Software Manager

KAIKO

...play your game!

VIRENWARNUNG

Die von uns gelieferten Original-Disketten SOFTWARE MANAGER sind garantiert frei von Viren. Halten Sie die Original-Disketten immer gegen Beschreiben geschützt, im besonderen, wenn Sie das Spiel von Diskette spielen und nicht auf einer Festplatte installieren. Fertigen Sie sich in diesem Fall unbedingt Spiel-Kopien an.

Um zu verhindern, daß das Programm durch das Einwirken eines Virus zerstört wird, sollten Sie vor jedem Laden des Programmes von Diskette den Rechner und alle angeschlossenen Geräte (zweites Laufwerk, Monitor, etc.) für mindestens 30 Sekunden ausschalten. Nur so können Sie sicher sein, daß sich kein Virus im Speicher des Rechners gehalten hat.

Die KAIKO GmbH erkennt keine Gewährleistungs-Forderungen an, wenn das Programm oder Daten des Programmes ganz oder in Teilen durch die Einwirkung eines Viren-Programmes oder durch den Einsatz eines Viren-Protektors oder anderen Tool-Programmes zerstört oder verändert wurden.

© 1994 KAIKO GmbH, Langen

Alle Rechte vorbehalten, Wiedergabe, auch auszugsweise, nur mit ausdrücklicher und schriftlicher Genehmigung durch KAIKO GmbH.

SUPPORT

Falls Sie mit diesem Produkt irgendwelche Probleme haben sollten, steht Ihnen unsere Hotline gerne zur Seite.

Sie erreichen uns telefonisch von Montags bis Freitags
in der Zeit von 11 bis 13 Uhr und von 14 bis 18 Uhr
unter der Durchwahl:

0 52 41 / 98 60 19

Bitte halten Sie alle Daten über Ihr Computer-System (Rechner-Typ, ergänzende Hardware, Daten zum Betriebs-System und zur Konfiguration), sowie die Anleitung parat.

Wenn Sie vermuten, daß Ihre Original-Disketten einen Defekt haben, schicken Sie sie bitte an folgende Anschrift:

HotLine Support KAIKO
Postfach 1953
33249 Gütersloh

Senden Sie bitte nur die Disketten, ohne Verpackung oder Anleitung. Legen Sie bitte alle Daten zu Ihrem Computer-System (Rechner-Typ, ergänzende Hardware, Daten zum Betriebs-System und zur Konfiguration) bei. Wir werden uns bemühen, Ihre Reklamation so schnell wie möglich zu bearbeiten.

VIRENWARNUNG ..... Seite 2

SUPPORT ..... Seite 3

INSTALLATION UND PROGRAMMSTART

Konfiguration Amiga ..... Seite 8

Installation auf Festplatte Amiga ..... Seite 8
Programmstart Amiga ..... Seite 10

Konfiguration MS-DOS ..... Seite 10

Installation auf Festplatte MS-DOS ..... Seite 11
Programmstart MS-DOS ..... Seite 11

DAS SPIEL ..... Seite 12

Steuerung ..... Seite 12
Das Ziel ..... Seite 13

DAS START-MENÜ ..... Seite 13

EIN NEUES SPIEL ..... Seite 14

DAS HAUPTMENÜ ..... Seite 15

ZEITSCHRIFT ..... Seite 16

Adresse übernehmen: ..... Seite 16
Zurückblättern: ..... Seite 16
Weiterblättern: ..... Seite 17
Exit: ..... Seite 18

ADRESSEN ..... Seite 17

Tel: ..... Seite 17
Memo: ..... Seite 18
Sched: ..... Seite 18
Cal: ..... Seite 18
Datum/Konto: ..... Seite 18
Exit: ..... Seite 18

KOMMUNIKATION ..... Seite 19

Gespräch beenden: ..... Seite 20
Angebote: ..... Seite 20
Freundliche Aussagen: ..... Seite 20
Unfreundliche Aussagen: ..... Seite 21

ENTWICKLUNG ..... Seite 21

Konzepte ..... Seite 21

Konzept nehmen?: ..... Seite 21
Weiterblättern/Zurückblättern: ..... Seite 22
Exit: ..... Seite 22

Testabteilung ..... Seite 22

ÜBERSICHTEN ..... Seite 22

Angestellte ..... Seite 23

A wie Arbeitsamt: ..... Seite 23
Weiterblättern/Zurückblättern: ..... Seite 23
Exit: ..... Seite 23

Projekte ..... Seite 24

Marketing: ..... Seite 24
Verpackung ..... Seite 24
Goodies ..... Seite 25
Agentur ..... Seite 25
Datum/Konto ..... Seite 25
Bestelliste ..... Seite 26
i wie Information ..... Seite 26
Release ..... Seite 26
Test ..... Seite 26

