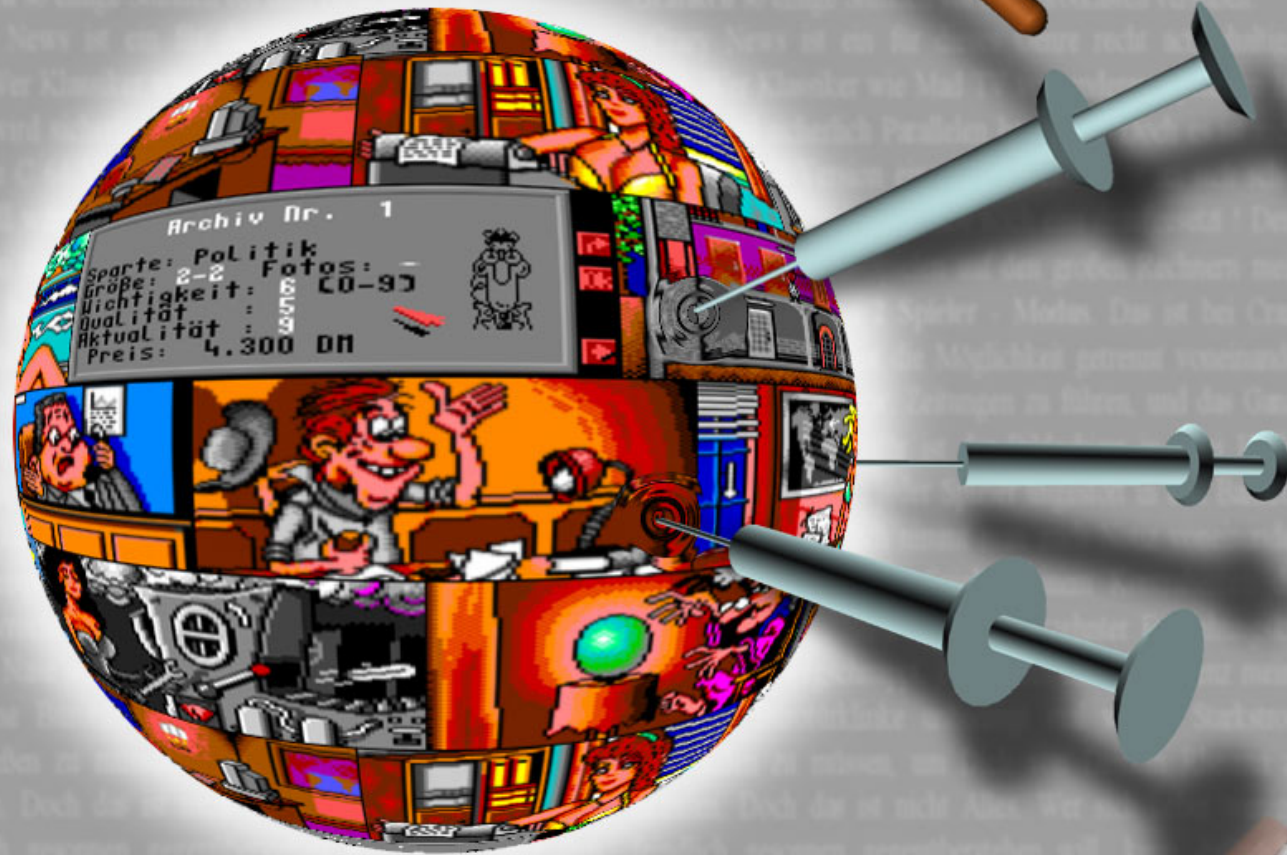


Tips & Tricks



Crash News

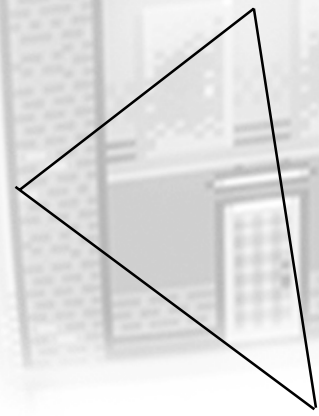
And The Hunt For The Seven Village Oldest

Inhalt

Notizen

Vorwort	2
Cheats	3
Longplay	10-18
Backstage	19-21

Tips zu den Menüs:	
Druckerei	4
Unterwelt	4
Layout	5
Vertrieb	6
News-Agentur	6
Info Raum	7
Personalmenü	7
Werbeagentur	7
Bank	8
Arbeitsmarkt	8
Erotik-Shop	9
Comics & Co	9
Wahrsagerin	9
Polizeirevier	9
Heizraum	9
Sauna	9
WC	9
Versicherung	9
Wetterstation	9



Der Weg eines Spiele-machers

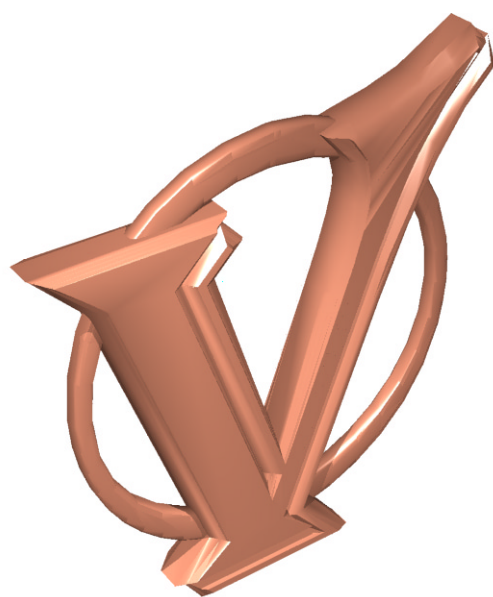
im Sommer 1998, mehr als 2 Jahre nachdem die ersten Routinen standen, konnte ich das Spiel endlich fertig stellen. Damit befreite ich mich auch von einer großen Last, denn die ständigen Probleme, der Zeitdruck und vor allem die Tatsache, daß ich das Studium ziemlich schleifen lassen mußte, machten die Arbeit an Crazy News zum Schluß wirklich nicht mehr zum Zuckerschlecken.

Geblichen ist vor allem die Einsicht, daß bei der Fertigstellung eines Spieles Ausdauer und Disziplin weit wichtiger sind als technisches Verständnis und Begabung.

Gerade in Momenten, in denen man von unerwarteten Problemen überrannt wird, ist es manchmal schwierig, die Motivation zu behalten. Ich persönlich habe dann oftmals erst einige Grafiken fertiggestellt, diese eingebunden und mich am vermeintlichen Fortschritt ergötzt.

Alles in allem habe ich ganz sicher einige tausend Stunden Arbeit investiert, von denen ich nur wenige Stunden bereue.

Mein Dank gilt vor allem meiner geduldi-gen Freundin, meinen verständnisvollen Eltern und natürlich allen, die am Projekt mitgearbeitet haben.

**V.O. Productions**

Stefan Kluge
Humboldtstraße 4
06766 Wolfen

eMail: vo77@gmx.de
www.imn.htwk-leipzig.de/~skluge

(c) 1998

Vorwort - Wie es dazu kam...

Crazy News schlug bei Euch ein wie eine Bombe. Da das Spiel ungeheuer komplex ist, erreichten mich etliche Fragen und Hilferufe.

Und aus diesem Grund entschloß ich mich, ein Lösungsheft zu schreiben - Ihr haltet es in den Händen.

Neben einem ausführlichen Longplay, findet Ihr hier eine ganze Reihe nützlicher Tips zu den verschiedenen Menüs und Handlungen, sowie einige Cheats, für alle die es auf 'legalem' Wege nicht bis zur Endsequenz schaffen.

Solltet Ihr es also bisher nicht gelungen sein, alle Dorfältesten einzusammeln, dann wird es nun spätestens mit dieser Lektüre soweit sein.

Und weil es mich bei anderen Spielen auch immer sehr interessierte, will ich Euch noch einige Background-Informationen über die Entstehung des Spieles vermitteln.

