie diesen Menüpunkt erneut, so erscheinen alle LKW/ Anhänger, die unterwegs sind. Durch einen Klick in die LKW-/Anhänger-Grafik erhalten Sie eine Gesamtliste der LKW/ Anhänger. Klicken Sie einen davon direkt an, wird dieser sofort eingeblendet. Haben Sie einen LKW/Anhänger angeklickt, der unterwegs ist, werden anschließend nur diejenigen angezeigt, die unterwegs sind. Haben Sie allerdings einen LKW/ Anhänger gewählt, der in einem Fuhrpark steht, werden Ihnen nur die angezeigt, die in diesem Fuhrpark stehen.
Mit Hilfe des Seitenumblätter-Icons im oberen Rahmen läßt sich die zweite Seite der LKW-Information aufrufen. Hier erfahren Sie Näheres über die LKW-Versicherungsart, die fälligen Steuern, etc.

### Schiff-Menü

Benutzen Sie diesen Menüpunkt, um sich die Frachttransport-Fhrpläne der Schiffe








anzuschauen. Voraussetzung hierfür ist, daß Sie sich im jeweiligen Hafen einen Fahrplan am Schalter besorgt haben. Um eine Ware per Schiff zu transportieren, müssen Sie mit der Reederei einen Transportvertrag abschließen.

### Flugzeug-Menü

Die Funktionen entsprechen denen vom „Schiff-Menü", bezogen auf Flugzeuge/ Fluggesellschaften.

### Eisenbahnmenü

Sofern Sie sich beim Fahrkartenschalter im örtlichen Bahnhof bereits einen Fahrplan besorgt haben, können Sie die Frachttransportfahrpläne der Züge begutachten.

### Firmenstand-Menü

Der aktuelle Gewinn oder Verlust ist nur gültig, wenn Sie eine Buchhalterin in Ihrer Hauptstelle angestellt haben. Ansonsten steht hier eine beliebige Zahl, da der aktuelle gesamte Firmengewinn/-Verlust von niemandem errechnet werden kann. Ob Ihre Firma bekannt ist oder nicht, erfahren Sie ebenfalls hier, überdies die Werbegrade der einzelnen Frachtarten. Je besser Ihre Firma bekannt ist und je höher der Werbegrad, desto mehr Aufträge kommen pro Tag (je Frachtart) ins Haus.
Über das Auswahlmenü können Sie sich den Firmenstatus anzeigen lassen. Hier erfahren Sie sehr wichtige Dinge, die Ihren Vertrag betreffen. Es wird nämlich aufgeführt, was die Gesellschafter von Ihnen verlangen. Dies bezieht sich auf die erwünschte Anzahl bestimmter LKW, die Mindestfrachtkapazitäten der einzelnen Frachtarten und die Anzahl der Verträge mit Reedereien und Fluggesellschaften. Der aktuelle Status (erfüllt oder fehlt) wird ganz rechts angegeben.

### Privat-Menü

Hier werden Ihre persönlichen Daten ausgewertet. Kennt Sie Ihr Nachbar schon? Sind Sie noch gesund genug, um neun Stunden am Tag zu arbeiten? Besitzen Sie schon Luxusgüter, und haben Sie bereits einen hohen Lebensstandard? Überziehen Sie schon wieder Ihr Privatkonto, um die unendlichen finanziellen Bedürfnisse Ihrer Familie zu befriedigen? Seit wann sind Sie im Büro? Sie wollen doch sicherlich nicht länger als zehn Stunden arbeiten! All diese wichtigen Dinge werden hier angezeigt.

### Personal-Menü

Eine aktuelle Kostenstatistik des Personals wird angezeigt. Auch die Anzahl der jeweils beschäftigten LKW-Fahrer, Buchhalterinnen, etc. wird Ihnen mitgeteilt. Müssen Sie eventuell Personal entlassen, da es zu teuer ist? So können Sie dies beim Personalchef veranlassen.

### Das Telefon

Ihr Telefon im Büro schluckt natürlich wesentlich weniger Einheiten als Ihr Funktelefon. Also können Sie von Ihrem Büro aus billiger und genauso effektiv kommunizieren.

### Das Fax

Mit Hilfes des Faxgeräts können Sie Aufträge bestätigen, die Sie der Ablage entnommen haben, damit der Auftraggeber auch sicher ist, daß Sie den Auftrag annehmen. Weiterhin lassen sich neue Aufträge an LKW durchfaxen, die das passende Fahrtziel haben.

### Der Manager

Einen Manager benötigen Sie, wenn das Unternehmen eine gewisse Größe erreicht hat. Die LKW werden auf Wunsch pünktlich zur Inspektion in die Werkstatt geschickt, Güter registrierter Aufträge per Eisenbahn verschickt, Transportaufträge an LKW gefaxt und die Gebäudehygiene verwaltet.

### Privat

Hier leuchten nun wirklich die Dollarzeichen in Ihren Augen. Vom Pelzmantel über den Goldbarren bis hin zum eigenen Fußballclub können Sie sich alles kaufen – sofern Sie über das nötige Kleingeld verfügen! Nur dadurch kann sich Ihr Ansehen in der Nachbarschaft kräftig erhöhen. Sobald Sie ein sehr hohes Ansehen genießen, können Sie sich in den Ruhestand begeben.

## Zu Hause

Zeitweise sollten Sie mittags nach Hause fahren, z. B. wenn Ihre Frau mit Ihnen zum Essen gehen möchte. Dies kündigt sie bereits beim Frühstück an. Haben Sie einen Termin, oder sind Sie zu früh da, können Sie über die Uhr im Hausflur die Zeit einstellen. Ist der Termin fällig, erscheint Ihre Gattin, und es kann losgehen. Findet der Termin tagsüber statt, befinden Sie sich nach Beendigung des Termins wieder im Hausflur, ansonsten ist der Tag zu Ende.

Kommen Sie zu spät, ist eine Schelte wahrscheinlich, und Ihre Laune sinkt in den Keller. Kommen Sie abends nach Hause, können Sie ab 16 Uhr bis spätestens 22 Uhr noch ins Wohnzimmer gehen.

Dies ist wichtig, damit Sie sich noch mit der Familie beschäftigen können. Vielleicht hat der eine oder andere noch einen Wunsch, der Sie etwas kostet. Auf jeden Fall hebt dies die Stimmung. Kommen Sie sehr spät von der Arbeit, können Sie sich direkt ins Schlafzimmer begeben. Dies ist Ihrer Frau und Ihrem Sohn gar nicht recht, da sie dann keine Gelegenheit mehr haben, Ihnen Geld aus der Tasche zu ziehen.

Am Wochenende erhalten Sie nach dem Aufstehen beim Frühstück eine Liste mit Möglichkeiten für Unternehmungen. Sie können aber auch zur Arbeit fahren, wenn es dort etwas Dringendes zu erledigen gibt. Normalerweise gehört das Wochenende aber der Familie. Eine schlechte Stimmung zu Hause schlägt Ihnen auf die Gesundheit. Auch zu lange Arbeitszeiten sollten Sie vermeiden. Vernachlässigen Sie auf Dauer Ihre Gesundheit, kann dies durchaus einen Schwächeanfall nach sich ziehen.

# Kaiser



## Spielsteuerung

**„Kaiser" kann mit einem Joystick oder der Maus gesteuert werden. Eingaben erfolgen beim Joystick durch die Feuertaste, bei der Maus hingegen durch einen Klick mit der linken Maustaste.**

### Einstellen von Zahlenwerten

Etwas Gewöhnung erfordert die Einstellung von Zahlenwerten, zum Beispiel beim Kauf neuer Güter.

Nach einem Klick auf die Zahlenwerte können die Größenordnungen verändert werden. Sobald Sie den Joystick/die Maus nach links oder rechts bewegen, verändert sich die Position des darunter liegenden Pfeils. Um den Zahlenwert an der vom Pfeil markierten Position zu verändern, brauchen Sie nur den Joystick/die Maus nach oben oder unten zu bewegen. Betätigen Sie anschließend den Feuerknopf oder die linke Maustaste, um die Eingabe zu bestätigen.

## Spielziel

Das Ziel des Spiels ist es, „Kaiser" des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation zu werden. Um es zu erreichen, müssen Sie sich in erster Linie gegenüber Ihren Mitspielern als bester Regent behaupten. Zusätzlich sind aber noch einige Bedingungen zu erfüllen. Sie benötigen mindestens ein Vermögen von 100.000 Talern, 15 Häuser und 8 Mühlen. Ferner müssen Sie Ihren Palast und Ihre Kathedrale gebaut haben. Der Palast ist übrigens auch schon für Ihre Beförderung zum König notwendig.

Haben Sie all dies erreicht, kommt irgendwann der große Augenblick der Krönung. Sie dürfen sich nun „Kaiser des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation" nennen.

## Einstellungen zum Spiel

Hier werden die wichtigsten Einstellungen vorgenommen.

### Joystick

Hier legen Sie fest, ob Sie „Kaiser" mit dem Joystick steuern möchten oder nicht.

### Neutralstatus

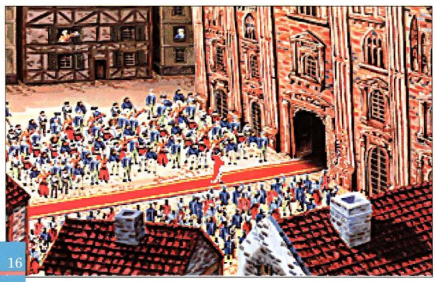
„Absolut" bedeutet, daß ein Land, das sich im Krieg neutral verhält, in keiner Art und Weise angegriffen werden kann. Bei „Real" hingegen sind Überraschungsangriffe durchaus möglich.

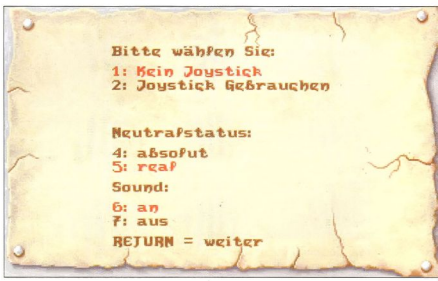
### Sound

Schaltet die Soundeffekte an bzw. aus.

## Namenseingabe und Auswahl eines Landes

Auf dem Bildschirm erscheint eine Landkarte. Hier können Sie die Namen der Mitspieler eingeben und ein Land Ihrer Wahl aussuchen. Nach der Eingabe des Namens werden Sie nach Ihrem Geschlecht gefragt. Klicken Sie hierzu auf die jeweilige Box in der unteren rechten Ecke des Bildes. Die nächste Frage betrifft das Land, über das Sie herrschen möchten. Insgesamt stehen acht Länder zur Auswahl, so daß bis zu acht Mitspieler teilnehmen können. Jedes Land wird durch ein Wappen gekennzeichnet, das jenes während des Spielverlaufes bei den verschiedensten





Gelegenheiten repräsentiert. Um ein Land auszuwählen, klicken Sie auf das entsprechende Wappen. Sobald ein Land vergeben wurde, erscheint vor dem Wappen als Kennzeichnung eine Burg.

Wollen Sie die gerade vorgenommenen Angaben rückgängig machen, klicken Sie den Eintrag „Zurück“ an. Sind alle Eingaben getätigt, klicken Sie „Weiter“ an. Nun kann der nächste Mitspieler seinen Namen eingeben. Haben sich alle eingetragen bzw. ihr Land ausgewählt, drücken Sie zum Fortfahren die [Enter]-Taste.



## Einstellung der Spielzeit: pro Runde/insgesamt

Bevor es in den Kampf um die Kaiserkrone geht, müssen Sie noch ein letztes Menü bewältigen.

**Spielzeit pro Spieler & Runde**
Hier geben Sie an, wieviel Zeit ein Spieler maximal hat, um seine Züge zu tätigen. Am Ende eines jeden Zugs überprüft der Computer diese Zeit. Sollte sie überschritten worden sein, kann das Auswirkungen auf die maximale Lebenserwartung des jeweiligen Spielers haben. Hierbei spielt das Ausmaß der Zeitüberschreitung eine Rolle. Eine geringfügige Spanne von beispielsweise 20 Sekunden bedeutet in den meisten Fällen kein früheres Ende.

**Spielbeginn**
Sie bestimmen, in welchem Jahr Sie das Spiel beginnen möchten. Wählen Sie das Jahr 1700, fangen Sie als Herr beziehungsweise Frau an, und durchlaufen Sie die Geschichte von Anfang an. Wählen Sie dagegen 1725, beginnen alle Mitspieler mit einem höheren Titel und einem Startkapital von 250.000 Talern.

**Lebensstatus**
Bei „Real“ bestimmt der Computer eine nicht für den Spieler einsehbare Lebenserwartung, die sich durch Nahrungsmangel oder Revolution verkürzt. Wählen Sie statt dessen „Endlos“, wird die Lebenserwartung nicht berücksichtigt.

