

## Inhalt des Handbuches:

Abschnitt:	Seite:
1. Story	03
2. Vorwort	04
3. Programmstart	05
4. Hauptmenü	
4.1 Steuerung	06
4.2 Spielerauswahl	06
4.3 Spielmodus	06
4.4 Spielstand laden	07
4.5 Spiel starten	07
4.6 Top - List	07
5. Das Spiel	
5.1 Schnelleinstieg	08
5.2 Allgemeines / Steuerung	08
6. Die Menüs	
6.1 Druckerei	11
6.2 VZAVD	11
6.3 Unterwelt	13
6.4 Büro	13
6.5 News Agentur	15
6.6 Info - Raum	15
6.7 Personalmenü	16
6.8 Werbeagentur	17
6.9 Bank	18
6.10 Arbeitsmarkt	19
6.11 Erotik - Shop	19
6.12 Comics & Co.	20
6.13 Kantine	20
6.14 Wahrsagerinn	21
6.15 Polizei	21
6.16 Heizungsraum	22
6.17 Sauna	22
6.18 WC	22
6.19 Versicherung	22
6.20 Wetterstation	23

## 6.20 Wetterstation:

Das Einzige, worauf man sich wirklich verlassen kann, ist, daß es jeden Tag wieder Wetter gibt - mehr oder weniger gutes. Dementsprechend kann man sich hier den **Wetterbericht** abholen.

Dazu gibt es zwei Möglichkeiten: man kauft die aktuelle Vorhersage, also die für den nächsten Tag, oder man holt sich den Bericht des aktuellen Tages, der am nächsten Tag allerdings dann doch schon etwas veraltet ist - dafür ist dieser allerdings nur halb so teuer. Die Größe des Berichtes kann nach dem bekannten Schema eingestellt werden: mit dem Blätterpfeil wird zwischen dem X- und Y-Wert umgeschaltet und mit den



Pfeilclips der aktuelle Wert geändert. Der Kauf erfolgt wie immer mit **OK**, vorausgesetzt, es ist genug Geld auf dem Konto.

Später kann sich in diesem Menü übrigiens noch eine weitere Option auftun: der Wetterkurs. Für ihn gilt im Allgemeinen das Gleiche wie für den Wahrsagerkurs, mit der Ausnahme, daß dieser nur einen Teil hat, dafür aber länger läuft.

### Projekt-Leitung: Stefan Kluge

Idee, Story und Konzept: Stefan Kluge, Jan Stuhler

Programmierung: Stefan Kluge

Disk-System: Gunnar Ruthenberg, Michael Hesse

Musik: Enno Coners

Logo-Grafiken: Enrico Wenzlawe

Intro-Animation: Stefan Kluge, Enrico Wenzlawe, Jan Stuhler

Spiele-Grafiken, Animationen: Stefan Kluge

Artikel-Texte: Stefan Kluge, Jan Stuhler, Olaf Zimmermann, Wanja A. Gayk

Handbuch und Layout: Stefan Kluge, Enrico Wenzlawe

Cover und Zeichnungen: Stefan Kluge

Spieletester: Stefan Kluge, Jan Stuhler, Milo Mundt

Dankeschön an: Rene Lerch, Malte Mundt, Daniel Sczepansky, Hans-P.

Christall, Frank Fischer

Copyright (c) 1998 by V.O. Productions

Stefan Kluge

Humboldtstraße 4

06766 Wolfen

Internet: <http://www.imn.htwk-leipzig.de/~skluge>

E-Mail: [skluge1@rz.htwk-leipzig.de](mailto:skluge1@rz.htwk-leipzig.de)

Alle Rechte vorbehalten.



### 6.16 Heizungsraum:

Kein sehr komplexes Menü, aber nichtsdestotrotz später recht nützlich ...

### 6.17 Sauna:

Nackte Muttis - und das nicht zu knapp, Erholung dauert eine halbe Stunde, unter das kann an und für sich nur einen Zweck verfolgen: **Erholung**. Man kann in der Sauna also wie gesagt seine Vitalität erhöhen, falls man beispielsweise einem Sabotageakt der Konkurrenz unterliegen mußte, oder falls man meint, die Figur könnte gerne mal einen Schritt zulegen. Die



bricht man die Session zuvor, dann war der Saunabesuch erfolglos.

### 6.18 WC:

Sollte man irgendwann im Spielverlauf den Schlüssel zu diesen Raum finden, dann kann man hier sein Geschäft verrichten - was

sonst. Als Folge einer 10 minütigen Sitzung fühlt sich der Spieler wesentlich entspannter, sprich: seine Vitalität steigt.

### 6.19 Versicherung:

Du kannst zwei verschiedene Versicherungen abschließen, wie nützlich die eine oder andere ist, wirst Du selbst herausfinden.



Beim Abschluß der Versicherungen kann man die Laufzeit einstellen. Sollte der Versicherungsvertrag bereits laufen, dann kann er verlängert werden, doch immer bis auf

maximal 20 Tage. Bei einer Verlängerung des Vertrages zahlt man natürlich nur für die Tage, um die man ihn verlängert, also sollte man sich nicht beschweren, wenn die

Kosten ungewohnt gering sind.

Die erste Versicherung wäre der **Rechtsschutz**, der die Kosten eines Verfahrens übernimmt, sollte der Verlag angeklagt werden - aufgrund einer falschen Ermittlung vom Polizeirevier.

Zweitens und letztens kann man eine **Diebstahlversicherung** abschließen, die dem Verlag ungewolltes Abhandenkommen sämtlicher Gerätschaften und Angestellten bezahlt.

## 1. Die Story ...

Vor geraumer Zeit, sagen wir mal es war gegen Ende des 18. Jahrhunderts, wurde irgendwo in Sibirien ein Dorfältester geboren. Zweistein, jawohl, man nennt ihn Zweistein.

Und genau dieser weise Mann war es, der den legendären „**Club der sieben Dorfältesten**“ gründete. Sicher hast Du schon davon gehört, das ist ein Club, in dem sieben, manchmal auch acht oder neun, verrückte alte Knaben ihren Spaß haben. Wilde Partys, heiße Bräute, schnelle Flitzer und was sie nicht alles treiben. Aber Du solltest Dich eigentlich noch erinnern, denn Du warst es, der vor ein paar Jahren in genau diesen Club eintreten durfte !

Wieviele Nächte hast Du mit den Jungs vollbusige Mädels abgeschleppt, Goldfische gefaltet und Straußeneier zerschlagen. Wie oft seid Ihr losgezogen, habt einen Linienbus geklaut und seid damit Straßenrennen gefahren? Und nun soll damit Schluß sein ? Bloß weil Du nicht in der Lage warst, mal eine lächerliche Nacht lang Wache zu schieben ? Nein, das wirst Du nicht zulassen. Aber laß mich am besten von vorne anfangen ...

Bei einem Preisausschreiben zur Förderung des positiven Rinderwahnsinns gewannen die sieben Dorfältesten eine Kaffeeahrt nach Ägypten. Dummerweise wurde die Reise nur für sieben Mann gebucht, und so war es Dir mal wieder nicht vergönnt mitzukommen, denn wenn einer zurückstecken mußte, dann natürlich Du, denn Du bist schließlich der Jüngste. Doch auch diesmal solltest Du noch Glück haben, oder würde es sich später mehr als Pech herausstellen: Der letzte Busfahrer des Reiseunternehmens erkrankte kurzfristig.

