

# ON THE ROAD

### Kontrolle: Zu hohe Temperaturen in 5 von 6 Fleisch-Lkw

Bei einer Kontrolle von sechs mit Schweinefleisch beladenen Lkw auf dem A 45-Flussfeld bei Trier (Saarländ.) wurden die Temperaturen in fünf der sechs Fahrzeuge zu hoch festgestellt. Die Fahrer wurden aufgefordert, die Lkw zu verlassen und die Temperaturen zu messen. In vier der fünf Fahrzeuge mit zu hohen Temperaturen wurden die Fahrer aufgefordert, die Lkw zu verlassen und die Temperaturen zu messen. In vier der fünf Fahrzeuge mit zu hohen Temperaturen wurden die Fahrer aufgefordert, die Lkw zu verlassen und die Temperaturen zu messen.

### Güterverkehr Container - Trucking ab Köln

Einsatz mit Tankzügen, Standort Ruhrgelände, Nah- u. Grenzüberschreitender Verkehr. Gute Umsätze, Sichere Auslastung. Auf Wunsch vertragliche Absicherung, auch langfristig.

Eventuell unter Nr. 45 Z 50 288

### Polizeikontrolle: Jeder siebte Lkw wies Mängel auf

DÜSSELDORF (dpa) Jeder 7. Lkw, den die NRW-Polizei bei Kontrollen im Juni unter die Lupe nahm, wies Mängel auf. 10 Gefahrguttransporte, darunter 3 Tankwagen, mußten die Fahrt sofort abbrechen, weil schwere Mängel wie Risse im Rahmen oder Fehler in der Elektrik festgestellt worden waren, sagte NRW-Innenminister Schnoor. Gleichzeitig stellten die Beamten bei

### Korn - Duiburger Baby starb

DUISBURG/WÜRMENBERG (waz/sp/dpa) Rund 3 Tonnen Weizenkörner, die ein blauer unbekannter Transporter am Montag morgen auf der A 44 Kassel-Dortmund von Paderborn einen schweren Unfall aus. Dabei wurden ein 4 Wochen alter Junge aus Duisburg getötet und 8 weitere Menschen zum Teil lebensgefährlich verletzt.

### Tempo von 6 Fleisch-Lkw

Bei einer Kontrolle von sechs mit Schweinefleisch beladenen Lkw auf dem A 45-Rastplatz Olpe (Sauerland) wurden fünf Transporter verschiedener beanstandet, darunter auch der einer senkrichener NRW-Umweltministerin. Die Fahrer wurden aufgefordert, die Lkw zu verlassen und die Temperaturen zu messen. In vier der fünf Fahrzeuge mit zu hohen Temperaturen wurden die Fahrer aufgefordert, die Lkw zu verlassen und die Temperaturen zu messen.

### 24 Stunden a Lastzugfahr ohnmächtig

BONN/BAYR. Der 24stündige senlose Einsatz Lenkrad eines Sattelzuges bei Bonn. Der Mann war ohnmächtig geworden. Die Polizei hat ihn in der Nähe von Bonn gefunden. Er wurde in ein Krankenhaus gebracht. Die Polizei hat ihn in der Nähe von Bonn gefunden. Er wurde in ein Krankenhaus gebracht.

### Deutscher Trucker mit 3,3 Promille über die Autobahn

THIONVILLE (afp) Ein deutscher Fernfahrer ist an der französisch-luxemburgischen Grenze bei Dudelange mit 3,3 Promille „aus dem Verkehr gezogen“ worden. Der Trucker hatte den Sattelschlepper - die Whiskyflasche in der Hand - mehrere Kilometer weit in Schlangenlinien über die Autobahn gelenkt. Auf



EXPERT SOFTWARE, Pestalozzistraße 6, D-4350 Recklinghausen

Stum  
astzi  
mmi  
Der 2  
BC  
ankre  
mlose  
alte fi  
rolsch  
jen. Dr  
obahr  
ohnw  
Lkw 1  
Stiehe  
Stum

gehört, daß  
Wir haben  
des Schocks behar  
Zwei Unfälle tr  
erfolgt. In beiden  
Sattelschlepper am  
Fahrer und der Fahrer  
Aufprall an einer Böschun  
letzt, als sie einen Sattelz  
Sattelschleppers schwer de  
Bei dem Unfall wurden der  
nach Pizzeria.  
hinter Personwagen in  
Drei Stahlfahrer polterten  
auf einer Länge von vier Ge  
wegen einer für große Neigung  
Das Fahrzeug war verunfallt  
schleppers endete im Siegenen  
denen transalpinen Dienst  
Die Schaufel eines mit ton  
WILNSDORF (dpa)  
Sattelz  
asche Chaos  
WILNSDORF (dpa)  
Sattelz  
asche Chaos

### Autofahrer spuckte anderen an: Keine Verletzung

WIEBRÜCKEN  
war ein  
aber  
Fehlzu  
hat das  
Zuk  
genauer

### am Steuer. Arer wurde tüg und starb

NN/BAYREUTH (dpa) Ein 45-jähriger Fahrer eines Sattelschleppers aus Bayreuth wurde am Steuer tödlich verletzt. Der Fahrer wurde bei einem Unfall auf der Autobahn A 9 bei Bonn tödlich verletzt. Der Fahrer wurde bei einem Unfall auf der Autobahn A 9 bei Bonn tödlich verletzt.

### Sattelzug verlor Kästen: 1000 Liter Bier auf der A 2

Über 1000 Liter Bier ergossen sich am Donnerstag mittag der Autobahn A 2, mitten in einer Baustelle in Höhe der Abfahrt Essen/Gladbeck. Die Polizei vermutet, daß ein Lkw nicht richtig abgefahren war. Es entstand ein Schaden von 35 000 Mark. Die Fahrer wurden aufgefordert, die Lkw zu verlassen und die Temperaturen zu messen.

### am Steuer. Arer wurde tüg und starb

NN/BAYREUTH (dpa) Ein 45-jähriger Fahrer eines Sattelschleppers aus Bayreuth wurde am Steuer tödlich verletzt. Der Fahrer wurde bei einem Unfall auf der Autobahn A 9 bei Bonn tödlich verletzt. Der Fahrer wurde bei einem Unfall auf der Autobahn A 9 bei Bonn tödlich verletzt.

Stum  
astzi  
mmi  
Der 2  
BC  
ankre  
mlose  
alte fi  
rolsch  
jen. Dr  
obahr  
ohnw  
Lkw 1  
Stiehe  
Stum

Bitte tragen Sie an dieser Stelle Ihre Registrierkartennummer ein (vgl. Seite 7):

Registrier-Nummer: \_\_\_\_\_

Alle Rechte vorbehalten. Weder Programm noch Handbuch dürfen ohne Genehmigung des Produzenten in irgendeiner Form bearbeitet, vervielfältigt, kopiert oder verbreitet werden.

Programm und Handbuch wurden mit größter Sorgfalt erstellt. Dennoch können Fehler nicht völlig ausgeschlossen werden. Der Vertreiber und der Autor können für eventuelle Fehler oder fehlerhafte Angaben keine juristische Verantwortung, noch irgendeine Haftung übernehmen. Expert Software übernimmt keine Gewähr dafür, daß das hier beschriebene Programm funktionsfähig und frei von Schutzrechten Dritter ist.