Außerdem möchte ich Euch nun an dieser Stelle einen jungen Mann vorstellen, der mir während der gesamten Entwicklungszeit immer hilfreich zur Seite stand. Ohne ihn wäre das Spiel wohl niemals fertig geworden. Ihm ist sicher auch die kompromißlose Umsetzung des Konzeptes maßgeblich zu verdanken.

Immer wieder, wenn ich aus programm-technischen Gründen einen anderen, für mich - dem Programmierer, einfacheren Weg gehen wollte, bekam ich von ihm zu hören: „Das geht so nicht, und wenn du

dir den Arsch aufreißt!“.

Ihm sind auch unzählige witzige Artikeltexte und viele Ideen zu verdanken, die in das Spiel einfließen.

Bevor es los geht, möchte ich ihn hier noch zu Wort kommen lassen:

Tja was soll ich sagen... Eines der größten Projekte der letzten 3 Jahre war wohl Crazy News. Es gab einige Rückschläge und auch einige Probleme, aber nur wenige konnten am Ende nicht verwirklicht oder behoben werden. Wenn ich dazu etwas beitragen konnte, dann freut mich das. Aber was nützem einem Ideen und Willen, wenn es keinen gibt der diese umsetzen kann. Es gab eigentlich nur eine schlechte Zeit während der 3 Jahre und das waren die letzten 2 Monate vor seiner Fertigstellung. Das Testspielen der vielen immer wieder gefixten Betaversionen konnte einen schon an den Rand eines Nervenzusammenbruchs bringen. Vor allem wurde dieser Job ja nur von 2 Leuten bewältigt. Stefan und mir. Wir scheuten kein Geld und Mühe und setzten uns Tagelang noch zusammen um den 2 Player-Modus zu perfektionieren und wirklich alle Fehler im Spiel zu beseitigen. Dabei bremste uns weder Stromausfall noch 50 km Entfernung.

Am Ende haltet Ihr ein Spiel in Händen in dem viele Tausend Stunden Arbeit stecken, viel Schweiß und viel Stolz, es am Ende doch noch geschafft zu haben.

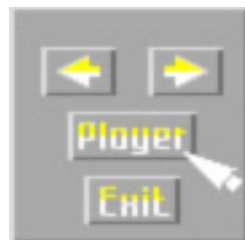
Cheats - Dem Glück auf die Sprünge geholfen...

Mit bestimmten Spielernamen, die man im Hauptmenü, vor dem eigentlichen Spielbeginn, eingibt, kann man sich gewisse Vorteile verschaffen.

Dem einen oder anderen Aufmerksamen Spieler ist vielleicht schon aufgefallen, das in den Artikeltexten immer wieder die Rede von Dolly Buster und Lolo Ferrari ist. So verwundert es dann auch nicht, daß man diese Namen zum Cheaten verwenden kann.

Dazu wählt man zum Spielbeginn bei der Auswahl der Figur eine der beiden Ladys und nennt sie „**Dolly B.**“ oder „**Lolo F.**“. Sobald es dann los geht, kann man sich an 66.666 DM erfreuen, die zusätzlich zu den sonst üblichen 100.000 DM Startkapital auf dem Konto liegen. Man kann diesen Cheat übrigens auch auf beide Spieler anwenden, im 2 Spieler Modus.

Wer die Figur des Computer-Spielers einfach zu süß findet, der kann sich mit den folgenden Namen verwandeln: Spieler 1: „**Iron Man**“ oder / und Spieler 2: „**Mystic**“. Ein weiterer Vorteil dieser 'Verwandlung' liegt darin, das man die Eigenschaften der Figur dabei selber bestimmen kann.



Dazu wählt man zuerst den 1-Spieler - Modus, begibt sich in das Player-Auswahl Menü und wählt als Computer-Level 9, indem man erst auf PLAYER und anschließend mehrmals auf den Rechts-Pfeil klickt.

Nun wird wieder der gewünschte Spielmodus eingestellt und die Namen eingegeben.



Nennt sich einer der Spieler „**Twostone**“, dann ist die Beliebtheit bei der 1. Zielgruppe der Leser, dargestellt durch die junge Frau, bereits zum Beginn der Verlegerlaufbahn auf 98 % statt der üblichen 70 %.

Was macht man, wenn die Konkurrenz mal wieder 20.000 Volt an die Bürotürklinke anlegen ließ. Den ganzen Tag durch das Haus kriechen und sich nahezu jeden Fahrstuhl vor der Nase wegschnappen zu lassen ?

Um der Vitalität auf die Sprünge zu helfen könnte man sich einige Stunden in der Sauna verbrennen, Stunden, in denen die Konkurrenz sinnvolle Dinge macht. Oder man geht vielleicht ein Dutzend mal auf's Klo.

Oder aber man begibt sich in die Sauna und klickt mit der Zeigerspitze die Mitte der rechten Brust des süßen Mädels dort



an. Nun sollte eine ungewohnte Meldung erscheinen, ist das nicht der Fall, so hat man den richtigen Punkt verfehlt.

Der Weg eines Spieleentwicklers

Geschicklichkeitsspiel "On Ice".

Die Ideen zu Crazy News verfolgten mich dabei schon seit Shopping AG. Egal welches Projekt gerade lief, ich besprach wichtige Details immer wieder mit meinem Kumpel. Jan spielte vor allem bei der Konzeption immer eine große Rolle, denn als Programmierer betrachtet man viele Dinge aus einer anderen Perspektive, so daß man zum Teil den Blick des Anwenders verliert.

Interessant sind vielleicht auch die Tools, die ich bei der Entwicklung verwendete. Während ich bei Kampf der Genies, zum Beispiel die Sprites noch auf dem Papier berechnete, standen mir bei Crazy News bereits die besten Szene - Tools zur Verfügung. Anfangs compilierte ich die meisten Basic - Programme mit Austrocomp, einem sehr guten Basic - Compiler. In die Assembler - Programmierung stieg ich mit Hypra-Ass ein, mit dem es sich nicht gerade optimal arbeiten ließ. Mit Crazy News ging ich endgültig zu Turbo-Ass über, dann programmierte ich auf zwei Computern, um mit Hilfe eines sogenannten Cross-Assemblers den erzeugten Code in einen anderen Rechner zu schicken, so daß man einen Rechner immer für den Quelltext frei hat.

Den Stein der Weisen fand ich letztendlich in der Möglichkeit, alle Programmierarbeiten auf dem PC auszuführen, in einem C64 Emulator. Dort konnte ich dann auch mit einigen hundert Prozent Geschwindigkeit packen und vor allem das

Disk - Handling, sowie die Ladezeiten waren konkurrenzlos.

Für die grafischen Arbeiten an Crazy News stand vor allem Amiga Paint zur Verfügung. Die Sprites malte ich im HOM (Hires on Multi) Spriteeditor.

Ich arbeitete also nach dem Abitur unentgeltlich an dem Spiel, während ich darauf wartete, zur Bundeswehr eingezogen zu werden. Dies geschah dann auch schon schneller als ich wollte und somit wurden die Fertigstellung um ein ganzes Jahr verschoben. Zwar hatte ich die feste Absicht, während der Wehrdienstzeit weiter zu programmieren, (ich baute sogar einen C64 mit Monitor im Spint auf) aber daraus wurde natürlich nichts. Irgendwie war ich aber jederzeit felsenfest davon überzeugt, ich könnte Crazy innerhalb der nächsten 2 bis 3 Monate fertigstellen. Doch die Realität belehrte mich immer wieder eines besseren. Inzwischen weiß ich aus Erfahrung, daß bei einem Projekt diesen Umfangs sehr viele Probleme auftreten, die man unmöglich voraussehen kann.

Gott sei Dank hatte ich bereits einige Bestellungen, so daß ich immer wieder dazu gezwungen wurde doch weiter zu machen.

Nachdem mein Studium begann, widmete ich dem Projekt wieder mehr Zeit. Lange hatte ich Probleme mit dem Load-System von Crazy News und da ich von der Floppy - Programmierung nicht gerade viel verstehe, war ich dabei immer auf andere angewiesen.

