

Oldtimer

Inhaltsverzeichnis

Installation	4
Installation, wenn Sie nicht über die Windows-Oberfläche installieren wollen!	4
Musikinstallation	4
Mögliche Probleme	4
Mögliche Fehlerquellen dabei sind:	4
Falsche Soundkarten-Einstellung:	4
Zuwenig freier Hauptspeicher:	4
Zuwenig EMS-Speicher:	4
Soundeffekte	4
Spielstart	5
Spieler und Firmennamen	5
Länderauswahl	5
Altes Spiel laden	5
Bestenliste	5
Schwierigkeitsgrad	5
Spiel starten	5
Spiel beenden	5
Spielziel	6
Kommunikation	6
Werksgelände	6
Übersichtskarte	6
Pop-up-Menü	6
Lager einrichten:	7
Hallen einrichten:	7
Hallen abreißen:	7
Zur Bank:	7
Spielrunde	7
Neue Fertigungs-Abteilung einrichten:	7
Büro	7
Zeitung:	7
Bilanzbuch	8
Spieloptionen	8
Laden und speichern	8
Spiel beenden	8
Neues Spiel beginnen	8

Lexikon	8
Bedienung des Lexikons	8
Seite nach vor:	8
Seite zurück:	8
Zur Kapitelauswahl:	8
Film abspielen:	8
Lagerhallen	9
Zukauf von Bauteilen	9
Forschungsabteilung	9
Prototyp entwickeln	9
Testfahrten	9
Forschungsschwerpunkte	10
Bauteile entwickeln	10
Karteikasten	10
Personalchef	10
Personal einstellen und entlassen	10
Personaldaten	10
Produktion	10
Neue Fertigung	11
Personal zuteilen	11
Produktion verlegen	11
Ziellager	11
Verkauf	11
Vertriebszweigstellen eröffnen	11
Vertriebszweigstellen kontrollieren	11
Werbung	12
Händlerrabatt	12
Endverkaufspreis	12
 Tips und Tricks zum Spiel	 12
Bedeutung von Hallen:	12
Größeres Verwaltungsgebäude bzw. Forschungsgebäude:	12
Werbebudget:	12
Autorennen:	12

Installation

Um die CD-ROM-Version installieren zu können, benötigen Sie eine Harddisk mit mindestens 2 Megabyte freiem Speicherplatz.

Installation, wenn Sie nicht über die Windows-Oberfläche installieren wollen!

1. OLDTIMER-CD in CD-Laufwerk einlegen
2. Kennbuchstaben des CD-Laufwerks eingeben und <ENTER> drücken
3. Von CD Installationsprogramm <INSTALL> aufrufen
4. Eventuell Verzeichnispfad ändern
5. Zum Spiel starten in korrektes Verzeichnis wechseln und <OLD> eingeben

Musikinstallation

Mit <IDMAS> kann nachträglich die Soundkarten-Einstellung geändert werden.

Mögliche Probleme

<OLDTIMER> gibt Ihnen bereits sehr detaillierte Hinweise auf den Grund, warum das Programm nicht in der Lage ist, ausgeführt zu werden.

Mögliche Fehlerquellen dabei sind:

Falsche Soundkarten-Einstellung:

Fehlermeldungen des idMAS-Soundsystems liegen meist daran, daß falsche Einstellungen für Ihre Soundkarte getroffen wurden. Rufen Sie wie im Punkt Musikinstallation beschrieben, das Programm <OLDMUSIK> auf, um diese zu ändern.

Zuwenig freier Hauptspeicher:

Obwohl <OLDTIMER> dahin optimiert wurde, so wenig DOS-Speicher wie möglich zu benötigen, muß ca. 500 KB freier Speicher im DOS -Bereich zur Verfügung stehen. Falls vom Programm ein diesbezüglicher Fehler gemeldet wird, sollten Sie nachprüfen, ob irgendwelche nicht benötigten Treiber in der AUTOEXEC.BAT oder CONFIG.SYS geladen wurden. Neuere DOS-Versionen stellen auch einen Befehl MEMMAKER zur Verfügung, um den Speicher für Ihr System zu optimieren.