© 1990

Expert Software Jörg Walkowiak, Pestalozzistraße 6, 4350 Recklinghausen  
Telefon: 02361/36267    Telefax: 02361/652744    BTX: 02361373214    Mailbox: 02361/373214

**Das illegale Kopieren von Software und Handbüchern ist strafbar und wird im Interesse des rechtmäßigen Besitzers unnachsichtig geahndet.**

**JEDER VERSTOSS GEGEN DAS URHEBERRECHT WIRD STRAF-UND ZIVILRECHTLICH VERFOLGT !**

Benutzen Sie nur rechtmäßig erworbene Original-Software und schützen Sie Ihre Programme vor unerlaubtem Zugriff. Raubkopierer machen Sie zu Handlangern oder Mitläufern ihrer illegalen Machenschaften.

**Nur Raubkopierer verdienen, Sie zahlen drauf !**

Helfen Sie mit dieser ständig zunehmenden Zahl der kriminellen Handlungen entgegenzutreten. Informieren Sie uns bitte über den Gebrauch illegaler Software.

DEUTSCHER  
SOFTWARE SCHUTZ-UND FORSCHUNGSVERBAND e.V.  
2800 Bremen Postfach 33 01 05

## ON THE ROAD – Einblicke

Als der Gedanke entstand, eine realistische Wirtschaftssimulation zu entwickeln, die den täglichen Ablauf innerhalb einer Spedition darstellt, gab es auf dem Markt nichts vergleichbares. Geplant war zunächst, eine gelungene Mischung aus komplexer Wirtschaftssimulation und in-teressanterem Aktionsprogramm zu schaffen – einen würdigen Nachfolger für die Börsensimu-lation WALL STREET WIZARD, die mittlerweile an die 13.000 Käufer gefunden hat.

Um die klare Linie der Simulationsprogramme unter dem Label 'LIFETIMES' fortzuführen, wurden daher bereits zu Anfang einige Auflagen gemacht, die ON THE ROAD zu erfüllen hatte. Das Programm sollte komplex genug sein, um den Alltag in einer Spedition realistisch darzustellen, es sollte nicht nur für einen Einzelkämpfer interessant und abwechslungsreich sein, sondern auch in geselliger Runde einen zügigen Spielfluß bieten. Es sollte dem ange-henden Spediteur verschiedene Strategien zur Auswahl lassen, intelligente Computergegner, Sound, viel Grafik und animierte Spielsequenzen bieten, und letztendlich auch noch auf je-dem 512k-Rechner lauffähig sein. Und eine DFÜ-Option wie bei WALL STREET WI-ZARD war ebenfalls Bestandteil des Konzeptes.

Daß all diese Auflagen zusammen nicht so einfach zu erfüllen waren, wurde den beiden Pro-grammierern Andreas Defeld und Jens Kohls in der Implementierungsphase Anfang '89 bis Mitte '90 oft deutlich.

Als ON THE ROAD – das eigentliche Programm – die 200kB Schallmauer (soviel RAM sollte nach anfänglichen, überschlägigen Berechnungen bei einem 512 kB-Gerät nach Abzug des Bedarfs für die aktuellen Spieldaten und die im Speicher zu haltenden Grafiken für das Programm noch frei sein) durchbrach, waren längst noch nicht alle Routinen implementiert. Von diesem Zeitpunkt an stand fest, daß an dem Konzept geschnitten werden mußte, da sonst das Programm zu groß werden würde, um auf allen Rechnern lauffähig zu sein.

Ladezeiten mußten den Besitzern von 512 kB-Geräten bei den Bildern sowieso schon zuge-mutet werden, da sollten nun nicht noch Overlays und Diskettenwechsel hinzukommen.

Aus diesem Grund wurde die geplante animierte Verladesezene komplett aus dem Programm genommen. Ein separates Testprogramm, welches der Entwicklung der dazu erforderlichen Routinen dienen sollte, zeigte sehr schnell, daß für die Realisierung der Szene, die das Be- und Entladen der Fahrzeuge mit Stückgut, Flüssigkeiten und Containern im dreidimensionalen Raum darzustellen hatte, ein unvertretbar großer Anteil des knappen Speichers für die erfor-derlichen Routinen und die dabei zu verwaltenden Datenmengen mit Beschlag belegt werden müßte.

Insgesamt jedenfalls hielt niemand den dafür erforderlichen Aufwand im Verhältnis zum in-haltlichen Spielgeschehen für gerechtfertigt. Programmierer wie auch Produzent beschlossen, wenn nötig auf Schau- und Aha-Effekte zu verzichten, und dafür lieber die zahlreichen Eingriffs- und Manipulationsmöglichkeiten, die eine langfristige Motivation der Spieler garantieren sollen, zu erhalten.

## Inhaltsverzeichnis

1.	Einleitung	7
1.1	Vereinbarungen	8
2.	Installationshinweise	9
2.1	Atari ST und Mega-ST	9
2.2	Commodore Amiga	9
2.3	IBM PC und Kompatible	10
3.	Start von ON THE ROAD	11
3.1	Laden des Programms	11
3.1.1	ST	11
3.1.2	Amiga	12
3.1.3	PC	12
3.2	Schnellstart - für Ungeduldige	12
3.3	Die Computerviren und der Virentest	14
3.4	Die High- und Low-Score Tabelle	15
3.5	Das Firmennamen-Menü	16
3.6	Das Set-Up Menü	17
4.	Im Büro	19
4.1	Der Computer und das SVS	19
4.1.1	SVS im einzelnen	20
4.1.1.1	Info	20
4.1.1.2	Ende	20
4.1.2	Versicherung	20
4.1.2.1	Lebensversicherung	21
4.1.2.2	Krankenversicherung	21
4.1.2.3	Haftpflichtversicherung	21
4.1.2.4	Rechtsschutzversicherung	22
4.1.2.5	Seetransportversicherung	22
4.1.2.6	Binnentransportversicherung	22
4.1.2.7	Fahrzeug-Vollkaskoversicherung	22
4.1.2.8	Feuerversicherung	22
4.1.2.9	Diebstahl/Einbruchversicherung	22
4.1.3	Kaufen	23
4.1.3.1	Neufahrzeuge	23
4.1.3.2	Gebrauchtfahrzeuge	24
4.1.3.3	Warenlager	24
4.1.3.4	Fährgesellschaft	25
4.1.4	Verkaufen	26
4.1.4.1	Fahrzeug	26
4.1.4.2	Lager	26
4.1.4.3	Fährgesellschaft	27
4.1.5	Information	27
4.1.5.1	Immobilienmarkt	27
4.1.5.2	Die Warenübersicht	28
4.1.5.3	Die Firmenübersicht	28
4.2	Das Diskettenlaufwerk	28
4.2.1	Abbruch	28
4.2.2	Spielstand speichern	29
4.2.3	Spiel beenden	29
4.3	Das Telefon	29
4.3.1	Der Auftragsdienst	30
4.3.2	Die Auskunft	30
4.4	Das Funkgerät	31
4.4.1	Die Bedienungselemente	31
4.4.1.1	Die Stationsspeicher	31
4.4.1.2	Der Sendersuchlauf	32
4.4.1.3	Die manuelle Abstimmung / Tuninganzeige	32
4.4.2	Das Programmieren einer Frequenz	33

Zugunsten des Gesamtkonzeptes fielen dann auch die teilweise schon implementierten digitalisierten Geräuscheffekte dem Rotstift zum Opfer. Eine akustische Untermalung des Spiegelschehens führt nur dann zum gewünschten Ergebnis, wenn die Geräusche permanent zur Verfügung und somit im Speicher stehen - und nicht erst mit entsprechender Ladehemmung von einem Laufwerk präsentiert werden. Zudem hatten alle Beteiligten auch schon die Erfahrung gemacht, daß der Ton eines Spiels, zumindest dann, wenn es von mehreren Personen gespielt wird, sowieso abgestellt wird - bestenfalls läuft neben der Konversation noch ein Band mit den neuesten Hits.