Der Weg eines Spiele-machers

Als ich anfang, meinem C64 die ersten Basic - Zeilen aufzuzwingen, war ich gerade 12 Jahre alt.

Meine ersten Programmiererfahrungen entstanden eigentlich mehr aus der Not heraus, nicht genug Spiele für meinen Brotkasten zu haben. Wenn ich also mal nicht Boulderdash, Oli's Well oder Pac Man spielte, dann stöberte ich interessiert im Handbuch des C64. So ging ich sehr schnell dazu über, meine eigenen Ideen umzusetzen. Dabei war meine Kreativität anfangs wesentlich größer, als mein Wissen und vor allem größer als mein Durchhaltevermögen. So erstickte ich alsbald in einem Wust von angefangenen Basic - Spielen, die alle nicht sehr weit über das Intro, wenn man es so nennen wollte, hinaus kamen.

Viel gelernt habe ich vor allem durch die 64'er und Magic Disk. Die Kurse in diesen Magazinen waren immer sehr informativ.

Die ersten Projekte, die ich fertigstellte, wollte kein Mensch haben. Und eigentlich brauchte sie auch keiner. Ich erinnere mich da an einen Spriteeditor, mit dem man nicht mal richtig speichern konnte und an eine Textverarbeitung (mit etwas Phantasie könnte man es wohl als solche bezeichnen), bei der man mit dem Cursor die Buchstaben gelöscht hat.

Etwas später, ich ging dann bereits an das Gymnasium - hatte also viel Zeit zum Programmieren, gewann ich mit "Kampf der Genies" den 2. Platz in einem Spiele - Wett-

bewerb beim CP-Verlag.

Irgendwann kam dann noch eine Anwendung zur Videokassetten - Verwaltung von mir auf ein Sonderheft der 64'er und zuletzt verkaufte ich noch ein Spiel namens "Shopping AG" an den CP-Verlag.

Diese Projekte programmierte ich alle mehr oder weniger in Basic, aber da es bei Wirtschaftssimulationen nicht unbedingt auf die technische Finesse ankam, waren sie durchaus ganz brauchbar.

Das Geld, was ich mit dem C64 verdiente investierte ich in ein anderes Hobby - Motorrad fahren.

Die Goldenen Zeiten waren bereits verstrichen, die GameOn und Magic Disk wurden zusammengelegt und schon bald in die Power Play verfrachtet. Auch Gerüchte um die Einstellung des 64'er Magazins ließen nicht lange auf sich warten.

So begann der Wettlauf gegen die Zeit eigentlich schon vor dem ersten Tastendruck an Crazy News.

Nichtsdestotrotz war meine Motivation ungebrochen und ich strebte nach der 'ultimativen' Wirtschaftssimulation. Das sich dies in Basic wohl nicht realisieren lassen würde merkte ich bereits bei meinen Arbeiten an Shopping AG. Doch so ohne große Erfahrung in der Assembler - Programmierung wollte ich mich nicht ins kalte Wasser stürzen, also nahm ich erst noch ein kleines Projekt in Angriff, welches ich dann in recht kurzer Zeit vor meinem Abi fertig stellte. Ich nannte das Irgendwann

Die Menüs - Wie man das Personal verarscht

Die Tips sind nach den Räumen, für die diese weitestgehend zutreffend sind, geordnet.

Beginnen wir also links unten in unserem kleinen Verlagsgebäude:

Eine weitere Möglichkeit die **Druckerei** über ihre Grenzen zu nutzen ist die folgende:

Im 2 Spieler Team - Modus gibt es genau wie im 1 Spieler Mode Anfangs nur 5 Werbeaufträge in der Werbeagentur zur Auswahl. Dies ändert sich erst, wenn man eine Farbzeitung druckt. Und genau hier setzt der Trick an. Man begeben sich mit einem Spieler des Teams in die Druckerei, stelle den Druck vorübergehend auf Farbe, und verweile in dem Menü, ohne irgendetwas zu bestätigen. Sobald dies geschehen ist, kann der Teamkollege in die Werbeagentur spazieren und sich an 10 statt nur 5 Werbeangeboten erfreuen.

Auch der Zeitungspreis wird in der **Druckerei** bestimmt. Anfangs kann man den gut und gerne mit 79 Pf ansetzen, vorausgesetzt man steigt mit einer Auflage von 30.000 Stück ein. Ab etwa 80.000 gedruckten Zeitungen wählt man 99 Pf und dieser Preis sollte dann bis zum Ende beibehalten werden. Erst wenn man fast gesamt Deutschland beliefert, ab etwa 50 Mio. Auflage, geht man sprunghaft auf 1,99 DM. Alle Preise zwischen 99 Pf und 1,99 DM sind vollkommen überflüssig.

Und der letzte Tip für die **Druckerei** bezieht sich auf die Auflage.

Man sollte versuchen, die Auflagensprünge möglichst groß zu halten, und durch die Erhöhung auch ein paar interessante Werbeaufträge mehr zu bekommen. Dazu sollte man sich auch schon vorher desöfteren in der Werbeagentur nach Aufträgen umsehen, die im Moment noch eine Nummer zu groß sind. So kann man dann bei einer Vergrößerung der Auflage auf diverse Werbungen Rücksicht nehmen und hoffen, daß einem diese auch bald angeboten werden.

Empfohlene Auflagen wären zum Beispiel: 10, 40, 80, 120, 200, 450, 1.000 - Tausend Stück. Bei allem was in Regionen von mehreren Millionen Stück liegt, spielt die Werbung nur noch eine sekundäre Rolle, da sich die Zeitung dann durch den Verkauf weitestgehend selber amordisiert.

Weiter geht es mit der **Unterwelt**. Sollte man im 2 Spieler-Modu merken, daß die Konkurrenz gerade im Begriff ist der Unterweltdame mal wieder einen netten Sabotageauftrag zu stellen, so kann man sich flux in die Druckerei begeben, um dort vorübergehend die Auflage auf Null zu stellen. Dies sollte geschehen, bevor der andere Spieler den Sabotageauftrag startete, denn bei der Bestimmung des Preises dafür richtet sich die Domina in der Unterwelt nach den Auflagen der Spieler.

Die Menüs - Wie man das Personal verarscht

So läßt sie den Verleger mit der höheren Auflage mehr zahlen, als den ärmeren Spieler. Offenbar ist sie sozial sehr engagiert.

Wenn man die Auflage in der Druckerei nun also kurzzeitig verschwinden läßt, dann sollte man darauf achten, daß man nur die Zahlen verändert, nicht aber auf OK klickt, denn dann wären die mühsam erstandenen Werbeaufträge mal wieder weg. Sobald der Kontrahent dann zur Kasse gebeten wurde, kann es wieder an die Arbeit gehen.

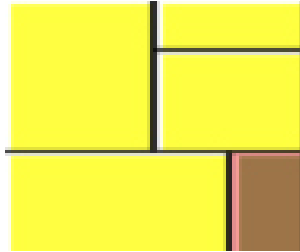
Kommen wir zum **Büro**. Dort entsteht unsere Zeitung um das **Layout** bestimmt ganz wesentlich die Beliebtheit und somit die Verkaufszahlen.

Auf der ersten Seite der Zeitung sollten nach Möglichkeit alle Artikelsorten vertreten sein, wobei alle Extras grundsätzlich als eine Sorte gelten. Artikel Größe 2-1 eignen sich dafür am Besten. Somit ist die Titelseite sehr abwechslungsreich gestaltet und kann eine große Zielgruppe ansprechen. Auf die Qualität der Artikel auf der Titelseite muß man nicht mehr achten, als auf den anderen Seiten auch. Sie fließt lediglich mit in den Gesamtdurchschnitt der Zeitung ein. Am Kiosk wird ohnehin nur die Headline gelesen.

Alle weiteren Seiten der Zeitung sollten

möglichst einheitlich gestaltet werden. Vielleicht zwei oder drei Artikelsparten, wenn es sich einrichten läßt - sogar nur eine Sparte. Zum Lückenfüllen eigenen sich dann meist am Besten Anzeigen, Rätsel, Werbung oder anderer Extras.