### *Laden eines gespeicherten Spiels bei Programmstart*

Auf der Landkarte zur Eingabe der Spielernamen befindet sich auch noch eine Option zum Laden eines gespeicherten Spiels. Sie wählen eines aus, indem Sie den Zeiger auf dem gewünschten Namen positionieren. Bei richtiger Plazierung wird der Name in roter Schrift dargestellt. Drücken Sie dann die linke Maustaste oder den Feuerknopf des Joysticks. Der Name wird jetzt in die Eingabezeile am unteren Rand der Tafel übernommen. Um den Ladevorgang zu starten, klicken Sie auf den Eintrag „Weiter“, oder drücken Sie die [Enter]-Taste.

## Das Spiel

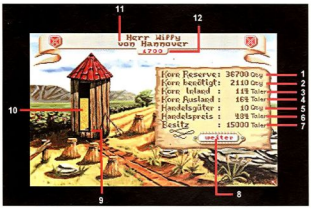
### *An- und Verkauf von Korn oder Handelsgütern*

Nach dem Spielstart erscheint ein Kornfeld mit einem Kornspeicher. Die Füllhöhe des Speichers richtet sich nach dem Ertrag Ihrer Felder. Hier sehen Sie, wie es um den Kornbestand im Reich bestellt ist, und können bei Bedarf einzelne Güter hinzukaufen.

*1 Korn Reserve*
Gesamter Bestand an Korn

*2 Korn benötigt*
Benötigte Kornmenge zur Aufrechterhaltung des Hofstaates, einschließlich Ihrer eigenen Gesundheit

*3 Korn Inland*
Aktueller Kornpreis im Inland




*4 Korn Ausland*
Aktueller Kornpreis im Ausland

*5 Handelsgüter*
Besitz an Handelsgütern

*6 Handelspreis*
Aktueller Preis von Handelsgütern

*7 Vermögen*
Ihr derzeitiges Vermögen

*8 Weiter*
Beendet alle Eingaben und schließt das Fenster

*9 Marke*
Diese Marke repräsentiert den Kornanteil, den Sie für Ihren Hofstaat benötigen. Ist die Marke schwarz, sind ausreichende Mengen Korn vorhanden. Bei einer roten Marke fehlt Korn.

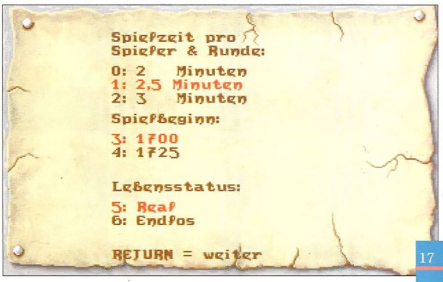
*10 Kornreserve*
Anzeige für den gesamten Kornbestand

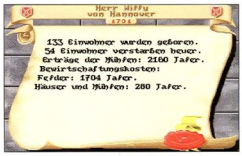
*11 Spielerstatus*
Titel und Name des Spielers

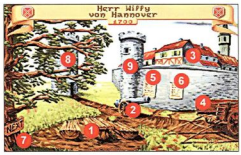
*12 Datum*
Derzeitiges Jahr

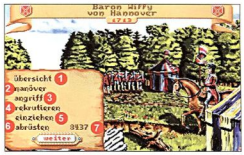
Nach einem Klick auf den entsprechenden Rohstoff erscheint ein Menü, in dem Waren verkauft oder erworben werden






können. Die Einstellung der Mengenangaben erfolgt wie im Abschnitt „Spielsteuerung" beschrieben.

### *Die Jahresübersicht*

In der Jahresübersicht erscheinen alle wichtigen Informationen, etwa die Geburts- und Sterberate sowie die Erträge und Bewirtschaftungskosten. Die Übersicht verlassen Sie durch Drücken der linken Maustaste bzw. des Feuerknopfs an Ihrem Joystick.

### *Vor dem Stadttor*

Auf diesem Bild stehen Ihnen verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, so können Sie z. B. Häuser, Felder, Kornmühlen und dergleichen kaufen. Ebenso können Sie Ihr Militär aktivieren oder Handel mit Ihren Mitspielern betreiben. Es stehen Ihnen insgesamt vier Übersichtsfunktionen zur Verfügung. Außerdem läßt sich hier ein Spiel speichern, ein zuvor gespeichertes Spiel laden oder eine Pause einlegen.

**1 Allgemeine Optionen**
**2 Verwalten des Militärs** (erst nach Beförderung)
**3 Einkauf von Feldern etc.**
**4 Handel mit Mitspielern**
**5 Finanzielle Auswertung**
**6 Spielstand**
**7 Spielzug beenden**
**8 Landesübersicht**
**9 Grenzübersicht**



#### Allgemeine Optionen

Hier können Sie eine kleine Pause einlegen, das Spiel beenden oder einen Spielstand sichern bzw. laden.

### *Verwalten des Militärs*

Sobald man Ihnen einen Adelstitel verleiht, sind Sie berechtigt, eine Armee zu unterhalten.

#### 1 Übersicht

Dieser Menüpunkt gliedert sich in zwei Teile: die „Militärübersicht" und die „Flurbereinigung". In der Militärübersicht sehen Sie, wieviel Militär Ihre Mitspieler zur Verfügung haben, sowie die Stärke Ihrer eigenen Armee. Auf der Tafel „Flurbereinigung" wird angezeigt, wie viele Ihrer Felder im Verlauf eines Kriegs verwüstet worden sind und was die Restauration kostet. Klicken Sie auf diese Tafel, um die Felder zu restaurieren.

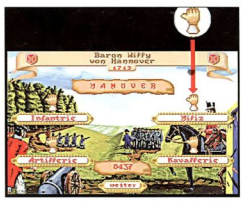
#### 2 Manöver

Hier lassen sich für die einzelnen Waffengattungen Manöver durchführen. Dies ist in zweierlei Hinsicht von Zeit zu Zeit notwendig: Zum einen könnte das Militär bei fehlender Betätigung demoralisiert sein und den Palast, also Sie, angreifen. Zum andern erhöhen Manöver die Kampfkraft Ihrer Truppen, was im Kriegsfall von entscheidender Bedeutung ist. Manöver kosten jedoch auch wieder Geld, so daß Sie sich gut überlegen sollten, wie viele Sie zum jeweiligen Zeitpunkt durchführen wollen.

Den Zustand Ihrer Truppen erkennen Sie an der Haltung der Hand. Zeigt sie nach unten, sind auf jeden Fall einige Manöver nötig. Zeigt die Hand nach oben, ist Ihre Truppe in guter Verfassung und bedarf keiner weiteren Ertüchtigung. Absolut verläßlich ist die Haltung der Hand allerdings nicht, da sie nur den Status Ihrer Truppen im Verhältnis zu sämtlichen Truppen einer Gattung aller beteiligten Mitspieler repräsentiert. Falls Sie eine Truppengattung ein wenig beschäftigen wollen, klicken Sie auf die Tafel des entsprechendes Truppentyps.

#### 3 Angriff

Der Eintrag „Angriff" führt ins Kriegs-Menü. Zuerst erscheint eine Tafel, der Sie die Kriegsvorbereitungskosten pro beteiligtem Land entnehmen können. Nach einem Klick erscheint eine Tafel, auf der Sie einem Ihrer Mitspieler den Krieg erklären. Sind mehr als zwei Spieler an einem Spiel beteiligt, erscheint eine weitere Tafel, auf der die restlichen Teilnehmer nach ihrer Verhaltensweise gefragt werden. Es gibt drei Möglichkeiten: die Unterstützung des Angreifers, die Unterstützung des Verteidigers, oder man hält sich aus der ganzen Sache heraus und wählt den Neutral-Status.



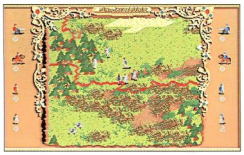

Die Grundeinstellung für die restlichen Spieler ist immer neutral. Sie erkennen dies daran, daß der Name des jeweiligen Landes in roter Schrift dargestellt wird. Auf der rechten und linken Seite des Landnamens erscheint zusätzlich das zugehörige Wappen. Das linke klicken Sie an, wenn sich ein Land am Angriff beteiligen will. Der Name des Landes wird daraufhin in schwarzer Schrift dargestellt, das Wappen rot.

#### Der Krieg

Auf Ihrem Bildschirm erscheint ein zweigeteilter Ausschnitt der bereits bekannten Landkarte. Auf der linken Seite sehen Sie die Anzahl Ihrer Truppen, auf der rechten die Ihres Gegners. Nach einem Klick können Sie mit dem Setzen Ihrer Truppen beginnen. Positionieren Sie den Pfeil auf die Gattung, von der Sie eine Einheit setzen wollen. Die Truppe erscheint in Ihrem Bildausschnitt und kann beliebig über die Landschaft bewegt werden. Haben Sie eine passende Position gefunden, führen Sie einen Klick aus. Es erscheint ein Kasten, in dem sich mehrere truppenspezifische Einstellungen vornehmen lassen. Milizeinheiten können nur zu Verteidungszwecken eingesetzt werden. Bei der Miliz handelt es sich um eine Bürgerwehr, die sich selbstständig aus Ihrer Bevölkerung formiert.

Nach der Wahl der gewünschten Aktion folgt die Angabe der Feindrichtung. Darunter ist nichts anderes zu verstehen als










die Himmelsrichtung, in die die jeweilige Truppe bei Kriegsbeginn laufen soll. Sobald die gewünschte Richtung dargestellt wird, positionieren Sie den Zeiger auf den Eintrag „Setze Truppen".

Hat der letzte am Krieg beteiligte Spieler seine Truppen gesetzt, werden die beiden kleinen Ausschnitte wieder zu einem großen Fenster vereint. Um den eigentlichen Kampf zu starten, drücken Sie die linke Maustaste oder den Feuerknopf.

### Das Kriegsende

Sobald der Kampf vorbei ist, bleiben alle Truppen stehen. Wenn Sie wollen, betrachten Sie jetzt noch die Landschaft. Durch Tasten- bzw. Knopfdruck wird der Krieg endgültig beendet.

Es erscheint eine Tafel auf dem Bildschirm, die Ihnen eine ungefähre Auskunft gibt, wie der Krieg für Sie verlaufen ist. Abschließend erhalten Sie die Gelegenheit, sich detaillierte Informationen über die Gewinne oder Verluste der einzelnen Mitspieler anzeigen zu lassen.

### 4 + 5 Rekrutieren und Einziehen von Truppen

Wenn Sie Truppen kaufen wollen, führen Sie dies mit den Einträgen „Rekrutieren" oder „Einziehen" durch. Hier sehen Sie, welche Gattungen Sie kaufen können. Zur Auswahl stehen Artillerie, Infanterie und Kavallerie. Neben den Gattungen steht der Preis für je eine Einheit.

Zum Kauf einer Kompanie klicken Sie auf den entsprechenden Eintrag. Der Unterschied zwischen den Einträgen „Rekrutieren" und „Einziehen" besteht in der Kampfkraft der gekauften Truppen. Angeworbene Truppen, sprich Söldner, haben in der Regel eine größere Kampfkraft als frisch rekrutierte. Dies macht sich auch im Preis bemerkbar.

### 6 Abrüsten von Truppen

Der Menüpunkt „Abrüsten" bietet vier Bildschirme. In den beiden oberen sowie auf der linken Tafel wird angezeigt, wie viele Einheiten einer Truppengattung Sie unterhalten. Wollen Sie die Anzahl reduzieren, klicken Sie auf die entsprechende Tafel. Sofort wird eine Einheit aufgelöst und von der Gesamtanzahl abgezogen. Die vierte Tafel erlaubt es Ihnen, noch einmal direkt zur Übersicht der Armeen aller Spieler zu gelangen.

### Vermögen

Hier wird Ihr aktuelles Vermögen dargestellt.

## *Einkauf von Feldern etc.*

Ein Klick auf das Dach des Hauses wechselt zu einem Bildschirm, in dem Häuser, Felder, Kornmühlen, Teile der Stadtmauer, Feldlager fürs Militär sowie Teile des Palastes und der Kathedrale gebaut werden können.

**1 Kornfeld**
**2 Mühle**
**3 Stadtmauer**
**4 Palast**
**5 Kathedrale**
**6 Feldlager**
**7 Roden**
**8 Häuser**
**9 Vermögen**

### Kornfelder, Häuser und Mühlen

Kornfelder, Mühlen und Häuser versorgen das Volk mit Nahrungsmitteln und Unterkünften. Sie zählen damit zu den wichtigsten Gebäudetypen. Denken Sie beim Kauf von Objekten aber daran, daß ein vernünftiges Verhältnis von Kosten und Ertrag gewahrt bleibt. Wenn Sie einige Felder gekauft haben, sollten Sie sich auch eine Kornmühle zulegen, damit das Korn verarbeitet werden kann. Dies erhöht erstens Ihren Kornvorrat, und zweitens sind Ihre Mühlen ausgelastet und können wirtschaftlicher arbeiten. Genauso verhält es sich beim Kauf von Häusern. Sie sollten sich nicht unnötig viele davon kaufen, da sie sonst nur leerstehen. Dies verursacht lästige Unterhaltskosten, die Ihnen von Ihrem Vermögen abgezogen werden.