Von Januar '90 bis Mai '90 wurden dann die noch fehlenden Routinen der ST-Version von ON THE ROAD hinzugefügt - und an einigen Programmteilen wurden leichte Verbesserungen vorgenommen. Dann begann die umfangreiche Testphase, die durch die Implementation kleiner Ideen, die Andreas, Jens und Jörg bei den Testspielen kamen, ebenfalls noch zur Weiterentwicklung des Programms beitrug.

Im Sommer '90 begannen die Programmierer mit der Umsetzung auf Amiga und PC, und in den letzten Oktobertagen war es endlich so weit: die ersten Exemplare von ON THE ROAD konnten ausgeliefert werden.

Wobei wir es an dieser Stelle nicht versäumen wollen, all denen unter Ihnen zu danken, die uns seit langem die Treue hielten - immerhin hatten wir ON THE ROAD im Handbuch des Szenario-Editors zu WALL STREET WIZARD ja schon für März 1990 angekündigt.

Und denjenigen, denen KAMPF UM DIE KRONE noch etwas sagt, sei an dieser Stelle verkündet, daß auch dieses Produkt bald für AMIGA und PC zu haben sein wird. Wir denken jetzt an Januar 1991 - und sind optimistisch, diesen Termin endlich zu halten.

Bis dahin verbleiben wir mit freundlichen Grüßen und wünschen Ihnen viel Spaß mit ON THE ROAD:

#### Die Programmierer:

*Andreas Defeld  
Jens Kohls  
Jörg Walkowiak*

#### Die Grafiker:

*Robert Rzepa  
Björn Büdenhölzer*

#### Der Produzent:

*Jörg Walkowiak*

Das Cover-Foto des Lastwagens auf einer Schotterstraße wurde übrigens von Karl Kummels in British Kolumbien, Kanada, aufgenommen und wurde mit freundlicher Genehmigung der BAVARIA-Bildagentur veröffentlicht.

Die auf dem Umschlag dieses Handbuches veröffentlichten Zeitungsmeldungen wurden verschiedenen Ausgaben der Westdeutschen Allgemeinen Zeitung entnommen - der wir an dieser Stelle für die Genehmigung zum Abdruck recht herzlich danken.

4.4.3	Das Senden eines Funkspruchs	33
4.4.4	Be- und Entladen	33
4.4.4.1	LKW beladen	33
4.4.4.2	Warenlager beladen	35
4.4.5	Kaufen und Verkaufen von Waren	35
4.4.6	Die Benutzung des Atlas am Funkgerät	35
4.4.7	Wartung und Reparatur der Trucks	36
4.5	Das Aktenregal und die Ordner	36
4.5.1	Fahrzeugübersicht	37
4.5.2	Lagerübersicht	37
4.5.3	Lagerinhalt	37
4.5.4	Fahrgesellschaften	37
4.5.5	Auftragsübersicht	38
4.5.6	Rechnungen	38
4.5.7	Fahrzeugprospekt	38
4.5.8	Werkstätten	38
4.5.9	Netzkarte	39
4.6	Der Atlas	39
4.7	Innerbetriebliche Einstellungen	39
4.8	Die Ablage	39
4.8.1	Die Kalkulation	40
4.8.2	Aufräumen der Ablage/Verweildauer von Poststücken	41
4.9	Die Ausgangstür	41
5.	Die Stadt	41
5.1	Die Bank	42
5.1.1	Der Kreditschalter	42
5.1.2	Der Überweisungsschalter	43
5.1.3	Der Ausgang	44
5.2	Das Gerichtsgebäude	44
5.2.1	Der Wachmann	44
5.2.2	Der Gerichtssaal	44
5.2.2.1	Die Verteidigung	44
5.2.3	Die Anwaltskanzlei	45
5.2.3.1	Im Anwaltsbüro	45
5.2.3.1.1	Sich verteidigen lassen	45
5.2.3.1.2	Jemanden anklagen	45
5.3	Der Flughafen	46
5.3.1	Flugtickets kaufen	46
5.3.2	Abflug	47
5.4	Horch und Greif GbR	47
6.	Sonstiges	48
6.1	Der Notizblock	48
6.2	Das Statusfeld	48
6.3	Das Uhrzeit - Pausenfeld	50
6.4	Die Landkarte	51
6.5	Die Wochenbilanz	52
6.6	Der Trucker des Monats	53
6.7	Der Europa - Atlas	53
6.7.1	Wählen eines Ausschnitts	54
6.7.2	Auswählen einer Stadt / Information	54
6.8	Konzessionen	54
6.9	Steuern, Löhne und Gehälter	55
6.9.1	Steuerarten	55
6.9.2	Löhne und Gehälter	55
Anhang A:	Zur gefälligen Beachtung: Spieltips	56
Anhang B:	Telefonverzeichnis	58
Anhang C:	Europ. Funkspruchkommandos für Trucker	61
Anhang D:	Erweitern der Waren- und Firmendatei	63
Anhang E:	Städteverzeichnis	66
Anhang F:	Der Feedback - Code	68

## 1. Einleitung

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf von ON THE ROAD! Damit haben Sie ein Programm erworben, auf daß Sie schon lange gewartet haben. Denn ON THE ROAD ist nicht einfach nur ein Spiel, sondern gleichzeitig auch eine aus dem wirklichen Leben gegriffene Wirtschaftssimulation, ein interessantes Strategieprogramm und unterhaltsames Gesellschaftsspiel für die ganze Familie.

Treten Sie als gerissener Wirtschaftsboss gegen findige Strategen in der Schlacht um das große Geld und die Vorherrschaft auf dem Transportsektor in Europa an!

Als unerfahrener Spediteur mit einem geringen Finanzbudget versuchen Sie, Ihre Firma ständig zu vergrößern um schließlich den Markt der großen und kleinen Transporte im Europa der 90'er Jahre zu beherrschen. Beschränken Sie sich mit wachsender Erfahrung nicht auf das Erfüllen von termingebundenen Transportaufträgen, sondern legen Sie sich Warenlagern zu und spezialisieren Sie sich auf den Umschlag von Waren auf dem Spotmarkt. Versuchen Sie, durch Spekulation mit Immobilien schnelles Geld zu verdienen. Oder verlegen Sie sich darauf, durch Ankauf von Fahrgesellschaften die wichtigen Transportwege im Mittelmeerraum bzw. im Nord- / Ostseebereich zu beherrschen.

Aber, egal welche Unternehmensstrategie Sie auch verfolgen: es kommt nicht nur auf die modernsten und schnellsten Trucks an, sondern vor allem auf Sie selbst! Denn um Ihre Ziele auf dem hart umkämpften Markt durchzusetzen, müssen Sie wirtschaftlich handeln, ein Gespür für lukrative Geschäfte entwickeln, mit zum Risiko haben und schnell agieren können, ... und vielleicht auch einmal bestehende Gesetze oder gesellschaftliche Normen zu Ihren Gunsten auslegen.

### WICHTIG: Die Registrierkarte

Bevor Sie sich nun näher mit ON THE ROAD befassen, noch ein paar kurze Sätze zu der Registrierkarte, die Sie mit Ihrem Exemplar unseres Programms erhalten haben.

