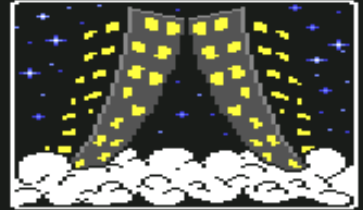


SHOPPING - A.G.



Vorwort

Hi Freaks. Ich bin wieder da! Und ich hab Euch was Feines mitgebracht:

Shopping AG

eine komplexe Wirtschaftssimulation, die ich 1992 anfang zu schreiben und nun nach längerer Pause endlich fertig gestellt habe. Ich hoffe Ihr erinnert Euch noch an KAMPF DER GENIES!? Das Game war nämlich auch eine meiner grausamen Ausgeburten. Und wem das schon gefallen hat, der wird mit Sicherheit keine Probleme haben, sich mit diesem Game hier die Nächte um die Ohren zu hauen. Und wenn Ihr Shopping AG einmal satt habt (wehe !), dann wartet garantiert schon mein nächstes Game auf Euch !

Vorwort zum Vorwort

Also wenn Euch das auch in etwa so sehr interessiert, wie das Liebesleben der Prinzessin Diana, so werdet Ihr es es trotzdem nicht verhindern können, daß ich Euch jetzt etwas über meine Wenigkeit ausplaudere.

... ich bin 2.20 m, habe Einsteins Gehirnwindungen und bin ein direkter Verwandter von Michael 'Air' Jordan ...

Also gut man, das glaubt mir ja sowieso kein Schwanz - hier die Realität:

... ich bin 1.83 m groß (fast), habe Herrybert Fassbinders Hirn und bin direkt mit meiner Mutter verwandt (Ja, echt !) ...

Nun mal ehrlich Leute, ich fing 1989 an mit der Computerrei und war total fanatisch. Alle möglichen Infos über Compis verschlang ich nur so, deren Anzahl war ja damals noch relativ überschaubar. Zum Beginn meiner Compitage nannte ich mich noch stolzer Besitzer eine Datasette, die auch bald durch eine Floppy abgelöst wurde. Unzählbare Spielideen geisterten in meinem Kopf herum und viele davon versuchte ich auch mit meinen damals noch sehr begrenzten Fähigkeiten umzusetzen. Das endete dann in Massen von Spielanfängen die nicht über die Eingabe der Spieleranzahl hinaus kamen. Aber man erinnert sich gerne mit einem nostalgi-

schen Gefühl an die alten Zeiten, die Freak's unter euch, die (auch) schon länger dabei sind, kennen das sicher. Später fing ich dann richtig an zu programmieren, erst in Basic, dann (aus Geschwindigkeits- und Speichergründen) in Assembler. Leider habe ich nicht genug Zeit für den C 64 (aber wer hat schon Zeit ?!), denn ich habe auch noch ein paar andere Dinge zu tun (Freundin, Abi, ...). Aber Ihr werdet mit Sicherheit noch genug von mir hören. (Green Mutant is coming !)

Ok. Genug gelabert.

PS: Laßt euch von der Anleitung nicht totschiessen. Es klingt vielleicht alles furchtbar kompliziert, aber man kann im Spiel keinen Mist bauen, denn man wird immer vorher gewarnt. Ich rate Euch: spielt das Game erst mal, und wenn Ihr dann Fragen habt, dann zieht Euch die Anleitung rein.

Einleitung

Es war einmal vor vielen vielen Jahren irgendwo in Sibirien da wurde ein Dorfältester geboren. Schon kurz nach seiner Geburt war er einer der genialsten seiner Art darum nannte man ihn damals auch Zweistein. Viele revolutionären Erkenntnisse wie zum Beispiel die reale Tiefentheorie haben wir nur seinem unermüdlichen Erfindungsgeist zu verdanken. Später verdiente er als Tellerwäscher Unmengen von Geld, bis er dann mit 90 Jahren seine Vorliebe für Kaufhäuser entdeckte. So dachte er sich als, er eines stürmischen Winterabends an seinem Kamin brutzelte, werde ich ein kleines Spielchen machen. Er dachte sich also folgendes: Ich werde vier jungen Leuten je 1 Million Mark geben unter der Bedingung sie steigen ins Kaufhausgeschäft ein. Sie sollen sich einen Laden kaufen und so gut wirtschaften, dass sie schon bald Besitzer einer ganzen Kaufhauskette sind. Derjenige, der bis zum Jahr 2000 den meisten Gewinn gemacht hat, den werde ich persönlich in den Club der sieben Dorfältesten aufnehmen.