Zuwenig EMS-Speicher:

Fehlermeldungen, die auf zuwenig EMS-Speicher hinweisen, können durch entsprechende Korrektur der EMS-Einstellungen in Ihrer CONFIG.SYS behoben werden. OLDTIMER benötigt 2048 KB EMS-Speicher. Der entsprechende Eintrag in der CONFIG.SYS würde daher zum Beispiel lauten:

```
DEVICE = C:\DOS\EMM 386.EXE 2048 RAM
```

Soundeffekte

Um auch wirklich in den Genuß zu kommen, alle Soundeffekte, die in <OLDTIMER> eingebaut wurden, zu hören, sollten Sie über etwas freien XMS-Speicher verfügen. Dieser wird vom Treiber HIMEM.SYS zur Verfügung gestellt. Sollten Sie außer Gadget-Klicks und Registriertaste keine Soundeffekte hören, so achten Sie darauf, ob nicht der gesamte XMS-Speicher vom EMS-Treiber reserviert wird. Um das zu verhindern, können Sie Ihre CONFIG.SYS z. B. wie folgt einstellen:

```
DEVICE = C:\DOS\HIMEM.SYS  
DEVICE = C:\DOS\EMM386.EXE 2048 RAM
```

Spielstart

Nachdem Sie das Spiel gestartet haben, erscheint ein Intro, daß auf die Geschehnisse im Spiel einstimmt. Diesen Vorspann können Sie jederzeit durch Drücken einer beliebigen Maustaste abbrechen.

Im darauffolgenden Startbildschirm können Sie diverse Einstellungen vornehmen, die Bestenliste begutachten, ein altes Spiel laden, sich nochmals das Intro zu Gemüte führen und - last but not least - selbstverständlich auch das Spiel starten.

Sollte doch etwas dem ungetrübten Spielvergnügen im Weg stehen, so können Sie hier auch gleich wieder zum DOS.

Spieler und Firmennamen

Mit den Buttons <SPIELER 1> und <SPIELER 2> gelangen Sie in das Namen-Menü. Hier geben Sie Ihren Spielernamen ein. Auch Ihrer zukünftigen Firma können Sie einen zugkräftigen Namen geben.

Es können bis zu zwei menschliche Spieler mitspielen. Mit den Buttons <MENSCH> oder <COMPUTER> können Sie auswählen, ob Ihr Gegenspieler ein Mitspieler oder ein Computergegner sein soll. Sollte aber kein Mitspieler aus Fleisch und Blut zur Verfügung stehen, so hilft leider auch der Button <MENSCH> nichts. Der Computer-Gegner ist jedoch nicht zu unterschätzen.

Länderauswahl

Im Namenmenü bestimmen Sie auch, in welchem Land Ihr Firmensitz sein soll. Klicken Sie dazu die Länderfahne an, um zwischen den verfügbaren Ländern durchzuschalten. Dies hat im weiteren Spielverlauf durchaus Einfluß auf das Spielgeschehen.

Altes Spiel laden

Mit <SPIEL LADEN> können Sie ein gespeichertes Spiel laden. Wählen Sie im Spielstände-Menü das gewünschte Spiel und drücken Sie den Button <LADEN>.

Bestenliste

Drücken Sie <BESTENLISTE>, um sich die Ergebnisse der besten Spieler anzusehen. Selbstverständlich sollten Sie alles daransetzen, in dieser Liste ganz ob zu stehen.

Schwierigkeitsgrad

Nicht jeder Spieler stellt die gleichen Anforderungen an den Schwierigkeitsgrad eines Spiels. Sie können daher die gewünschte Spielstufe selbst bestimmen.

Spiel starten

Nun kann es endlich losgehen. Drücken Sie <SPIELSTART> und Sie befinden sich kurz darauf mitten im Spielgeschehen.

Spiel beenden

Sie wollten nur das Intro sehen? Mit <ZU DOS> werden Sie aus dem Spiel entlassen.

Spielziel

Das Ziel des Spieles ist einfach erklärt, aber nur schwer zu erreichen. Der Mensch strebt nach Höherem, und Sie als Autoproduzent sollten danach streben, der größte Automobilhersteller des Jahres 1929 zu werden.