Bitte füllen Sie die Registrierkarte so weit wie möglich aus (was es mit dem Feedback - Code auf sich hat, erfahren Sie im Anhang F), notieren Sie die auf der Karte aufgedruckte Registriernummer auf der zweiten Umschlagseite dieses Handbuchs, und senden Sie die Registrierkarte, ausreichend frankiert, an uns zurück.

Damit sind Sie rechtmäßiger Nutzer des LIFETIMES-Produktes ON THE ROAD – und können beispielsweise unsere Hotline (Freitags 16.00 Uhr bis 17.30 Uhr, Telefon: 02361-36267) in Anspruch nehmen, wenn ON THE ROAD Ihnen Probleme bereiten sollte. Darüber hinaus können Sie sicher sein, daß wir Sie anschreiben werden, wenn sich eines Tages die Notwendigkeit ergeben sollte, eine neue Version zu veröffentlichen (keine Angst, wir haben ON THE ROAD ausgiebig getestet und sind uns sicher, kein fehlerhaftes Produkt ausgeliefert zu haben – aber absolute Gewißheit gibt es bei solch komplexen Programmen nie).

Drittens sichern Sie sich damit Ersatzansprüche über die gesetzliche Garantiezeit hinaus zu: sollten Sie irgendwann im Laufe der Zeit (evtl. nach Jahren) einen Ladefehler feststellen, so senden Sie uns Ihr komplettes Spiel wie auch DM 10,- Bearbeitungsgebühr zu – und Sie erhalten umgehend Ersatz.

Und wenn Ihnen all dies immer noch nicht ausreichend Grund ist, sich als legaler Nutzer von ON THE ROAD registrieren zu lassen, so nehmen Sie bitte zu Kenntnis, daß wir unter allen bei uns während eines Monats eingehenden Registrierkarten ein Softwareprodukt nach Wahl aus unserem Hause verlosen. Den Gewinner geben wir in unserer Mailbox (erreichbar unter der Rufnummer 02361-373214, 8N1, 300, 1200, 2400 Baud) bekannt, und informieren ihn natürlich auch schriftlich.

### 1.1 Vereinbarungen

In diesem Handbuch werden Sie immer wieder auf einige Begriffe stoßen, deren Bedeutung wir hier noch einmal erläutern wollen:

#### *'etwas anklicken'*

Um ein Objekt anzuklicken, bewegen Sie den Mauszeiger auf das entsprechende Objekt und drücken Sie die linke Maustaste.

#### *'etwas eingeben'*

Sie werden aufgefordert, Daten über Ihre Tastatur einzugeben. Dabei können eingegebene fehlerhafte Zeichen mittels der 'Backspace'-Taste gelöscht werden. Die 'Return'-Taste dient zum Abschließen der Eingabe. Optional können Sie dazu auch die rechte Maustaste benutzen.

Beachten Sie bitte, daß Sie an einigen Stellen im Programm dazu aufgefordert werden, nur numerische Werte einzugeben. In diesem Fall werden alle anderen Eingaben ignoriert.

#### *'Felder'*

In ON THE ROAD sind Felder rechteckige, umrahmte Flächen auf dem Bildschirm, in deren Mitte Text steht. Sie können angeklickt werden, um eine Aktion auszulösen.

## 2. Installationshinweise

### 2.1 Atari ST und Mega ST

Zum Betrieb von ON THE ROAD benötigen Sie einen Speicherausbau von mindestens 512 kB RAM. Das Betriebssystem TOS muß sich im ROM befinden und mindestens ein doppelseitiges Diskettenlaufwerk, sowie ein Monochrom- oder Farb-Monitor müssen angeschlossen sein.

Optional werden ein Drucker, ein zweites Diskettenlaufwerk und auch Festplatten unterstützt. Für den Betrieb von einer Festplatte empfehlen wir eine Hauptspeicherkapazität von mindestens 1 MB RAM.

Ein höherer Speicherausbau als 512 kB RAM ist jedoch immer von Vorteil, da Wartezeiten durch Nachladeoperationen von der Diskette dann einerseits entfallen, und Spielern zum Anderen ein höherer Bedienungskomfort, wie z.B. der über vier Bildschirmseiten scrollbare Europa-Atlas, geboten werden kann.

Für den Betrieb auf Systemen mit 512kB und 1 MB RAM empfiehlt es sich, auf Accessories (mit Ausnahme "KARTE.ACC" bei 1 MB) wie Druckerspools, RAM-Disks und ähnliche residente Programme zu verzichten.

Zur Installation auf einer Festplatte benutzen Sie das auf der Diskette #2 enthaltene Programm 'INSTALL.TOS'. Kopieren Sie dieses Programm in Ihr Wunschverzeichnis auf der Festplatte und starten Sie es anschließend von dort. Das Programm wird Sie über die weiteren Schritte und mögliche Fehler informieren.

### 2.2 Commodore Amiga

ON THE ROAD ist auf allen Amiga Modellen lauffähig. Optional werden ein Drucker und ein Festplattenlaufwerk unterstützt.

ON THE ROAD begnügt sich mit 512 kB RAM – wenn es sein muß. Bei einem Speicherausbau von 512 kB RAM sollte allerdings kein zweites Laufwerk angeschlossen sein – und für den Betrieb von einer Festplatte ist eine Hauptspeicherkapazität von mindestens 1 MB RAM auf jeden Fall erforderlich. Ein höherer Speicherausbau als 512 kB RAM empfiehlt sich jedoch immer, weil lästige Wartezeiten durch notwendige Nachladeoperationen von der Diskette entfallen.

Die Druckoption von ON THE ROAD ist nur auf Geräten mit mehr als 512 kB RAM verfügbar. Außerdem müssen Sie zuvor die Datei PORT-HANDLER von Diskette #1 in das L: Verzeichnis kopieren. Dazu gehen Sie wie folgt vor:

- booten Sie Ihren Amiga mit der Workbench-Diskette
- starten Sie das Programm CLI(Shell) durch anklicken des Piktogramms
- geben Sie folgende Zeile ein: Copy OTR1:Port-Handler OTR1:L

Für die Installation auf der Festplatte starten Sie bitte das auf Diskette #1 enthaltene Programm 'INSTALL.PRG'.

Weitere Komfortelemente wie bei der Atari-ST Version (z.B. großer Europa-Atlas) sind auf diesem Computertyp nicht verfügbar. Bitte kaufen Sie sich einen ST-Computer (diese Anmerkung stammt von Jens und gibt nicht unbedingt die Meinung von Andreas oder auch die des Produzenten wieder)!

### 2.3 IBM PC und Kompatible

ON THE ROAD ist auf allen IBM-PC's und Kompatiblen MS-DOS Systemen lauffähig. Optional werden ein Drucker und Festplattenlaufwerke unterstützt. Allerdings: es wird ein Speicherausbau von mindestens 512 kB RAM vorausgesetzt. 640 kB RAM sind aber von Vorteil, da einige Nachladeoperationen und die damit verbundenen Wartezeiten (zumindest bei Diskettenbenutzung) dann entfallen.

ON THE ROAD PC erkennt alle Grafikkarten und lädt entsprechende Grafiken. Für den hochauflösenden EGA-Modus (640x350 Punkte bei 16 Farben) sind jedoch 640 kB RAM zwingend erforderlich – ansonsten wird ON THE ROAD auf Ihrem VGA- oder EGA-PC nur in CGA-Auflösung laufen.