Gerade zum Beginn des Spieles hat man oft noch Probleme, an ausreichend Stoff zu kommen, den man in die Zeitung packen könnte. Denn es sollte beachtet werden, daß immer mindestens 36 Felder der Zeitung mit Artikeln oder Extras, nicht aber Werbung, gefüllt sein muß, damit die Zeitung überhaupt verkauft werden kann. Dies entspricht der Titelseite und der folgenden. Also eine Zeitung, die genau ein Blatt stark ist. Alle 36 Felder müssen demzufolge mit Artikel oder Extras wie zum Beispiel Rätseln gefüllt werden. Man kann durchaus auch Werbung auf die 2. Seite packen, dann muß die Zeitung allerdings entsprechend größer werden, da die Werbung nicht als Artikel verrechnet wird und somit nicht 36 Felder voll würden. Später spielt es keine Rolle mehr, da man dann immer mehr als 2 Seite füllen sollte, doch Anfangs kommt es schon mal zu Engpässen. Auf der Titelseite platziert man ohnehin keine Werbungen. Bekommt man sein Blatt trotz allem nicht voll, dann greift man z.B. auf Rätsel zurück.



Der große Durchbruch

banne ich, da sie den Qualitätsdurchschnitt senken. In der Newsagentur wird nun mehr auf ein ansprechendes Niveau, als auf Dumpingpreise geachtet. Ich kaufe also nur noch Artikel, die den Qualitätsdurchschnitt meiner Zeitung nicht senken. Diesen erfahre ich am Ende eines jeden Tages in der Druckerei, und er liegt in der Regel bei etwa 7,7,8. Nachdem sich die Zeitung nun selbst trägt, verwende ich auch nicht mehr allzu viele Werbungen. Außerdem ist es auch bald an der Zeit, den Vertriebsbereich zu erweitern. Während ich bisher in meiner Region mit 2.1 Mio. Lesern noch nie an meine Grenzen stieß, so könnten es bald etwas mehr Leser sein. Sobald also die erwarteten Verkaufszahlen größer sind, als die Leserzahl, die ich in meinem Vertriebsbereich erreiche, nehme ich eine neue Region mit in den Vertrieb auf. Wobei es keine Rolle spielt, welche Region das ist, denn die Vertriebskosten sind inzwischen doch eher der kleinere Teil meiner Ausgaben.

Wie ich in der Kantine erfahre, ist meine Beliebtheit bei den drei verschiedenen Zielgruppen inzwischen so hoch, daß ich eigentlich keine Werbung für meine Zeitung machen brauche. Aber den Aktienmarkt könnte ich mir vielleicht etwas genauer anschauen. Der Kauf diverser Aktien lohnt sich erst, wenn man bereits über genügend Grundkapital verfügt. Es sollten zumindest einige hunderttausend DM angelegt werden, damit sich das Geschäft wirklich auszahlt.

Alle anderen Aktionen wiederholen sich eigentlich regelmäßig. Auf diesem Weg sollte das Ziel des Spieles erreichbar sein, wer erst einmal über die ersten 2 Wochen hinaus ist, der wird sicher keine Probleme mehr haben.

Und wurde dann der 7. Dorfälteste gefunden, so wartet eine Endsequenz voller Überraschungen auf den vom Konkurrenten gepeinigten Verlagschef. Glaubt mir, es lohnt sich, oder wolltet ihr zum Beispiel nicht schon immer mal etwas mehr von der E-Shop Verkäuferin sehen...

...der nächste Tag ist längst angebrochen. Ich hatte meinen Spaß mit dem knauserigen Bankdirektor, der sonnigen Wetterdame, der dominanten Unterweltbraut und nicht zuletzt, dem pfiffigen Computergegner. Und ich hoffe das Longplay hat Euch zumindest soweit durch das Spiel begleitet, daß Ihr ganz gut auf eigenen Beinen stehen konntet.

Ich wünsche Euch auch weiterhin viel Spaß mit den Dorfältesten und hoffe, daß wir, als Entwickler dieses Spieles, mit Crazy News wenigstens ein bisschen zur Geschichte des kleinen Commodore beigetragen haben.

Euer Stefan Kluge.

Die ersten Dorfältesten

erst letzte Spionageaktion, im Erotik - Shop, muß ich noch einige Tage sparen, zumal das Buch, welches dadurch aufgedeckt wird, selbst auch noch einmal 50.000 DM kostet.

Inzwischen hat der Computer längst den ersten Dorfältesten gefunden. Auch an der zweiten Suchaktion, die er wohl bereits in Gang setzte, kann ich mich nicht beteiligen, aus Geldmangel. Zwei Dorfälteste hat er mir also praktisch bereits voraus.

Der nächste Schritt, in der Expansionsgeschichte meines Verlages, will wohlüberlegt sein. Noch immer beschränke ich mich auf die Produktion einer schwarzweiß Zeitung. Ausschlaggebend für den Umstieg auf einen Farbdruck ist für mich die Tatsache, daß ich als Produzent einer Farbzeitung statt der üblichen 5 nun ganze 10 Werbeangebote in der Agentur durchstöbern kann. Damit erhöht sich die Chance auf einen guten Auftrag ganz wesentlich. Außerdem führt natürlich kein Weg daran vorbei, denn ab einer Auflage von 100.000 zwingt mich die Druckerei zum Farbdruck. Nachdem ich gut 300.000 DM zusammen habe, um eine Auflage von 120.000 zu finanzieren, auch falls ich am kommenden Tag nicht gleich zahlreiche einträchtige Werbungen bekommen sollte, wage ich mich an den Farbdruck. Dies sollte spätestens der Fall sein, wenn der erste Kredit abbezahlt wurde. Dann kann ich einen neuen Kredit aufnehmen.

Ich beachte genau die Werbungen, die mir

in der Agentur angeboten werden, nur so kann ich feststellen, welche Auflagen sich rentieren und welche wohl eher nicht. So wäre ein Sprung von 120.000 auf 300.000 Stück sehr töricht, da man mit 450.000 wesentlich bessere Werbungen bekommen kann. In dem Fall sollte man also lieber noch ein wenig sparen.

Und genau auf diese Weise arbeite ich mich die Karriereleiter hoch.

Zwischendurch sollte ich natürlich nicht die Suche nach den Dorfältesten vergessen. Es ist hierbei im Ein-Spieler Modus übrigens recht nützlich, wenn man sein Angebot immer erst macht, nachdem der Countdown fast abgelaufen ist, also am letzten Tag des Countdowns nach 0 Uhr. Sonst verschenkt man sein Geld beim Pokern um die Suchaktion, da der Computer sich natürlich immer um das Sponsoring bemühen wird.

Nachdem ich mich an die 450.000er Marke gearbeitet habe, springe ich auf 800.000 Stück. Wenn dieses Ziel erreicht ist, kann mit einem bisschen Vorsicht kaum noch etwas schief gehen, da sich ab etwa 1 Mio. Stück Auflage die Zeitung allein durch die Verkaufserlöse trägt. So muß man nicht um günstige Werbeangebote ringen.

Inzwischen ist mein Budget wesentlich größer als in den ersten Tagen, deshalb kann ich nun mehr Wert auf vernünftige Artikel legen. Um die Qualität meiner Zeitung zu steigern, gehe ich also dazu über, das neueste Wetter in der Größe 4x2 zu kaufen. Natürlich mit Foto. Auch die Rätsel ver-

Die Menüs - Wie man das Personal verarscht

Am Tagesende, wenn man die Zeitung drucken ließ, wird der Durchschnitt in den Punkten Qualität, Wichtigkeit und Aktualität ermittelt.