Da die Dorfältesten sich aber schon mächtig auf die süßen kleinen Ägypterinnen gefreut

haben, entschlossen sie sich, Dich als Fahrer mitzunehmen. Mit etwas Verspätung kam Ihr schließlich in Ägypten an, und man erwartete Euch auch schon. Von nun an sollte es per Wüstenschiff weitergehen und natürlich wurdest genau Du für die Nachtwache eingeteilt. Ein wenig geschwächt von den 15.000 km auf der Straße konntest Du dem Schlaf nicht widerstehen. Und während Deiner verdammten Unaufmerksamkeit wurden Eure Kamele sabotiert ! Am nächsten Morgen, keiner bemerkte den Zwischenfall, wurden die sieben Dorfältesten auf den sieben Kamelen verstaubt und die Reise sollte weitergehen. Doch was dann mit den Kamelen passierte, kannst Du Dir bis heute nicht erklären. Sie prügelten wie die Wilden in alle Himmelsrichtungen davon, bis von ihnen - und was viel schlimmer ist: von den Dorfältesten - keine Spur mehr war !

Nachdem Du Dir unzählige Nächte um die Ohren gehauen hast, wußtest Du: es kann nur noch ein Ziel in Deinem Leben geben: Die Suche nach den sieben Dorfältesten ! Das einzige Problem bei der Sache liegt auf der Hand: Geld. Damit läßt sich ja heutzutage alles regeln. Doch Zweistein hatte Dir neulich einen Job angeboten: Manager und Chefredakteur einer Regionalzeitung ! Natürlich hattest Du damals nicht den geringsten Grund, jeden Tag schwer schuft zu gehen, doch jetzt sieht die Sache schon ganz anders aus. Also wirst Du Dich gleich mal in das Verlagshaus begeben und schauen, wie sich recht schnell an hoffentlich viel Geld kommen läßt. Geld, womit Du die Suche finanzieren kannst. Doch noch ein schmerzlicher Gedanke schießt Dir durch den Kopf: Wenn Du die Dorfältesten nicht schnell genug findest, könnte Dir ein Anderer zuvorkommen ! Und dann war's das für Dich, dann gibt es keine Partys, Girls und Rennen mehr ...

## 2. Das Vorwort

Millionenbudgets, hochgezüchtete Filmsequenzen, Virtual Reality, Datenmengen in Größenordnungen von Gigabytes und das Ganze natürlich mit Systemanforderungen, die bei einem Pentium 2 anfangen ... Daß man Ende der Neunziger Spielspaß auch auf einem 15 Jahre alten Computer, mit keinen 64 MB, sondern 64 KB RAM, haben kann, wird Dir dieses Spiel beweisen.

Mit Software überschüttet wurden sie ja in den letzten Jahren wohl kaum, die Fans des Kultcomputers, und im beliebten Genre der Wirtschaftssimulationen sah es schon immer ziemlich trübe aus. Um so mehr freue ich mich, Dir jetzt die vermutlich beste Wirtschaftssimulation auf einem 8-Bit Rechner zu präsentieren !

Es ist keine Wirtschaftssimulation im herkömmlichen Sinne, wo man in grafisch eher mäßigen Menüs irgendwelche langweiligen Zahlen verändert, von einer fesselnden Story ganz zu schweigen, sondern ich habe bei der Konzeption des Spieles vor allem auf **Spielbarkeit und Spielspaß** geachtet. Wer also eine um jeden Preis realistische Aneinanderreihung von Statistiken erwartet, sollte jetzt besser die Disketten verbrennen. Statt dessen werden Dir unzählige **witzige und satirische Texte** und natürlich verdammt viele **freizügige Grafiken** so einige Stunden vor dem Brotkasten versüßen.

Crazy News ist ein für dieses Genre recht actionhaltiges Spiel. Wer Klassiker wie Mad TV von anderen Systemen her kennt, wird sicherlich Parallelen bemerken. Doch es ist nicht nur eine C 64 Version eines Amiga-Hits, was an sich schon recht toll wäre - nein, ich habe noch eins draufgesetzt ! Denn was man bei die-

sen Spielen auf den großen Rechnern meist vermißt hat, war ein **2 Spieler - Modus**. Das ist bei Crazy News anders: man hat die Möglichkeit, getrennt voneinander zwei Unternehmen bzw. Zeitungen zu führen, und das Ganze **gleichzeitig** ! Dafür ist der Bildschirm in zwei Hälften unterteilt, so daß sich jeder Spieler ungestört in den Bankrott treiben kann. Natürlich nimmt man auch Notiz voneinander, zum Beispiel wenn ein Spieler seinem Kontrahenten das Exklusivrecht von Harald Juhnkes vierzehnter Entziehungskur vor der Nase wegschnappt, oder wenn die Konkurrenz meint, an Deine Bürotürklinke unbedingt mal wieder Starkstrom anschließen zu müssen, um Dich von Deinem Rheuma zu befreien. Doch das ist nicht alles. Wer sich lieber weniger feindlich gesonnen gegenüber stehen will, kann dafür den **Team-Modus** benutzen. Hier können zwei Spieler gemeinsam eine Zeitung führen. Übrigens auch ein Modus, mit dem keines der ähnlichen PC- oder Amiga - Spiele aufwarten kann. Und an die Leute, die sich lieber alleine an Ihren C 64 zurückziehen, habe ich natürlich auch gedacht: im **Spieler gegen Computer-Modus** kannst Du letzterem mit größtem Vergnügen die Dorfältesten vor der Nase wegschnappen - und das solltest Du in keinem Modus vergessen, **es geht letztenendes immer darum, mehr verschollene Dorfälteste zu finden als die Konkurrenz** - sei es der zweite Spieler im 2 Spieler Modus oder der Computer in den anderen beiden Modis.

*Also bleibt mir nur noch, Dir viel Spaß mit Crazy News zu wünschen und grüße mir die sieben Dorfältesten schön, wenn Du sie zusammen hast ...*

### 6.14 Wahrsagerin:

Diese mehr oder weniger junge Frau bietet Dir immer den neuesten regionalen Tratsch an, den sie natürlich ausschließlich durch spirituelle Eingebungen erfahren hat. Dementsprechend ist natürlich auch die



Qualität der Artikel, aber oft ist sie die einzige Quelle für lokale Ereignisse. Beim Kauf der Artikel gehst Du genauso wie in der News-Agentur vor.

Eine weitere Option in diesem Raum bietet sich später an: Du kannst einen geheimen Wahrsagerkurs belegen. Dieser Kurs besteht aus fünf Teilen, die je eine Stunde dauern. Brichst Du ein Kursteil vor Ablauf dieser Zeit ab, dann mußt Du ihn wiederholen und erneut bezahlen. Die Wahrsagerin führt die Kurse übrigens immer nur bis 22 Uhr durch. Im 1 Spieler-Modus bietet es sich während eines Kurses an, die Zeit vorzuspulen (siehe Kapitel 5.2).

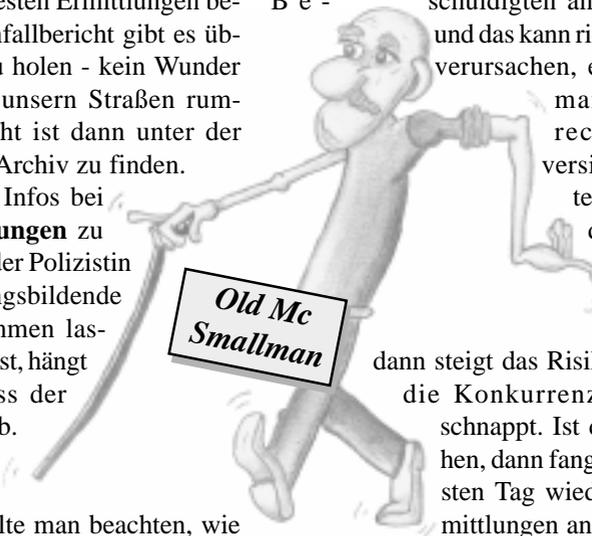
### 6.15 Polizei:

Normalerweise geht man dort ja nicht freiwillig hin, aber was ist bei Verlegern schon normal. Im Revier kann man sich von der scharfen Gesetzeshüterin die neuesten **Unfallberichte** geben lassen und mit Hilfe von Schmiergeldern sogar Informationen über die neuesten Ermittlungen bekommen. Einen Unfallbericht gibt es übrigens jeden Tag zu holen - kein Wunder bei dem, was auf unsern Straßen rumlungert. Der Bericht ist dann unter der Regionalsparte im Archiv zu finden.