Wie gut Sie im Rennen um die Vorherrschaft im Automobilbau liegen, können Sie nicht nur anhand Ihrer Bilanz, sondern auch bei der Wahl zum Automobilhersteller des Jahres feststellen. Diese jährlich stattfindende Wahl ist ein gutes Mittel, den Fortschritt der eigenen Firma gegenüber den konkurrierenden Unternehmen in regelmäßigen Abständen zu kontrollieren.

Gut Ding braucht Weile. Auch eine Automobilfabrik benötigt Zeit zur Entwicklung. Seien Sie daher nicht frustriert, wenn Sie zu Beginn des Spiels bei dieser Wahl noch leer ausgehen.

Kommunikation

Im Verlauf des Spiels müssen Sie öfters mit anderen Personen im Spiel kommunizieren. Beispielsweise wollen Sie ihrem Personalchef klarmachen, daß Sie nur die Personaldaten einsehen und nicht hundert Leute entlassen wollen. Auch mit dem netten Herrn von der örtlichen Bank werden Sie das eine oder andere - mehr oder weniger erfreuliche - Gespräch zu führen haben.

Abgesehen von Zahleneingaben geht das immer auf die gleiche, leicht verständliche Art von sich. Sie haben jeweils mehrere Möglichkeiten als Frage, Befehl oder Antwort zur Auswahl. Sie müssen nur die gewünschte Zeile anklicken.

Wenn Sie mit Zahlen hantieren müssen, dient eine stilgerechte Registrierkasse als Eingabegerät. Tippen Sie die gewünschte Zahl ein und bestätigen Sie mit der OK-Taste. Falsche Zahlen löschen Sie einfach mit der CL-Taste.

Werksgelände

Zu Beginn des Spiels finden Sie sich auf dem noch ziemlich leeren Werksgelände wieder. Hier können Sie neue Gebäude aufstellen, alte oder nicht mehr benötigte Gebäude abreißen, die Bank aufsuchen, Spielrunden beenden, neue Fertigungsabteilungen einrichten und Gebäude betreten.

Da viele Gebäudetypen für mehrere Verwendungszwecke geeignet sind, wird der aktuelle Verwendungszweck beschrieben sobald Sie sich mit dem Mauszeiger über einem Gebäude befinden.

Übersichtskarte

Das gesamte Werksgelände ist größer als ein Bildschirm (40 x 20 Felder), daher ist nur ein Ausschnitt zu sehen. Wenn Sie mit dem Mauszeiger die Bildränder erreichen, wird das Bild blockweise gescrollt.

Das Gelände im Ganzen sehen Sie in der Übersichtskarte verkleinert dargestellt. Bebaute Rechtecke sind durch gefüllte Rechtecke symbolisiert. Der aktuelle Geländeausschnitt wird durch ein Rechteck gekennzeichnet.

Besonders Eilige können die Karte als Schnellgeländewahl benutzen. Klicken Sie dazu in die Karte, um diesen Punkt zentriert auf den Bildschirm zu bringen.

Weiters sehen Sie anhand der Übersichtskarte den Namen Ihrer Firma, falls Sie ihn sich nicht gemerkt haben, sowie das aktuelle Datum und die Höhe Ihres Firmenvermögens.

Pop-up-Menü

Wenn Sie den rechten Mausknopf drücken, so erscheint ein Popup-Menü. Mit Hilfe dieses Menüs können Sie folgende Aktionen ausführen:

Lager einrichten:

Neu errichtete Gebäude haben noch keinen Verwendungszweck. Sie können mit dem Menüpunkt ein Gebäude als Lager bestimmen. Klicken Sie hierfür auf das gewünschte Gebäude.

Hallen einrichten:

Sie können neue Gebäude errichten. In einem Auswahlfenster können Sie zwischen verschiedenen Gebäuden wählen. Sie erhalten Infos über Bauzeit, Preis, Eignung und Grundfläche. Mit <BAUEN> bestätigen Sie den Bauauftrag für das Gebäude.

Sollte keines der Gebäude Ihren Vorstellungen entsprechen, so brechen Sie mit <ENDE> ab.