Projekt stoppen: ..... Seite 26
Weiterblättern/Zurückblättern: .....Seite 27
Exit: ..... Seite 27

Finanzen ..... Seite 27

Datum/Konto: ..... Seite 27
Exit: ..... Seite 27

POST ..... Seite 28

Datum/Konto: ..... Seite 28
Die Müll-Tonne: ..... Seite 28
Exit: ..... Seite 28

KARTE ..... Seite 28

DIE ICONS IM HAUPTMENÜ ..... Seite 29

Datum/Konto: ..... Seite 29
Diskette:..... Seite 29
Exit: ..... Seite 29

CREDITS ..... Seite 31

INSTALLATION UND PROGRAMMSTART

Konfiguration Amiga

Um SOFTWARE MANAGER zu starten, benötigen Sie einen Commodore Amiga mit 1MB Speicher oder mehr, einem Diskettenlaufwerk und einem Farbbildschirm.

Wichtiger Hinweis: Vor dem Spielstart sollten alle eventuell im Hintergrund laufenden Programme ausgeschaltet werden, um die Funktionsfähigkeit des Spieles nicht zu beeinträchtigen. Das gilt besonders für Virenkiller, Bildschirmschoner und ähnliche Tools!

Für den Einsatz des SOFTWARE MANAGER´s von Festplatte muß Ihr Rechner über mindestens 1,5 MB RAM verfügen.

Installation auf Festplatte Amiga

Booten Sie Ihren Rechner wie gewohnt mit der WORKBENCH. Legen Sie dann die SOFTWARE MANAGER Diskette 1 in ein Laufwerk ein. Öffnen Sie das Fenster der Diskette 1. Im Fenster werden drei Programm-Icons angezeigt:

SOFTWARE MANAGER Intro

SOFTWARE MANAGER Game

HD_Install

Zur Installation auf eine Festplatte klicken Sie das Icon HD_Install doppelt an. Sie werden aufgefordert, anzugeben, auf welchem Laufwerk und in welchem Verzeichnis der SOFTWARE MANAGER installiert werden soll. Soll das Programm auf Laufwerk DH0: im Verzeichnis SM installiert werden, geben Sie hier

DH0:SM

ein und drücken die Taste Return. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Statt des Laufwerks-Bezeichners können Sie natürlich auch den Namen, den Sie dem gewünschten Ziellaufwerk gegeben haben, einsetzen. Heißt Ihr Laufwerk DH0: zum Beispiel „Work“, kann die obige Eingabe auch in der Form

WORK:SM

erfolgen.

Hinweis: Bei den Typen Amiga 600, Amiga 1200 und Amiga 4000 werden die Festplatten-Partitionen nicht mehr mit den Bezeichnungen DH0:, DH1: usw. bezeichnet, sondern mit HD0:, HD1: usw. Ersetzen Sie also in unserem Beispiel die Laufwerksbezeichnung DHx: durch HDx:. Näheres dazu finden Sie auch im DOS-Handbuch Ihres Rechners. Auch bei diesen Rechnern kann der Name des Laufwerks wahlweise zum Bezeichner eingesetzt werden.

Auf dem gewählten Festplatten-Laufwerk wird nun ein Verzeichnis mit dem angegebenen Namen angelegt, gemäß unserem Beispiel also auf Laufwerk DH0: (oder WORK:) das Verzeichnis SM. In dieses Verzeichnis wird SOFTWARE MANAGER kopiert.

© 1994 KAIKO GmbH

Programmstart Amiga

Legen Sie die Diskette 1 in das interne Laufwerk DF0: Ihres Rechners ein, und schalten Sie ihn an, bzw. führen Sie einen Reset aus. Das Programm wird automatisch geladen und gestartet. Es erkennt selbständig, wieviel RAM zur Verfügung steht, und lädt soviel Daten wie möglich in den Speicher.
Eine gesonderte Diskette für Spielstände ist nicht nötig. Wird SOFTWARE MANAGER von Festplatte gespielt, werden alle Zwischenstände auf der Festplatte abgelegt. Wenn das Spiel von Diskette gestartet wird, werden die Spielstände immer auf der dritten Diskette gesichert. Aus diesem Grund sollten Sie davon absehen, SOFTWARE MANAGER von den Original-Disketten zu starten.

Befindet sich SOFTWARE MANAGER auf Ihrer Festplatte, wechseln Sie in das Verzeichnis, in dem Sie das Programm installiert haben und klicken Sie das Programm-Icon GAME doppelt an. Das Programm wird nun geladen und gestartet. Wenn Sie sich den Vorspann ansehen möchten, klicken Sie das Icon INTRO doppelt an.