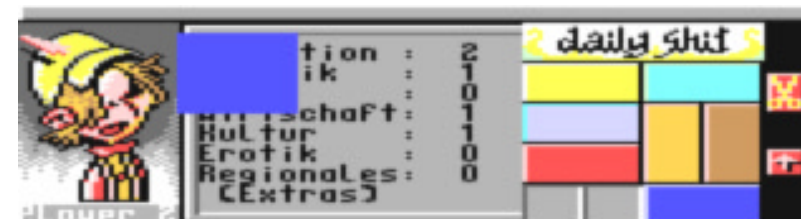
Nun ist allerdings bei den Extras dies nicht immer ganz ersichtlich, deshalb habe ich eine kleine Tabelle aufgestellt:

	Qualität:	Wichtigkeit:	Aktualität:	Fotos:
Lotto	5	9	9	nein
Rätsel	5	1	5	ja
Wetter	5	9	x	x
Anzeigen	5	7	9	nein
Aktfotos	x	x	6	ja

Das x steht für einen Wert, der beim Kauf des Extras beeinflußt werden kann.

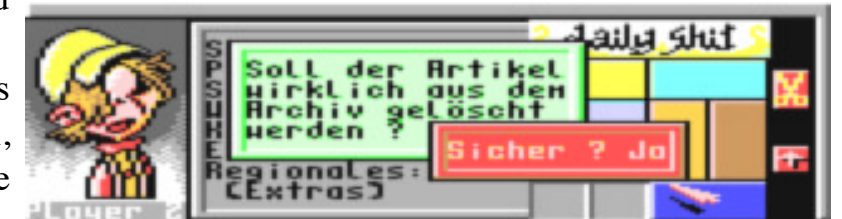
Mitunter kommt es vor, daß man auch mal einen Artikel aus dem Archiv löschen will. Dazu geht man folgendermaßen vor:

Man wählt den zu löschenden Artikel aus, so als ob man ihn in der Zeitung platzieren wollte, bewegt den Zeiger auf das Paßbild der Figur, am linken Bildrand und klickt es an.



Und damit man nicht aus Versehen das gerade für 40.000 DM erstandenen High-

light in die Mülltonne schmeißt, folgt daraufhin noch eine Sicherheitsabfrage, erst



dann ist der Artikel verschwunden.

Nun ist das Layouten nicht die Einzige Option im Büro. Die Karte an der Wand führt Dich ins **Vertriebsmenü**.

Hier solltest Du nicht allzusehnell den Vertriebsbereich vergrößern, auch wenn es verlockend ist, zumal es auch nicht viel kostet. Allerdings wirkt sich ein größerer Vertriebsbereich nur auf den Zeitungsverkauf

aus, wenn die Verkaufszahlen bereits durch den zu kleinen Vertriebsbereich eingeschränkt wurden. Also sollte man den Vertriebsbereich erst dann vergrößern, wenn die Verkaufszahlen bereits nah am Limit sind. Bis man 2.1 Mio Zeitungen verkauft hat, vergehen schon ein paar Wochen, so muß man sich um den Vertrieb anfangs keine Sorgen machen.

Der nächste Raum im Haus wäre die **News-Agentur**. Hier gibt es nicht viel zu sagen, vielleicht nur

soviel: das Exklusivrecht eines Artikels zu kaufen lohnt sich nur im 2 Spieler Modus,

Die Menüs - Wie man das Personal verarscht

wenn man sich über die Finanzen bereits keine Sorgen mehr machen muß. Im 1 Spieler Modus sollte man sein Geld anderweitig ausgeben, denn der Computer bekommt seine Zeitung ohnehin immer voll.

Kommen wir zum **Info-Raum**. Hier sollte man beim Abspeichern nach Möglichkeit darauf achten, das der jeweils andere Spieler, natürlich nur im 2 Spieler Modus, sich gerade nicht in einem Menü aufhält. Es ist zwar noch nicht vorgekommen, aber prinzipiell denkbar, daß es zu kleinen Problemen kommen kann, wenn bei dem einen Spieler gerade diverse Variablen manipuliert werden, während der Andere Spieler abspeichert.

In der 1. Etage finden wir auch gleich das **Personalmenü**. Hier sollte man es sich zur Angewohnheit machen, daß man seine Angestellten, natürlich immer 6 an der Zahl, mit so vielen Aufträgen versorgt, daß bei der Fertigstellungszeit Fragezeichen erscheinen - der Artikel also erst am nächsten Tag fertig wird. Somit verhindert man die Verschwendung von Arbeitszeit und die Reporter haben immer was zu tun. Außerdem kann man sich dann zum Beginn des kommenden Arbeitstages vorerst anderen Dingen widmen, ohne daß die Reporter in Untätigkeit verfallen.



ein optimales Reporterteam

Bei der Auswahl seines Teams sollte vor allem auf Schnelligkeit Wert gelegt werden. Außerdem sollte man auch für jede Sparte einen geeigneten Journalisten einstellen, denn 6 spitzen Sportreporter nützen Dir am Ende nur wenig. Bei der Auftragsvergabe sollte man dann auch immer darauf achten, das dem Reporter die Sparte auch liegt. Dies läßt sich meist aus den Beurteilungen erlesen. Um etwa ein Tagesmotto zu gewinnen, kann man auch auf Beilagen zurückgreifen. Dabei sind diese übrigens wie folgt zugeordnet: Börsennews - Wirtschaft, Lokalteil - Regionales und TV-Magazin zu Sensation.

Ein ideales Reporter - Team könnte zum Beispiel wie unten aussehen.

Der Gang in die **Werbeagentur** sollte ohnehin Routine sein, denn zu jeder vollen Stunde kommen hier maximal 2 neue Werbeaufträge rein. Dabei sollte man übrigens die Agentur zum Stundenwechsel verlassen, damit die Werbungen aktualisiert werden können. Wer den Stundenwechsel im Werbe-Menu verbringt, der muß zumindest kurz darauf für einige Minuten das Menu verlassen.

Es können höchstens 10 Werbeaufträge angenommen werden. Sollte man einmal ein verlockendes Angebot nicht mehr annehmen

Auf der Jagd nach Werbeaufträgen

DM für einen Artikel, da verschwinde ich sogleich zur Wahrsagerin. Die Beglückt mich dann auch schon für 100 DM.

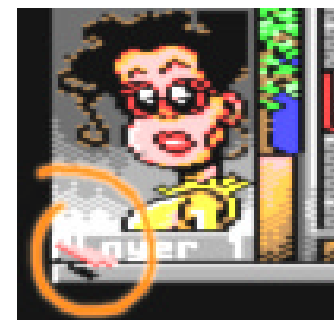
Der Unfall- und Wetterbericht sollte nicht fehlen und schon geht es wieder zur Werbeagentur.

Auch die News - Agentur will ich nicht vergessen werden und die Reporter sollten mit Arbeit versorgt sein.

Vielleicht ist jetzt der richtige Zeitpunkt, um abzuspeichern. Der nächste Stromausfall kommt bestimmt.

...Inzwischen ist die Pizza fast verbrannt. Doch ich beschwere mich schon gar nicht mehr. Das ist das Los eines Crazy News - Spielers, man vergißt einfach die Zeit...

Dieses Longplay wäre wohl eine recht langweilig Lektüre, wenn ich den Spielverlauf des gesamten Spieles in allen Details schildern würde. Der Tagesverlauf geht im Prinzip immer nach dem selben Muster von statten, deshalb werde ich jetzt vor allem die ungewöhnlichen Aktionen erläutern.



Wann immer mir die Zeit zu langsam verstreicht, positioniere ich den Zeiger am linken unteren Rand meines Fensters und halte die Maustaste gedrückt, solange die Zeit vorgespult werden soll.

Ich begnüge mich vorerst mit meiner 30.000er Auflage und versuche Werbungen zu horten, wie ich nur kann.

Sobald meine nähere Zukunft relativ sicher ist, ich also einige Werbeverträge in der Tasche habe, beschließe ich eine Spionageaktion in der Unterwelt zu starten. Das Zielobjekt soll die Wahrsagerin sein.

Am kommenden Tag beginne ich damit, die Kurse, die mir die Wahrsagerin nun anbietet, nach und nach abzusetzen. Natürlich nur, soweit es mir die Zeit erlaubt.

Sobald ich knapp 160.000 DM habe erhöhe ich meine Auflage auf 90.000 und setze den Preis der Zeitung bei 89 Pf an. Höher kann ich die Auflage vorerst nicht drücken, da ich dann auf Farbdruck umschwenken müßte, und der ist reichlich teuer.