Nach erteiltem Bauauftrag müssen Sie noch den Standort für das neue Gebäude auswählen. Dazu verwandelt sich der Mauszeiger in ein durchbrochenes Rechteck in der Größe der benötigten Grundfläche. Klicken Sie auf die gewünschte Stelle in der Karte. An dieser Stelle erscheint nun der Rohbau des Gebäudes. Erst nach der benötigten Fertigstellungszeit ist es für Sie auch nutzbar.

Hallen abreißen:

Wollen Sie ein Gebäude wieder abreißen, so wählen Sie diesen Punkt. Klicken Sie anschließend auf das abzureißende Gebäude, und schon haben Sie wieder Platz für neue Bauten.

Zur Bank:

Dieser Menüpunkt führt Sie dorthin, wo das Geld zuhause ist - in eine Bank.

Spielrunde

weitschalten: Hiermit bestimmen Sie eine Spielrunde. Es herrscht kein Zeitlimit.

Neue Fertigungs-Abteilung einrichten:

Sie können einer Produktionshalle einen neuen Fertigungsauftrag geben. In einem Auswahlfenster wählen Sie die neue Fertigung aus.

Büro

Ihr Büro betreten Sie von der Geländekarte aus. Es ist ein zentraler Steuerungspunkt für viele Ihrer Aktionen. Sie können vom Büro aus zum Personalchef wechseln, die Bilanzen einsehen, Verkäufe bestätigen, Vertriebsstellen errichten und kontrollieren, Spieloptionen einstellen, ein neues Spiel starten und das Lexikon befragen (nur in der CD-ROM-Version).

Diese Aktionen führen Sie aus, indem Sie im Büro auf entsprechende Gegenstände klicken. Befinden Sie sich mit dem Mauszeiger über einem Gegenstand, der mit einer Aktion verbunden ist, so erscheint über dem Mauszeiger der Name der möglichen Aktion.

Zeitung:

Die Zeitung ist erst nach der ersten Zeitungsmeldung aktivierbar. Diese erscheint erst im Jahre 1908.

Selbstverständlich können Sie das Büro auch wieder verlassen, um zum Werksgelände zurückzukehren.

Bilanzbuch

Das Bilanzbuch präsentiert sich Ihnen in Buchform. Durch Anklicken der Pfeil-buttons auf den Seiten rechts unten blättern Sie im Buch. Sie erhalten Aufschluß über Ihren Finanzstatus und Ihre Konten.

Spieloptionen

Im Optionsmenü können Sie Musik und Soundeffekte ein- und ausschalten. Klicken Sie dazu das betreffende Kästchen an.

Laden und speichern

Um ein Spiel zu speichern, klicken Sie einen Eintrag im Spielstandsmenü an. Geben Sie dem Spielstand einen Namen und klicken Sie den Speicher-Button an.

Um ein Spiel zu laden, wählen Sie einen Spielstand und klicken Sie auf den Laden-Button.

Spiel beenden

Um das Spiel zu verlassen, wählen Sie <EXIT TO DOS>. Vergessen Sie nicht, den aktuellen Spielstand vorher zu speichern, falls Sie später an dieser Stelle weitermachen wollen.

Neues Spiel beginnen

Sollten Sie der Meinung sein, daß ein völliger Neuanfang das Beste sei, dann wählen Sie die oberste Schublade im Büro. Ein Klick in diese Lade, und Sie dürfen neu beginnen.

Lexikon

Zusätzlich zu diesem Handbuch steht Ihnen noch ein Multimedia-Lexikon als Orientierungshilfe zu Verfügung.

Bedienung des Lexikons

Seite nach vor:

Um eine Seite vorzublättern, klicken Sie auf den rechten Pfeil-Button.

Seite zurück:

Um eine Seite zurückzublättern, klicken Sie auf den linken Pfeil-button.

Zur Kapitelauswahl:

Mit diesem Button (X) kommen sie zur Kapitelauswahl.

Film abspielen:

Auf manchen Seiten können Sie einen Film zum Thema abrufen. Dieser Button (I)erscheint nur, wenn ein Film zur Verfügung steht.