### Palast- und Kathedralenteile

Der Palast und die Kathedrale zählen zu den Prestigeobjekten, die im Laufe des Spiels erbaut werden müssen. Beide Gebäude bestehen inklusive des Baugerüsts aus je zehn Teilen.

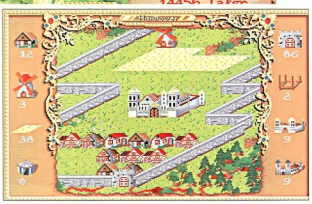
### Stadtmauern und Feldlager

Stadtmauern sind insofern wichtig, als sie einen Schutz gegen Angriffe Ihrer Mitspieler darstellen. Sobald Sie über















eine Armee verfügen, sollten Sie für diese einige Feldlager kaufen. Wenn Ihre Truppen im Freien übernachten müssen, senkt dies die Moral. Je größer Ihre Armee ist, desto mehr Feldlager benötigen Sie. Als Anhaltspunkt sei gesagt, daß in einem Feldlager ca. vier Infanterie-, drei Artillerie- oder zwei Kavallerie-Einheiten untergebracht werden können.

### Roden

Mit der Option „Roden" können Sie Bäume, kleine Felsbrocken, aber auch im Krieg zerstörte Stadtmauerteile oder Häuser beseitigen.

### Setzen von Objekten

Haben Sie alle Ihre Einkäufe getätigt, klicken Sie auf „Weiter". Auf dem Bildschirm erscheint nun ein Ausschnitt Ihres Landes. Am linken und rechten Rand der Karte sehen Sie die verschiedenen Objekte, die Sie setzen können. Die Anzahl der zu setzenden Objekte finden Sie entsprechend Ihrer Einkäufe darunter verzeichnet. Setzen Sie nun den Pfeil auf das Objekt, das Sie aufstellen wollen. Nach einem Klick auf ein Symbol wird der entsprechende Gebäudetyp auf Ihre Karte übertragen und läßt sich nun frei positionieren.

### Beseitigen von Objekten

Objekte werden mit Äxten beseitigt, die Sie durch die Option „Roden" erwerben. Wenn Sie eine Axt auf einem Objekt plazieren und den Knopf drücken, beginnt das Objekt zu blinken. Sobald Sie sicher sind, daß Sie es entfernen wollen, drücken Sie noch einmal den Knopf bzw. die Maustaste.

### Verlassen der Landkarte

Haben Sie alle Objekte gesetzt, verlassen Sie die Karte durch Anklicken des „Exit"-Buttons oder durch Drücken der Tastenkombination [CTRL Q].

### Handel mit Mitspielern

Zunächst erscheint eine Tafel, innerhalb der Sie bestimmen können, mit welchem Ihrer Mitspieler Sie Handel treiben möchten.

Sie sehen nun eine weitere Tafel, auf der der eigentliche Handel stattfindet. Hier werden die Gegenstände aufgeführt, mit denen Sie handeln können. Sind Sie noch ein normaler Bürger, können Sie nur Handelsgüter, Korn und Bargeld transferieren. Gleiches gilt, wenn ein Adeliger mit einem Herrn handelt. Sobald jedoch zwei Adelige miteinander in Verbindung treten, können auch Einheiten der drei Truppengattungen übergeben werden.

Auf der linken Seite sehen Sie jeweils Ihren Bestand, auf der rechten die Werte Ihres Handelpartners. Um eine bestimmte Menge eines Handelsguts zu transferieren, positionieren Sie den Pfeil über dem gewünschten Eintrag. Der Rand des zugehörigen großen Pfeils wird bei richtiger Positionierung rot dargestellt. Drücken Sie dann die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks. Daraufhin erscheint am unteren rechten Rand eine kleine Tafel, in der Sie mit Maus oder Joystick angeben können, wieviel Korn Sie zu Ihrem Handelspartner transferieren möchten. Die Eingabe der Menge geschieht auf dieselbe Art und Weise wie bei allen anderen Zahleneingaben.

### *Finanzielle Auswertung*

Die linke Informationstafel enthält Angaben über Ihren Punktestand, über die Anzahl Ihrer Fuhren und deren Warenwert sowie über Ihren Kornvorrat. Ebenso können Sie hier ersehen, von wieviel Feldern Sie Korn ernten, wie viele Soldaten Ihnen unterstehen und wie Sie ausgerüstet sind. Sobald Sie die Meldung erhalten, daß eine bestimmte Anzahl Soldaten im Freien schläft, sollten Sie weitere Feldlager errichten. Auch die Anzahl Ihrer Häuser und Mühlen sowie deren Zustand wird angezeigt.

### *Spielstand*

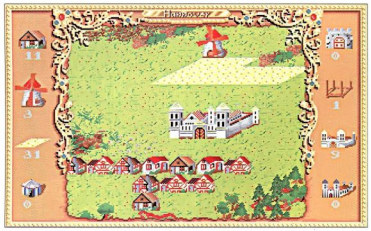
Die rechte Tafel enthält eine Übersicht über den Spielstand sämtlicher Spieler. Aufgeführt sind die Spielpunkte, das Vermögen und die Einwohnerzahl. Von Zeit zu Zeit ist es ganz interessant, zu sehen, wie weit die anderen fortgeschritten sind.

### *Spielzug beenden*

Durch Anklicken dieses Wegweisers schließen Sie Ihren Spieldurchgang ab.








Es werden noch einige Berechnungen durchgeführt, so daß Sie gegebenenfalls befördert werden und einen neuen Titel zugeteilt bekommen. Ansonsten ist der nächste Mitspieler am Zug.

### *Die Landübersicht*

Über dieses Symbol erhalten Sie einen Ausblick über Ihr Land. In der rechten und linken Spalte wird angezeigt, wie viele Häuser, Mühlen, Felder usw. Sie bis jetzt Ihr eigen nennen. Bewegen Sie nun die Maus oder den Joystick, verschaffen Sie sich einen Überblick über die gesamte Karte.

### *Die Grenzübersicht*

In diesem Bild erhalten Sie eine Komplettübersicht über die gesamte Karte des Heiligen Römischen Reiches Deutscher Nation. Dies ist aber erst später interessant, da Sie dann eventuelle Landeroberungen sehen können. Nach einem Krieg werden, sofern Sie Ihrem Reich neues Land einverleibt haben, die Grenzen neu gezeichnet.

### *Beförderungen und Aufgaben*

Wenn Sie sich als guter Regent erweisen, werden Sie mit einem höheren Adelstitel belohnt. Dies hängt im wesentlichen davon ab, wie es mit der Wirtschaft Ihres Landes und dem Zustand Ihres Volkes aussieht. Hat die Bevölkerung genug Korn und die Wirtschaft ist stabil, werden Sie in kürzeren Zeitabständen befördert. Den ersten Titel, den Sie erhalten, ist der „Baron". Ab dieser Beförderung lernen Sie weitere Komponenten von „Kaiser" kennen, die wir Ihnen nun vorstellen wollen.

### *Kornausgabe an Bevölkerung und Militär*

Das Kornausgabe-Bild erscheint direkt nach demjenigen zum An- und Verkauf von Korn und Handelsgütern. Auf ihm sehen Sie zwei Kornspeicher sowie eine Kornmühle. Der mittlere Speicher repräsentiert Ihren Kornvorrat, der rechte den Vorrat Ihres Militärs und Ihrer Miliz. Die Kornmühle steht für den Vorratsspeicher Ihres Volkes.

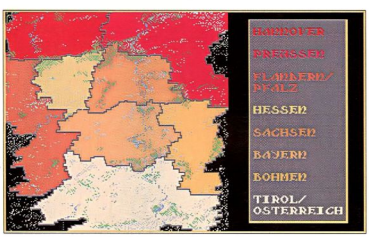
An den Speichern und der Mühle befinden sich pfeilförmige Marken, die, abhängig von der Menge des Kornvorrat, entweder rot oder schwarz unterlegt sind. Rot signalisiert, daß Sie von Ihrem Vorrat Korn in den betreffenden Speicher transferieren müssen.

Nehmen wir an, Sie möchten aus Ihrem Kornspeicher Korn in den Speicher des Volkes transferieren. Hierzu zeigen Sie mit dem Pfeil auf Ihren Speicher und drücken die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks. Danach zeigen Sie auf den Kornspeicher Ihres Volks und drücken wiederum die linke Maustaste oder den Feuerknopf. Nun zeigen Sie mit dem Pfeil auf den linken Eselkarren und drücken die linke Maustaste oder den Feuerknopf. Wenn Sie mit dem Pfeil auf die Schubkarre zeigen, wird das Korn in kleineren Schritten transferiert.

Müssen Sie nun auch noch den Speicher Ihrer Militärs auffüllen, klicken Sie ihn zunächst an. Jetzt zeigen Sie mit dem Pfeil auf den rechten Eselkarren oder die Schubkarre und halten die linke Maustaste oder den Feuerknopf Ihres Joysticks gedrückt. Sobald die Markierung am Speicher von Rot auf Schwarz wechselt, befindet sich genug Korn darin.

In manchen Situationen kann es von Vorteil sein, mehr Korn als nötig an die Bevölkerung zu verteilen. Dies lockt Einwanderer an, die dann wiederum Steuern zahlen und so die Staatskasse füllen. Mit diesem Geld können Sie dann neue Felder und Mühlen oder Häuser kaufen, um den Wohlstand Ihres Staats zu vergrößern.

Zuweilen kann es vorkommen, daß Ihr Militär demoralisiert ist. Dafür gibt es drei mögliche Gründe. Zum einen haben Sie vielleicht vergessen, den Leuten genug Korn zu geben. Die zweite Möglichkeit ist, daß Ihren Truppen die Bewegung fehlt. In diesem Fall wechseln Sie ins Militär-Menü und führen dort für die verschiedenen Gattungen Manöver durch. Wie dies geschieht, lesen Sie im Kapitel über das Militär-Menü. Ein dritter Grund kann sein, daß Teile Ihrer Truppen im Freien schlafen müssen, weil Sie nicht genug Feldlager errichtet haben.












### *Bestimmung der Steuersätze*

Auf diesem Bild sehen Sie Ihre Steuer-Einnahmen. Durch Anklicken der verschiedenen Einträge an der Tafel können Sie die einzelnen Steuersätze ändern. Dies geschieht wie bei allen anderen Zahleneingaben. Bedenken Sie jedoch auch hier, daß Änderungen an den Steuern Auswirkungen auf Ihren Staat haben. Erhöhen Sie zum Beispiel die Abgaben drastisch, kann es vorkommen, daß Ihr Volk in ein anderes Land auswandert oder im schlimmsten Fall Ihren Palast überfällt und Sie Ihres Amtes enthebt.

Dennoch ist es möglich, eine kurzfristige Erhöhung der Steuern festzusetzen, um die Staatskasse zu füllen. Vorsichtig sollten Sie beim Eintrag „Justiz" sein. Eine Änderung dieses Eintrags von „mild" auf „gierig" kann schwerwiegende Folgen haben. In der Praxis hat sich die Einstellung „gerecht" als sinnvoll erwiesen. Aber auch hier können kurzfristige Änderungen viel Geld bringen.

## Diverse Ereignisse

Im Lauf des Spieles haben Sie die Möglichkeit, Schulden zu machen. Dabei sollten Sie aber Ihre begrenzten Geldmittel nicht überstrapazieren, andernfalls werden Ihre Besitztümer von den Gläubigern gepfändet. Dies ist ausgesprochen ärgerlich, da Sie durch eine Pfändung in Ihren Bemühungen weit zurückgeworfen werden können.

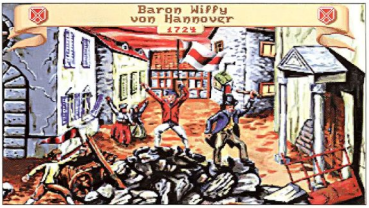
Natürlich ist dies auch von der Höhe der Verschuldung abhängig. Ihre Kapitalmittel richten sich nach Ihrem Titel. Als normaler Bürger haben Sie die Möglichkeit, bis zu ca. 12.000 Taler Schulden zu machen. Ab etwa 8.000 Talern besteht allerdings schon ein gewisses Risiko. Ihr Geld vermehrt sich mit jedem Titel um jeweils ca. 10.000 Taler.