Nun komme ich allerdings an einige günstige Werbeangebote, die mir bei einer 30.000er Auflage noch nicht zur Verfügung gestanden hätten.

Je nach Level des Computers sollte man früher oder später auch die nächste Spionageaktion starten, da er sich auch bald auf die Suche nach den sieben Dorfältesten machen wird.

Ich entschied mich für Level 8, mir bleibt also nicht viel Zeit bei der Suche. Also starte ich bereits am 4. Tag die nächste Spionageaktion. Diesmal muß die Wetteragentur erhalten. Auch dort quäle ich mich am Tag darauf durch den 2 stündigen Wetterkurs, der sich als Menüpunkt auf-tut. Für die vor

Auf der Jagd nach Werbeaufträgen

Uhr in die Werbeagentur zu stürmen, und siehe da, es ist sogar was für mich dabei. Da es nun nach 18 Uhr ist, als ich das Menü wieder verlasse, warte ich einige Sekunden und betrete die Agentur erneut. Denn auch wenn die Stunde umschlägt, während man in dem Raum ist, können neue Aufträge rein kommen, sie werden allerdings erst aktualisiert, wenn man ihn erneut betritt.

Doch diesmal hatte ich kein Glück.

In der Hoffnung, der Bankdirektor habe sich beruhigt, beschließe ich einen neuen Versuch zu starten. Diesmal nehme ich die 80.000 DM und verabschiede mich noch höflich.

Im Erotik - Shop will man mir über 5.000 DM abnehmen, für einen Artikel erscheint mir das zu happig.

Die Wahrsagerin ist da schon bescheiden und bekommt dann auch die 2.400 DM von mir. Aber für zwei Artikel.

Auch Comics sind mir auch heute noch zu teuer, also müssen ein paar kleine Rätsel erst mal reichen.

Dafür bleibt die Polizeibeamte bei ihren 100 DM für den Unfallbericht und auch beim Wetter greife ich auf Altbewährtes zurück.

Eine Versicherung brauche ich auch heute noch nicht, so treibt es mich dann wieder in die Werbeagentur.

Zu meinem Bedauern gibt es noch immer nichts für mich, so warte ich dann bis es zur nächsten Stunde geschlagen hat. Währenddessen schau ich auch noch in die

News - Agentur, und wenn der Computer nicht schneller war, dann erstehe ich ein paar billige Artikel.

Noch bieten mir die knapp 140.000 DM auf meinem Konto genug Spielraum, aber in den nächsten Tagen sollten schon ein paar Werbungen kommen.

Doch auch 22 Uhr war da Fehlanzeige.

Anschließend vergebe ich mal wieder einige Artikelaufträge an meine Angestellten, wir wollen sie ja nicht umsonst bezahlen.

Da es nun bereits nach Elf ist, versuche ich mein Glück noch einmal in der Werbeagentur ... wo es wieder nichts zu holen gab.

Also ab ins Büro und die Zeitung layoutet. Wie gehabt.

In der Druckerei bleibe ich bei meinen 30.000 Stück und erfreue mich an dem gestiegenen Zeitungsniveau, welches mir von der Statistik verkündet wird.

Mit 26.000 DM Werbeeinnahmen zähle ich mich zu den Spitzenverdienern, obgleich es schon deutlich mehr sein könnten. Doch wie gewonnen so zerronnen, um ganze 40.000 DM bringen mich der Verlust und die Vertriebskosten. Und auch die Kreditrate nagt jetzt noch an meinem Erspartem.

Diesmal stürze ich mich zuerst auf die Werbeagentur und bekomme auch tatsächlich eine 'BSE Prods' ab.

Guter Dinge schaue ich sogleich in den Arbeitsmarkt, wo es heute allerdings weniger erfreulich aussieht.

Im Erotik - Shop will man ganze 12.900

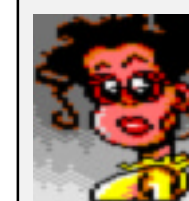
Die Menüs - Wie man das Personal verarscht

men können, dann bleibt immer noch die Möglichkeit, eine schlechtere Werbung aus dem Archiv zu löschen. Dabei geht man wie beim Löschen eines normalen Artikels vor.

Es hat sich im 2-Spieler Modus übrigens bewährt, wenn man in der Verteilung der Werbeaufträge in den ersten Tagen etwas Rücksicht auf die Konkurrenz nimmt, denn im Unglücksfall kann einer der Spieler fast alle Werbeaufträge und der andere Spieler keinen Einzigen bekommen.

Zu Beginn des Spieles stehen in der Agentur nur 5 Aufträge zur Auswahl. Dies ändert sich, sobald man die Zeitung farbig druckt, denn eine Farbzeitung lockt natürlich mehr Werbeanbieter an, als ein schwarz-weiß Blatt. Dann liegen meist 10 Aufträge vor.

Die **Bank** sucht man vor allem auf, um sich einen Kredit zu besorgen. Der Kreditrahmen hängt dabei von der Auflage ab. Sollte man also planen, eine Erhöhung der Auflage durch einen Kredit zu finanzieren, dann sollte man dies vor der Aufnahme des Kredites machen. Am kommenden Tag, mit der höheren Auflage, ist der Kreditrahmen dann auch größer.



Für Sie rückt der Bankdirektor ganze 90.000 DM raus!

Wie oft eine Spielfigur mit dem Bankdirektor über den Kreditrahmen ver-

handeln kann, hängt vom Sexappel ab. Bei Sexappel 9 kann 4 mal und bei Sexappel 4 kann 2 mal erhöht werden. Demnach entspricht die Verhandlungszahl etwa dem Wert Sexappel durch zwei.

In Aktien sollte man erst im späteren Spielverlauf investieren, da sich nur durch den Handel mit großen Mengen ernsthaft Gewinn erzielen läßt. Durch eine Auflagenerhöhung steigt in der Regel auch der Aktienkurs, sollte der Gegenspieler also eine Expansion planen, dann kann man auch ruhig mal in dessen Aktien investieren.

Die Reporter, die sich im **Arbeitsmarkt** anpreisen, bleiben dort auch den ganzen Tag. Hier muß man also nicht jede Stunde reinstürmen, sollte dies allerdings schon bald nach dem Tagesbeginn erledigen, sonst hat die Konkurrenz sehr schnell ein besseres Team.

Außer den Eigenschaften spielt auch der Vorschuß, den man zu zahlen hat anfangs eine große Rolle. So schlagen 10.000 DM am ersten Tag schon ganz wesentlich zu Buche.

Sollten sich am ersten Tag jedoch nur durchschnittliche Reporter anpreisen, so ist es immer noch zu empfehlen diese einzustellen, da man sie später getrost wieder entlassen kann. Der gezahlte Vorschuß hat sich dann durch die geschriebenen Artikel längst wieder amortisiert.

Die Menüs - Wie man das Personal verarscht

Erotik-Shop eröffnet sich ein neuer Menüpunkt, sobald man die Unterweltdame mit einem entsprechenden Spionageauftrag versieht.

Der nächste Spieltip bezieht sich auf das **Comics & Co.** Menu.

Die Lottozahlen gibt es immer am Sonntag und Donnerstag und werden immer wieder gern vergessen.

Im Team Modus ist es ganz praktisch, wenn sich einer der Spieler zum Tagesende in diesem Menu aufhält, während der Andere sich um das Layout kümmert. So kann bei entsprechenden Lücken in der Zeitung jederzeit ein passendes Rätsel 'auf Bestellung' geliefert werden.

Auch bei der **Wahrsagerinn** lohnt sich eine kleine Spionageaktion.

In ein **Polizeirevier** geht man wohl sonst nicht freiwillig, doch auch hier läßt sich noch ein wenig tricksen. Stellt man nämlich einen der Bull-Brüder ein, Mad oder Fred Bull, dann kann man das Geld für der Bestechung der netten Vorzimmerdame sparen, da diese wohl schon mal ein Verhältnis mit den Jungs hatte.

Den **Heizungsraum** und die **Sauna** sollte man ruhig mal ausspionieren lassen.