Den Film stoppen Sie durch Drücken der rechten Maustaste.

Lagerhallen

In Lagerhallen werden angekaufte und selbst produzierte Teile gelagert . Sie können sich einen Überblick verschaffen, oder auch Angebote für den Ankauf von Montageteilen einholen.

Zukauf von Bauteilen

Gerade zu Spielbeginn werden sie Ihre Autos hauptsächlich aus Fremdteilen zusammenbauen. Für den Ankauf von Montageteilen ist ebenfalls der Lagerverwalter zuständig. Durch ihn können Sie Angebote für diverse Bauteile einholen lassen. Die Angebote landen in der Bauteile-Schublade (Siehe Kapitel „Forschungsabteilung“) und können nun für die Produktion eingekauft werden. Rechnen Sie aber von Zeit zu Zeit mit Lieferschwierigkeiten.

Auch über den aktuellen Lagerbestand informiert der Lagerverwalter mit einem Datenblatt.

Ergänzend gibt es hier zu sagen, daß ein neuer Artikel ins Lager aufgenommen wird, indem man einfach auf ein Feld mit der Bezeichnung „leer“ klickt. Bestellt wird, indem man auf das Feld mit dem aktuellen Bestand klickt.

Forschungsabteilung

Gleich zu Spielbeginn sollten Sie eine Forschungsabteilung errichten. Ohne diese läuft nämlich so gut wie gar nicht. Sie wollen ja sicher nicht für alle Zeiten Autos nur aus Montageteilen fremder Produktion zusammenbauen. Für die Entwicklung eigener Bauteile ist die Forschungsabteilung zuständig. Aber auch für die Produktion von Autos aus Montageteilen benötigen Sie die Hilfe dieser Abteilung.

Prototyp entwickeln

Um ein Auto produzieren zu können, müssen Sie zuerst einen Prototyp entwickeln und fertigen lassen. Dazu öffnen Sie im Karteikasten die Schublade mit der Aufschrift <PROTOTYPEN> und wählen ein leeres Karteiblatt. Nun können Sie aus den bereits vorhandenen Bauteilen im Dialog mit einem Techniker einen Prototyp zusammenstellen.

Dabei wählen Sie nach der Reihe Fahrwerk, Motor, Karosserie und so weiter aus. Selbstverständlich können Sie nur Bauteile verwenden, die Sie bereits selbst entwickelt haben oder für die Angebote von Zulieferfirmen eingegangen sind. Der Techniker wird Sie informieren, ob dieses Fahrzeug seiner Meinung nach etwas taugt, und über die voraussichtlichen Produktionskosten. Nun können Sie entweder auf die Verbesserungsvorschläge hören oder auch Ihren Willen durchsetzen und den Prototyp gutheißen. Damit geben Sie den Auftrag zum Bau eines Testfahrzeugs. Nach einiger Zeit steht das Fahrzeug dann in voller Pracht vor Ihnen und Sie können sich auf die Teststrecke begeben, falls Sie Lust dazu haben. Der Prototyp steht nun für die Produktion als Serienfahrzeug zur Verfügung.

Testfahrten

Auf Ihrem Testgelände können Sie einen fertiggestellten Prototypen in der Praxis erproben. Sie gewinnen dabei wertvolle Erkenntnisse über Höchstgeschwindigkeiten, Lenkung, Fahrverhalten, Haltbarkeit und Bremsverhalten.

Lenken:	Mausbewegung links-rechts
Gas geben:	Mit linkem Mausknopf
Bremsen:	Mit rechtem Mausknopf
Gang hochschalten:	Leertaste
Gang runterschalten:	Return- bzw. Enter-Taste

Um eine erste Testfahrt mit einem neuen Fahrzeug machen zu können, ist es nötig, einmal das Datenblatt mit dem komplett fertig zusammengestellten Fahrzeug zu verlassen. Dabei wird noch einmal ein Komplettcheck am Fahrzeug vorgenommen. Ab dem nächsten Wiedereinstieg ins Datenblatt kann die Testfahrt direkt aufgerufen werden.