Um die neuesten Infos bei laufenden **Ermittlungen** zu erfahren muß man der Polizistin zuerst eine meinungsbildende Zuwendung zukommen lassen, wie hoch diese ist, hängt von der Cleverness der Figur des Spielers ab. Für die Infos muß man dann erneut bezahlen, dabei sollte man beachten, wie

weit der Ermittlungsstand ist. Wurde die Ermittlung beispielsweise gerade begonnen, dann liegt das Risiko, das die Ergebnisse noch falsch sind bei 50 %. Hat man also Pech, dann bekommt man am nächsten Tag ein Verfahren von den zu unrecht

Be - schuldigten an den Hals - und das kann richtig Kosten verursachen, es sei denn, man ist rechtsschutzversichert. Wartet man allerdings zu lange mit den Ermittlungen, dann steigt das Risiko, daß sich die Konkurrenz die Infos schnappt. Ist dies geschehen, dann fangen am nächsten Tag wieder neue Ermittlungen an.



# Crazy<sup>20</sup>News

## 6.12 Comics & Co.:

Im Comic - Laden wartet ein gestreifter Zeichner darauf, daß Du sein Studio endlich wieder verläßt - natürlich nicht ohne vorher ordentlich Geld dort gelassen zu haben. Dazu gibt es drei Möglichkeiten: du kannst Comics, Rätsel und Lotto kaufen.



Jeden Tag werden zwei verschiedene Comics angeboten. Beim Kauf der Comics sollte man auch auf die Anzahl der Folgen achten. Je nach Bekanntheit, Qualität und Größe schwankt natürlich auch der Preis der Comics. Bei der Auswahl geht man wie üblich vor: mit den Pfeil - Clips das gewünschte

Objekt aussuchen und mit *OK* einsacken, vorausgesetzt man ist flüssig genug.

Der zweite Menüpunkt im Comic - Laden ist der Kauf von **Rätseln**. Davon sind übrigens immer genug vorhanden und da Rätsel ziemlich billig sind, sollte man auch immer

welche im Archiv haben, als Lückenfüller für die Zeitung. Zum Kauf der Rätsel gibt es an sich nicht viel zu sagen. Man kann nur die Größe der Rätsel beeinflussen, die dann wiederum den Preis bestimmt. Um die Größe einzustellen, ändert man den aktuellen Wert mit den Pfeilsymbolen. Mit dem Blättersymbol kann man zwischen dem X- und dem Y-Wert umschalten.

Der dritte Menüpunkt ist nur sonntags und donnerstags vorhanden, da es sich dabei um die **Lottozahlen** handelt - und die werden nur Samstags und Mittwochs gezogen.

## 6.13 Kantine:

In der Kantine wartet ein älterer Herr darauf, Dir für ein paar lächerliche Informationen einen Haufen Kohle abzuknöpfen. Gibst Du ihm schließlich die 100 DM, dann sagt er Dir, was die Leute in der Kantine so von Deiner Zeitung



halten. Dabei erscheint ein Bild mit drei Personen: einer jungen Frau, einem Geschäftsmann und einer Oma. Diese Personen stellen gewissermaßen die unterschiedlichen Zielgruppen dar: 15-30, 30-50 und 50-...

Jahre. Je nachdem, wie Du Deine Zeitung so gestaltest, machst Du Dich bei den verschiedenen Zielgruppen mehr oder weniger beliebt. Die 30-50 jährigen lesen beispielsweise lieber Wirtschafts- oder Politikartikel,

während Du Omas und Opas mehr mit Sensationstratsch locken kannst. Und die jungen Leute sehen sich schon gerne mal ein paar Erotik - Artikel an.

# Crazy<sup>05</sup>News

## 3. Programmstart



Da dies kein PC-Spiel ist, bleiben Dir nächtelange Installations - Orgien erspart und das Einzige, was Du zu tun hast, ist folgendes:

1. Computer, Laufwerk und Monitor anschalten
2. **L O A D** eingeben und **RETURN** drücken
3. nach dem Laden **R U N** eingeben

(Wer das Intro überspringen will, um gleich ins Hauptmenü zu gelangen, sollte beim Start des Intros **SPACE** drücken, wenn er dazu aufgefordert wird !)

### Hinweis:

Erweiterungen oder Zusatzgeräte wie Drucker, Zweitlaufwerke und Parallelkabel sollten abgeschaltet oder entfernt werden. Das Spiel läuft auf jeder 1541 II, 1571 oder -kompatiblen. Da es auf einigen älteren 1541-C Modellen zu Problemen kommen kann, wird empfohlen eine 1541 II oder 1571 zu benutzen. Besitzer eines C 128 müssen vor dem Laden in den C 64 - Modus gehen.

## 4. Hauptmenü

**Hinweis:** Der Zeiger im Hauptmenü wird mit einem Joystick in Port 2 oder einer Maus in Port 1 gesteuert. Alle Menüs sind grafisch dargestellt. Um einen Menüpunkt zu aktivieren, hast Du nichts weiter zu tun, als ihn anzuklicken. Zum Verlassen eines Menüs klickst Du einfach etwas außerhalb des Fensters an.

### 4.1 Steuerung:



Hier kannst Du auswählen, wie Du im Spiel Deinen Zeiger steuern willst, ob mit einer 1351 Maus oder mit einem normalen Joystick. Mit Maus steuert es sich übrigens wesentlich komfortabler! Das Ganze gilt natürlich auch für Spieler 2 - wenn Du in einem 2 Spieler - Modus wählst. Kämpfst Du statt dessen gegen den Computer, dann spielt die Einstellung bei Spieler 2 keine Rolle. Die gewählte Einstellung ist erst im Spiel aktiv.

### 4.2 Spielerauswahl:



Damit das Spiel auch nach dem siebenten Durchspielen nicht langweilig wird, kannst Du Dir einen von neun Spielern aussuchen. Dabei haben die verschiedenen Figuren natürlich unterschiedliche Eigenschaften, die später eine mehr oder weniger große Rolle spielen. So kommt ein Spieler mit großer Fantasie wohl



alle neun Figuren

eher auf die Idee eine Fernsehbeilage zu der Zeitung zu packen und eine gut bestückte Frau wird dem Chef der Bank sicher einen größeren Kredit entlocken können. Die Eigenschaften werden bei der Auswahl angezeigt, wobei 1 der kleinste und 9 der höchste, also beste Wert ist. Um eine Figur auszuwählen, kannst Du entweder die zwei Pfeile anklicken oder die Figur direkt in der Bildmitte anwählen. Befindest Du Dich im 2 Spieler Modus, dann kannst Du nie die selbe Figur auswählen wie der andere Spieler. Um einer Figur einen Namen zu geben, solltest Du das blinkende Feld anklicken. Dann kannst Du den Namen über die Tastatur eingeben und mit RETURN bestätigen. Der Name muß übrigens auch anders sein als der des anderen Spielers. Um für Player 2 die Figur auszuwählen, mußst Du das Feld PLAYER oder die Fläche, in der der Name des 2. Spielers steht, anwählen. Solltest Du Dich im 1-Spieler Modus befinden, dann kannst Du die Figur oder den Namen des Computers natürlich nicht verändern, aber den Schwierigkeitsgrad. Dieser ist am Anfang auf 5 eingestellt, das heißt, daß alle Eigenschaften des Computers den Wert 5 haben. Wenn Du meinst, bei Level 5 ist der Computer einfach nur dämlich, dann kannst Du, wenn der Computerspieler aktiviert wurde, mit Hilfe der Pfeilsymbole seine Eigenschaften und somit den Schwierigkeitsgrad ändern. Spielst Du das Spiel durch, dann wird dieser mit in die Highscore eingetragen. Wenn Du das Spieler - Menü verlassen willst, dann mußst Du auf das EXIT - Symbol klicken.