Konfiguration MS-DOS

Damit Software Manager auf Ihrem PC problemlos läuft, sollte folgendes an Hardware-Ausstattung vorhanden sein:

- 386 SX oder höher
- Festplatte (zur Installation werden ca. 4 MB freie Plattenkapazität benötigt)
- Mind. 2 MB RAM (davon mind. 580 KB unter DOS)
- VGA-Grafikkarte
- Maus inkl. Maustreiber (Microsoft-kompatibel)
- MS-DOS 5.0 oder höher
- optional : Soundblaster-Karte

Software Manager unterstützt Sound-Karten vom Typ Soundblaster. Ist keine Soundblaster-Karte installiert, können Sie Software Manager trotzdem spielen, aber leider eben ohne Musik- und Soundeffekte.

Installation auf Festplatte MS-DOS

Bevor Sie Software Manager spielen können, müssen Sie das Programm auf Ihrer Festplatte installieren, da die Dateien auf Diskette nur gepackte Dateien enthalten. Die PC-Version von Software Manager kann also nur von Festplatte gespielt werden und nicht von Diskette.
Um das Programm zu installieren, starten Sie zunächst Ihren PC. Legen Sie nun die Diskette 1 in das interne Disketten-Laufwerk (A oder B).

Nun schalten Sie mit folgendem Befehl:

A: <ENTER-Taste>

auf das Disketten-Laufwerk (hier im Beispiel Laufwerk A) um. Nun geben Sie den Befehl zum Installieren ein:

INSTALL <ENTER-Taste>

Das Installationsprogramm wird nun gestartet und ist selbsterklärend. Folgen Sie einfach den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn die Installation erfolgreich war, dann haben Sie nach erfolgter Installation ein Verzeichnis SM auf Ihrer Festplatte.

Programmstart MS-DOS

Wechseln Sie mit dem DOS-Befehl CD in das SM Verzeichnis und starten Sie das Programm durch Eingabe von SM.

Beispiel:	CD \SM	<ENTER-Taste>
	SM	<ENTER-Taste>

© 1994 KAIKO GmbH

DAS SPIEL

Am schnellsten kommen Sie in das Spiel und die Bedienung hinein, wenn Sie bei der Lektüre dieser Anleitung das Programm einfach mitlaufen lassen, und alle Funktionen einfach einmal ausprobieren.

Ein paar Begriffe müssen vielleicht erklärt werden:

Release:
Veröffentlichung, also das Auf-den-Markt-Bringen eines Spieles.

Lizenzen:
Anteile (DM-Beträge) an den Einnahmen eines Programmes.

Genre:
Der Typ des Spieles, ist es ein Shoot-'em-Up oder ein Simulator, oder ...

Goodies:
Manche Spiele müssen aufgewertet werden. T-Shirts, Poster, Beilagen aller Art sind beliebt, aber nicht immer billig.

Die Steuerung

Das Spiel wird mit der Maus gesteuert. Um ein Icon zu aktivieren, klicken Sie es einfach mit der linken Maus-Taste (LMT) an. Mit der rechten Maus-Taste (RMT) verlassen Sie ein Menü, ohne das eine Einstellung geändert wurde.

Die Inhalte mancher Text-Boxen können so umfangreich sein, daß sie nicht mehr auf einen Blick ausgegeben werden können. Mit den Pfeil-Icons können Sie die Daten in die Text-Box holen, die zur Zeit nicht angezeigt werden. Bei jedem Bild-Wechsel vergeht Zeit! Überlegen Sie also, bevor Sie eine Aktion ausführen.

Das Ziel

Besser sein, der Größte sein, zum Marktführer in allen Ländern der Welt werden. Also genau das gleiche Ziel, das alle Software-Häuser, die wir so kennen, auch haben.

Nun glauben Sie nur nicht, daß das so einfach sei. Sie werden schnell merken, daß der Markt wenig mit Logik zu tun hat - auch nicht im Bereich der Computer. Und schon gar nicht, wenn es um Computer-Spiele geht.

Die Programme müssen dem Publikum gemäß entwickelt werden. Also Grafik nur vom feinsten, Sound, der einem die Ohren wegbläst, Musik, die die Charts aller Länder stürmen, eine Spielidee, die „noch nie dagewesen", das ganze rasant im Ablauf und auch noch auf dem magersten Computer einsetzbar, kurz, die Quadratur des Kreises...

Die Presse wird ein übriges tun, selbst den höchsten Einsatz an noch höheren Maßstäben zerschellen zu lassen.

Irgendwann ist das Spiel zuende; entweder, weil Sie pleite, Ihre Gegner, oder die vom Computer geführten Firmen ruiniert sind, oder weil Sie das Spielziel erreicht haben, also die Märkte der Welt erobert haben.

DAS START-MENÜ

Nach dem Starten des Spieles prüft das Programm, wieviel Speicher zur Verfügung steht und nutzt alles, was er bekommen kann. Als erstes läuft das Intro ab. Drücken Sie eine beliebige Taste, um es abzubrechen. Danach wird das Start-Menü angezeigt.