Im **WC** kann man sich einige Vitalitätspunkte verdienen, so man den Schlüssel

hat. Und den gibt es nach einer Sauna-Spionage im Info-Raum.

Die **Versicherung** bietet zwei verschiedene Verträge und einer davon, der Vertrag gegen Diebstahl und höhere Gewalt, den kann man sich getrost sparen, denn auf einen Dieb oder ein Erdbeben kann man in Crazy News vergeblich warten.

Das letzte was bleibt ist die **Wetterstation**. Nun werden es sicher einige schon vermutet haben, nachdem Sie in der V.Z.A.V.D. nach einigen Details der Wetterkunst befragt wurden, man kann in der Wetterstation mehr als nur den Wetterbericht kaufen.

Nach einer Spionageaktion tut sich ein weiterer Menüpunkt auf, der des Rätsels Lösung birgt.

Zum Schluß vielleicht noch einen kleinen Tip für die Fans des **2-Spieler Konkurrenz Modus**. Hier empfiehlt es sich, daß der vermeintlich bessere Spieler in der unteren Bildhälfte sein Unwesen treibt, da der obere Spieler aufgrund der Nähe zum Lift des Verlagshauses am Tagesbeginn gewisse Vorteile hat. So kann er sich dann die besten Reporter oder aber Werbungen am Tagesstart sichern.

Die erste Zeitung

Ich achte darauf, das die Zeitung mindestens 2 gefüllte Seiten Inhalt hat, also 36 Felder mit Artikeln belegt sind.



Die Werbung wird dabei außen vor gelassen, da ich 9 Felder mit Werbung belegt habe muß ich demnach inklusive der Werbung mindestens $36 + 9 = 45$ Felder füllen.

Ich klicke noch mal auf die Schere, bevor ich das Menü verlasse, um zur Übersicht zu gelangen. Mit 52 gefüllten Feldern liege ich also gut im Limit.

Der Tag ist beendet, also suche ich die Druckerei auf.

Mit einer Auflage von 30.000 Stück könnte ich mir endlich die ersehnten Werbeaufträge holen, also zögere ich nicht lange. Ich stelle fest, das ich mit einem anderen Druckverfahren kostengünstiger fahre, also wähle ich hier Bogenoffset 2.

An Farbdruck denke ich noch nicht mal und den Preis setze ich bei 69 Pf an.

Hurra, ich erhalte bereits meine ersten Werbeeinnahmen! 20.000 DM habe ich den Werbeaufträgen von V.O. Productions zu verdanken. Andere haben da vielleicht weniger Glück.

... Langsam beschleicht mich ein starkes Hungergefühl, wollen doch mal schauen, ob da nicht noch eine Pizza aufzutreiben ist...

Am nächsten Tag holt mich die Realität wieder ein. Obwohl ich mit einem Verlust von 13.000 DM eigentlich noch ganz zufrieden sein sollte. Die Vertriebskosten von 21.000 DM sind mir da eher schon ein Dorn im Auge.

Das Tagesmotto gewann natürlich der Computer, ich hatte mir ja auch keine Mühe gegeben.

Wählt man eine geringere Schwierigkeitsstufe, dann sollte man sich schon bemühen, dem Tagesmotto gerecht zu werden, denn die 10.000 DM sind gut zu gebrauchen.

Der erste Weg führt mich wieder in den Arbeitsmarkt, wo ich auch tatsächlich drei Reporter als verwertbar einschätzen kann und mich sogleich in das Personalmenü begeben.

Hier entlasse ich die drei entbehrlichsten, was mir wirklich nicht schwer fällt. Das wichtigste Kriterium ist die Geschwindigkeit eines Angestellten. 7 ist da schon ein wirklich guter Wert. Alle anderen Eigenschaften sollten zumindest über 5 liegen, wenn man sein Team als qualifiziert bezeichnen möchte. Und das kann ich von meinen Leuten weiß Gott noch nicht sagen.

Ich entlasse also die größten Versager unter ihnen und stelle neue Kandidaten ein, um diese gleich anschließend mit Aufträgen zu belasten.

Nun schaffe ich es gerade noch vor 18

Der erste Tag

wieder zur Werbeagentur zu begeben.

Kurz nach neun, es könnte vielleicht was drin sein. Könnte, wie gesagt.

Nun wird es allerhöchste Zeit, auch mal in die News - Agentur zu schauen. Hier decke ich mich mit Artikeln ein, die mir auch noch ein wenig finanziellen Spielraum lassen. Also alles was nicht viel teurer als 1.000 DM ist.



Der Info - Raum ist gleich neben an, hier schalte ich erst einmal die Grafik aus, so schön sie auch sein mag, aber die Menüs werden dann einfach viel schneller geladen.

In aller Ruhe schlendere ich zur Werbeagentur, um kurz nach 22.00 Uhr gleich noch mal nach Aufträgen zu schauen.

Natürlich ist der Computer gerade drin, als ich den Raum betreten will, so muß ich draußen warten. Vermutlich schnappt er mir gerade die besten Werbungen weg.

Und sieh an, zwei mal 'BSE Prods', die könnte ich morgen gebrauchen. Aber heute ist meine Auflage noch zu gering, die Werbungen werden nicht rausgerückt.

Ich schaue noch mal in das Personalmenü und Sorge dafür das jeder Angestellte vier Aufträge hat. Dann habe ich morgen zum

Tagesbeginn genügend Zeit, mich um andere Dinge zu kümmern, ohne daß die Reporter tatenlos in meinen Räumen herumlungern.

Es ist bereits nach Elf, also schau ich ein letztes mal, ob inzwischen etwas Werbung für mich rein kam. Pustekuchen. Nun schleunigst ins Büro, bevor es Mitternacht abgeschlossen wird.

Hier interessiert mich erst mal nur der Computer.

In aller Ruhe layoute ich meine Zeitung. Dabei versuche ich zunächst auf der Titelseite so viele Sparten wie nur möglich unterzubringen, damit die Zeitung am Kiosk auch recht viele Zielgruppen

anspricht.

Hat man erst einmal für jede Sparte seinen bevorzugten Reporter, dann sollte der jeden Tag einen 2x1 Felder großen Artikel schreiben, damit man diesen auf die Titelseite packen kann. Da es nur 7 Sparten gibt, wird das übrige 2x1 Feld mit einem Extra wie etwa Wetter besetzt.

Die nächste Seite fülle ich mit Regionalartikeln. Davon sollten wir einige haben, da uns die Wahrsagerin und die süße Polizistin jeweils einen verkaufte. Auf die noch freien Felder breite ich die drei Werbungen aus, die ich mir mühsam ergatterte und dann hat da auch noch das Wetter Platz.

Mit Ausnahme der Titelseite sollten die Seiten recht einheitlich gestaltet werden, das heißt nicht zu viele Sparten.

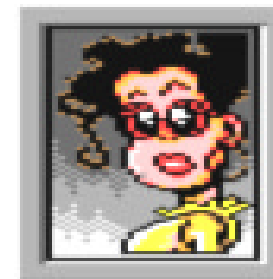
Wie in guten alten Zeiten...

Der Mond verschwand schon vor Stunden hinter dichten Regenwolken. Allein das Licht der Laternen, was sich auf den nassen Straßen spiegelt, spendet der verschlafenen Stadt etwas Helligkeit. Eine junge Frau hastet, eingehüllt in einen dicken Mantel, über den Bürgersteig.

Nachdem ich die Zimmerbeleuchtung etwas dimmere und die Heizung aufdrehe, überkommt mich ein Gefühl von Zufriedenheit. Die Nacht ist noch jung und das Wetter lädt zu einer Runde am guten alten C64 ein.

Also setze ich einen Kaffee auf und stütze mich in die Verlagslaufbahn ...