Skills	
Tancy:	<input type="checkbox"/>
Cleverness:	<input type="checkbox"/>
Sexappeal:	<input type="checkbox"/>
Vitality:	<input type="checkbox"/>

**Eigenschaften**

Fantasie  
Cleverness  
Sexappeal  
Vitalität

Figur-/Computer levelwahlclips  
Player-wechsel Clip

## 6.10 Arbeitsmarkt:

Wie schon angesprochen, gibt es 50 verschiedene Reporter, und jeden Tag preisen sich davon sechs verschiedene im Arbeitsmarkt an. Beim Einstellen der Reporter sollte man sich genau die unterschiedlichen Eigenschaften und vor allem die Beurteilung anschauen, sonst stellt man schnell mal eine Niete ein. Man kann die Angestellten zwar problemlos wieder entlassen, aber der Vorschuß ist auf jeden Fall weg. Im Tagesverlauf ändert sich in diesem Menü übrigens nichts, also muß man hier eigentlich nur einmal pro Tag reinschauen um nachzusehen,



ob nicht doch einer dabei ist, der etwas besser ist als die eigenen Leute. Zwischen den verschiedenen Info - Seiten wechselt man übrigens mit dem Blätter - Icon, die Reporter werden mit den Pfeilen ausgewählt.



**Tips:** Beim Einstellen der Reporter unbedingt auf die Schnelligkeit achten, denn das ist die wichtigste Eigenschaft. Alle Werte über 5 sind da schon recht akzeptabel. Worauf man weniger achten sollte ist das Gehalt, bzw. der Vorschuß, denn bei den Summen, die zur Erstellung der Zeitung notwendig sind, fallen die Personalkosten ohnehin weniger ins Gewicht.

## 6.11 Erotik - Shop:

Solltest Du Dich mal wieder in den Erotik - Shop verirrt haben - rein zufällig natürlich, dann erwartet Dich dort Deine Lieblingsverkäuferin, von der Du die heißesten News, die schärfsten Aktfotos und vielleicht auch noch ein bißchen mehr bekommen kannst ...

Die News bekommst Du natürlich in Form von Erotik - Artikeln, mit denen Du die scheinbar unstillbare sexuelle Neugier Deiner Leser befriedigen kannst. Es gibt übrigens nicht jeden Tag Neuigkeiten, also brauchst Du nicht denken, Dein Schatz kann Dich nicht mehr ertragen, bloß weil sie Dir keine News gibt.

Die zweite Option im Erotik - Shop ist der Kauf von Aktfotos. Folgende Faktoren kann man

bei der Wahl eines Aktfotos beeinflussen: Größe des Fotos, Qualität des Fotos und Bekanntheit des Models. Um die Zahlen zu verändern,

benutzt man die Pfeile. Um den aktuellen Wert einzustellen (wird farbig hervorgehoben), also den Wert, den man mit den Pfeilen verändert, benutzt man den Blätterpfeil. Um also beispielsweise die Qualität des Fotos zu verändern, klickt man einmal auf den Blätterpfeil. Nun ist die Qualität weiß dargestellt. Anschließend kann man mit den Pfeilsymbolen diese Zahl erhöhen oder verringern. Mit OK sackt man das Foto dann ein. Die Einstellungen beeinflussen natürlich erheblich den Preis.

**Tip:** Aktfotos sollte man erst später kaufen, da diese relativ teuer sind.



## 6.9 Bank:

Ein furchtbar netter Bankangestellter wartet in diesem Menü darauf, Dir das Geld aus der Tasche zu ziehen. Es gibt zwei Möglichkeiten sich hier nützlich zu machen: man kann sich einen **Kredit** ausleihen oder sein Geld in Aktien investieren. Beim Ausleihen eines Kredites ist es auch noch möglich mit dem Bankchef etwas zu verhandeln, das heißt den Kreditrahmen in die Höhe zu treiben, was aber nur ratsam ist, wenn man eine hübsche weibliche Figur gewählt hat. Denn wie oft man verhandeln kann, hängt davon ab, wie die Figur auf den Bankchef wirkt. Ansonsten hängt der Kreditrahmen von der Auflage der Zeitung ab. Man kann desweiteren nur einen Kredit ausleihen, hat man also bereits einen Kreditvertrag laufen, kann man sich den Weg zum Schalter sparen. Die Kreditraten werden jeden Morgen getilgt, man sollte dann also immer das Geld parat haben.

Die zweite Option in der Bank ist der **Aktienhandel**. Es gibt fünf verschiedene Aktienanbieter: die drei Zeitungsverlage Daily Shit (Spieler 1), Todays Crap (Spieler 2/Computer) und Morning Stuff (Computer) und zwei weitere Anbieter: Lamers AG und Suicide Bank. Die Aktienpreise der ersten drei Anbieter hängen in erster Linie von den Auflagen der Zeitungen ab. Zum Beginn des Spieles besitzt man keinerlei Aktien, auch nicht vom eigenen Zeitungsverlag. Im Spielverlauf kann man später in seinen eigenen Verlag investieren oder eventuell Konkurrenzaktien kaufen, weil die ihre Zeitung ohnehin besser führt.

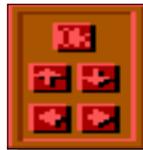
Das Menü ist in folgende Spalten unterteilt:

**Name des Anbieters, Kurs vom Vortag, aktueller Kurs, Besitz (Stück)/ am Markt (Stück)**

Die vorletzte Spalte gibt an, wieviele Aktien dieses Anbieters man selber im Besitz hat und in der letzten Spalte steht, wieviele Aktien es von diesem Anbieter insgesamt noch am Markt gibt. Um nun bestimmte Aktien zu erwerben, muß die Marktstückzahl größer als Null sein und man muß sich mindestens eine Aktie leisten können. Ist dies der Fall, dann wählt man den gewünschten Aktienanbieter aus, klickt irgendwo in der Zeile, in der sein Name steht an und dann erscheint in der letzten Zeile dieses Menüs **kaufen/verkaufen**.

Wählt man hier kaufen an, erscheint ein Fenster mit mehreren Pfeilen bzw. einem OK Symbol. Die Icons sind übrigens immer nur dann vorhanden, wenn die entsprechende Option auch ausführbar ist. So erscheint das OK Symbol z.B. nicht, wenn der Preis höher als das Kapital ist. Mit Hilfe der Pfeile stellt man nun die Anzahl der Aktien ein, die man erwerben will. Dabei ändert man mit dem Rechts- und Linkspfeil die Zehnerstelle der Zahl, und mit dem Hoch- / Runterpfeil die Zahl an dieser Stelle. Ist die korrekte Zahl eingestellt, kann man mit **OK** den Aktienkauf bestätigen.

Beim Verkaufen von Aktien geht man genauso vor, mit dem Unterschied, daß hier die Voraussetzung natürlich ist, daß man überhaupt Aktien von diesem Anbieter besitzt.



**Old Mc Frightman -  
verschollen in Sibirien**

## 4.3 Spielmodus:



Es gibt drei verschiedene Spielmodi: Spieler gegen Computer, 2 Spieler - Wettbewerb und 2 Spieler - Team Modus.

Im Spieler gegen Computer - Modus wird die zweite Figur vom Computer gesteuert und übt alle Aktionen aus, die eine menschliche Konkurrenz auch machen kann. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad entsprechend mehr oder weniger clever.

Im 2 Spieler - Wettbewerb Modus können sich 2 Spieler gleichzeitig auf die Suche nach den Dorfältesten machen, wobei beide genau dieselben Optionen im Spiel haben. Hier treten die Spieler übrigens als Konkurrenten, also gegeneinander an.