Drei Menü-Punkte stehen zur Wahl:

NEUES SPIEL STARTEN

ALTES SPIEL LADEN

SPIEL VERLASSEN

In dieses Menü kehren Sie zurück, wenn Sie im Hauptmenü von SOFTWARE MANAGER das Icon EXIT anklicken. Über SPIEL VERLASSEN können Sie dann in das DOS zurückkehren, sofern das Programm nicht direkt von Diskette gebootet wurde (nur AMIGA).

Die anderen beiden Menü-Punkte starten ein neues Spiel bzw. erlauben es Ihnen, einen von maximal fünf abgelegten Spielständen zu laden. Dazu weiter hinten mehr.

Wir wollen uns zunächst mit dem Menü-Punkt NEUES SPIEL STARTEN beschäftigen. Völlig logisch für unseren ersten Einstieg in dieses Programm.

EIN NEUES SPIEL

Okay, Sie haben NEUES SPIEL STARTEN im Start-Menü angeklickt. Das Programm braucht nun ein paar Daten von Ihnen:

Welche der vier möglichen Companies sollen vom Computer gesteuert werden, und welche nicht? Klicken Sie das Logo der Firma an, die Sie übernehmen wollen. Der Schriftzug COMPUTER, der markiert, daß diese Firma vom Rechner geführt wird, verschwindet. Statt dessen fordert Sie ein Pfeil auf, Ihren Namen - oder auch Ihr Pseudonym - einzugeben. Haben Sie versehentlich das falsche Logo angeklickt, drücken Sie einfach die Return-Taste, ohne einen Namen einzugeben.

Maximal drei der vier Companies können vom Computer gesteuert werden. Mindestens eine muß also von Ihnen übernommen werden.

Der Schwierigkeitsgrad von SOFTWARE MANAGER kann in drei Stufen zwischen LEICHT, MITTEL und SCHWER eingestellt werden. Klicken Sie das Feld mit der Angabe des Grades an, um die Einstellung zu ändern.

Auch die Reihenfolge, in der die Spieler aufgerufen werden, kann verändert werden. Spielen Sie entweder klassisch in der Runde nacheinander, in der vielleicht faireren Reihenfolge Verlierer zuerst, in der unter Umständen schwierigeren Folge Gewinner zuerst, oder lassen Sie die Spieler zufällig an die Reihe kommen. Auch diese Einstellung wird durch Anklicken des Feldes geändert.

Wenn Sie nun alle Einstellungen vorgenommen haben, kann das Spiel beginnen. Klicken Sie SPIELSTART mit der LMT an.

DAS HAUPTMENÜ

Das Hauptmenü umfaßt zehn Menü-Punkte, von denen Sie sieben direkt über die Grafik des Bildes und drei über die Icons unten im Bild aufrufen. Wenn die Maus über einer möglichen Funktion im Bild steht, wird der Name des Menüpunktes angegeben. Jetzt noch die LMT drücken, und das gewünschte Untermenü wird aufgerufen.

Die Icons besprechen wir weiter hinten in der Anleitung. Wir wenden uns zunächst den Möglichkeiten in der Grafik zu.

Was gibt es im Hauptmenü?

ZEITSCHRIFT

Ungelesene Zeitschriften bedeuten ein Informations-Defizit. Wenn also eine neue Ausgabe vorliegt, ist die Zeitung mit einem Pfeil markiert. Wenn Sie das Magazin angeklickt haben, wird eine Liste der vorliegenden Ausgaben eingeblendet. RMT oder anklicken des Icons CANCEL verlassen die Funktion ohne weitere Aktionen.

Ungelesene Magazine sind mit NEU markiert. Klicken wir ein Magazin mit der LMT an, wird die erste Seite aufgeschlagen. Die vier Icons, unten im Bild, gestatten von links nach rechts folgende Aktionen:

Adresse übernehmen:
Eine Anschrift aus dem Magazin wird in Ihr elektronisches Adreßbuch übernommen. Ziehen Sie die Hand über den Text, werden Namen von z.B. Programmierern mit zwei Winkeln markiert. Drücken und halten Sie nun die LMT, wird der Name auf die Maus übernommen. Sie können ihn nun auf das Adreßbuch-Icon ziehen, um die Daten zu übernehmen.

Zurückblättern:
Die vorangegangene Seite wird aufgeschlagen.

Weiterblättern:
Die nächste Seite wird aufgeschlagen.

Exit:
Das Magazin wird zugeklappt.

ADRESSEN

Ein wichtiges Hilfsmittel ist für Sie das elektronische Adreßbuch. Es unterstützt Sie mit vier Funktionen.