Das Intro wird kurzerhand geskipt, ich kann es mal wieder nicht erwarten. Kurz noch meine Maus aus einer Ecke gekramt und da bin ich auch schon im Hauptmenü. Diesmal entscheide ich mich für die vollbusige Dame. Sie bewegt sich bei einer Vitalität von 7 recht flott durchs Haus und ist mit genügend Sex-Appeal ausgestattet, um den Bankdirektor bereits zum Spielbeginn zu einem Kredit von mindestens 80.000 DM zu überreden. Ihre Phantasie läßt zwar zu wünschen übrig, aber ich kann auch ohne die tollsten Zeitungsbeilagen mein Blatt gut verkaufen. In anderer Weise nimmt die Phantasie keinen Einfluß auf das Spiel-



geschehen. Eine Cleverniss von 4 bedeutet, daß sie in einigen Räumen etwas mehr zahlt, als ein geistreicherer Kollege, der besser verhandeln kann. Etwa bei einer Bestechung im Polizeirevier. Doch im Vergleich zu dem enormen Kreditvorsprung sind das eher Penuts.

Schnell klicke ich noch in das blinkende Feld, um ihr einen etwas attraktiveren Namen zu geben. Ich nenne sie Babsi.

Als Gamemode wähle ich den Ein Spieler - Modus, ein Kumpel ist gerade nicht zur Stelle. Dann geht es noch mal ins Player - Auswahl Menü zurück, um den Schwierigkeitsgrad etwas zu erhöhen. Ich klicke auf Player 2, also den Computer, und erhöhe mit den Pfeil - Tasten den Wert der Computereigenschaften auf 8. Wäre doch gelacht, wenn das Spiel den eigenen Programmierer besiegen würde.

Und nun kann es eigentlich los gehen.

... Inzwischen ist der Kaffee längst fertig, ich fülle mir eine Tasse und stelle bei einem Blick aus dem Küchenfenster erneut mit Wohlwollen fest, daß ich es besser, als hier drinnen, nicht haben könnte...

Kultur lautet das Tagesmotto, das ist das Erste, was ich nach einer Begrüßung zu hören bekomme. Ich brauche mich allerdings gar nicht großartig zu Bemühen, denn bei Level 8 stehen die Chancen, das Motto zu gewinnen, äußerst gering.

Longplay

Der erste Tag

... Moment, ich habe Zucker und Milch vergessen. Zum Glück gibt es ja die Pausentaste [@], die man allerdings nur betätigen kann, wenn sich in dem Moment keine der beiden Figuren durchs Haus bewegt...

Mein erster Weg führt mich zum Arbeitsmarkt, denn je schneller ich an Reporter komme, desto eher kann ich ihnen Aufträge erteilen.

Gesagt, getan. Ich stelle alle Reporter ein, die sich anbieten. Einige sind zwar äußerst mies, allerdings schreiben auch die schlechtesten Reporter noch Artikel, die man Anfangs ohne größere Bedenken in seine Zeitung nehmen kann. Der einzige Punkt, auf den man vielleicht achten sollte, ist der Vorschuß, den ein Reporter verlangt. Sind es über 1.000 DM, dann würde ich mir schon überlegen, ob mir dies die zwei bis drei Artikel wert sind, die er Heute wohl schreiben wird. Und morgen wird er dann ohnehin gefeuert, wenn etwas besseres im Arbeitsmarkt zu bekommen ist.

Ich stürme daraufhin gleich in mein Personalmenü, nur drei Türen weiter links. Hier versorge ich die Angestellten mit genügend Arbeit, damit mir auch keiner faul auf der Tasche liegt. Ich habe es mir dabei zur Angewohnheit gemacht, so viele Aufträge zu vergeben, daß als Fertigstellungszeit, beim jeweiligen Reporter, Fragezeichen

erscheinen, er also bis zum nächsten Tag mit Arbeit eingedeckt ist. Beim Verteilen der Aufträge achte ich noch ein wenig darauf, ob sich die Sparten auch mit den Vorlieben der Reporter decken. Als Artikelgröße wähle ich immer Werte wie etwa 2x2 oder 2x1, so läßt sich die Zeitung am einfachsten Layouten.



Normalerweise gebe ich bestimmten Reportern auch immer wieder die selben Aufträge, so macht Mad Muskelkinn immer Sportartikel, da mir die Auftragsvergabe so etwas schneller von der Hand geht, und man auch immer die meisten Sparten abdeckt. Dies setzt allerdings Voraus, daß man einen Experten für jede Sparte hat. Und da zum Spielbeginn meine Redaktionscrew mehr oder weniger ein ärmlicher Haufen ist, kann ich das vorerst ohnehin vergessen.

Ich eile alsdann in die Werbeagentur. Leider habe ich es nicht mehr vor 18.00 Uhr geschafft, wenn ich Pech habe, dann sind schon ein paar interessante Angebote weg, da zu jeder vollen Stunde bis zu zwei Werbeangebote zwei neuen weichen müssen.

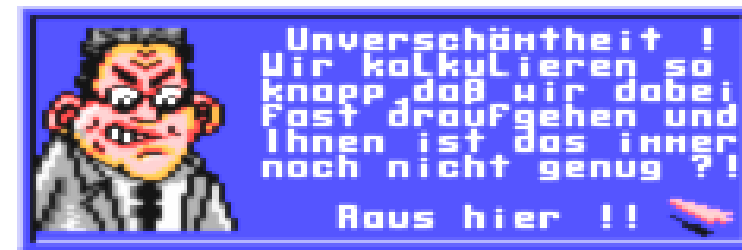
Ich kann mich glücklich schätzen, drei

Longplay

Der erste Tag

Werbungen abbekommen zu haben.

Nun eilt es nicht mehr ganz so arg, ich könnte also zunächst mal die Bank aufsuchen, wo ich gewissermaßen schon mal hier bin. Heute brauche ich das Geld zwar noch nicht, aber so kann ich beim Verhandeln etwas höher pokern, als wenn es schon um Kopf und Kragen ginge. Nachdem mir auch 80.000 DM nicht genug waren, schmeißt mich der Bankdirektor verärgert raus. Auch als ich gleich noch mal rein gehe steht er mir noch nicht wohlgesonnener gegenüber.



Also hole ich morgen meinen Kredit ab, dann kann ich allerdings nur noch bis 80.000 DM verhandeln. Und diese Summe klappt bei dieser hübschen Figur immer.

Wie es der Zufall will, führt mich mein nächster Weg in den Erotik - Shop. Nachdem ich mich hier über die horrenden Preise für Aktfotos ereifere, greife ich statt dessen erst einmal lieber zu dem Artikel, den mir meine Hübsche anpreist.

Der Comic - Shop ist gleich neben an, und dort schlage ich auch erst mal ordentlich zu. Die Comics selbst sind zwar heute nicht gerade verlockend, aber die Lottozahlen sollte ich schon mitnehmen. Dann greife

ich noch nach einigen Rätseln, die man als Lückenfüller anfangs immer auf Lager haben sollte. Auch ein Monsterrätsel vom Format 4x4 nehme ich mit, falls es meine Reporter heute nicht schaffen sollten, eine ausreichende Anzahl an Artikeln zu schreiben, damit ich 2 Seiten meiner Zeitung voll bekomme, die nötig sind, damit ich die Zeitung an Mann bringen kann.

In die Kantine brauche ich nicht, daß meine Beliebtheit am Anfang bei 70 % liegt, das weiß ich auch so.

Also bleibt in dieser Etage noch die Wahrsagerin, bei der ich auch einen Artikel kaufe.

Es ist bereits halb acht, Zeit also, um mal wieder in die Werbeagentur zu schauen. Natürlich war nichts für mich dabei.

Ab in den Lift und hoch in die 3. Etage. Hier ist vorerst allein das Polizeirevier von Interesse, wo ich mir auch flugs einen Unfallbericht abhole. Die 100 DM können wir uns noch abringen.

Das Wetter wird in der Etage drüber gemacht, und dort gibt es für uns sicher auch noch einen kleinen Bericht. Wir begnügen uns mit dem Wetter von Heute, so viel anders wird es morgen schon nicht werden.

Auf ein Foto können wir auch verzichten, aber die Größe des Berichtes darf schon 2x1 sein.

Um 1.500 DM ärmer, und mit einem schlechten Gewissen, die Zeitung mit dem alten Wetter dem Gespött der Leute aussetzen, steigen wir in den Lift, um uns mal