Und im 2 Spieler - Team Modus können zwei Mitspieler gemeinsam einen Verlag aufbauen. So kann einer zum Beispiel ein paar Artikel besorgen, während der andere schon die Zeitung layoutet. Der einzige Unterschied zu den anderen Modi ist, daß man keine Konkurrenz bei der Suche nach den Dorfältesten hat, man sich dabei also richtig viel Zeit lassen kann.

## 4.4 Spielstand laden:



Man kann in Crazy News acht Spielstände abspeichern und irgendwo muß man einen Spielstand auch wieder einladen können - das kann man in genau diesem Menü. Spielstand anwählen und das Diskettensymbol anklicken - mehr hast Du dazu nicht zu tun.

## 4.5 Spielstart:



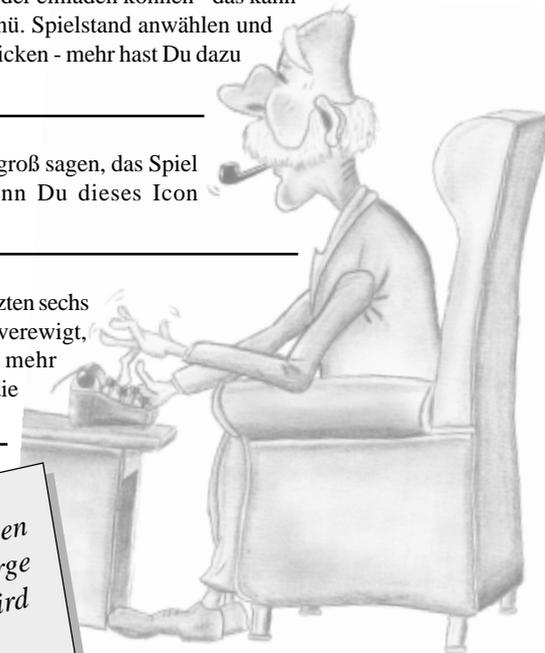
Was soll ich dazu noch groß sagen, das Spiel wird halt gestartet, wenn Du dieses Icon anklickst.

## 4.6 Top-List:



Es werden immer die letzten sechs Spieler in der Top - Liste verewigt, die es geschafft haben mehr Dorfälteste zu finden als die Konkurrenz.

**Einer der sieben Dorfältesten:  
Professor Paul Plodder, verschollen  
im Himalaja, dem höchsten Gebirge  
der Welt. Die Suche nach ihm wird  
wohl nicht billig werden ...**



## 5. Das Spiel

### 5.1 Schnelleinstieg:

Um nicht erst das gesamte Handbuch lesen zu müssen, bevor man dann vielleicht mal die Diskette ins Laufwerk schieben kann, reicht es, wenn man sich die Kapitel 3, 4, 5.2 und dieses durchliest. Später kann man sich dann eventuell alles genauer durchlesen.

Wenn im Hauptmenü alles eingestellt wurde, beginnt man ein Spiel erst mal damit, daß man sich in der **News Agentur** einige Artikel holt, anfangs nur recht billige, möglichst unter 1.000 DM. Dann sollten im **Arbeitsmarkt** Reporter eingestellt und diese anschließend im **Personalbüro** gleich mit Artikelaufträgen versorgt werden. Nun so oft wie möglich in der **Werbeagentur** vorbeischaun. Am besten stündlich. Jetzt kann man im **Erotik-Shop**, im **Comic-Laden**, bei der **Wahrsagerin**, bei der **Polizei** und in der **Wetterstation** Artikel oder sonstige Extras, wie Rätsel, Unfall- oder Wetterberichte besorgen - aber nie zu viel Geld ausgeben,

anfangs dort vielleicht insgesamt 5.000 DM. Dann könnte man eventuell in der **Unterwelt** noch einen Spionageauftrag erteilen, um möglichst bald an der Suche nach den *sieben Dorfältesten* teilzunehmen. Am Tagesende sollte man zu Beginn immer 10.000 DM auf der Kante haben, sonst sieht es mit dem Zeitungsdruck böse aus. Zur Not hat allerdings die Bank in der Nacht noch auf. Außerdem ist es ratsam, erst mal so viele Werbeaufträge wie möglich zu bekommen, dann kommt recht schnell ordentlich Volumen ins Portemonnaie. Der Rest ergibt sich dann beim Spielen selbst.



### 5.2 Allgemeines/Steuerung:

Wie ich bereits erwähnt habe, wird das gesamte Spiel über Joystick bzw. Maus gesteuert. Um ein Menü zu aktivieren, klickt man den entsprechenden Menüpunkt an, der - wenn er durch Text dargestellt ist - dann meist farbig hervorgehoben wird, wenn sich der Zeiger darauf befindet. Um ein Menü zu verlassen, klickt man etwas außerhalb des Menü-Rahmens an, z.B. das Foto des Spielers. Die rechte Maustaste bewirkt übrigens dasselbe. In den Menüs erscheinen oft kleine Icons, z.B. Pfeile oder ein OK - Symbol. Diese erscheinen allerdings immer nur dann, wenn man diese Aktion auch ausführen kann. Ein OK für die Ausführung eines Artikelkaufes erscheint also nur, wenn man auch genug Geld für diesen Kauf hat, denn es ist in diesem Spiel nie möglich weniger als 0 DM zu haben. Die einzige Möglichkeit, Schulden zu machen, läuft über einen Kredit. Wenn man mit der Rückzahlung der

Kreditrate in Verzug kommt, hat man 4 Tage Zeit, das Geld aufzutreiben - andernfalls ist der Spieler bankrott. Im 2 Spieler-Wettbewerb Modus erhält er noch einmal das Startkapital und muß mit seiner Zeitung von neuem beginnen. In den beiden anderen Modi muß das Spiel neu gestartet werden.

**Mit der  Taste gelangt man in den Pausenmodus**, das heißt, daß die Zeit nicht weiter läuft. Diesen Modus kann man jedoch nur aktivieren, wenn gerade nicht nachgeladen wird und sich im Moment keiner der Spieler im Haus bewegt. Mit der selben Taste verläßt man diesen Modus übrigens auch wieder.

**Um die Zeit schneller laufen zu lassen**, etwa wenn beide Spieler in der Sauna warten, halten im 2 - Spieler Modus beide Spieler gleichzeitig den Maus beziehungsweise Joystickknopf in der linken unteren Ecke des Bildes, dort wo der

auch noch Beilagen erstellen lassen, wenn dem Spieler bereits die Idee dazu gekommen ist. Nachdem die Artikelsparte nun bestimmt wurde, muß man noch die Größe des Artikels angeben und dann kann die Arbeit beginnen.



**Tips:** Man sollte beim Verteilen der Aufträge immer darauf achten, daß dem Reporter diese Sparte auch ansteht. Die Arbeitsdauer hängt von der Schnelligkeit des Reporters und der Größe des Artikels ab. Es ist ratsam, am Tagesanfang so viele Arbeit-

saufräge zu vergeben, bis bei allen Reportern beim letzten Auftrag vier Fragezeichen erscheinen, damit man sich im Tagesverlauf keine Gedanken mehr über sein Personal machen muß und die Angestellten auch bis zum Tagesende arbeiten. Außerdem sollte man bei der Vergabe der Artikelaufträge immer das Tagesmotto bedenken. Je nach Liquidität sollten möglichst viele Reporter eingestellt werden, um eine volle Zeitung erstellen zu können.