Tel:
Der grüne Knopf ruft Ihr Adreß-Verzeichnis auf. Im Display erscheinen Namen, Telefon-Nummern und Anstellungsverhältnisse aller gespeicherten Bekanntschaften. Haben Sie mehr Daten übernommen, als dargestellt werden können, scrollen Sie die Liste mit den beiden roten Pfeilen nach oben (UP) oder nach unten (DOWN). Aus dem elektronischen Adreßbuch können Sie direkt Telefon-Gespräche ausführen. Dazu mehr unter Kommunikation.

Memo:
Fünf beliebige Notizen können Sie mit dem roten Knopf eingeben. Diese sind besonders dann nützlich, wenn Sie einen Zwischenstand ablegen wollen, um Ihre Überlegungen festzuhalten. Alle Notizen werden mit abgespeichert. Mit den vier Cursor-Tasten neben dem Buchstaben-Feld verschieben Sie den Cursor in einer Notiz. Die Notiz selber geben Sie mit dem Tasten-Feld des Adreßbuches oder über die Tastatur Ihres Computers ein. Die fünf Memos scrollen Sie mit den UP/DOWN-Pfeilen durch.

Sched:
Der blaue Knopf aktiviert den Termin-Kalender. Wählen Sie das Datum mit den UP/DOWN-Pfeilen und geben Sie einen Text ein. Soll der Termin in allen Screens gemeldet werden, muß eine Eintragung mit MARK - unter den Cursor-Tasten zu finden - markiert werden.

Cal:
Der braune Knopf schaltet in den Kalender um. Tage an denen ein Termin ansteht, sind neben dem Datum mit zwei kleinen Punkten markiert. Wenn Sie über die Ziffern-Taste das Datum gewählt haben - es wird im Kalender mit einem kleinen Pfeil markiert, können Sie zu diesem Tag die SCHED-Funktion aufrufen, um vorhandene Termin-Eintragungen zu prüfen, oder neue Termine einzugeben.

Unter dem elektronischen Adreß-Buch sehen Sie zwei Icons:

Datum/Konto:
Sie beenden Ihren Zug und übergeben die Kontrolle an den nächsten Spieler. Spielen Sie nicht alleine gegen den Computer, wird eine Box eingeblendet, die den Namen des nächsten Spielers angibt.

Exit:
Sie klappen das elektronische Adreßbuch zu und kehren ins Hauptmenü zurück.

KOMMUNIKATION

Kommunikation ist alles. Ohne Mitarbeiter geht nun einmal nichts, und neue Mitarbeiter erreichen Sie über das moderne Visiphon.

Gehen wir davon aus, daß Sie aus dem vorliegenden Magazin den Namen und die Telefon-Nummer eines Programmierers auf Stellensuche übernommen haben. Da Sie noch überhaupt keine Mitarbeiter haben, wird es Zeit, zum Adreßbuch zu greifen, und den Herren - nennen wir ihn einmal Trevor Tesiger - anzurufen. Mit dem grünen Knopf TEL aktivieren Sie die Liste der Eintragungen. Setzen Sie die Hand auf den gewünschten Namen - er wird mit zwei Winkeln markiert - und drücken Sie die LMT. Automatisch wird ihr Visiphon aktiviert und die Nummer gewählt.

Vier Icons stehen Ihnen nun zur Verfügung:

Gespräch beenden:

Wenn Sie das Gespräch vorzeitig beenden wollen, legen Sie einfach den Hörer auf. Nicht besonders freundlich ist es, kommentarlos aufzulegen. Besser ist es, sich höflich zu verabschieden oder gegebenenfalls einen neuen Gesprächstermin zu vereinbaren. Wählen Sie die gewünschte Aktion mit der LMT, schließen Sie das Menü - falls versehentlich geöffnet - mit der RMT ohne jede Aktion.

Angebote:

Um einen neuen Mitarbeiter zu gewinnen, ist eine Abwerbesumme sehr hilfreich. Setzen Sie sie nach seinem Geschmack zu niedrig an, wird seine Laune nicht die beste sein. Beachten Sie aber immer Ihre finanziellen Möglichkeiten.

Den Betrag, den Sie anbieten wollen, wählen Sie mit der LMT. Mit der RMT schließen Sie das Menü, ohne ein Angebot gemacht zu haben.

Freundliche Aussagen:

Eine Begrüßung ist Gebot der Höflichkeit. Wenn Sie etwas von einem Gesprächspartner wollen, macht sich diese Aussage immer gut.
Smalltalk gibt einem Gespräch Substanz. Fangen Sie aber besser nicht das Schwafeln an, Sie können einen Gesprächspartner auch langweilen!
Lob ist die Möglichkeit, die Stimmung eines Gesprächspartners zu verbessern. Auch hier gilt: Nicht zuviel des Guten.

Unfreundliche Aussagen:

Eine Beleidigung wird Ihren Gesprächspartner immer treffen. Richtig angewandt wird sie ihn aber nicht zum Auflegen bewegen, sondern auf den Boden der Tatsachen zurückholen und damit zu vernünftigen Ergebnissen führen.Smalltalk der unfreundlichen Art hat eigentlich die gleiche Funktion, wie unter *Freundliche Aussagen*, eben nur mit negativem Inhalt.