Forschungsschwerpunkte

Sobald Sie eine Forschungsabteilung errichten, können Sie Prototypen entwickeln. Vorausgesetzt, daß Bauteile dafür vorhanden sind. Zwei Haustechniker werden mit der Abteilung sozusagen mitgeliefert. Für die Forschung an eigenen Bauteilen müssen Sie aber Ingenieure einstellen.

Bauteile entwickeln

Um Ihre Autofabrik nicht als reines Montagewerk enden zu lassen, sollten Sie auch eigene Bauteile entwickeln. Zwar kostet diese Entwicklung Zeit und Geld, zahlt sich aber letztlich meist aus. Die neu entwickelten Bauteile werden als Kartei in der Bauteile-Schublade abgelegt. Sie stehen ab nun für die Bauteilefertigung zur Verfügung.

Karteikasten

Im Karteikasten werden die Pläne für produktionsfertige Prototypen, Bauteile und Rennwagen abgelegt. Auch Bauteile von Zulieferfirmen landen als Karteiblatt in der Bauteile-Schublade, wenn ein Angebot von der Lieferfirma vorliegt. Die Karteiblätter informieren Sie über Leistung und Produktions- bzw. Einkaufskosten der Bauteile.

Personalchef

Um produzieren zu können, benötigen Sie selbstverständlich auch Personal. Das Personalmanagement wickeln Sie im Dialog mit dem Personalchef ab.

Personal einstellen und entlassen

Bei Einstellungen oder Entlassungen von Personal wählen Sie aus, wieviele Hilfsarbeiter, Sacharbeiter oder Ingenieure Sie einstellen oder entlassen wollen. Die Notwendigkeit für diese Maßnahmen können Sie den Personaldaten entnehmen.

Personaldaten

Der Personalchef stellt Ihnen die aktuellen Personaldaten zur Verfügung. Anhand dieser können Sie sich ein Bild über die Personalsituation und die Personalkosten in Ihrem Werk machen. Sie sehen für die drei Berufsgruppen das Lohnschema und die geleisteten Wochenstunden. Diese Werte können hier von Ihnen nach Maßgabe angepasst werden. Selbstverständlich haben Lohn und Arbeitszeit auch Einfluß auf die Motivation und Produktivität der Arbeiter.

Eingestelltes Personal muß noch in den jeweiligen Abteilungen einer Arbeit zugeteilt werden.

Der Strich am Ende des ersten Drittels unter den Lohnbalken kennzeichnet den Mindestlohn, der gezahlt werden sollte, um zu verhindern, daß eine wahre Kündigungswelle ausgelöst wird.

Produktion

Die Produktion geht in den Fertigungshallen vor sich. Diese sind das Herzstück Ihres Autowerks. Entsprechend viel Sorgfalt sollten Sie bei Planung und Management aufwenden.

Neue Fertigung

Neue Fertigungshallen müssen erst mit Maschinen ausgestattet werden bevor die Produktion losgehen kann. Wählen Sie dazu im Pop-up-Menü den Menüpunkt „Neue Fertigung“. Im Dialog bestimmen Sie nun, welche Bauteilegruppen in dieser Fertigungshalle produziert werden sollen.

Nun ist es noch nötig, einen bestimmten Bauteil oder ein Fahrzeug auszuweisen, die produziert werden sollen. In einer Halle können Sie nur ein Produkt fertigen lassen.

Personal zuteilen

Das vorhandene Personal muß von Ihnen noch den einzelnen Abteilungen zugewiesen werden. Dies geschieht in den Fertigungshallen selbst. Fordern Sie dafür vom Hallenchef die Personal-daten an. Nun können Sie der Abteilung die benötigten Arbeitskräfte zuteilen. Dabei haben Sie die Wahl zwischen Facharbeitern und Hilfsarbeitern.

Sie werden darüber informiert, wieviele Arbeiter der einzelnen Gruppen in der Abteilung maximal benötigt werden und wieviele bereits dieser Abteilung zugeteilt worden sind. Außerdem können Sie hier das Arbeitstempo Ihrer Beschäftigten einstellen.