Viel Spass

Anleitung

Ok. Das Ziel des Spieles ist es, wie jeder, der sich das Intro rein-gezogen hat wissen müßte, bis zum Jahr 2000 den meisten Gewinn zu scheffeln, und damit alle anderen Spieler in den Schatten zu stellen.

Es sind immer vier Leute an der Geldhatz beteiligt, wenn Ihr also nicht zu viert spielt, dann machen Euch entsprechend viele CPU-Mitspieler das Leben schwer. Ihr könnt dann natürlich auch den Schwierigkeitsgrad, für das Game mit ihnen, einstellen, von 1 - 6 :

- > Mit **Level 1** dürften die Anfänger unter Euch ganz gut bedient sein.
- > **Level 2 - 3** ist für die, die sich in Shopping AG schon ganz gut auskennen.
- > **Level 4 - 5** gehört dann schon den Profis unter Euch
- > und wer **Level 6** packt, der ist nicht mehr aus dieser Welt.

Den Schwierigkeitsgraden entsprechend verhalten sich dann natürlich auch die Monatsumsätze der CPU's, die es zu übertrumpfen gilt. Einige Preise richten sich nach dem Level, zum Beispiel die Kosten für Sabotageaufträge.

Wer das Spiel mal schaffen sollte, der kommt in den Genuss einer netten Endsequenz, die genug Grafiken und Texte zum Ablachen parat hält. Genau genommen sind es übrigens über 10 kByte an Texten und mehr als 27 kByte Grafik !

Also Leute: Ran an's durchspielen, es lohnt sich ...

Menüs

Die Menüführung wird grundsätzlich über Joystick in Port II bzw. über die Cursortasten geregelt. Also wenn mal

> Taste ! <

auf dem Screen erscheinen sollte, dann braucht Ihr ja nicht gleich panisch zum Compi hechten, es reicht auch schon ein Druck auf den Feuerknopf.

> Es gibt zwei Menüsorten:

1. horizontale Menüs:



- in diesen Menüs könnt Ihr den Zeiger nur nach links und rechts bewegen

2. vertikale / horizontale Menüs:

Aktienanbieter: kaufen verkaufen

Spieler 1

Spieler 2

Spieler 3

Spieler 4

zurück



- hier könnt Ihr in alle 4 Richtungen ziehen: in diesem Beispiel-
menü:

- > oben/unten für die Wahl des Spielers, dessen Aktien man (ver)kaufen will ;
- > links/rechts um Einzustellen, ob man Aktien kaufen oder verkaufen will

- es gibt diese Menüform auch auf nur-vertikaler Ebene, dann könnt Ihr nicht nach links und rechts

aber nun endlich zu den einzelnen Menüs



1. Personal



Hier können Arbeitnehmer eingestellt oder entlassen werden und es kann der Lohn festgelegt werden. Es gilt:

- damit ein Laden arbeiten kann, müssen mindestens die Hälfte der maximal Möglichen Arbeitsplätze in den Bereichen Verkäufer, Putzer, und Nachtwächter belegt sein - Beispiel:
max. einstellbar: 3 Verkäufer, daher mindestens 2 Verkäufer einzustellen
- je weniger Verkäufer, desto größer ist die Wartezeit im Laden, daher sinkt die Kaufkraft
- der Lohn muß mindestens 1000 DM betragen, ist die Farbe des angezeigten Lohnes gelb, dann Streiken die Arbeitnehmer dieser Branche, da er zu niedrig ist
- es können nur so viele LKW-Fahrer entlassen werden, wie LKW's noch im Fuhrpark sind, Beispiel:
wenn man 3 LKW's und 3 Fahrer hat, 1 LKW unterwegs ist, können max. 2 Fahrer entlassen werden



2. Büro



2.1. Börse

In der Börse können die Aktien aller Spieler, wenn sie auf dem Markt sind, gekauft und verkauft werden.