Kritik in Maßen hilft dem Gesprächspartner, die Situation korrekt einzuschätzen. Sie kann auf die Stimmung negativ wirken.

Wenn Sie einen Gesprächspartner zur Mitarbeit in Ihrer Firma überreden konnten, wird er in die Liste Ihrer Angestellten eingefügt. Sein Name erscheint dann im Übersichts-Buch unter Angestellte.

ENTWICKLUNG

Der Joystick führt in die Entwicklungs-Abteilung. Hilfreiche Mitarbeiter haben die angebotenen Konzepte gesichtet und in einem Ordner zusammengefaßt. In der Testabteilung wird das Ergebnis der Arbeit Ihrer Programmierer geprüft.

Konzepte

Der Konzepte-Ordner stellt vier Icons zur Verfügung.

Konzept nehmen?:
Das auf der Seite des Ordners vorgestellte Konzept wird übernommen, wenn Sie das Icon OK anklicken. Mit CANCEL lehnen Sie die Übernahme ab. Übernommene Angebote werden im Übersichts-Buch unter Projekte geführt.

Weiterblättern/Zurückblättern:

Sie schlagen die nächste bzw. die vorangegangene Seite auf.

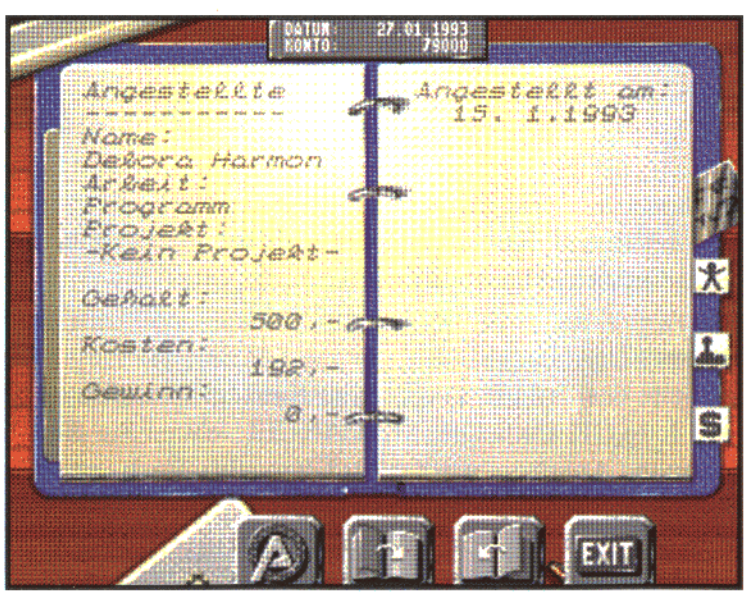
Exit:

Sie schließen den Ordner und kehren ins Menü *ENTWICKLUNG* zurück.

Testabteilung

In der Testabteilung werden Ihre Produkte einem erbarmungslosen Test von kompetenten Profis unterzogen. Wählen Sie in der Box den Titel, den die Abteilung prüfen soll. Sie beenden den Test mit der LMT. Achten Sie auf die Meinung Ihrer Tester. Sie entspricht in etwa dem, was Sie von einem Testbericht in den Magazinen erwarten können.

ÜBERSICHTEN



In diesem Buch sind die Daten über Ihre Angestellten, die Projekte in Arbeit und Ihre Finanzen zusammengefaßt. Am rechten Rand der rechten Seite des Buches sind drei Markierungen für die verschiedenen Bereiche des Übersichts-Buches eingefügt.

Angestellte

Die persönlichen Daten Ihrer Angestellten, die Projekte an denen sie arbeiten, Gehalt und Kosten werden aufgelistet. Die vier Icons unter dem Buch haben folgende Funktionen:

A wie Arbeitsamt:

Sie feuern den auf der aktuellen Seite genannten Mitarbeiter.

Wenn Sie die Hand über die Seite ziehen, wird der Bereich Arbeit/Projekt/Gehalt mit zwei Winkeln markiert. Drücken Sie die LMT, um diese Einstellungen verändern zu können. Sie können dem gewählten Mitarbeiter ein Projekt zuteilen - schließlich soll er sich sein Gehalt auch verdienen - und sein Gehalt erhöhen.

Weiterblättern/Zurückblättern:

Die nächste/vorhergehende Seite wird aufgeschlagen.

Exit:

Sie kehren ins Hauptmenü zurück.