### 6.8 Werbeagentur:

Ohne Werbung geht's natürlich nicht, und sogar für ein Saftblatt wie Deines werden sich einige, wenn auch wenige, Werbeanbieter finden. Zu dem Menü an sich gibt es nicht allzu viel zu sagen, es werden verschiedene Werbeaufträge



angezeigt und wenn die Auflage der eigenen Zeitung am Vortag so hoch war, wie es der Auftraggeber im Werbeauftrag verlangt, dann kann man mit dem **OK** Symbol die Werbung einsacken. Einen Werbeauftrag mit einer Mindestauflage von 20.000 Stück kann man also anfangs nicht annehmen, da man mit einer Auflage von 10.000 beginnt. Sollte die eigene Auflage höher sein als die geforderte, dann stört das natürlich niemanden. Weitere Faktoren bei einem Werbeauftrag sind Frist und Anzahl. Die Frist stellt die Zeit dar, in der man die Werbung in der Zeitung haben muß, und die Anzahl gibt die Stückzahl der Werbungen an. Da man einen Werbeauftrag nur einmal pro Tag in die Zeitung bringen kann, bedeutet eine Anzahl von vier, daß man die Werbung vier Tage lang mit in die Zeitung nehmen muß. Ge-

zahlt wird immer, nachdem die letzte Werbung eines Werbeauftrags in der Zeitung war. Natürlich kann man mehrere Werbeverträge abschließen, maximal jedoch 10 Stück, da man dann für die Anbieter uninteressant wird. Anfangs sollte man alle Werbungen nehmen, die man kriegen kann. Kann man einen Werbeauftrag einmal nicht einlösen, weil man vergessen hat, die Werbung in die Zeitung zu nehmen, dann gibt es keine Geldstrafe. Mit jeder vollen Stunde werden bis zu vier neue Aufträge angeboten, also sollte man hier immer mal vorbeischaun. Übrigens bieten sich wesentlich mehr Firmen an, wenn die Zeitung farbig gedruckt wird. Sollte man am Tagesende die Auflage der Zeitung gegenüber dem Vortag verringern, dann werden alle Werbeverträge aufgelöst !

# Crazy<sup>16</sup>News

des Spielstandes wird vom Spiel selbst bestimmt. Übrigens sollte diese Option des- öfteren verwendet werden, falls der Compu- ter einmal abstürzen sollte, was bei Laufwer- ken, die nicht 100 % zur 1541 von Commodore kompatibel sind, durchaus vor- kommen kann.

Mit der zweiten Option in diesem Menü können die Grafik und die Musik im Spiel beeinflusst werden. Man kann die Grafiken, die nach dem Betreten eines Raumes erschei- nen, ausschalten, indem man in diesem Fen- ster die Grafik auf *aus* stellt. Dadurch redu- zieren sich die Ladezeiten je nach Menü um ca. 50 %. Weiterhin kann man zwischen drei

## 6.7 Personalmenü:

Um in die Zeitung auch genug Artikel set- zen zu können, muß man natürlich auch Re- porter einstellen - maximal sechs. Es stehen insgesamt 50 Reporter zur Verfügung, von denen sich jeden Tag sechs verschiedene im



Arbeitsmarkt anbieten. Hat man mindestens einen Reporter, dann kann man im Personalmenü den /die Reporter entlassen oder Arbeitsaufträge verteilen.

In dieses Menü kommt man übrigens auch durch Anklicken des Te- lefons im Büro. Man kann seine Angestell- ten betrachten, indem man mit den Pfeil- symbolen zwischen ihnen wechselt und mit dem Blätter - Symbol die unterschiedlichen Informationen abrufen, wie zum Beispiel Ge- halt, Eigenschaften oder die Beurteilung des Reporters. Um einen Artikelauftrag zu ver- geben wählt man einen Reporter aus, der den Auftrag bearbeiten soll und klickt eine der vier Stellen im Arbeitsmenü des Reporters

verschiedenen Musikstücken wählen oder die Musik ganz ausschalten.

Im nächsten Menüpunkt gibt Dir die Pfört- nerin Auskunft über ihr Liebesleben und mit der vierten Option kannst Du in der Nacht Dein Büro von ihr bewachen lassen, was natürlich eine Kleinigkeit kostet. Wieviel, das hängt davon ab, wie sympatisch Du ihr bist. Du kannst Dir im Info - Raum auch allge- meine Informationen geben lassen: die Ei- genschaften Deiner Figur, die sich ja än- dern können, wie z.B. Deine Vitalität, und das aktuelle Motto des Tageswettbewerbes, z.B. Wirtschaft.

an. Die vier Stellen sind Aufträge, die der Angestellte der Reihe nach bearbeitet. Der ober- ste Auftrag wird zuerst bearbeitet. Sobald dieser eingestellt ist, macht sich der Reporter daran, ihn zu schreiben, also kann er dann nicht mehr verändert werden. Die an- deren Aufträge hingegen kann man jederzeit wieder ändern.



Rechts neben der Art des Auftrags (z.B. Erotik) steht die Größe und dane- ben die Uhrzeit der Fertig- stellung. Erscheinen bei dieser Zeit vier Fragezei- chen, dann wird der Arti- kel erst am nächsten Tag fertig. Wenn man einen Auftrag erteilt oder einen bereits be- stehenden ändert, dann erscheint nach dem Anklicken ein Fenster, in dem man die Art des Artikels bestimmt. Mit *weiter* kann man

# Crazy<sup>09</sup>News

Name des Spielers steht, gedrückt, solange wie die Zeit vorgespult werden soll. Im Spieler ge- gen Computer - Modus braucht das natürlich nur Spieler 1 machen.

Die eigene Figur zu steuern ist denkbar ein- fach: man klickt eine Tür im Haus an und die Figur läuft mehr oder weniger schnell automatisch dort hin. Um in eine **Etage** zu gelangen, die nicht im aktuellen Hausaus- schnitt zu sehen ist, klickt man auf den Fahrstuhl in der Etage, in der man sich gerade befindet, also in Höhe der Figur. Ist der Spieler am Fahrstuhl- schacht angelangt, erscheint eine Leiste, in der man dann die Etage auswählen kann.

Wenn sich der Zeiger in eine Diskette verwan- delt, kann man damit nichts mehr aktivieren bzw. auswählen, dann lädt der Computer gerade nach

oder die Diskette muß gewechselt werden - in diesem Fall erscheint eine Meldung in der Mitte des Screens.

Der **Redaktionstag beginnt 16 Uhr und en- det 0 Uhr**, dann sind alle Räume außer der Druckerei, der Bank und der VZAVD geschlossen, also heißt es - Layout abgeben und hoffen, daß das Wurstblatt nicht schon wieder so ein Reinfall wird, wie am Vortag. Einige Dienstlei- stungen werden übrigens bloß bis zu einer bestimmten Uhrzeit angeboten, z.B. der geheime Wahrsagerkurs.

Durch das Ausspionieren eines Raumes kann sich dort ein neuer Menüpunkt auf- tun.

Alle Räume, bis auf die Kantine, Sauna und das WC, können nicht von zwei Figuren gleich- zeitig betreten werden.

**Fahrstuhlleiste** erscheint nach dem Anklicken des Fahrstuhlschachts im Hausauschnitt

Paßbild der Figur von Spieler 1

Aktueller Hausauschnitt / Menübereich



Name von Spieler 1

Statusleiste

- Status Spieler 1 (im Haus: Name des Raumes unterm Zeiger / im Menü: aktuelles Kapital)
- aktuelle Zeit, Wochentag
- Status Spieler 2

# Crazy10News

**Lupen - Symbol**  
 nur im Layoutmenü:  
 schaltet vom Seiten -  
 Ansicht in den  
 Layoutmodus

**Disk - Symbol**  
 erscheint beim Nachladen oder wenn die  
 Disk gewechselt werden muß, während  
 dieses Symboles kann nichts angewählt  
 werden

**Blätter - Clip**  
 wechselt zwischen verschiedenen  
 Seiten oder Informationen in einem  
 Menü

**Zeiger**  
 der normale  
 Mauszeiger

**Pfeil - Clip**  
 mit Hilfe der Pfeil - Symbole  
 kann man diverse Dinge  
 umschalten oder ändern

**Ok - Symbol**  
 damit werden Aktionen  
 bestätigt, z.B. der Kauf eines  
 Artikels



Versicherung,  
 Wetterstation

Polizei,  
 Heizungsraum,  
 Sauna, WC

E-Shop, Comics &  
 Co., Kantine,  
 Wahrsagerinn

Personal Spieler 2  
 & 1, Werbeagentur,  
 Bank, Arbeitsmarkt

Büro Spieler 1 & 2,  
 News Agentur, Info -  
 Raum

Druckerei,  
 VZAVD, Unterwelt

**das Crazy - Haus ...**

# Crazy15News

Anfangs kann man also maximal 2,5 Mio. Menschen mit seiner Zeitung belasten, was allerdings mit der Startauflage von 10.000 Stück etwas schwer fallen könnte - deshalb spielt dieses Menü erst später eine Rolle.