ON THE ROAD benötigt sehr viel Speicher – Sie sollten daher in jedem Falle auf Cache-Programme, RAM-Disks oder auch Bedienoberflächen (PC-Tools, Norton Commander u.ä.) verzichten.

Installieren Sie einzig und allein Ihren Maustreiber, denn ohne Maus läuft ON THE ROAD nicht. Und zu eben dieser gestatten Sie uns an dieser Stelle bitte einige Anmerkungen:

Wir können nicht jede Maus und jeden Treiber ausprobieren – dazu gibt es inzwischen zu viele Hersteller. Was wir jedoch auf jedem Rechner und in jeder Bildschirmbetriebsart getestet haben, ist die Microsoft-Maus und der dazugehörige Maustreiber von Microsoft.

Erfahrungen mit WALL STREET WIZARD haben gezeigt, daß die Mäuse im allgemeinen keine Probleme bereiten, wohl aber – allerdings ganz selten – die Treiber. Zum einen mußte der Mauspfel ein wenig neben das gewünschte Objekt plaziert werden, um es beim 'Anklicken' zu treffen. Hier können wir Ihnen nur den Tip geben, einen anderen Maustreiber zu benutzen. Oder Sie stellen fest, daß Sie mit dem Mauspfel nur den halben Bildschirm erreichen können. Dann haben Sie eine höher auflösende Maus (z.B. 400 DPI) und müssen Ihren Maustreiber nur auf die niedrigere Auflösung einstellen (lesen Sie in Ihrer Maus-Dokumentation nach).

## 3. Starten von ON THE ROAD

### 3.1 Laden des Programms

#### 3.1.1 ST

Stellen Sie sicher, daß Ihr Atari ST ausgeschaltet ist. Legen Sie nun die Diskette #1 in Laufwerk A. Sind Sie Besitzer eines zweiten Laufwerks, legen Sie Diskette #2 bereits jetzt in Laufwerk B – ON THE ROAD wird die benötigten Dateien jeweils suchen und automatisch nachladen, Diskettenwechsel erübrigen sich in diesem Fall.

Schalten Sie nun Ihren Atari ST ein. Nach kurzer Zeit wird auf Ihnen das Dateisymbol 'ROAD.PRG' angezeigt. Starten Sie ON THE ROAD durch einen Doppelklick auf 'ROAD.PRG'.

Wenn Sie einen Farbmonitor angeschlossen haben, beachten Sie, daß das Programm in der mittleren Auflösung gestartet werden muß. Befolgen Sie einfach eventuelle Anweisungen des Programms auf dem Bildschirm ... und nach kurzer Zeit sehen Sie das Titelbild.

### 3.1.2 Amiga

Stellen Sie sicher, daß Ihr Amiga ausgeschaltet ist. Legen Sie nun die Diskette #1 in das Laufwerk DF0 ein. Wenn Sie jetzt Ihren Amiga einschalten, wird ON THE ROAD automatisch geladen und gestartet. Sofern Sie OTR auf der Festplatte installiert haben, starten Sie das Programm 'ROAD.PRG'.

### 3.1.3 PC

Legen Sie Diskette #1 in Laufwerk A. Durch Eingabe von 'ROAD.EXE' und anschließender Betätigung der RETURN-Taste wird das Programm gestartet. ON THE ROAD wählt automatisch den zur Verfügung stehenden Videomodus mit der höchsten Auflösung – was bei Verwendung eines Laptops von Nachteil sein kann. Denn eine schlechte Emulation der EGA-Grafik und Abbildung der 16 Farben auf vielleicht acht kaum zu unterscheidende Graustufen wirkt bedauernd schlechter als die mit nur zwei Farben erstellte CGA-Grafik. Und so sieht ON THE ROAD eine wahlweise Aktivierung dieser Grafik-Betriebsart vor: starten Sie das Programm durch Eingabe von 'ROAD CGA' wenn Sie diesen Modus wünschen.

### 3.1.4 Hinweis für Anwender mit 512 kB RAM

OTR verfügt über eine eigene Speicherverwaltung, die den verfügbaren Speicher bis zum letzten Byte ausnutzt. Dennoch kann es bei 512 kB vorkommen, daß kein Speicher mehr frei ist. OTR wird dann versuchen, den aktuellen Spielstand unter dem Namen NOT\_AUS.OTR zu speichern. In den meisten Fällen kann diese Datei nach einem Neustart geladen und das Spiel kann fortgesetzt werden. Um diese Situation jedoch weitgehend zu vermeiden, sollten Sie sich auf den Einsatz weniger leistungsfähiger LKW beschränken und unwichtige Dokumente stets sofort aus der Ablage löschen!

### 3.2 Schnellstart – für Ungeduldige

Dem ungeduldigen Spieler, der ON THE ROAD endlich antesten will ohne sich dieses Handbuch genauer durchzulesen, ist dieser Abschnitt gewidmet. Wenn Sie es besonders eilig haben, halten Sie schon während des Ladevorganges von ON THE ROAD die 'Alternate'-Taste gedrückt, und zwar so lange, bis Sie nach kurzer Zeit die High-Low-Score-Tabelle sehen. Klicken Sie bitte auf das 'Fertig'-Feld rechts unten. Es folgt das Firmenmenü, in welchem Sie bitte 'Laden und Starten' anklicken um von der Originaldiskette das bereits gespeicherte Spiel 'TEST.OTR' einzuladen.

In diesem Spiel wurden Ihnen folgende Spielschritte abgenommen:

#### \* Neuen Containerzug kaufen:

Die Bestellnummer (33323) für einen gut ausgestatteten Containerzug wurde mittels des Fahrzeugprospektes, der sich im Aktenordner befindet, ermittelt. Diese Bestellnummer wurde im SVS-Programm des Computers unter dem Menüpunkt 'KAUFEN-NEUFAHRZEUG' zusammen mit einem neuen Kennzeichen eingegeben. Der Truck wurde nach einiger Zeit geliefert, die per Post zugesandte Rechnung wurde selbstverständlich sofort an dem Schalter für Überweisungen in der Bank bezahlt. Das geschah mittels des Überweisungsformulars, in dem die Kontonummer und der Rechnungsbetrag eingetragen, und das dann rechts unten unterschrieben wurde. Die Funkfrequenz, unter der der neue Truck zu erreichen ist, wurde auf den ersten Speicherplatz des Funkgerätes programmiert, damit Sie jetzt gleich ohne Probleme direkt mit Ihrem Fahrer in Verbindung treten können.

#### \* Auftragsdienst anweisen:

Unter der Nummer 7890 wurde der Auftragsdienst angerufen. Nach der Identifikation (International Trans) wurde die Frage zur Aufgabe eines Auftragsangebotes verneint (hier können angenehme Aufträge an Mitspieler weitergeleitet werden). Die Frage nach regelmäßigen Auftragsangeboten wurde mit einem klaren 'ja' beantwortet. Da eine reichliche Auswahl erwünscht ist, wurde um tägliche Angebote bis zu einer maximalen Anzahl von zehn Stück (Kosten) gebeten.