Projekte

Alle Projekte in Arbeit werden aufgelistet. Daten über den Titel, Start- und Abgabe-Termine, das Genre, die Kosten und nicht zuletzt die Mitarbeiter an diesem Projekt werden angezeigt. Im Bild selber können Sie mit den nun schon bekannten Winkeln Mitarbeiter zuordnen, die Gehälter zugeordneter Mitarbeiter ändern, und den Abgabetermin verschieben.

Die fünf Icons haben, von links nach rechts, folgende Funktionen:

Marketing:

Kein Projekt ohne Marketing! Letztendlich kann man alles verkaufen. Man muß nur richtig an die Sache herangehen. Die Projekt-Übersicht zeigt Ihnen im Überblick die Daten des aktuellen Projektes.

Verpackung

Gleich unter dem Namen des Produktes ist die Verpackungs-Art dargestellt. Klicken Sie das Bild mit der LMT an, werden die verschiedenen Möglichkeiten angezeigt.

Goodies

Rechts neben der Verpackung können Sie wählen, ob und welche Goodies Sie dem Spiel beilegen. Klicken Sie das Kästchen hinter dem Namen des gewünschten Goodies an.

Agentur

Unten auf der Seite ist die Werbe-Agentur angegeben, die sich um dieses Projekt kümmert. Klicken Sie das Feld an, um der Agentur Ihre Anweisungen zu geben, bzw. eine Agentur mit der Betreuung zu beauftragen. Ein Fenster wird eingeblendet.

Ganz oben im Fenster steht der Name der gewählten Agentur, oder, wenn noch keine Agentur beauftragt wurde, „Keine Agentur". Klicken Sie den Schriftzug an, um eine Agentur zu wählen.

In der Mitte des Fensters sind die möglichen Märkte gelistet, auf denen Sie Ihr Programm veröffentlichen können. Klicken Sie das Kästchen hinter dem Namen eines Marktes an, können Sie für diesen Markt im entsprechenden Magazin Anzeigen schalten lassen.

Eine Anzeige wird mit dem Icon ANZEIGE SCHALTEN gesetzt.

Rechts neben der Produkt-Übersicht stehen sechs Icons. Von oben nach unten haben Sie folgende Funktionen:

Datum/Konto:

Beendet Ihren Zug. Bestätigen Sie mit OK, oder klicken Sie CANCEL an, falls Sie dieses Icon versehentlich gewählt haben.

Bestelliste:

In der Bestelliste geben Sie die Menge an, die Sie ordern wollen. Klicken Sie den Wert hinter Anzahl an, um die gewünschte Menge einzustellen. Mit dem Icon BEST. bestätigen Sie Ihre Bestellung, das Icon CANCEL beendet die Funktion.

i wie Information:

Hier sind die Verkaufs-Daten des Projektes zusammengefaßt.

Release:

Ohne Vertrieb gibt es auch keine Veröffentlichung. In dem Fenster, daß sich mit diesem Icon öffnet, wählen Sie Ihren Vertrieb. Klicken Sie den Schriftzug „Kein Vertrieb" oder den Namen eines hier stehenden Vertriebs-Partners an, und wählen Sie den Ihrer Meinung nach geeigneten Partner aus.

Sie finden hier auch wieder die Liste der möglichen Märkte. Klicken Sie das Kästchen hinter dem gewünschten Markt an, auf dem das Produkt erscheinen soll.

Test:

Über ein Produkt soll geredet werden. Nachdem wir bereits eine Anzeige geschaltet haben, können wir jetzt auch noch Test-Muster an die verschiedenen Redaktionen verschicken. Klicken Sie einfach das Kästchen hinter dem gewünschten Magazin an.

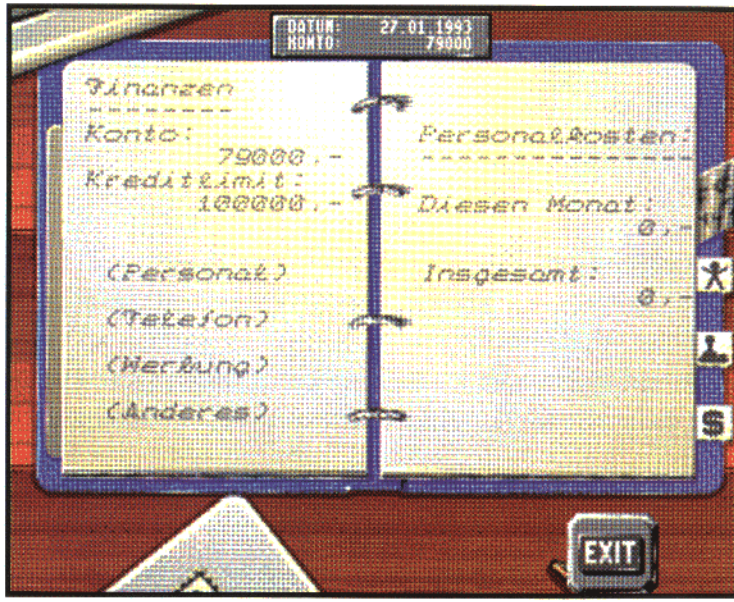
Projekt stoppen:

Soll die Arbeit an dem Projekt der aufgeschlagenen Seite gestoppt werden? OK tritt die Arbeit in die Tonne, CANCEL beendet die Funktion - nicht das Projekt!