- die Aktien der menschlichen Mitspieler sind erst auf dem Markt, wenn die sie verkauft haben, die Aktien der CPU's und der 'Suicide Bank' hingegen sind schon am Anfang auf dem Markt
- man kann außerdem noch Aktien der 'Suicide Bank' kaufen
- die Aktienpreise der 4 Spieler sinken oder steigen je nach Lage im Gesamtgewinnwettbewerb
- der Aktienpreis der Suicide Bank wird von den Börsen-New's, die an manchen Monatsenden erscheinen, beeinflusst
- es können auch Dollar gekauft werden, der Preis dafür schwankt zwischen 1 DM und 4 DM pro Dollar



2.2 Bank

Auf der Bank kann man Kredite aufnehmen, bzw. selber welche anbieten:

- der Zinssatz und der Kreditrahmen der Suicide Bank und CPU's wird jährlich erhöht
- die Suicide Bank bietet jedem Spieler einen eigenen Kredit an
- die CPU's bieten nur allgemeine Kredite an, also kann nur ein Spieler den Kredit eines CPU-Spielers bekommen
- man kann den Zinssatz und den Kreditrahmen für ein Angebot, das man geben will, bestimmen ; diesen Kredit können dann andere menschliche Mitspieler nehmen
- am Ende der Runde muß man dann die Zinsen für den Kredit bezahlen ; dann kann man den Kredit auch zurückzahlen, wenn man die Kohle dafür hat

2.3 Steuern

Man kann hier den Ehrlichkeitsgrad einstellen, mit dem man Vater Staat beim Steuerneintreiben zur Verfügung steht.

- die Steuern werden am Rundenende vom Kapital abgezogen (1 % - 7 %)
- je unehrlicher man ist, desto größer ist die Chance, vom Steuerfahnder erwischt zu werden



2.4 Sabotage

Hier können die Mitspieler auf eine sehr nette Art und Weise erfahren, daß sie nicht ganz alleine auf der Welt sind.

- man kann nur einmal pro Monat einen Sabotageauftrag erteilen
- eine Sabotage kostet min. 100.000 DM und der Preis steigt mit der Zeit
- Sabotage kostet den am wenigsten, der am schlechtesten im Gesamtgewinn-Wettbewerb dasteht; dadurch wird versucht, die Schlechteren nicht zu weit abtreiben zu lassen, damit der Kampf spannend bleibt.
- natürlich klappt die Sabotage nicht immer



3. Werbung



- man kann nur einmal monatlich werben
- auch die Kosten für einen Werbeauftrag steigen mit zunehmender Zeit
- es kann per TV, per Radio und per Zeitung geworben werden
- durch Werbung steigt die Bekanntheit und dadurch die Kaufkraft



4. Versand



- der LKW-Preis schwankt zwischen 90.000 DM und 120.000 DM
- die Kosten für die Reparatur richten sich nach der Anzahl der LKW's
- der LKW-Zustand ist der durchschnittliche Zustand aller LKW's
- sinkt der Zustand unter 20 %, dann sind die LKW's nicht mehr nutzbar
- die LKW-Verkaufspreise sind von ihrem Zustand abhängig



5. Gesundheit



- wenn man in den Urlaub fährt, dann ist der Monat sofort beendet
- den Arzt kann man nur einmal im Monat besuchen



6. Kaufhaus



6.1 Preise

In diesem Menü kann man die Preise für seinen Laden bestimmen:

- Anfangs sollte man billig wählen, wenn die Ausstattung höher ist kann man auch den Preis erhöhen
- der Preis beeinflusst natürlich entscheidend die Kaufkraft

- beim Winter- und Sommerschlußverkauf ist die Kaufkraft wesentlich höher
- man sollte den Winter- und Sommerschlußverkauf nicht an den falschen Monaten machen



6.2 Ausstattung

- die Ausstattungskosten richten sich ausschließlich nach der Art des Ladens, den man besitzt
- die Ausstattung beeinflusst die Kaufkraft



6.3 Zustand

Hier kann der Laden wieder repariert werden, wenn sich sein Zustand verschlechtert hat.