#### \* Geeigneten Auftrag annehmen:

Bereits einen Tag nach dem Telefonat mit dem Auftragsdienst befanden sich die ersten Angebote in der Ablage auf dem Schreibtisch. Bei der Durchsicht der Angebote wurde berücksichtigt, ob die zu transportierende Ware überhaupt mit einem Containerzug befördert werden kann, daß der Fuhrlohn einen ausreichenden Gewinn verspricht und daß die Terminvorgaben eingehalten werden können. Die Auftragsangebote, die diese Kriterien nicht erfüllten, wurden aus der Ablage gelöscht. Für die interessanteren Angebote wurde eine genaue Kalkulation durchgeführt ('Kalkulations'-Feld anklicken) – und letztendlich wurde ein vielversprechendes Angebot angenommen.

#### \* Auftragsbestätigung erwarten:

Wenige Tage vor dem Beladetermin ging die Auftragsbestätigung ein. Dies kann mitunter ein wenig dauern, da der Auftraggeber einige Tage auf günstigere Auftragsangebote anderer Mitspieler wartet.

Mit der Auftragsbestätigung in der Ablage wurde das Spiel gespeichert, und Sie müssen diesen Auftrag nun erfüllen.

Das nach dem Laden angezeigte Bild stellt Ihr Büro dar, wobei Ihnen zunächst die technische Ausstattung auffallen wird. Neben einem leistungsfähigem Computer für zahllose wichtige Verwaltungsaufgaben fällt Ihnen das Funkgerät auf, das Ihnen zur Kommunikation mit Ihren Fahrern dient. Das Telefon ist weniger auffällig, ist aber unbedingt erforderlich um Ihre diversen Geschäftspartner erreichen zu können.

In dem Aktenschrank links außen (klicken Sie darauf) finden Sie unter dem Punkt 'Aufträge' genauere Informationen zu dem oben erwähnten Auftrag. Wichtig sind beispielsweise die Ladeorte und vor allem auch wann Sie dort die Ladetätigkeiten durchführen können.

Zweckmäßig wäre es, sich diese Daten zu merken: Da Ihnen dies aber schwer fallen dürfte, sobald das Geschäft erst einmal richtig läuft, existiert ein Notizblatt, das Sie durch Drücken der 'Help'-Taste aufrufen können.

Bewegen Sie den Mauszeiger auf dieses Blatt und notieren Sie nun die Be- und Entladeorte wie auch jeweils das Datum, wann Sie dort zu erscheinen haben. Schließen Sie das Notizblatt durch abermaliges Drücken der 'Help'-Taste und den Aktenordner durch Anklicken des linken Deckels.

Sie können sich nun wieder auf Ihre Büroeinrichtung konzentrieren. Wählen (Klicken) Sie das Funkgerät an. Hier ist bereits die Frequenz Ihres Trucks eingestellt – und darüber hinaus ist auch die Stationstaste 1 entsprechend programmiert. Geben Sie nun über die Tastatur den Namen der Stadt ein, in der der Wagen beladen werden muß und schließen Sie die Eingabe durch Drücken der 'Return'-Taste ab. Sollten Sie nicht mehr ganz sicher sein, um welche Stadt es sich handelt, so sehen Sie bitte durch Drücken der 'Help'-Taste auf Ihr Notizblatt.

Ihr Fahrer sollte inzwischen das neue Fahrziel bestätigt haben. Schalten Sie das Funkgerät aus – der Netzschalter befindet sich rechts oben (Anklicken).

Der Wagen ist unterwegs, mehr gibt's momentan in Ihrem Büro nicht zu tun. Beenden Sie Ihren Spielzug dadurch, daß Sie das Uhrzeit - Pausenfeld rechts oben in der Bildschirmecke anklicken und die Zahl 24 eingeben. Damit haben Sie kundgetan, daß Sie denken nun alles wichtige geregelt zu haben und die nächsten 24 Stunden nichts mehr tun zu müssen.

Es wird die Landkarte angezeigt und Sie können während der gesamten Zeitspanne beobachten, wie Ihr Fahrzeug sich unter Berücksichtigung der Ruhezeiten dem Fahrziel nähert.

Nach Ablauf der eingegebenen 24 Stunden finden Sie sich im Büro wieder und Ihr Fahrzeug befindet sich bereits am Beladeort. Sie müssen nun den Fahrer mit Hilfe des Funkgerätes anweisen, sein Fahrzeug zu beladen.

Die richtige Frequenz sollte noch eingestellt sein. Sie können aber auch einfach einen Rufton aussenden (RETURN drücken) und der Fahrer wird sich Ihnen gegenüber identifizieren.

Geben Sie dann das Wort 'belade' ein. Bestätigen Sie die Aktion im daraufhin erscheinenden Feld durch Anklicken des 'Beladen'-Feldes.

Abschließend sollten Sie Ihrem Fahrer den Entladeort als neues Fahrziel mitteilen. Beenden Sie diesen Spielzug, indem Sie wie schon zuvor eine Pausenzeit eingeben, in der Ihr Truck das neue Fahrziel ansteuert.

Zum Entladen Ihres Trucks ist es erforderlich, über das Funkgerät das Wort 'entlade' am richtigen Tag einzugeben.

Sofern Sie diesen ersten Auftrag erfüllt haben, wird Ihnen nach kurzer Zeit der Fuhrlohn auf Ihrem Konto gutgeschrieben. Sie sehen es zum einen daran, daß sich der oben in der Bildschirmmitte angezeigte Kontostand verändert, zum Anderen erhalten Sie auch einen entsprechenden Kontoauszug mit der Post.

Wobei einer Ihrer Mitarbeiter sämtlichen Briefverkehr in der Ablage neben dem Telefon auf Ihrem Schreibtisch plaziert. Dort finden Sie auch weitere Auftragsangebote, die Sie annehmen können, indem Sie bei einem Fuhrauftragsangebot auf das 'Kalkulation'-Feld klicken und in dem erscheinenden Kalkulationsformular 'Annehmen' wählen.

Eine Bestätigung über diesen Auftrag erhalten Sie später mit der Post, die genaueren Daten werden zudem von Ihrer Sekretärin im Aktenordner notiert.

### 3.3 Die Computerviren und der Virentest

Sobald Sie nach der Anzeige des Titelbildes eine Taste drücken, untersucht ON THE ROAD Ihr System selbständig nach Computerviren. Dies sind kleine Programme, die von verantwortungslosen Programmierern geschaffen wurden, um sich selbst zu profilieren und Ihnen und uns das Leben zu erschweren.

All diese Virenprogramme haben mehrere Gemeinsamkeiten. Sie können sich in bestimmten Abschnitten auf Diskette oder auch direkt in einem anderen, für sich

harmlosen und meist nützlichem Programm, wie zum Beispiel Ihrer Textverarbeitung oder Ihrer Tabellenkalkulation, 'einnisten'. Diesen Zustand nennt man 'verseucht'.

Gelangt nun ein Computervirus durch die Benutzung einer verseuchten Diskette/eines verseuchten Programms in den Speicher Ihres Computers, tritt die zweite Gemeinsamkeit auf: die Computerviren 'vermehren' sich!

Sobald sie mit einem verseuchten Computer eine Diskette lesen oder beschreiben und der Schreibschutz der Diskette nicht eingerastet bzw. überklebt ist, kann diese Diskette oder auf ihr enthaltene Programme ebenfalls verseucht werden.

Doch die dritte Gemeinsamkeit ist zugleich die gefährlichste:

Computerviren vermehren sich nicht nur, sondern sie entwickeln auch ein unangenehmes Eigenleben. Es kann zum Beispiel vorkommen, daß Ihr Computer seine Arbeit nur noch stark verlangsamt ausführt oder gar jede neu eingelegte Diskette einfach formatiert und damit Ihre wichtigen Daten unwiderruflich zerstört.