Weiterblättern/Zurückblättern:
Was steht sonst noch im Buch der Projekte?

Exit:
Und zurück ins Hauptmenü, bitte...

Finanzen



In diesem Abschnitt Ihres Übersichtsbuches finden Sie alle Angaben zu Ihrem Konto, Ihrem Kredit-Limit und zu den laufenden Kosten ihrer Firma, unterteilt in die Bereiche Personal, Telefon, Werbung und Anderes. Die beiden Icons über und unter dem Buch haben die uns nun schon bekannten Funktionen:

Datum/Konto:
Beendet Ihren Zug.

Exit:
Schließt das Übersichtsbuch.

POST (im Hauptmenü)

Wenn Ihnen noch ungelesene Post vorliegt, weist Sie ein kleiner Pfeil auf die Neueingänge hin. Interessantes aus aller Welt erwartet Sie - manchmal angenehmes, manchmal auch unangenehmes, wie z.B. eine Fehlbuchung von Ihrem Kreditkarten-Konto.

Wählen Sie den Brief, den Sie lesen möchten, aus der angebotenen Liste

Um den Brief sind drei Icons angeordnet:

Datum/Konto:
Beendet den Spielzug...

Die Müll-Tonne:
Weg mit dem Brief, wenn er nicht mehr gebraucht wird.

Exit:
Sie legen den Brief beiseite und kümmern sich um wichtigere Dinge. Der Brief kann aber jederzeit wieder eingesehen werden.

KARTE (im Hauptmenü)

Kommen wir zum letzten Menü-Punkt, den wir uns aus der Grafik holen. Auf einer Welt-Karte werden die erschlossenen Märkte angezeigt. Die Legende erklärt die Farben und die Verteilung der Genres in den bereits vorhandenen Märkten. Es lohnt sich, von Zeit zu Zeit einen Blick darauf zu werfen und die Chancen der eigenen Produkte optimal zu nutzen.

Drücken Sie die LMT, um ins Hauptmenü zurückzukehren.

DIE ICONS IM HAUPTMENÜ

Neben den grafischen Menü-Punkten finden wir drei Icons:

Datum/Konto:
Um es hier noch einmal gesagt zu haben; dieses Menü beendet Ihren Spielzug.

Vielleicht ist es Ihnen beim Herumprobieren bereits aufgefallen, neben dieser offiziellen Übergabe kann es Ihnen auch passieren, daß der Computer Ihnen die Kontrolle einfach wegnimmt. Sie haben dann Ihr Zeitlimit überschritten. Achten Sie also auf die Anzeige im Icon Datum/Konto und verfolgen Sie genau, wie lange Sie bereits an Ihren Aktionen herumtüfteln.

Spielen Sie nicht alleine gegen den Computer, wird eine Box eingeblendet, die den Namen des nächsten Spielers angibt.

Diskette:
Wenn Sie sich mit dem Spiel erst einmal vertraut gemacht haben, wird ein Spiel länger dauern, als nur ein oder zwei Nächte. Schonen Sie Ihre Augen, lassen Sie Ihren Kopf zur Ruhe kommen, sichern Sie Ihren Spielstand auf Diskette/Festplatte und begeben Sie sich zur Ruhe.

CANCEL schließt das Laden/Speichern-Fenster wieder.

LADEN klicken Sie an, wenn Sie einen der fünf möglichen Spielstände einladen wollen.

SICHERN klicken Sie demzufolge an, wenn Sie einen Spielstand ablegen wollen. Geben Sie über die Tastatur bitte einen Namen für Ihren Spielstand ein.

Exit:
Vorsicht mit diesem Icon! Es beendet das Spiel. Sie kehren in das Start-Menü zurück. Es gibt zwar eine Sicherheitsabfrage, aber wenn Sie auch die noch versehentlich mit OK bestätigen, ist der Spielstand futsch, falls Sie ihn nicht vorher gesichert haben...

CREDITS

Projektleitung: Christian Awizio

Programmierung AMIGA: Christian Awizio

Programmierung PC: Matthias Wiederwach, Marc Kamradt

Grafik AMIGA & PC: Ramiro Yaca-Schomartz

Musik: Rudolf Stember

Testspieler: Robin Stember, Sven Awizio, Jürgen Hell, Hakan Akbiyik

Beta-Test: Olaf Ernst

Anleitung: Harald Uenzelmann

Layout & Satz: Marc Wardenga

... play your game!

© 1994 KAIKO GmbH , Alle Rechte vorbehalten.