Auch hier kann es vorkommen, daß Ihr Volk oder Ihr Militär demoralisiert ist, Ihren Palast stürmt und Sie verletzt. Im schlimmsten Falle können Sie gar getötet werden. Um dies zu vermeiden, müssen Sie darauf achten, daß beide Gruppen genug Korn zur Verfügung haben. Außerdem sollten Sie von Zeit zu Zeit für Ihre Truppen ein Manöver durchführen, da dies die Moral der Truppe hebt. Ihr Volk können Sie zudem durch vernünftige Steuersätze bei Laune halten. Wie Sie im Verlauf des Spiels feststellen werden, wechselt das Wetter von Zeit zu Zeit. Verantwortlich dafür ist ein Zufallsgenerator, so daß eine genaue Vorhersage nicht möglich ist. Sagen läßt sich nur, daß es im Fall eines Gewitters oder einer allgemein schlechten Wetterlage vorkommen kann, daß bis zu 50 Prozent Ihrer Kornvorräte verrotten.

Von daher macht es durchaus Sinn, große Kornvorräte nicht über lange Zeit im Speicher zu behalten. Eine entsprechende Meldung wird am unteren Rand des Bildschirms eingeblendet und bleibt für eine gewisse Zeitspanne stehen. Durch Knopfdruck können Sie aber auch sofort mit dem Spiel fortfahren.





# Traders

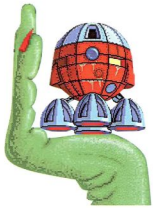
## Spielziel

Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Bebauen von Feldern, den Handel mit Produkten und durch allerlei Gemeinheiten gegenüber der Konkurrenz sein Vermögen zu erhöhen. Derjenige Plubber, der als erster eine zu Beginn ausgemachte Vermögensgrenze überschreitet, darf nach Austr-Alien auswandern.

**Der Name des Planeten, auf dem sich dieses Abenteuer abspielt, ist Fat-Star. Vor 2000 Jahren hieß er noch Erde. Nach dem Aussterben der Saurier und anderen Ungeziefers ist er nun ein halbwegs akzeptabler Wohnort geworden. Vor allem Austr-Alien ist eine schöne Gegend. Leider dürfen nur die erfolgreichsten Plubber dort leben. Die Plubber sind die Bewohner von Fat-Star. Sie stammen von fremden Planeten. Es gibt vier Rassen: Die Roten von Ford-Am-Erika, die Gelben von Chi-Nah, die Braunen aus Afraki und die Blauen unbekannter Herkunft. Alle haben den Traum, weg von FatMike, nach Austr-Alien zu kommen. Es sollte den Spieler jedoch nicht verunsichern, daß sie Öl trinken. FatMike, der Herrscher von Fat-Star, ist ein Nachfahre genmanipulierter Weinbergschnecken. Sein voller Name ist Tao FatMike der Stutzige, und er hat seine „normalen" Artgenossen zum Fressen gern. Außerdem rauft er gerne mit den Cansizyanern. Man sollte sich nicht mit ihm anlegen. Schnecken (der normalen Art) sind auf Fat-Star etwas Besonderes. Sie sind leider nahezu ausgestorben und daher heilig. Für jeden, außer für FatMike. Ärger gibt es für den, der keine Schnecken besitzt, denn mit diesen Weichtieren wird die Vermögenssteuer gezahlt.**



Das Land der Träume








### *Teil I Die Menüs*

Die Menüs erscheinen nach dem Spielstart. Innerhalb des Spiels lassen sie sich nur in der Bilanz-Sequenz durch die Help-Taste aufrufen. Das unterbrochene Spiel kann fortgesetzt werden, indem die Taste [Eingabe] und danach [A] gedrückt wird.

### *Das Hauptmenü*

**F1 Spieler 1: Mensch oder Computer**
**F2 Spieler 2: Mensch oder Computer**
**F3 Spieler 3: Mensch oder Computer**
**F4 Spieler 4: Mensch oder Computer**
**F6 Level-Menü**
**F7 Preferenz-Menü**
**F8 Disketten-Menü**
**F9 Info**



### *Das Level-Menü*

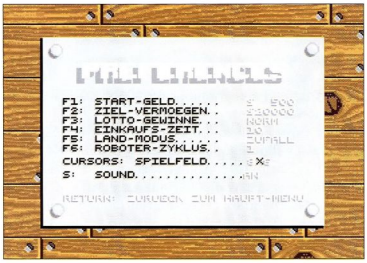



**F1 Level**

Der Schwierigkeitsgrad reicht von 1 (simpel) bis 4 (fast unmöglich).

Für Individualisten gibt es noch den **User-Level**, der es gestattet, ein Spiel ganz nach eigenem Geschmack zu kreieren, wobei folgende Parameter zu wählen sind:

**Computer IQ:** Bestimmt die „Intelligenz" der computergesteuerten Konkurrenz.







Kampfroboter bringen Würze ins Spiel

**Ölabgabe:** Ein Flag, das festlegt, ob die Plubber zur Fortbewegung Öl benötigen oder nicht.

**Kampfroboter:** Mit dieser Option verpassen Sie dieser sonst so friedliebenden Simulation durch den Einsatz von Kampfrobotern einen militärischen Anstrich.

**Saphir-Handel:** Hier können Sie den Handel mit Saphiren und Käfern ein- bzw. ausschalten.

**Katastrophen:** Wer sich vor Schicksalsschlägen schützen möchte, schaltet die Katastrophen besser aus.

Piratengefahr: Je höher dieser Faktor ausfällt, desto gefährlicher sind die Piraten, die sich im Weltraum tummeln.

**Eingabetaste:** Rückkehr zum Hauptmenü.

### *Das Preference-Menü*

**Startgeld:** Legt das Startkapital der Plubber zu Beginn des Spiels fest.

**Zielvermögen:** Hier läßt sich der totale Vermögenswert einstellen, der zum Sieg des Spielers und zum Ende des Spiels führt.

**Lottogewinne:** Dieser Parameter bestimmt die Höhe der Geldbeträge, die es beim Lotto zu gewinnen gibt.

**Einkaufszeit:** Hier läßt sich einstellen, wie lange die Einkaufs-Straße-Sequenz dauert. Normal sind 10 Sekunden, Anfänger sollten sich ruhig 30 Sekunden gönnen.

**Landmodus:** Das Landgebiet kann zufällig oder real generiert werden. Wird ZUFALL gewählt, werden Berg-, Wald- und Wüstenfelder ohne Ordnung plaziert. Beim REAL-Modus ergeben sich meistens Schwerpunkte, indem sich z. B. eine Bergkette oder ein großes Wüstengebiet bildet.



**Roboterzyklus:** Dieser Parameter kommt nur zum Einsatz, wenn im Levelmenü das Roboter-Flag auf AN gesetzt wurde. Dann bestimmt er, wie oft die Roboter-Sequenz erscheint. Wird 3 eingestellt, tauchen sie jede dritte Spielrunde auf, bei 1 immer.

**Spielfeldgröße:** Mit allen vier Cursortasten läßt sich die X- und Y-Ausdehnung des Landes festlegen. Wenigstens 36 Felder sollten es sein.

**Steuerkontrolle:** Wenn Spieler 3 oder 4 oder beide menschlicher Art sind, kann hier eingestellt werden, ob via Joystick oder via Tastatur gesteuert wird.

**Eingabetaste:** Beendet das Spiel.

### *Das Disk-Menü*

Wie die Bezeichnung des Menüs schon nahelegt, kann hier ein Spielstand gespeichert oder geladen werden. Das Speichern ist nach jeder Spielrunde möglich.

## Teil II: Anbau

Ziel ist es hier, durch das Bebauen von Feldern möglichst viele Waren zu produzieren. Diese können verkauft oder später selber genutzt werden.

### *Steuerung des Plubbers*

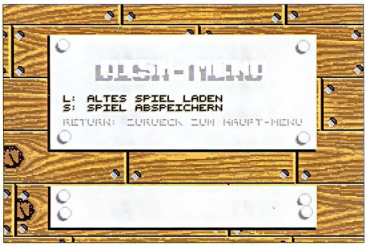
Die Spielfigur wird per Tastatur, Maus oder Joystick gesteuert. Sie geben an, in welche Richtung der Joystick bewegt oder der Joystick-Button gedrückt werden muß, um den jeweils beschriebenen Effekt zu erzielen. Die Steuerung per Maus oder Tastatur erfolgt analog.

**Pausen-Taste**

**P** - Wer eine kleine Erholung braucht, kann hiermit eine Pause einlegen.

### *Die Bilanz-Sequenz*

Die Bilanz-Sequenz zeigt die vermögenswirksamen Leistungen des eigenen Plubbers und seiner Konkurrenten.






### Vermögens-Liste

Im unteren Bereich sehen Sie eine Aufstellung aller Vermögenswerte der Mitspieler.

**Geld:** Aktueller Bargeld-Bestand
**Land:** Gesamtwert aller Felder. Jedes Landfeld ist gleich viel wert, unabhängig davon, ob und was angebaut wurde und welchem Spieler es gehört.
**Waren:** Gibt den augenblicklichen Geldwert all Ihrer Produkte an.
**Saphir:** Wert aller Saphire und Käfer in Ihrem Besitz. Falls das Saphir-Flag aus ist, steht hier immer 0.
**Div..:** Teilt die diversen Vermögenswerte mit. Betrifft alle Raketen, egal, ob aufgestellt oder nicht, und auch das Öl in der Flasche Ihres Plubbers, allerdings nur, wenn das Öl-Flag an ist.

### Vermögenskurve

Hier werden die Vermögensverhältnisse der vier Plubber in den letzten 40 Spielrunden dargestellt. Die weiße Horizontal-Linie zeigt das im Menü eingestellte Zielvermögen an. Wenn die Bilanzkurve eines Spielers diese überschreitet, wird das Spiel mit großer Wahrscheinlichkeit in der nächsten Runde zu Ende gehen.

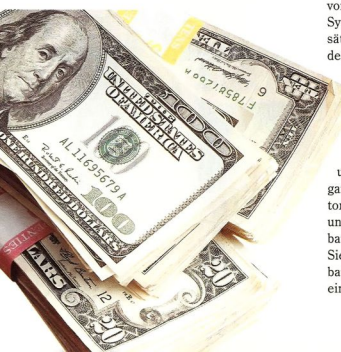
### *Katastrophen-Sequenz*

Diese Sequenz informiert über Schicksalsschläge.

### *Anbau-Sequenz*

Dieser Abschnitt gibt Ihnen Gelegenheit, Ihren Besitzstand zu mehren.

**Was ist zu tun?**
**1: Joy-Knopf betätigen.**
**2: Wenn Sie noch kein Haus haben: Haus bauen.**
**3: Wenn Sie ein neues Feld bekommen sollen: Neues Feld wählen.**



**4: Wenn Sie Lust haben: Felder bebauen.**
**5: Wenn Sie Geld brauchen: Ein Feld verkaufen.**
**6: Wenn Sie fertig sind: Mit Ihrem Plubber nach Hause gehen.**

### Bauen eines Hauses

Als erstes benötigen Sie ein Häuschen für Ihren Plubber. Dieses kann nur auf einem freien Wiesenfeld gebaut werden und darf nicht direkt links oder rechts von einem anderen Haus stehen. Das Land, auf dem es sich schließlich befindet, geht automatisch in Ihren Besitz über. Sie erkennen das an der punktierten Linie, die in Ihrer Hoheitsfarbe dargestellt wird. Diese Linie bildet die Grenze Ihres Privatgebiets. Kein anderer Spieler kann Felder innerhalb dieses Bereichs benutzen. Ihren Plubber steuern Sie mit Joy links, rechts, rauf und runter. Es genügt, den Stick kurz in die gewünschte Richtung zu tippen, und schon läuft Ihr Plubber zum nächsten Feld. Mit Druck auf den Joy-Knopf wird das Haus gebaut.




### Wahl eines neuen Felds

Schauen Sie zu Ihrem runden Anzeigefenster im Pergament. Wenn unten links von der Ölflasche ein kleines Rechteck-Symbol erscheint, bekommen Sie ein zusätzliches Landfeld geschenkt. Wie bei der Wahl des Hausfelds steuern Sie den Plubber zum gewünschten Feld und drücken den Joy-Knopf.

### Bebauen von Feldern

Um ein bestimmtes Feld zu bebauen, bewegen Sie den Plubber dorthin und drücken den Joy-Knopf. In der Pergamentrolle erscheint ein kleiner Monitor, auf dem „QUIT" steht. Mit Joy hoch und runter wählen Sie aus, was Sie anbauen möchten. Auf dem Monitor sehen Sie oben ein kleines Symbol für den Anbau und darunter zwei Balken, durch die eine senkrechte Linie führt. Der obere Balken zeigt an, ob Sie genügend Material für den Anbau besitzen. Die Länge des Balkens gibt an, wie viele Einheiten Sie erstellen könnten. An der weißen senkrechten Linie im Balken läßt sich erkennen, wie viele Rohstoffe zur Aufrechterhaltung bereits existierender Felder benötigt werden. Beachten Sie auch die Farbe des Balkens: Blau bedeutet, daß genug Ressourcen bereitstehen, Gelb heißt, daß die Rohstoffe gerade ausreichen, und Rot signalisiert einen Notstand.