- der Zustand beeinflusst die Kaufkraft
- die Ladenart bestimmt die Kosten



6.4. Lagerraum

- in diesem Menü kann man Lagerraum kaufen und verkaufen; der Preis pro qm schwankt zwischen 80 DM und 100 DM; der Verkaufspreis liegt immer 30 DM unter dem Einkaufspreis



6.5 neuer Laden

- man kann sich zwischen 20 Städten und 15 verschiedenen Läden entscheiden, soweit dies die Finanzen zulassen
- hat man noch einen alten Laden, so muß dieser zuerst verkauft werden
- beim Neukauf wird die Ausstattung auf 20 %, die Bekanntheit auf die Hälfte und der Zustand auf 100 % gesetzt
- der eigene Aktienpreis sinkt beim Verkauf- und steigt beim Kauf eines Ladens
- die Extras (Kino..) werden abgerissen, da man ja sein Grundstück verkloppt



6.6 Grundstück

Hier kann man sein Grundstück samt Extras und Laden bewundern, Extras bauen oder welche abreißen.

- Extras bringen monatliche Einnahmen, wie zum Beispiel im Kino der Erlös durch Eintrittskarten, und sie bringen eine Kaufkraftsteigerung, da oft mehr Leute Shoppen gehen, wenn nebenan was los ist.
- Der Extrapreis steigt, wie so vieles, mit der Zeit, also möglichst zeitig ein's holen !



7. Weiter



7.1 / 7.2 Spielstand save / laden

- hier kann man den Spielstand speichern & laden
- mit 'Dir' werden alle Spielstände der aktuellen Disk aufgelistet



7.3 Wettbewerbe

Mit dieser Funktion kann man sich den aktuellen Jahres- und Gesamtwettbewerbsstand zu Gemüte führen.



7.4 Sound FX / Musik

Was soll ich dazu groß sagen ?

Monatsende

- jetzt wird der Umsatz aller Waren einzeln angezeigt; es wird dabei folgendes berücksichtigt:
- > Bedarf: Bedarf der Bevölkerung der Stadt in der der Laden steht
 - abhängig von der Größe der Stadt und vom Monat: der Bedarf an Getränken ist im Sommer größer und der Bedarf an Technik und Computern in der Weihnachtszeit, etc.
- > Bestand: wieviel man von dieser Ware auf Lager hat
- > Kaufkraft: dies ist mit der wichtigste Punkt und man sollte die Kaufkraft mit verschiedenen Mitteln möglichst hoch treiben, um viel zu verkaufen
- > folgende Faktoren beeinflussen die Kaufkraft:
 - Verkäuferanzahl (möglichst viele)
 - Bekanntheit des Ladens
 - Preise im Laden
 - Ausstattung des Ladens
 - Zustand des Ladens
 - Art des Ladens
 - Extra(s) auf dem Grundstück
- > es kann in einem Laden nie mehr verkauft werden, als die Kaufkraft groß ist
- > Warenumsatz: wieviel Waren man nun in diesem Monat von dieser Sorte verkauft hat,
 - sollte immer so groß sein, wie die Kaufkraft, sonst hatte man zu wenig von dieser Ware auf Lager
- > Kapitalumsatz: wieviel Geld man beim Verkauf bekommen hat
- > Warenwert: wieviel die Waren, von dieser Sorte, beim Einkauf gekostet haben
 - nach dem Anzeigen der 10. und letzten Ware wird gezeigt, welche Warensorte am Meisten eingebracht hat
 - nun folgt die Lohnabrechnung, eventuell eine Tarifierhöhung:
 - wenn eine Berufsgruppe zu wenig Lohn bekommt, dann streikt sie und der Lohn wird automatisch wieder hochgesetzt
 - daraufhin folgt die Steuerabrechnung
 - nun wird die Monatsbilanz angezeigt und der dort angezeigte Gewinn wird auch auf den Gesamt- und Jahresgewinn gerechnet

Jetzt kommt auch schon die Monatsmeldung, die den Spieler entweder zu stundenlangen von Jubelschreien begleiteten Luftsprüngen veranlaßt oder ihn, mit einem durch grausame Schmerzen entstellten Gesicht, pausenlos auf den Compi eindreschen läßt.