Produktion verlegen

Im Dialog mit dem Hallenchef ist es auch möglich, die Produktion einer Halle in eine andere zu verlegen. Alle Maschinen werden in die neue Halle verlegt, die alte ist wieder leer.

Ziellager

Die einzelnen Bauteile sollten möglichst ohne große Umweg durch die Fabrik transportiert werden können. Dazu bestimmen Sie, in welches Lager die fertigen Produkte einer Fertigungshalle kommen sollen.

Verkauf

Selbstverständlich wollen Sie ihre Autos auch verkaufen. Der Verkauf erfolgt über unabhängige Händler, die direkt bei Ihnen oder über Ihre Vertriebszweigstellen bestellen. Die Bestellungen werden im Bilanzbuch abgelegt, und dort von Ihnen bearbeitet.

Vertriebszweigstellen eröffnen

Es gibt nur wenige Händler, die auch über größere Entfernungen von Ihnen bestellen. Daher sollten Sie bestrebt sein, auch die weiter entfernten kleineren Händler bedienen zu können. Dazu eröffnen Sie Vertriebszweigstellen. Diese können über ganz Europa verstreut sein. Die Zweigstellen betreuen Händler in ihrem näheren Umkreis.

Um eine Vertriebszweigstelle zu eröffnen, gehen Sie ins Büro und klicken auf die Europakarte. Es erscheint eine Karte von Europa mit den wichtigsten Städten. Bereits errichtete Zweigstellen von Ihnen sind mit einem Fähnchen gekennzeichnet. Klicken Sie auf eine Stadt und es erscheint ein Infofenster, das Aufschluß über Errichtungskosten, Betriebskosten und Baudauer einer Zweigstelle in dieser Stadt gibt. Wollen Sie die Zweigstelle bauen, so bestätigen Sie mit <OK>.

Vertriebszweigstellen kontrollieren

Von Zeit zu Zeit sollten Sie die Vertriebszweigstellen auch kontrollieren. Denn um Werbung oder Händlerrabatte der einzelnen Niederlassungen müssen Sie sich selbst kümmern. Zur Zweigstellenkontrolle klicken Sie in der Europakarte auf eine Zweigstelle.

Sie erhalten Informationen über die verkauften Modelle, über den Einzelverkaufspreis, verkaufte Stückzahl und Gesamtumsatz.

Da Sie nicht der einzige Autoproduzent sind, werden Sie auch über den aktuellen Marktanteil Ihrer Firma informiert.

Werbung

Um die Werbung für eine Zweigstelle einzustellen, drücken Sie den Button <WERBUNG>.

Die Höhe des Werbebudgets und die Art der Werbemedien muß von Ihnen für jede Zweigstelle individuell eingestellt werden.

Händlerrabatt

Der Rabatt ist ein prozentueller Preisnachlaß vom Endverkaufspreis für Händler. Er läßt sich für jede Vertriebszweigstelle individuell einstellen. Mit diesem Mittel ist es möglich, den Verkauf Ihrer Autos für die Händler attraktiver zu machen. Sie sollten hier auf eine gesunde Preisbalance achten.

Endverkaufspreis

Der Endverkaufspreis gilt jeweils für ein bestimmtes Land. Um den Preis zu ändern, klicken Sie einfach auf den Preis des gewünschten Modells.

Jede Zweigstelle zeigt automatisch den Landes-Endverkaufspreis abzüglich des für die jeweilige Zweigstelle geltenden Rabatts. Der Preis eines Autos in verschiedenen Zweigstellen läßt sich dadurch individuell festlegen.

Tips und Tricks zum Spiel

Bedeutung von Hallen:

Verladestelle: Verkürzt Zulieferzeit von Waren auf 7 auf 3 Tage

Größeres Verwaltungsgebäude bzw. Forschungsgebäude:

kleiner Imagezuwachs

Werbebudget:

Das Budget sollte zwischen 6 und 10 Prozent vom monatlichen Umsatz in dieser Filiale betragen

Autorennen:

Das erste Autorennen findet im Jahr 1902 statt. Das erforderliche Budget für einen konkurrenzfähigen Rennwagen steigt natürlich im Laufe der Zeit mit den vermehrten technischen Möglichkeiten immer weiter an.