Der untere Balken zeigt an, ob genügend Material für die Produktion vorhanden ist. An der weißen senkrechten Linie sehen Sie, wieviel Material insgesamt benötigt wird. Die Farbe des Balkens hat dieselbe Bedeutung wie oben.

Bei den Raketen sehen Sie keine Balken, sondern nur die Anzahl, die Ihnen zur Verfügung steht und aufgestellt werden kann. Falls Ihr Plubber auf einem Wiesenfeld steht, wird das Raketensymbol nicht angezeigt.

Ein Feld wird bebaut, sobald Sie den Joy-Knopf betätigen – vorausgesetzt natürlich, Sie besitzen genügend Baumaterial. Dieses wird sofort vom Vorrat abgezogen. Falls Sie es sich im letzten Moment anders überlegen, gehen Sie auf „QUIT" und betätigen den Joy-Knopf.

### Anbau-Arten

**Polmihäschen**
Zweck: Gewinnung von Wasser
Benötigt: Joji-Parfum
Nahrung: Mabba-Rosen

**Wasserbecken**
Zweck: Lebensraum für Jabba-Rosen
Benötigt: Süßwasser
Nahrung: Joji-Parfum

**Mabba-Rosen**
Zweck: Produktion von Joji-Parfum und Nahrung für Polmihäschen
Benötigt: Süßwasser und Joji-Parfum zum Wachstum

**Rakete aufstellen**
Zweck: Erschließung fremder Planeten
Benötigt: nichts, dürfen jedoch nicht auf einem Wiesenfeld plaziert werden

### Einflüsse auf die Produktion

**1. Einfluß der Landschaft**
Jedes Feld hat eine von vier möglichen Formen: Wiese, Wüste, Wald und Berg. Nicht jede Gebietsart ist für jeden Anbau gleich gut geeignet. Ob ein Feld viel oder wenig produziert, hängt stark davon ab, ob die Gebietsart für den Anbau gut, mittel oder schlecht geeignet ist. Auf die Raketen hat das Gebiet keinen Einfluß.

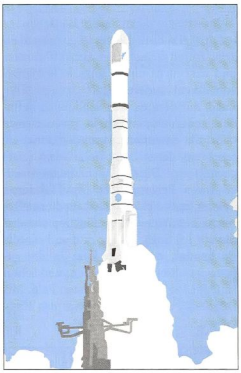
**2. Felder mit gleichem Anbau**
Daß zwei Felder mit dem gleichen Anbau mehr produzieren als eins allein, versteht sich von selbst. Die Produktion ist allerdings nicht einfach doppelt so hoch. Je mehr Felder Sie mit demselben Anbau versehen, um so steiler wird die Produktionskurve ansteigen.

**3. Prozentualer Anteil**
Wenn Sie fünf Felder besitzen und auf allen Hasengehege bauen, ist die Wasserproduktion ergiebiger, als wenn Sie zehn Felder hätten, von denen fünf mit Hasen und fünf mit Blumenbeeten bestückt wären. Genauso verhält es sich mit allen anderen Anbau-Arten.

**4. Genügend Material für Wachstum**
Vorrat an Material ist sehr wichtig, sonst wachsen Ihre Produkte nicht richtig.

**5. Wetter**
Wenn die Sonne scheint, werden die Hasen faul und die Mabba-Rosen fleißig. Den Wasserbecken ist das egal. Bei Wind jedoch fliegt den Blumen das Parfüm weg, während das Wasser in den Becken durchgewirbelt und dadurch das hineingeschüttete Parfüm besser verteilt wird.





Damit erhöht sich die Produktion der Mabba-Rosen. Die Hasen machen sich nichts aus Wind.
Regen verdünnt das Wasser in den Becken, und es wachsen weniger Blumen darin. Die Hasen hingegen fangen begeistert die Tropfen auf. Mabba-Rosen kümmern sich nicht um Regen. Eine Hitzewelle bewirkt dasselbe wie Sonnenschein, nur in größerem Ausmaß. Hurrikan und Schnee sind die Extremformen von Wind und Regen.

### Felder verkaufen

Es können nur Felder verkauft werden, die für die anderen Plubber erreichbar sind. Pro Spielrunde läßt sich maximal ein Feld verkaufen. Bewegen Sie dazu




Das Wetter spielt gelegentlich Schicksal

den Zeiger auf das entsprechende Feld, und bestätigen Sie mit dem Joy-Knopf. Bewegen Sie den Joystick nach unten, bis auf Ihrem Monitor ein großes Dollarzeichen($) mit dem Wert des Feldes erscheint. Ein weiterer Klick auf den Joy-Knopf kennzeichnet das Terrain, und Sie können wieder Ihren Plubber steuern. Ihre Entscheidung können Sie via Joystick hoch bis zum „QUIT" und Druck auf den Joy-Knopf rückgängig machen.

### Nach Hause gehen

Nach getaner Arbeit sollten Sie schnellstens nach Hause gehen. Zudem gibt es noch einen kleinen Geldbonus von Fat-Mike. Steuern Sie Ihren Plubber vor Ihr Haus, und betätigen Sie den Joy-Knopf.

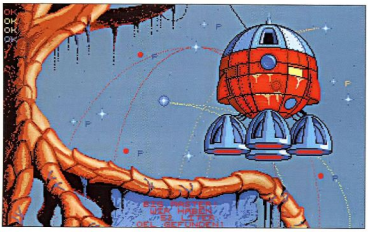
### Verbrauch von Öl

Wurde das Öl-Flag auf AN gestellt, verbraucht Ihr Plubber einen Liter Öl aus seiner Vorratsflasche, wenn er von einem Feld ins nächste marschiert. Die Flasche wird im Pergament oben angezeigt. Falls sie leer ist, kann Ihr Plubber nicht mehr weiter. FatMike holt ihn dann zwar mit dem Flug-Auto ab, aber zur Strafe bekommen Sie keinen Geldbonus. Diesen Bonus erhält jeder Plubber immer dann, wenn er selbst den Weg zum Haus zurückfindet. Wer also von Beginn an kein Öl besitzt, sollte sofort den Joy-Knopf drücken.

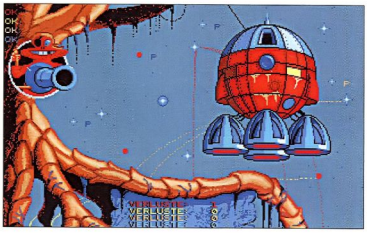
### *Spezialmeldungen-Sequenz*

Diese Sequenz erscheint ab und zu und bringt gute oder schlechte Nachrichten. Nach einem Klick auf den Joy-Knopf geht es weiter.





Auf geht's, in ferne Welten



Die Piraterie ist noch immer ein lukratives Geschäft

## *Raketen-Sequenz*

Besitzt mindestens ein Spieler eine Rakete, können zwölf Planeten nach brauchbaren Ressourcen untersucht werden. Mit Joystick links und rechts können Sie Ihren vollautomatischen Raketen ein Ziel angeben und durch Druck auf den Joy-Knopf den Planeten als besetzt kennzeichnen. Achten Sie darauf, ob sich bereits CONAM-Piraten darauf tummeln. Solche Himmelskörper sind rechts mit einem kleinen „p" versehen. Falls die Piraten vom selben Heimatplaneten wie ein Spieler stammen, wird der Buchstabe in dessen Farbe dargestellt. Dieser Besucher ist dann herzlich willkommen. Es können übrigens nicht zwei Spieler zum selben Planeten fliegen.

### Böse Überraschungen

Die Raketen werden automatisch gesteuert und weichen unterwegs allen Hindernissen aus – nur nicht den drei gefährlichen RAMBI-Piraten.



Das Trio begrüßt jede Rakete, auf die es trifft, mit einigen Bollerschüssen, von denen die meisten treffen. Von Zeit zu Zeit durchquert eine Rakete auch die berüchtigte Bermuda-Pyramiden-Zone, und dann ist es nicht ganz ausgeschlossen, daß sie nicht mehr zurückkehrt.

### Nette Überraschungen

Sobald Ihre Raketen gelandet sind, sucht die Roboterbesatzung nach Schnecken. Dabei findet sie manchmal auch Öl (nur wenn das Öl-Flag an ist) oder Käfer (Saphir-Flag an). Falls etwas gefunden wird, landet es automatisch in den Raketen und wird zurücktransportiert.

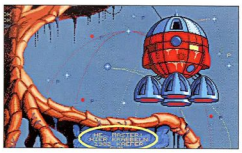
## *Wachstums-Sequenz*

Ausschlaggebend für das Wachstum auf den Feldern ist vor allem das Wetter. Auf den Monitoren wird die Menge aller vier Produkte angezeigt.

Der senkrechte Balken rechts davon gibt an, wie hoch die Produktion Ihres ersten Feldes ist. Mit Joystick rechts wird jeweils die Leistung des nächsten Felds angezeigt. Achten Sie dabei auf Ihren Plubber, der immer auf das gerade geprüfte Feld springt. Überdies können Sie erkennen, welche Felder wieviel wovon produzieren. Jedes Feld erwirtschaftet zwischen 0 und 60 Einheiten. Falls Sie die Produktion im Schnellverfahren betrachten möchten, betätigen Sie den Joy-Knopf.

## Teil III: Roboter

Hier hat sich der Spieler gegen Angriffe von Kampfrobotern zu wappnen, die von anderen menschlichen Kontrahenten eingesetzt werden. Es gilt also, selbst einen solchen Blechkumpan zusammenzubauen. Jeder Spieler besitzt nur einen davon. Ein solcher Roboter besteht immer aus drei Teilen: dem Fahrwerk, dem Rumpf, der immer auch eine eingebaute Kanone enthält, und dem Kopf mit elektronischem Gehirn. Jeder Teil besitzt zwei Fähigkeiten:



Der Flug zu den Sternen zahlt sich meist aus

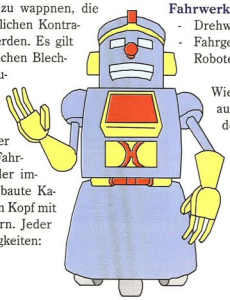


Fleißiges Wachstum ist die Grundlage des Erfolgs

**Kopf:**
- Intelligenz zum Ausrauben von gegnerischen Produktlagern
- Intelligenz zum Ausrauben von Geldkammern

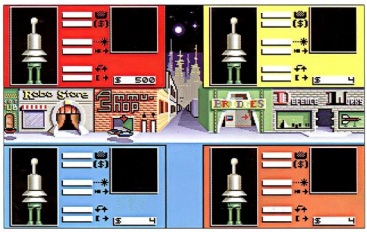
**Rumpf**
- Energiewirkung der Kanone
- Reichweite der Kanone

**Fahrwerk**
- Drehwendigkeit des Roboters
- Fahrgeschwindigkeit des Roboters

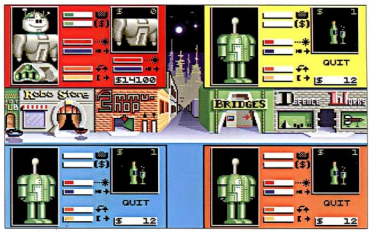


Wie gut diese Fähigkeiten ausgeprägt sind, hängt von der Qualität des eingekauften Teils ab.






Kopf, Rumpf und Fahrwerk bilden die Basis




Ein voll ausgebauter Roboter kostet ein kleines Vermögen



## *Roboter-Einkauf-Sequenz*

In dieser Sequenz kann eine Vielzahl von Angriffswaffen, Abwehranlagen und Munition eingekauft werden. Die Kosten übernimmt FatMike. Wieviel Geld er den Spielern zur Verfügung stellt, bestimmt deren Gesamtvermögen: Menschlich kontrollierte Plubber erhalten 10 Prozent ihres gesamten Vermögens, Computergesteuerte je nach eingestelltem Rechner-IQ etwas mehr. Dieses Geld wird nicht vom Barvermögen der Spieler abgezogen, es kann ausschließlich für den Einkauf von Angriffs- oder Abwehrwaren eingesetzt werden. Nicht genutztes Geld holt sich FatMike sofort wieder.

### Steuern des Flugautos

Das Antigrav-Mobil Ihres Plubbers kann durch Joystickbewegung nach links und rechts kontrolliert werden. Ein Geschäft wird mit Joystick hoch betreten und mit Joystick runter verlassen.