Um den Vertriebsbereich zu ändern, wählt man *Vertrieb ändern* an und klickt nun einen Sektor an, der entweder bereits zum Vertriebsbereich gehört oder an den Vertriebsbereich angrenzt. Wählt man einen Sektor, in dem man seine Zeitung bereits vertreibt, dann kann in diesem Menü der Vertrieb dieses Sektors beendet werden, falls dadurch nicht der Weg zu einem anderen Sektor unterbrochen wird. Vertreibt man

seine Zeitung also beispielsweise auf drei Sektoren nebeneinander, dann kann der Vertrieb in dem mittleren Sektor nicht beendet werden, da dann der äußere Sektor frei stehen würde. In diesem Fall müßte man erst den äußeren Sektor streichen.

Genauso verhält es sich auch, wenn man den Vertrieb in einem Sektor starten will - der Transportweg zu diesem Sektor muß immer gewährleistet sein. Übrigens werden die Transportkosten jeden Morgen vom Konto abgebogen - daran sollte man denken, bevor man halb Deutschland unter Vertrag nimmt.

## 6.5 News Agentur:

Gleich neben den Büros befindet sich die Nachrichtenagentur, in der jeden Tag neue Artikel einfliegen. Jedoch nur am Tagesbeginn, man muß also nur einmal pro Tag dort aufkreuzen, es sei denn, man kann sich nicht von der netten Empfangsdame abwenden. Anfangs sollte man auf den Kauf teurer Artikel verzichten, später kann man dann sogar das Exklusivrecht für einen Artikel erwerben, damit die Konkurrenz diesen Artikel nicht auch in die Zeitung bringen kann. Um einen Artikel zu kaufen, wählt man ihn mit den Pfeilsymbolen aus

der Liste der angebotenen aus und klickt *OK* an, was übrigens nur erscheint, wenn man den Artikel auch bezahlen kann. Durch Klicken des Blätterpfeiles kann man sich die Artikel auch durchlesen. Nach dem Kauf bekommt man noch die Möglichkeit, das Exklusivrecht für den Artikel zu erwerben. Klickt man etwas außerhalb des Fensters an, dann wird der Artikel ohne Exklusivrecht erworben, ansonsten klickt man auf *kaufen* und die Konkurrenz hat das Nachsehen.



## 6.6 Info - Raum:

In diesem Menü gibt es recht viele Optionen. Die erste ist die Möglichkeit, den Spielstand abzuspeichern. Dazu wählt man den Menüpunkt an und wendet die Diskette, sobald man dazu aufgefordert wird.

Daraufhin erscheint ein Fenster mit acht Spielständen, die man zum Abspeichern benutzen kann. Nun muß nur noch ein Spielstand angewählt und auf Aufforderung wieder die Disk gewendet werden. Der Name

# Crazy 74 News

Die gefüllte Fläche gibt an, wieviele Rechtecke in der Zeitung durch Artikel benutzt werden bzw. wieviele Rechtecke insgesamt auf den Seiten vorhanden sind. Beispielsweise sind auf einer Zeitung mit 3 Seiten 56 Rechtecke vorhanden. 20 Rechtecke pro Seite und auf der Titelseite 4 weniger, da dort der Zeitungsname steht. Es sollten übrigens nach Möglichkeit nur wenige Rechtecke frei bleiben, wenn die Zeitung in Druck geht - wer liest denn schon gerne eine Zeitung mit leeren Flecken drin.

Mit den beiden Pfeilen kann die Seite gewechselt werden, wenn die Zeitung mehrere Seiten enthält.

Im Layout - Modus wird in der linken Hälfte das Archiv angezeigt. Die Zahl neben den Sparten gibt die Anzahl der Artikel an, die man von dieser Sparte im Archiv hat. Durch Anklicken des Wortes in der untersten Zeile wechselt man zwischen den Extras und den sieben Sparten. Um einen Artikel aus dem Archiv zu nehmen, klickt man die entsprechende Sparte (z.B. Erotik) oder das Extra (z.B. Wetter) an, wählt mit den Pfeilsymbolen den gewünschten Artikel aus (wenn man mehrere Artikel dieser Sparte hat) und aktiviert ihn mit OK. Um den Artikel in der Zeitung zu platzieren, muß man nun den Zeiger auf die Zeitung bewegen und dort das Recht-

eck anklicken, in dem die linke obere Ecke des Artikels sein soll. Befindet sich in diesem Bereich schon ein Artikel, dann wird der aktuelle Artikel in die Zeitung gepackt und der Artikel der sich darunter befand, wird aufgenommen. Man hält nun diesen in der Hand. Übrigens kann die Seite auch gewechselt werden, wenn man einen Artikel in der Hand hält, indem man wie gewöhnlich die Pfeilsymbole benutzt.

Um einen Artikel aus der Zeitung in das Archiv zu packen, wählt man ihn einfach an, bewegt danach den Zeiger in den linken Bereich des Bildes - auf das Archiv und klickt auf den Joystickbutton.

Hält man einen Artikel in der Hand und der Zeiger befindet sich über dem Archiv, dann leuchtet die Sparte, aus der der Artikel stammt.

Um einen Artikel aus dem Archiv zu löschen, wählt man ihn an, so daß man ihn in der Hand hält und bewegt den Zeiger auf das Paßbild der Figur - außerhalb des Bildausschnitts also - und betätigt dann den Joynkнопf.

Durch einen Klick auf die **Landkarte** gelangt man in das **Vertriebsmenü**.

Die Vertriebskarte ist in 24 Sektoren unterteilt. In den Sektoren sind je nach Besiedlungsstärke des Gebietes unterschiedlich viele Leser zu finden. Wenn man einen Sektor auswählen will, klickt man mit dem Zeiger auf die Landkarte.

In diesem Menü kann man seine maximale Leseranzahl verändern, das heißt, wenn

die Auflage eines Tages größer ist als die Anzahl der Leser im Vertriebssektor, in dem man den Vertrieb beginnt, dann richtet man sich auch noch andere Sektoren in Deutschland zum Vertrieb ein.



# Crazy 77 News

## 6. Die Menüs:

### 6.1 Druckerei:

Am Ende des Tages sollte man das Layout zu Domenica, der Druckereiangestellten bringen. Billigstenfalls kostet der Druck einer Zeitung 10.000 DM, die sollte man sich also besser immer aufheben, um nicht am nächsten Morgen ohne Zeitung dazustehen. Im Druckmenü gibt es zuerst drei Fakten, die man beeinflussen kann:

**1. Auflage:** man kann sie in 10.000er Schritten beeinflussen, indem man mit den horizontalen Pfeilen die Zehnerstelle der Zahl wählt, die man ändern möchte und dann mit Hilfe der vertikalen Pfeile die entsprechende Stelle erhöht oder verringert.

**2. Druckart:** es gibt natürlich die unterschiedlichsten Maschinen, um Zeitungen zu drucken, hier wählt man eine aus. Die ersten beiden Maschinen sind nicht in der Lage, farbig zu drucken. Dafür ist der Druck aber wesentlich billiger. Anfangs ist die kleinste Druckmaschine eingestellt. Diese hat die geringsten Fixkosten, aber dafür recht hohe Stückkosten, eignet sich also am Besten für kleinere Stückzahlen.