Eventuell muß man danach seine Zinsen blechen, und wenn man flüssig genug ist, kann man auch seinen Kredit zurückzahlen. Wer irgendwann mal zu viele Schulden hat, für den ist das Game gelaufen, also Achtung !

Wenn das Jahr beendet ist, wird der Jahresgesamttgewinnwettbewerb aufgelöst, das heißt, der Sieger bekommt eine Prämie und ein neuer Wettkampf beginnt. Dann ist der nächste Spieler dran, bzw. ein neuer Monat beginnt.

Tip's zum Spielen

Damit Ihr Euch nicht die Protease am Game ausbeißt, habe ich Euch hier ein paar Tip's zusammengestellt, die sich beim Spielen ganz praktisch machen:

Wenn man das Spiel angefangen hat, holt man sich erst mal einen Emma-Laden, den man aufgrund der Grundstückspreise in einem kleinen Nest bauen sollte. Später, wenn man gigantische Läden baut, dann empfiehlt sich eine Großstadt als Standort, da dort der Bedarf größer ist. Aber da wir am Anfang mit unserem mickrigen Lädchen den Bedarf einer Stadt sowieso nicht ausnutzen, brauchen wir ja unser Geld auch nicht für horrende Grundstückspreise zum Fenster raus werfen. (Wir werden es schon noch früh genug los !)

Als nächstes setzten wir den Preis in unseren Läden auf billig, denn wir wollen ja richtig viel verkaufen. Nun werden noch schnell 1000 qm Lager gekauft, denn irgendwo müssen ja unsere Waren nachher schließlich auch hin. Dann geht's ab in's Versandmenü und dort wartet auch schon ein LKW darauf, von uns gekauft zu werden. Haben wir auch das überstanden sollten wir erst ein mal in's Personalmenü wandern um dort noch einen Verkäufer und einen Fahrer einzustellen. Dann können wir den guten Leuten gleich allen den Lohn etwas kürzen (aber nicht in den gelben Bereich kommen!) und danach geht's ab ins Büro, wo wir noch schnell die Steuern auf normal stellen, denn wir wollen ja nicht zuviel von unserem sauer verdienten Geld dem Väterchen Staat in den Rachen werfen. Nun können wir endlich die Waren bestellen ..

... (alles auf 100). Dann sollte man, es ist ja noch genug Kohle da, sich schleunigst ein Extra leisten. So ein Hotel ist am Anfang ganz nett, da es unmenge an Einnahmen bringt, die am Anfang wichtiger sind als ein paar % Kaufkraft mehr. So, nun vielleicht noch ein bißchen im Lokalfernsehn werben und ein wenig Geld für Ausstattung zum Fenster rausschmeißen. Man sollte zum Monatsende möglichst blank sein, damit sich die Steuern verträglich gestalten. Wenn man also mal zu viel Kohle hat, dann bloß keine Panik kriegen - anlegen. In Aktien oder Dollar (oder Sabotage !). Die eigenen Aktien sollte man immer vor der Anschaffung eines neuen Ladens kaufen und sie danach wieder verkaufen, um mit dem Geld wirtschaften zu können.

Ok, Leute. Dann wünsche ich euch noch viel Spaß mit Shopping AG !

Nachwort

Es ist nun also tatsächlich soweit, das Spiel ist entgültig fertig. Ich auch. Fix und fertig.

Aber es hat Spaß gemacht, Euch so'n Müll um die Ohren zu hauen.

Ich suche Kontakte zu Codern, Gfx'ern & Composern, für weitere Projekte .

Also warum schreibt Ihr mir nicht einfach ?!

101 % Antwort !

Stefan Kluge Humboldtstr. 4
06766 Wolfen - Deutschland
Tel.: 03494/32417