## *Allgemeine Informationen zum Kauf*

Waren können in vier Geschäften eingekauft werden: Im Robo-Store sind alle Kopf-, Rumpf- und Fahrwerkteile für den Zusammenbau eines Roboters erhältlich. Im Ammu-Shop können Sie Munition für Ihren Roboter und für Ihre Laserwerfer kaufen, im Bridges-Geschäft bekommen Sie Brücken und im Defence-Works alle Arten von Abwehranlagen. Nach dem Betreten eines Ladens suchen Sie mit Joystick links bzw. rechts die Ware aus; gekauft wird durch Druck auf den Joy-Knopf. Im Turbo-Modus läßt sich der Einkauf mit Joystick hoch tätigen. Sinnvoll ist dies beispielsweise, wenn eine große Menge Munition gewünscht wird. Jede Ware ist nur in begrenzten Mengen erhältlich. So lassen sich zum Beispiel maximal zwei Brücken und sieben Laserwerfer einkaufen. Rechts oben auf dem kleinen Monitor Ihres Anzeigekästchens werden die aktuelle Ware und der Preis angezeigt. Ist der Preis rot dargestellt, reicht Ihr Geld nicht aus. Der Geldvorrat steht unten rechts.

### Roboterteile (Robo-Store)

Für jeden Roboterbereich sind sieben unterschiedlich teure Teile erhältlich. Der Wert des alten Teils wird vom Preis abgezogen. Die Zustände aller drei Bereiche Ihres Roboters werden rechts vom Roboter-Gesamtbild durch Balken angezeigt. Diese stehen für die sechs Fähigkeiten.

### Munition (Ammu-Shop)

Der Roboter kann mit zwei Arten von Munition bestückt werden: mit normaler Munition und mit Anti-Robo-Raketen. Die erste ist billiger und hat eine wesentlich geringere Zerstörungskraft, läßt sich aber universell einsetzen. So können z. B. gegnerische Abwehranlagen nur mit normaler Munition bekämpft werden. Anti-Robo-Raketen sind mit einem Sucher bestückt und fliegen selbständig zum nächstliegenden gegnerischen Roboter. Ihre Wirkung ist verheerend.
Zudem bietet der Shop auch Energie für die Laserwerfer an. Deren Wirkung und Treffsicherheit ist relativ klein, daher sind größere Mengen zu empfehlen.

### Brücken (Bridges)

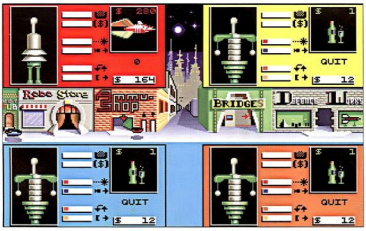
Brücken sind einzusetzen, um eine Verbindung zwischen zwei Ufern herzustellen. Einmal aufgestellte Brücken können danach nicht mehr zerstört werden. Vergessen Sie nie, daß auch der Gegner Ihre Brücken benutzen kann!



Brücken verbinden Menschen – und verfeindete Inseln

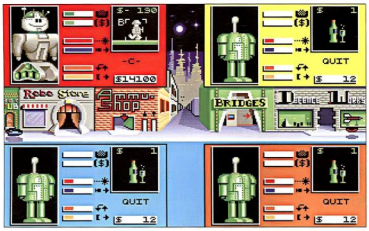
### Abwehranlagen (Defence Works)

Der Warenspeicher und die Geldkammer sollten vor Angriffen geschützt werden.

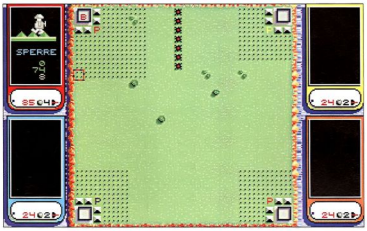



Was wäre ein Kampfroboter ohne Munition?






Abwehranlagen lehren anrückende Gegner das Fürchten




Das Positionieren der Anlagen verlangt ein schlaues Köpfchen

Dazu stehen drei Arten von Abwehranlagen zur Verfügung: Laserwerfer, Robo-Sperren und Mauern. Laserwerfer beschießen selbständig alle sich nähernden gegnerischen Roboter, sofern sie mit Laserenergie geladen sind. Robo-Sperren funktionieren wie Minen: Sie explodieren, sobald ein gegnerischer Blechkumpel darüber hinwegfährt. Sie haben nur eine einmalige Wirkung. Mit Mauern schließlich lassen sich Roboter stoppen, und das Lager ist auch vor Granaten sicher. Die Feuergeschwindigkeit der Laserwerfer kann durch den Kauf eines Feuerleitsystems erhöht werden. Davon sind vier verschiedene Typen erhältlich: Typ A bis Typ D. Sie sind nach einmaligem Einsatz verbraucht.

### Anschließen der Sequenz

Haben Sie alles eingekauft, sollten Sie zum PUB ganz links im Bild fliegen. Dort können Sie abwarten und Tee trinken, bis sich alle Plubber hier versammelt haben. Erst dann wird die Sequenz beendet.



## *Abwehr-Sequenz*

Hier gilt es, die eingekauften Abwehranlagen so um das eigene Lager zu positionieren, daß dieses möglichst gut geschützt ist. Ihre Anlagen können von Ihrem eigenen Roboter überfahren werden, Gegner werden gestoppt.

### Positionieren von Anlagen

Um die Art der Abwehranlage zu wählen, müssen Sie den Cursor auf den Parkplatz (P) Ihres Roboters setzen und den Joy-Knopf betätigen. Die Umrandung Ihrer Anzeigetafel beginnt zu blinken. Mit Joystick links und rechts kann die Anlage bestimmt und mit dem Joy-Knopf aktiviert werden. Nun wählen Sie die Position und setzen mit dem Joy-Knopf die Anlage. Erlaubte Positionen sind Wiesen- oder Baumfelder. Es ist erlaubt, schon bestehende Anlagen durch neue zu ersetzen. Die alten werden dann automatisch wieder ins Vorrats-Arsenal übernommen.

### Spezielle Hinweise

Laserwerfer haben eine sehr geringe Reichweite und sollten daher mit Mauern vor gegnerischem Beschuß geschützt werden. Die Mauern lassen sich bis zu sechsmal übereinander stapeln, um die Stärke zu erhöhen. Eine ganze Kette aus Mauern oder Robo-Sperren läßt sich errichten, indem Sie den Stick in die gewünschte Richtung bewegen und gleichzeitig den Knopf drücken.

### Beenden der Sequenz

Beim Aussuchen der gewünschten Anlage kann auch QUIT gewählt werden. Sobald dies alle Spieler getan haben, verabschiedet sich die Sequenz.

## *Roboter-Kampf-Sequenz*

Jetzt geht es um die Wurst! Verteidigen Sie Ihr Lager, oder attackieren Sie gegnerische Lager. Wenn es einem Roboter gelingt, ein feindliches Lager zu sprengen, so wird dieses ausgeraubt.

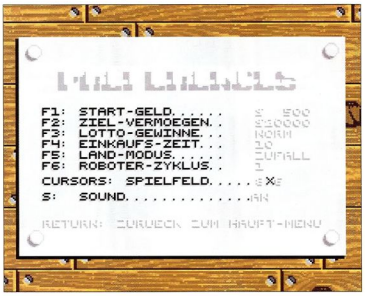
### Steuern des Roboters

Zu Beginn befindet sich Ihr Roboter im unterirdischen Hangar. Durch Druck auf den Joy-Knopf wird er auf den Robo-Parkplatz (Gebühren: 5$/h) gebeamt.




Jetzt geht's ans Eingemachte!






Der Handel reguliert knappe Güter

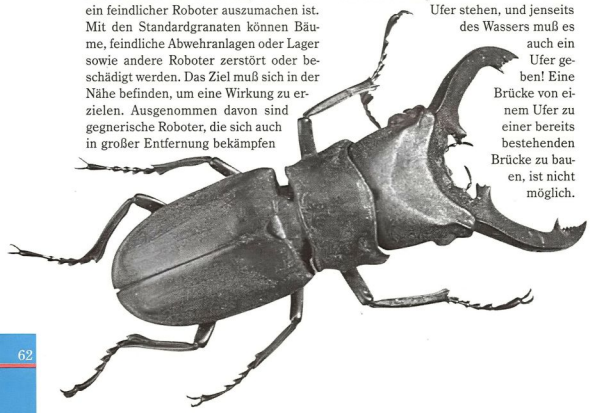
Wenn jedoch der Roboter über keine Standardmunition verfügt oder alle sechs Fähigkeitbalken auf 0 stehen, ist kein Einsatz möglich! Nun läßt er sich mit Joystick hoch vorwärtsbewegen, mit Joystick runter rückwärts. Die Geschwindigkeit hängt vom Zustand des Fahrwerks ab. Beachten Sie, daß die Rückwärtsgeschwindigkeit nur 50 Prozent der Maximalgeschwindigkeit beträgt. Drehen läßt sich der Roboter mit Joystick links und rechts. Das ist auch während des Fahrens möglich.

### Abfeuern von Granaten und Anti-Robo-Raketen

Durch kurzes Antippen des Joy-Knopfs läßt sich eine Standardgranate auf die Reise schicken. Den großen Bruder davon kann man folgen lassen, indem der Joy-Knopf so lange gehalten wird, bis sich der Roboter schwarz färbt. Dann sofort loslassen. Übrigens lassen sich Anti-Robo-Raketen nur einsetzen, wenn auch ein feindlicher Roboter auszumachen ist. Mit den Standardgranaten können Bäume, feindliche Abwehranlagen oder Lager sowie andere Roboter zerstört oder beschädigt werden. Das Ziel muß sich in der Nähe befinden, um eine Wirkung zu erzielen. Ausgenommen davon sind gegnerische Roboter, die sich auch in großer Entfernung bekämpfen lassen. Die Reichweite und die Wirkungskraft der Standardgranaten hängen vom Zustand des Roboterrumpfs ab. Die Anti-Robo-Granaten überwinden jede Entfernung und treffen mit (fast) 100%iger Sicherheit. Sie überfliegen alle Hindernisse. Ihre Wirkungskraft ist konstant.
Wenn eine Granate oder Anti-Robo-Rakete abgefeuert wurde, muß der Roboter zuerst nachladen. Seine erneute Feuerbereitschaft signalisiert er durch kurzes weißes Aufblinken.

### Brücken bauen

Um eine Brücke bauen zu können, muß eine ganze Handvoll Bedingungen erfüllt sein: Erstens müssen Sie mindestens eine Brücke besitzen. Zweitens muß Ihr Roboter so stehen, daß er entweder genau nach Norden, Süden, Westen oder Osten schaut. Nordost ist z. B. nicht erlaubt, denn Brücken werden nur horizontal und vertikal erstellt. Außerdem muß Ihr Blechkumpel natürlich vor einem Ufer stehen, und jenseits des Wassers muß es auch ein Ufer geben! Eine Brücke von einem Ufer zu einer bereits bestehenden Brücke zu bauen, ist nicht möglich.



Jetzt wird der Joy-Knopf gedrückt und erst wieder losgelassen, wenn der Roboter nach einer Schwarzfärbung wieder seine normale Farbe annimmt.

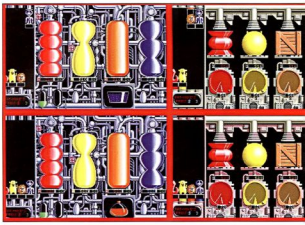
### Ausrauben von gegnerischen Lagern

Die vier großen quadratischen Gebäude sind die Lager der Spieler, in denen Geld und Waren gespeichert sind. Gelingt es einem Roboter, ein Lager mit Standardgranaten zu zerstören, kann er es ausrauben. Je intelligenter der Roboter ist, um so mehr Beute kann er mitschleppen. Diese wird in der Anzeige des siegreichen Spielers für ein paar Sekunden dargestellt. Sie kann nicht mehr zurückerobert werden, auch nicht durch die Zerstörung des Roboters oder durch einen Gegenangriff auf das Lager des Eroberers.

### Heimkehren zum Hangar und Sequenz beenden

Der Roboter wird in den Hangar zurückgebeamt, wenn man ihn auf den Parkplatz stellt und den Joy-Knopf so lange betätigt wie beim Bau einer Brücke. Falls bei einem Einsatz die Standardmunition ausgeht oder wenn alle sechs Fähigkeitsbalken auf 0 sind, wird der Roboter ebenfalls zum Hangar zurückgebeamt. Mit Joystick hoch läßt sich der Roboter in den Wartezustand versetzen. Diesen kann man jederzeit durch Joystick runter wieder aufheben. Die Sequenz wird beendet, wenn sich alle Spieler im Wartezustand befinden.

## Teil IV: Geld verdienen und anlegen



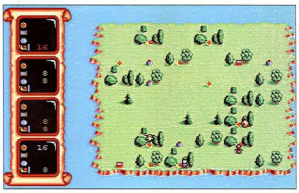
### *Handels-Sequenzen*

In den vier Handelssequenzen können Sie mit den vier verschiedenen Produkten handeln. Diese werden immer hintereinander und in der gleichen Reihenfolge abgefertigt: Wasser – Mabba-Rosen – Parfum – Schnecken.




Das unachtsame Zertreten von Schnecken wird streng geahndet!



Beeilung!