Der automatische Virentest von ON THE ROAD überprüft den Hauptspeicher Ihres Computers, die OTR-Diskette (bei Diskettenbetrieb) und er überprüft auch das Programm ON THE ROAD selbst auf Verseuchung.

### 3.4 Die High- und Low-Score Tabelle

Hier sehen Sie im linken Teil einer Box die zehn bisher erfolgreichsten Speditoren Europas. Dies sollte Sie motivieren, auch Ihren Firmennamen nach herausragender Leistung hier verewigt zu sehen. Sollte Ihnen dies nicht gelingen, so bemühen Sie sich ersatzweise bitte darum, nun nicht zu den zehn Speditoren mit den wenigsten Punkten zu gehören, welche gleich nebenan im rechten Teil der Box gelistet werden.

Wenn Sie im Verlauf des Spieles in die High- oder wider Erwarten in die Low-Score-Liste eingetragen werden, wird diese mit Ihrem Firmennamen angezeigt und auf Diskette (Platte) gespeichert. Beachten Sie dabei bitte, daß diese Tabelle nur zum Ende einer Spielwoche in der Nacht von Samstag auf Sonntag um 0.00 Uhr und am Ende eines Spieles aktualisiert wird.

Sollten Sie einmal die gesamte Liste mit den High- und Low-Scores löschen wollen, löschen Sie einfach die Datei 'SCORES.DAT' von der Diskette/Platte.

Wie eine Datei gelöscht wird, entnehmen Sie gegebenenfalls dem Bedienungshandbuch Ihres Computers.

Klicken Sie auf 'Fertig', wenn Sie die Liste zu Kenntnis genommen haben.

### 3.5 Das Firmennamen – Menü

Sie haben die Möglichkeit, bis zu sechs Spieler an Ihrem Spiel teilnehmen zu lassen. In dem Firmennamen – Menü sehen Sie sechs Zeilen mit anklickbaren Feldern. Die erste Spalte, mit 'C' beschriftet, zeigt an, ob die in dieser Zeile geführte Spedition von Ihrem Computer geführt werden soll. Direkt rechts daneben befindet sich die 'M' – Spalte, die einen menschlichen Spediteur kennzeichnet. Die folgende 'H' – Spalte informiert über das Handikap für diese Spedition.

Neben den o.g. Einstellfeldern sehen Sie ein Feld mit dem Firmennamen der Spedition, das Feld mit dem dazugehörigen Heimatort und ein Feld mit dem verfügbaren Startkapital.

Am unteren Bildschirmrand finden Sie zwei weitere Felder mit den Aufschriften 'Simulation starten' sowie 'Laden und Starten'.

Um einzelne Firmen mitspielen zu lassen, klicken Sie entweder das C – Feld vor dem Firmennamen an, um diese Firma als Spedition eines Computergegners zu deklarieren, oder Sie klicken das M – Feld an, um diese Firma einem menschlichen Spieler in die Hände zu legen. Sollte weder das C – noch das M – Feld angeklickt worden sein, nimmt diese Firma nicht am Kampf um die lukrativsten Transporte teil.

Um eine Firma schon vom Start an zu belasten, beispielsweise um die Erfahrung eines guten Spediteurs gegenüber einem Anfänger zu kompensieren, kann mit einem Klicken auf das H – Feld des jeweiligen Firmennames ein variables Handikap zwischen 0 (ausgeschaltet) und 9 (volles Handikap) eingestellt werden. Oder aber Sie setzen das Startkapital des betreffenden Spielers ein paar ECU tiefer an.

Den Firmennamen ändern Sie, indem Sie das Feld mit dem Firmennamen einmal anklicken und nun über die Tastatur den neuen Namen mit maximal 20 Buchstaben eingeben. Beachten Sie hierbei, daß Sie mindestens sechs Buchstaben eingeben müssen, um einen vollständigen Firmennamen zu erzeugen.

Ihren Heimatstandort können Sie unter den wichtigsten Städten Europas wählen; durch ein Anklicken des Feldes mit der Ortsbezeichnung erhalten Sie Zugriff auf den Europaatlas, unter dessen Zuhilfenahme Sie den Sitz Ihrer Hauptniederlassung durch einfaches Anklicken mit der Maus auswählen können (zur Bedienung des Europaatlas siehe Punkt 6.7). Steht der Atlas nicht zur Verfügung – zum Beispiel weil nicht genügend Speicherplatz vorhanden ist – kann durch mehrmaliges Klicken die jeweils nächste Stadt ausgewählt werden.

Das Startkapital können Sie durch Anklicken des Kapitalfeldes ändern. Ein Klick mit der linken Maustaste bewirkt ein Erhöhen des Betrages und ein Klick mit der rechten Taste vermindert das Startkapital.

Klicken Sie 'Simulation starten' an, um mit diesen Einstellungen ein neues Spiel zu starten. Als Alternative können Sie ein schon abgespeichertes Spiel laden und an genau der Stelle fortsetzen, an der Sie es vorher gespeichert haben. Klicken Sie dazu einfach 'Laden und Starten' an und suchen Sie sich aus den nun dargestellten Spielen dasjenige heraus, das Sie nun fortsetzen wollen.

### 3.6 Das Set – Up Menü

Sofern Sie ein neues Spiel gestartet haben, bestimmen Sie an dieser Stelle,

- ob und wann Ihr Spiel als beendet gilt,
- ob Zinsen gezahlt (und bezahlt) werden,
- ob das Wetter einen Einfluß auf den Verkehr haben darf
- und ob die Polizei Ihren Fahrern mit Radarfallen und Gewichtskontrollen auflauern darf.

Sie können das Spiel auf eine gewisse Spielzeit, einen bestimmten Punktstand oder ein zu erwirtschaftendes Kapital begrenzen. Selbstverständlich können Sie die Spielende – Kriterien auch kombinieren.

Im einzelnen:

'Zinsen' bedeutet, daß jeweils am Ende eines Monats Ihrem Konto bei einem positiven Kontostand Zinsen gutgeschrieben werden. Allerdings werden bei einem negativen Kontostand auch Überziehungsgebühren erhoben, die Ihr Konto weiter belasten. Verständlicherweise liegt es bei aktivierten Zinsen in Ihrem Interesse, Ihr Konto am Monatsende stets ausgeglichen zu haben.

'Wetter' legt fest, ob die Trucks in ON THE ROAD aufgrund durchziehender Regengebiete in ihrem Fahrverhalten beeinflusst werden. Sie sollten ihre Geschwindigkeit gegebenenfalls den vorherrschenden Wetterbedingungen anpassen. Auch schwere LKW sind vor Unfällen wegen Aquaplanings nicht ganz sicher. Zudem sollten Sie bedenken, daß die elektrischen Entladungen bei Gewitterfronten den Funkverkehr auch bei bester Technik immer noch erheblich stören.

Mit 'Polizei' wird schließlich bestimmt, ob die Polizei das Einhalten der zulässigen Höchstgeschwindigkeiten mit Radar überwachen, und ob sie Verkehrskontrollen durchführen darf, um die Ladung der Fahrzeuge und die Ruhezeiten der Fahrer zu überprüfen.

Beachten Sie in diesem Zusammenhang bitte auch, daß die Verkehrswege durch Österreich aufgrund eines Nachtfahrverbotes von 22.00 - 6.00 Uhr für den Schwerlastverkehr bei eingeschaltetem Feld 'Polizei' gesperrt sind. Ausgenommen von diesem Verbot sind einzig und allein alle Lieferwagen und LKW mit geräuscharmen Motoren.