Wenn man die Auflage ändert, sollte man einfach

schauen, welche Maschine den geringsten Gesamtdruckpreis erfordert.

**3. Farbdruck:** wie bereits erwähnt, ist es ab der dritten Druckmaschine möglich, die Zeitung auch farbig zu drucken. Natürlich findet eine Farbzeitung wesentlich mehr Anklang bei den Lesern und lockt auch mehr Werbeanbieter an, lohnt sich aber erst ab einer gewissen Stückzahl. Um die Einstellung zu ändern, einfach auf „Farbdruck:“ klicken. Außerdem bietet die Druckerei ab einer Auflage von 100.000 nur noch den Farbdruck an, sw-Druck ist also nur bis 90.000 Stück möglich.

Wenn das nun endlich alles eingestellt ist, klickt man auf OK, falls genug Geld vorhanden ist, ansonsten ist dieses Icon nicht vorhanden. Danach hat man Gegebenenfalls die Möglichkeit, zu der Zeitung eine Beilage hinzuzufügen. Dies ist allerdings nur möglich, wenn dem Spieler bereits diese Idee gekommen ist und dies ist von der Fantasie der Figur abhängig. Außerdem muß ein angestellter Reporter damit beauftragt werden sein, eine Beilage zu layouten. Man kann auch mehrere Beilagen im Archiv haben, jedoch immer nur eine zu der Zeitung packen.

Nach einer kleinen Statistik kann man anschließend den Preis für die Zeitung bestimmen und dann ist der Tag beendet. Damit eine Zeitung von den Lesern gekauft wird, müssen übrigens mindestens zwei Seiten mit Artikeln belegt sein.



### 6.2 Vereinigung Zur Auffindung Verschollener Dorfältester:

Dies ist einer der wichtigsten Räume, um das Spiel durchzuspielen. Kurz nach dem Verschwinden der Dorfältesten wurde diese Vereinigung gegründet. Nun braucht sie natürlich Geld, um die Suche zu finanzieren und das nicht zu knapp. Um die Sache nicht

zu einfach zu machen, kannst Du natürlich nicht von Anfang an am Sponsern der Suchaktionen



# Crazy 12 News

teilnehmen, denn nicht jeder Pupatz darf diese heiligen Hallen einfach so betreten - so muß Du erst die drei Rudimentärfragen des Ältestenrates beantworten können.

Ich will nicht zuviel verraten, aber wie schon erwähnt, enthält das Spiel auch Adventure - Anteile, und alle drei Fragen sind in diesem Haus zu lösen. Hat man die Rätsel gelöst, kann der Wettbewerb um den großzügigsten Sponsor beginnen, das heißt, wenn beide Spieler schon so weit sind. Deshalb sollte man sich auch mit den Fragen nicht allzuviel Zeit lassen, denn dann kann der andere Spieler in aller Ruhe, ohne den Wettbewerb, wer mehr sponsert, die Suchaktion starten lassen.

Das Sponsern geht folgendermaßen von statten: je nach Suchaktion ist ein bestimmter Mindestbetrag vorgeschrieben. Bei „Funtus Mc Tuntus“, dem ersten verschollenen Dorfältesten, ist dieser 50.000 DM. Wenn man diesen Betrag einmal anbietet, dann läuft der Countdown für die Sponsoren. Bei der ersten Su-

**Old Mc Slowman. Gefangen im Dschungel von Zaire ...**



che z.B. vier Tage. Innerhalb dieser Tage können alle Mitspieler den aktuellen Sponsorbetrag erhöhen und werden dann automatisch als Sponso-

ren eingetragen. Im Team - Modus macht es keinen Sinn, den Grundbetrag hochzupokern, deshalb ist dort nach erstmaligem sponsern kein Erhöhen mehr möglich. Wer nach Ablauf des Countdowns als aktueller Sponsor eingetragen ist, bekommt den gefundenen Dorfältesten angerechnet. Im Team - Modus gilt er für beide. Und wer nach der letzten Suche, wenn „Zweistein“ endlich gefunden wurde, die meisten Dorfältesten auf seinem Konto hat, der hat das Spiel bekanntlich gewonnen. Um die Sache zu verdeutlichen: wenn Spieler 1 den ersten Betrag geboten hat - 50.000 DM, und Spieler zwei dann 60.000 DM bietet, dann erhält der erste Spieler seinen Betrag zurück und Spieler zwei ist der aktuelle Sponsor.

Im 2 Spieler Team - Modus entfällt der Wettbewerb zwischen den Sponsoren, also ist nur der Mindestsponsorbetrag aufzubringen. Beim 1 Spieler - Modus sponsert auch der Computer kräftig mit. Für jeden Dorfältesten, den ein Spieler bereits gefunden hat, erscheint auf dem Paßbild seiner Figur am oberen Rand ein Quadrat.

# Crazy 13 News

## 6.3 Unterwelt:

Auch ein wichtiges Menü natürlich, die dominante Frau, die dich dort erwartet, führt Spionage- und Sabotageaufträge aus. Wenn Du einen Auftrag gibst, wird dieser immer erst in der Nacht ausgeführt. Unsere Domina ist nicht umsonst in der Unterwelt tätig. Demzufolge wird das Ergebnis des Auftrages immer erst am nächsten Morgen ersichtlich. Bei einer **Sabotageaktion** hängt der Erfolg unter anderem davon ab, ob die Konkurrenz die Pförtnerin beauftragt hat, zur Abwechslung in der Nacht doch mal ein wenig aufzupassen. Sabotiert man das Computersystem der Konkurrenz, ist diese am nächsten Morgen erst mal einige Minuten damit beschäftigt, ihre Festplatte wieder zu ordnen. Gibst Du den Auftrag, die Gesundheit zu sabotieren, dann sorgt die Domina in der Nacht dafür, daß das Ende eines Starkstromkabels an der Konkurrenztürklinke landet. Die dritte

Möglichkeit, der Konkurrenz seine Aufwartung zu machen, wäre dann, daß man einige Lügen über diese verbreiten läßt, was dann ein Sinken der Beliebtheit dieser Zeitung zur Folge hat.

Der zweite Weg, in der Unterwelt sein Geld zu lassen, ist einen **Spionageauftrag** zu erteilen. Dazu wählt man auf dem verkleinerten Bild des Hauses, das in diesem Menü erscheint, den Raum an, in dem man spionieren will. Das Ergebnis der Spionage erfährt der Auftraggeber am nächsten Morgen. Durch Spionage kann in einem Raum beispielsweise ein neuer Menüpunkt hinzukommen.



Die Unterweltdame kann übrigens nur einen Auftrag pro Nacht ausführen.

## 6.4 Büro:

Im Büro kann man drei verschiedene Gegenstände anwählen: das Telefon, den Computer und die Landkarte.

Mit dem **Telefon** kann man im **Personalbüro** anrufen, das hat den Vorteil, daß man sich später den Weg durch das Haus spart, wenn man etwa bloß mal schnell einen Angestellten feuern will - so muß man nur das Telefon anklicken und man landet im Personalbüro. Mehr dazu im Abschnitt 6.7 *Personal*.



Mit dem Computer erreicht man das **Layoutmenü**. Dazu klickt man im Büro den **Monitor** an. Im Layoutmenü ist in der rechten Hälfte immer die aktuelle Zeitung zu sehen. Auf der ersten Seite der Zeitung ist oben der Zeitungsname abgebildet. Am rechten Rand sind verschiedene Symbole zu sehen, die man anwählen kann. Durch Anklicken des oberen Symboles (soll eine Lupe darstellen) verläßt man den Betrachter - Modus und kommt in den Layout - Modus der Zeitung. Im Betrachter - Modus kann man nähere Informationen zu den Artikeln in der Zeitung erhalten, indem man sie anwählt. Außerdem sind in diesem Modus noch weitere Informationen ersichtlich: Anzahl der Seiten und die gefüllte Fläche.