Jede Sequenz ist in zwei Teile gegliedert: Zuerst müssen Sie sich entscheiden, ob Sie das aktuelle Produkt kaufen oder verkaufen möchten. Beides geht nicht! Danach versuchen sich Käufer und Verkäufer auf einen Preis zu einigen. Wenn das gelingt, geht eine zu vereinbarende Anzahl Produkteinheiten vom Verkäufer an den Käufer über.

### Anzeige des Produktbesitzes

Wird mit Wasser oder Parfum gehandelt, so wird dieses in großen, durchsichtigen Glasbehältern gelagert. Am Pegelstand können Sie in etwa erkennen, wie es um Ihren Besitz steht. Die vier Glasbehälter werden entsprechend der Farbe der einzelnen Plubber dargestellt. Darunter finden Sie meistens zwei bunte Zahlen. Die erste verrät Ihnen Ihren Bargeldbesitz, während die zweite den genauen Warenbesitz angibt. Manchmal ist im unteren Teil Ihres Glasbehälters eine schwarze Linie angebracht, die mitteilt, wieviel Sie von diesem Produkt selber benötigen, damit Ihre Felder in der nächsten Runde wieder etwas produzieren. Achten Sie darauf, daß sie möglichst nicht im trockenen Bereich liegt!

Beim Handeln mit Mabba-Rosen oder Schnecken sehen Sie anstelle der Glasflaschen feste Behälter, deren Inhalt an Waagen angezeigt wird. Ist der Behälter leer, zeigt der weiße Zeiger auf links unten. Je mehr Einheiten des jeweiligen Produkts Sie besitzen, um so mehr bewegt er sich im Uhrzeigersinn weiter. Der farbige Zeiger gibt an, wieviel Sie von einem Produkt benötigen. Außerdem wird auch noch Ihr Geldbesitz und die genaue Anzahl der Produkte angezeigt.

### Wahl zwischen Käufer und Verkäufer

Achten Sie zuerst auf den großen Monitor: Mit welchem Produkt wird gehandelt? Dann prüfen Sie, ob bei Ihnen Warenmangel oder -überschuß besteht. Beachten Sie: Wenn Sie vorhaben, in der nächsten Runde z. B. viele Wasserbecken anzulegen, müssen Sie wesentlich mehr Wasser (zum Bauen) kaufen, als die Notwendigkeitsgrenze anzeigt. Denn diese verrät nur, was für das Wachstum benötigt wird. Mit Joystick hoch gesellen Sie sich zu den Verkäufern, mit Joystick runter zu den Käufern. In einem kleinen Behälter mit roter oder grüner Flüssigkeit wird die noch zur Verfügung stehende Zeit angezeigt. Bei hohem Level ist sie sehr knapp bemessen!

### Der Produkthandel

Hier haben sich die Warenbehälter oder -flaschen der Käufer links im Bild angesiedelt, die der Verkäufer rechts. Die Mitte gehört Ihnen. Sie bewegen mit Joystick hoch oder runter den Lift oder das Saugrohr Ihres Plubbers. Die Position bestimmt Ihr Preisangebot, das auf der Liftplattform oder am Ende des Saugrohrs steht. Die Käufer sind unten, die Verkäufer oben zu sehen. Sobald sich ein Käufer mit einem Verkäufer über den Preis einig ist, startet ein Warentransfer. Dieser dauert so lange, bis der Käufer den Preis herabsetzt – oder der Verkäufer ihn heraufsetzt – oder der Tank des Käufers gefüllt ist – oder der des Verkäufers leer ist – oder der Käufer zuwenig Geld hat. Die Geschwindigkeit des Transfers steigert sich hierbei, also Achtung! Es ist auch möglich, daß mehrere Käufer zum gleichen Preis einkaufen oder mehrere Verkäufer verkaufen oder beides. Es bekommt und gibt dann jeder schön demokratisch den gleichen Anteil. Gehandelt wird immer in 10er-Päckchen. Wer also z. B. 83 Schnecken hat, kann nur achtmal verkaufen! Auch hier wird die vorrätige Zeit durch den kleinen Glasbehälter mitgeteilt.

### Besonderheiten

❶ Auch FatMike kauft Produkte, aber er läßt nicht mit sich handeln. Sein fester Preis steht unten an der Liftanlage. Er kauft alles ein, was man ihm bietet!

❷ Wenn der Verkäufer soviel verkauft, daß sein Warenbesitz auf unter 10 sinkt, scheidet er automatisch aus dem Handel aus. Er kann sich übrigens auch selbst ausscheiden lassen, indem er den Joy-Knopf betätigt.

❸ Angenommen, der Käufer hat 100 $ und steht auf dem Preis von 70 $. Sobald er ein weiteres Warenpaket einkauft, schrumpft sein Geldbesitz auf 30 $. Sein Lift oder Saugrohr fährt dann automatisch zu diesem Preis, auch wenn der Spieler den Joystick nach unten bewegt! Dieses Phänomen hat also nichts mit einem Maschinenschaden zu tun.

❹ Wenn der Käufer mehr als 990 Einheiten des Produktes besitzt, kann er nichts mehr einkaufen, da sein Produktbehälter voll ist. Sein Lift fährt automatisch nach unten.

❺ Wenn ein Käufer mit seinem Lift/ Saugrohr über die obere Preisgrenze hinausfährt, passiert folgendes: Alle Lifte und Saugrohre bleiben zwar stehen, aber der Preis steigt weiter. Auch FatMike erhöht seinen Preis. Sobald jedoch alle Käufer unter den neuen Preis von FatMike gehen, setzt dieser sein Angebot wieder auf den alten Stand.

### *Produkte-Einsammel-Sequenz*

Versuchen Sie, mit Ihrem Plubber möglichst viele Waren einzusammeln, die FatMike kunterbunt in der Gegend verstreut hat. Sammeln Sie am besten das ein, was Sie selber am nötigsten brauchen.

### *Schneckenabgabe-Sequenz*

In den Glasröhrchen wird Ihr Schneckenbesitz angezeigt, darunter die Anzahl auf vier Stellen nach dem Komma genau. Mit dem Stab zeigt Ihnen FatMike, über wie viele Schnecken er sich freuen würde.



Es ist besser, FatMike zum Freund zu haben ...




Plubber-Shopping




The Winner is ...

Er macht meistens drei Angebote. Sind Sie mit einem Vorschlag einverstanden, betätigen Sie den Joy-Knopf. Lehnen Sie alle drei Angebote ab, zerstört FatMike ein paar von Ihren Feldern. Sind Sie gar zweimal oder mehrmals hintereinander unverschämt gegenüber dem Herrscher von Fat-Star, wird er Ihnen das Besitzrecht an Feldern absprechen!




... als seinen Unmut zu erregen!

## *Einkaufs-Straße-Sequenz*

**Folgende Aktionen stehen zur Wahl:**

1. Auf der Straße herumhetzen. Da gegen die Zeit gespielt wird, geht's zu wie beim Weihnachts-Einkauf der Menschen damals!
2. Beim Lotto mitspielen. Das ist eine gute Methode, um sein Geld rasant zu vermehren. Oder noch rasanter zu verlieren.
3. Öl kaufen. Müssen oder können Sie aber nur, wenn das Öl-Flag an ist.
4. Raketen kaufen.
5. Mit Saphiren und Käfern handeln. Ist nur möglich, wenn das Saphir-Flag an ist.

Oben rechts läuft eine Uhr. Steht sie auf 12, ist die Sequenz zu Ende. Die Zeit läßt sich im Preferences-Menü einstellen.

### Steuern des Plubbers

Den Plubber kontrollieren Sie mit Joystick links und rechts. Ein Gebäude betreten Sie mit Joystick hoch und verlassen es mit Joystick runter.

### Lotto spielen

Betreten Sie mit Ihrem Plubber das Holzgebäude ganz links. Das ist allerdings nur möglich, wenn die dort angebrachte Uhr noch nicht auf 0 steht. Sie müssen vier Felder einfärben, entweder rot oder blau. Mit Joystick links wählen Sie rot, mit rechts blau. Nach dem Ausfüllen aller vier Felder wird automatisch Ihr Lottoeinsatz eingezogen (steht links unten in der Pergamentrolle), und Ihr Plubber wird hinausgeworfen. Sie können jetzt weitere Geschäfte tätigen oder auch jederzeit das Gebäude verlassen. Sobald der Lottozähler auf 0 steht, wird unten im Bild das Ergebnis angezeigt. Wenn Sie null Richtige gesetzt haben, bekommen Sie nichts, ebenso bei ein, zwei oder drei Richtigen. Haben Sie alle vier Farben richtig getippt, erhalten Sie automatisch den Geldbetrag, der ganz oben am Lottogebäude angezeigt wird.

### Öl kaufen

Öl gibt es beim Ölturm, wo sonst. Sie können maximal so viel Öl kaufen, wie gefunden wurde. Die Plubber tragen beim Bebauen Ihrer Felder auf dem Rücken einen kleinen Öltank, in dem nach kurzer Suche bis zu 40 Liter Platz finden. Durch Druck auf den Joy-Knopf kaufen Sie Öl, ebenso durch Joystick rechts, nur im Schnellverfahren. Der Preis pro Liter Öl steht in der Pergamentrolle.

### Raketen kaufen

Schicken Sie Ihren Plubber dorthin, wo die vielen Raketen warten. Durch Druck auf den Joy-Knopf wird ein Exemplar gekauft; den Preis entnehmen Sie wieder dem Pergament.

### Mit Saphiren handeln

Auf dem Planeten Matt wohnt ein genmanipulierter Regenwurm namens SmallMatt, dessen Lieblingsspeise Lineli-Käfer sind. Diese werden ab und zu von der automatischen Robo-Besatzung Ihrer Raketen gefunden. Sie können sie bei der Mattschen Botschaft gegen Saphire tauschen. Auf Matt ist nämlich Geldbesitz verboten (wer doch welches hat, zahlt 5000 $ Buße an SmallMatt). Die Saphire lassen sich auf Fat-Star verkaufen.

Beachten Sie zuerst die Zahl am Gebäude: Sie gibt an, wie viele Käfer zur Zeit ein Saphir wert ist. Ist die Zahl hoch, lohnt sich der Umtausch (Joystick nach links). Bei einem niedrigen Wert ist es sinnvoll, Käfer in Saphire zu tauschen (Joystick nach links). In der Pergamentrolle steht ganz rechts, wieviel ein Saphir in Dollar wert ist. Hat er einen hohen Wert, können Sie durch Saphirverkauf (Druck auf Joy-Knopf) viel Geld machen. Übrigens ist es empfehlenswert, nie alle Käfer und Saphire in Geld zu verwandeln, da Sie vielleicht lange Zeit keine neuen Krabbler mehr finden werden. Sie können übrigens maximal 10 Saphire und 2000 Käfer besitzen.

## *Wettbewerbs-Sequenz*

Wer die meisten Schnecken besitzt, erhält von FatMike einen Preis, und zwar einen Geldbetrag oder – bei mindestens 70 Schnecken – ein zusätzliches Landfeld!

Der oder die Sieger werden angezeigt, danach drücken alle Spieler den Joy-Knopf. Falls ein Preis-Feld gewonnen wurde, darf der Sieger es sich aussuchen. Wenn Ihre Felder also einmal völlig eingeschlossen sein sollten, könnte es sich lohnen, sehr viele Raketen aufzustellen, um auf einen Sieg im Wettbewerb zu hoffen.



# Ihr CD-Cover zum Ausschneiden

## Vorderseite

### Für Sammler

**haben wir die passenden Einlagen für die handelsüblichen Plastikboxen vorbereitet.**

**Und so geht's:**

- Schneiden Sie die Vorder- und Rückseite entlang der Ränder aus;
- Knicken Sie die Rückseite an den gestrichelten Linien;
- Öffnen Sie die CD-Box, indem Sie die Einlage vorsichtig heraushebeln;
- Vorder und Rückseite einlegen – fertig!



## Rückseite




BESTSELLER GAMES SPECIAL 13 · CLASSIC TRADING COMPILATION

Ausführliche Installationsanleitungen und technische Hinweise finden Sie im Abschnitt „Wichtige Infos zu allen Spielen" des Installationsprogramms.

### Systemanforderungen:

- **MS-DOS 5.0 oder höher**
- **mind. AT 386 mit 33 MHz**
- **mind. 4 MB RAM**
- **mind. 580 KB freier Arbeitsspeicher**
- **VGA-Grafikkarte**
- **Festplatte mit mind. 10 MB freiem Speicherplatz**
- **mind. Double-Speed-CD-ROM-Laufwerk**
- **Soundblaster oder 100% kompatible Soundkarte**
- **Microsoft-kompatible Maus**

### Installation

**Installation der DOS-Programme**
Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM und geben Sie folgende Zeile ein:

**BGINSTAL**

Damit starten Sie das Installationsprogramm.

### Programmstart

**„Kaiser Deluxe" und „Der Planer"**
Wechseln Sie in das Verzeichnis der Festplatte, in das Sie das Spiel installiert haben, und geben Sie folgende Zeile ein:

**für „Der Planer": LOGISTIC.EXE**
**für „Kaiser": KAISER.EXE**

**„Traders"**
Wechseln Sie in das Hauptverzeichnis der CD-ROM, und geben Sie folgende Zeile ein:

**TRADERS.BAT**

### CD-Inhalt

**Vollversionen:** Der Planer
Kaiser Deluxe
Traders

- Adobe-Acrobat Reader für Windows 3.x und Windows 95
- Handbücher zu den Spielen im Adobe-Acrobat Format
- Konfigurationstool „ROOTME"
- Packprogramme ARJ, PKZIP, RAR, LHA und WINZIP
- Thunderbyte Anti-Virus-Utilities

BESTSELLER GAMES SPECIAL 13 · CLASSIC TRADING COMPILATION

# LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der „Bestseller Games Special 13“ und der darin enthaltenen CD-ROM berechtigt sind, das Programm

## Der Planer · Kaiser Deluxe · Traders

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

Die oben genannten Spiele sind kommerzielle Lizenzprodukte der Firmen **Softgold** und **The Art Department**, lizenziert zur Verwendung im Rahmen dieses Magazins. Es unterliegt damit – im Gegensatz zur sogenannten Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung, wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

**Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:**

1. **Gegenstand und Dauer des Vertrages:** Gegenstand dieses Vertrages zwischen Ihnen, dem/der Lizenznehmer/in, sowie **Softgold** und **The Art Department** ist die Nutzung der auf der CD-ROM aufgezeichneten Computerprogramme und der Programmbeschreibungen. Der Vertrag ist auf unbestimmte Zeit geschlossen. Das Nutzungsrecht fällt an **Softgold** und **The Art Department** zurück, wenn der Vertrag verletzt wird.
2. **Umfang der Benutzung:** Diese Computerprogramme sind urheberrechtlich geschützt. Vermietung und Vervielfältigung ist untersagt. Im Falle einer Weitergabe von Original-Datenträgern dürfen keine Sicherungskopien zurückbehalten werden. Dies gilt auch für die Installationen auf Festplatten. Zuwiderhandlungen können zivil- und strafrechtlich verfolgt werden.
3. **Gewährleistung und Haftung:** Für den Fall, daß die CD-ROM einen Materialfehler aufweist, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den defekten Datenträger zusammen mit einem frankierten (DM 3,10) und adressierten Rückumschlag an folgende Adresse: **Pearl Agency, BG Special 13, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen**. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
4. **Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungscheines ist Voraussetzung dafür, daß Sie registrierter Anwender der Spiele auf dieser CD-Rom werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.
Abgesandt am: ☐☐.☐☐.19☐☐ _____ **Unterschrift**

## REGISTRIERUNGSSCHEIN

Bitte ausfüllen

Ich habe eine Lizenzversion der Programme **DER PLANER, KAISER DELUXE** und **TRADERS** mit dem Kauf der Zeitschrift **„Bestseller Games Special 13“** erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zu Kenntnis genommen. **Mit der Absendung dieses Registrierungsscheines werde ich registrierter Anwender.**

| | | | |
|---|---|---|---|
| **Computer:** | ❑ 486 | ❑ Pentium | ❑ Pentium II od. höher |
| **Speicher:** | ❑ 8 MB | ❑ 16 MB | ❑ 32 MB (oder mehr) |
| **Betriebssystem:** | ❑ DOS | ❑ Win 3.1 | ❑ Win 95 ❑ andere |
| **Peripherie:** | ❑ Soundkarte | ❑ Modem | ❑ Joystick/Gamepad |

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

Ihre Adreßdaten werden entsprechend den Datenschutzbestimmungen in unserer Anwender-Datenbank gespeichert

Bitte senden Sie diesen Registrierungsschein an die folgende Adresse:

PEARL
Agency
PEARL-Str.1
D-79426 Buggingen

BEST SELLER GAMES SPECIAL 13

## REKLAMATIONSSCHEIN

Sollte die CD in diesem Heft nicht funktionieren, so schicken Sie bitte diesen ausgefüllten Reklamationsschein auf dieser Seite zusammen mit dem schadhaften Datenträger und einem ausreichend frankierten Rückumschlag (bis 500 g: 3,– DM) an:

Pearl Agency, BG Special 13,
PEARL-Str. 1
79426 Buggingen

Vor- und Zuname _____ Geburtsdatum _____

Straße _____

PLZ/Ort _____

Datum und Unterschrift _____

(Telefon — Angabe freigestellt)

# Das unglaubliche Angebot – jetzt gleich bestellen!



# VoiceType Simply Speaking 3.0 OEM

IBM

## Sie sprechen – und die Software tippt!

Das revolutionäre **Spracherkennungssystem** für Ihren PC, mit dem Sie Ihre Texte ganz bequem **diktieren!** Sprechen Sie einfach aus, was Sie schreiben möchten – und in Sekundenschnelle erscheinen Ihre Worte als Text direkt auf dem Monitor. Statt mühsam zu tippen, lehnen Sie sich künftig entspannt zurück und **verfassen Ihre Briefe, Referate, Berichte, Notizen, E-Mails oder privaten Schreibarbeiten ganz einfach per Sprache.** Ihre Hände und Augen ermüden nicht mehr so schnell und bleiben frei für andere Aufgaben: So erreichen Sie neue Stufen der Effizienz und Produktivität. Mit *VoiceType Simply Speaking* können Sie die Arbeit an Ihrem Computer neu und mit Spaß gestalten – und das **jetzt zu einem unfaßbar günstigen Preis!**

### Sofort einsatzbereit

Wenige Probesätze genügen, um *Simply Speaking* einzurichten.

### Hervorragende Erkennungsrate

*Simply Speaking* verarbeitet **ca. 70 – 100 diktierte Wörter pro Minute**, und das mit einer **Erkennungsrate von bis zu 97 Prozent!**

### Anpassung an Ihre Arbeitsweise

*Simply Speaking* ist zusätzlich **lernfähig:** Je länger Sie *Simply Speaking* einsetzen, desto genauer arbeitet das Produkt.

### Pressestimmen zu Simply Speaking:

**Computer Bild 6/98:** Preis-/Leistung **„gut"** (Testurteil basiert auf einem derzeit empfohlenen Herstellerpreis von DM 99,–)

**PC Praxis 8/97:** „Voice Type Simply Speaking ist eine passende Lösung zu einem niedrigen Preis von 249 Mark."

**DM 6/97:** „...Schnäppchen für alle Anwender, denen es auf **schnelle und gut Diktierqualitäten** ankommt."

**Journal Mittelstand 7/97:** „Das Programm ist ... nützlich und **seinen Preis von DM 250,– (Straßenpreis) wert.**"

**PC Praxis 4/98:** Wertung **„gut"**

### Erweiterbarer Wortschatz

Im Lieferumfang von *VoiceType Simply Speaking* ist ein **umfassendes Vokabular** mit **über 30.000 deutschen Wörtern enthalten, bis auf 64.000 Wörter erweitern**

### Korrekte Rechtschreibung

Jedes Wort, das *Simply Speaking* anhand seines Wortschatzes richtig erkannt hat, wird auch automatisch **gleich beim ersten Mal richtig geschrieben.**

### Benutzerfreundlichkeit

*Simply Speaking* verschafft Ihnen **Bewegungsfreiheit.** Ihre Hände und Augen sind nicht mehr mit der Tastatur und dem Bildschirm beschäftigt.

### Kompatibel zu Ihrer Software

*Simply Speaking* besitzt einen **integrierten Editor**, mit dem Sie Ihre Texte sofort korrigieren, formatieren, drucken und exportieren können.

### Detaillierte Anleitung

Durch das **illustrierte Anleitungsheft können auch PC-Einsteiger dieses Programm schnell installieren und problemlos nutzen.**

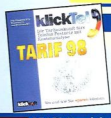
## VoiceType Simply Speaking 3.0 OEM

Das berühmte **Spracherkennungs-System** – über das unter anderem das **Journal Mittelstand 7/97 urteilt:** „Das Programm ist . . . nützlich und **seinen Preis von DM 250,– (Straßenpreis) wert"** – erhalten Sie als **uneingeschränkte deutsche OEM-Vollversion** auf CD-ROM im Bundle mit einer bebilderten Anleitungs-Zeitschrift aus dem TREND-Verlag, bei PEARL unter **Bestell-Nr. TSA-001** zum **sensationellen Werbepreis** von nur

**19,80 DM**
**ös 159 / sFr 19,80**

**Version wie oben** beschrieben, jedoch mit einer **PEARL-Sprechgarnitur** (Kopfhörer-Mikrofon-Kombination).

**Bestell-Nr. SA-666**
*nur sagenhafte*
**28,80 DM**
**ös 231 / sFr 28,80**




### KlickTel TARIF 98

Die **Tarifauskunft fürs Telefon-Festnetz** mit **Kostenanalyse.**
**Bestell-Nr.** SD-222
**0,99 DM**
**ös 8 / sFr 0,90**

### Tisch-Mikrofon

Elegantes **Tischmikrofon mit Standfuß** – direkt an jede Soundkarte anschließbar! Ideal für **Sprachaufnahmen** – die Hände bleiben frei.
**Bestell-Nr. PE-679**
**12,80 DM**
**ös 103 / sFr 12,80**

### Schwanenhals-Mikro

**Flex. Mikrophon zur Klebebefestigung** z.B. am Monitor.
**Bestell-Nr.** PE-686
**14,80 DM**
**ös 119 / sFr 14,80**



**PEARL Handels GmbH**
Tel: 061-333 11 40
Fax: 061-333 12 22

**PEARL Österreich**
Tel: 06 60-52 14
Fax: 0 22 74-7 37 15

Der **VERSANDKOSTENANTEIL** richtet sich nach der von Ihnen gewünschten Zahlungsart: **Banküberzug DM 6,90** (Bankverbindung angeben), Vorauss. Scheck DM 7,90, Nachnahme DM 9,90, Offene Rechnung DM 11,90 (nur Großkunden & Öffentl. Institutionen). Auf Bestellungen **unter einem Auftragswert von DM 30,–** erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,–.

**PEARL**
**PEARL-Straße 1 · D-79426 Buggingen**
**Oder bestellen Sie einfach per Telefax: 07631/360-444**

**Persönliche Bestellannahme – rund um die Uhr!**
**0180/55582**

# Classic Trading Compilation

## Der Planer



**Als Geschäftsführer einer Spedition** müssen Sie Ihr Unternehmen und Ihr persönliches Image erfolgreich vorantreiben – und das in jeder Hinsicht. Doch auch Ihr Privatleben will versorgt sein! Eine der komplexesten Unternehmens-Simulationen aller Zeiten, absolut lebensnah mit allen erdenklichen Details!

## Kaiser Deluxe




**Als Monarch herrschen Sie** über Land und Leute: Sie bestimmen die Steuern, lassen verschiedene Nahrungsmittel anbauen, schaffen Unterkünfte, errichten und befehligen eine Armee und sorgen für den Schutz Ihrer Bürger. Von Ihren Entscheidungen hängen die Geschicke Ihres Volkes und die Staatsfinanzen ab.

## Traders



Auf dem Planeten „Fat Star" – vor 2000 Jahren unter dem Namen „Erde" bekannt – **müssen Sie wirtschaften**, was das Zeug hält, um Ihre **3 Gegenspieler** aus dem Rennen zu werfen. Wo geschicktes Taktieren und Handel nicht weiterführt, hilft vielleicht ein Kampfroboter weiter, der für Sie die Lager der Konkurrenz plündert...

**Systemanforderungen:**
Mind. PC-386/33 mit 4 MB RAM, VGA, Maus, Festplatte, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, MS-DOS ab 5.0 (oder Windows 95 im DOS-Modus).





# Bestseller Games SPECIAL

**Inhalt der CD-ROM**

## 3 Vollversionen auf der Heft-CD

- **Drei deutsche Original-Vollversionen**
- **Ausführliche bebilderte Spielanleitungen im Heft**
- **3 Wirtschafts- und Handels-Simulationen mit hoher Detailtreue**

**Der Planer:** Ein komplettes Speditionsunternehmen – absolut realistisch simuliert Finanzen, Verträge, Werbung, Fuhrpark, Personal, Privatleben...

**Kaiser Deluxe:** Historische Regierungs- und Handelssimulation • Sprachausgabe und Soundtrack • Bis zu 8 Spieler an einem PC

**Traders:** SciFi-Handelssimulation mit Aliens im 40. Jahrhundert

### So urteilt die Fachpresse:

*Der Planer:*

**PC Joker** (2/94): 86%, **Joker Hit** „Lebensnahe Wirtschaftssimulation mit allen Schikanen." „...viel echter geht's im echten Leben auch nicht zu!"

**ASM** (4/94): **HIT, Urteil: gut** „Unblutig und trotzdem aufregend – so richtig was für lange Nächte."

*Traders:*

**AMIGA Joker:** 77%, „Aliens würden Traders kaufen!"