Um die Endkriterien von ON THE ROAD zu bestimmen, klicken Sie einfach nur die gewünschten Felder rechts außen an. Klicken Sie dann mit der linken Maustaste auf die erscheinenden Zahlenfelder, um die Spielzeit, die Punkte oder das Kapital zu erhöhen bzw. verwenden Sie die rechte Maustaste, um die Werte zu vermindern. ON THE ROAD wird beendet, sobald mindestens eines dieser Kriterien erfüllt worden ist. Wenn Sie ON THE ROAD zunächst unbegrenzt spielen wollen, klicken Sie 'Unbegrenzte Simulationsdauer' an (dies ist auch die Voreinstellung).

Sobald Sie sämtliche Einstellungen vorgenommen haben, brauchen Sie nur noch das 'Fertig' Feld anzuklicken, um vielleicht der mächtigste Spediteur Europas werden zu können...

... wobei wir allerdings nicht unberücksichtigt lassen wollen, daß Sie Ihre Spedition unter Umständen auch in den Ruin führen. Dies halten wir für gegeben, wenn der Besitzstand Ihrer Spedition gleich Null ist, d.h. Sie weder Lager noch irgendwelche Fahrzeuge besitzen. Die Bank gewährt Ihnen schon längst keinen Kredit mehr und Ihr Konto weist ein negatives Guthaben von mehr als 50.000 ECU auf.

Allein oder gegen vom Computer simulierte Gegner werden Sie wohl kaum spielen (denn dann hätten Sie dieses Spiel bestimmt schon vor mehreren Spieldagen abgebrochen), daher stellt ON THE ROAD jetzt die Frage, ob Sie vom Spiel ausgeschlossen werden sollen.

Eine Betätigung der rechten Maustaste führt zum Ausschluß - und Sie können fortan als Zuschauer das Geschick Ihrer Mitspieler bewundern.

Eine Betätigung der linken Maustaste läßt alles unverändert - nur sollten Ihre Mitspieler dann großzügig sein und insgesamt etliche tausend ECU locker machen und diese auf Ihr Konto überweisen um Ihnen einen neuen Start zu ermöglichen. Vielleicht hilft ja Ihr Versprechen, die Summe in kleinen monatlichen Raten zu rückzahlen...

#### 4. Im Büro

Ihr Büro, die Kommandozentrale, von der aus Sie Ihre Geschäfte abschließen und Ihre Fahrzeuge innerhalb Europas dirigieren, ist für Sie als Firmeninhaber selbstverständlich jederzeit geöffnet.

Es besticht durch eine hochmoderne und dennoch gemütliche Komplett Einrichtung; neben Telefon, Schreibtisch und den üblichen Utensilien wie Ablage, Aktenordner und Nachschlagewerke fallen die hochwertigen technischen Geräte sofort ins Auge. Bedienen Sie sich der Maus, um das gewünschte Objekt bestimmungsgemäß zu nutzen.

##### 4.1 Der Computer und das SVS

Durch diesen supraschnellen, anwenderfreundlichen Arbeitsplatzrechner sind Sie direkt über eine Datenleitung mit dem Zentralcomputer der Europäischen Speditionsgemeinschaft in Frankfurt verbunden. Von dieser Zentralstelle wiederum bestehen Verbindungen zu den wichtigsten Umschlagplätzen für Immobilien und Lastkraftwagen in Europa. Somit sind Sie dank Ihres Computers jederzeit in der Lage, zu Kaufen, zu Verkaufen oder auch eine Versicherung abzuschließen.

Die Schnittstelle zu diesem Zentralcomputer ist das 'Speditions-Verwaltungs-System', kurz auch SVS genannt. Klicken Sie den Computermonitor auf dem Schreibtisch Ihres Büros an, und betätigen Sie den POWER-Schalter des nun dargestellten Monitors.

Das SVS präsentiert sich als ein Programm mit einer grafischen Benutzeroberfläche. Das bedeutet für Sie, daß Sie aus einer am oberen Rand des Monitors sichtbaren Menüleiste verschiedene Menüpunkte einfach durch Berühren mit der Maus anwählen können. Dabei klappt dieser Menüpunkt auf und es erscheinen

die Unterpunkte des SVS. Auch diese werden einfach durch ein Berühren mit der Maus selektiert, was Sie daran erkennen, daß sie invertiert dargestellt werden – und durch anschließendes Klicken mit der Maus ausgewählt.

#### 4.1.1 SVS im einzelnen

##### 4.1.1.1 Info

Nachdem Sie 'Info' im 'SVS' – Menü angeklickt haben, wird Ihnen eine Hinweisbox mit Information über den Autor des SVS, über den verbleibenden Speicherplatz Ihres Computers und über die Verbindung zum Zentralrechner präsentiert.

Sollte diese Verbindung einmal nicht zustande gekommen sein, etwa aufgrund einer Überlastung des Datennetzes, ist das SVS und damit der Computer auf unbestimmte Zeit ausgefallen. Ihnen als Spediteur bleibt nichts anderes übrig, als sich auf das qualifizierte Wartungspersonal der Europäischen Speditionsgemeinschaft zu verlassen, welches auftretende Probleme schnellstmöglich beheben wird. Wenn Sie die Informationen in dieser Hinweisbox gelesen haben, klicken Sie das 'OK' – Feld an, um wieder zur Menüleiste zu gelangen.

##### 4.1.1.2 Ende

Hier können Sie Ihre Arbeit mit dem SVS nach einer Sicherheitsabfrage beenden, um in Ihrem Büro anderen Tätigkeiten nachgehen zu können. Klicken Sie 'Ja' an, 'Abbruch' läßt Sie weiter mit dem SVS arbeiten.

#### 4.1.2 Versicherung

Unter diesem Menüpunkt haben Sie die Möglichkeit, die verschiedensten Versicherungen abzuschließen. Diese helfen nicht nur bei unliebsamen Überraschungen, sondern werden im Falle eines Falles auch die finanziellen Ansprüche Dritter gegen Sie abdecken.

Ist ein Schadensfall eingetreten, wird eine Regelung bis zu der angegebenen Deckungssumme durch die Versicherungsgesellschaft automatisch vorgenommen.

Der für die Versicherungsleistung zu zahlende bzw. ausgehandelte Beitrag wird nach Abschluß einer Versicherung monatlich von Ihrem Konto abgebucht. Sollten Sie mehrere Versicherungsverträge abgeschlossen haben, so wird der Betrag für alle Versicherungen im Paket abgebucht. Beachten Sie, daß ein einmal abgeschlossener Versicherungsvertrag nicht mehr gekündigt werden kann.

#### 4.1.2.1 Lebensversicherung

Da Sie natürlich nicht mit Ihrem vorzeitigen Ableben rechnen, betrachten Sie die Lebensversicherung bitte als eine sich über den gesamten Zeitraum Ihres Arbeitslebens aufbauende zusätzliche Altersversorgung. Die Versicherungsgesellschaft wird Ihre Beiträge zinsgünstig anlegen. Sobald Sie sich aus dem Arbeitsleben zurückziehen (Spielende), wird Ihnen dieser Betrag ausgezahlt. Möglicherweise ist es dann gerade dieser Betrag, der Sie zum reichsten Spediteur Europas macht, oder der Ihnen hilft, um ein paar Plätze in der Rangliste nach oben zu klettern.

Wenn Sie die Höhe Ihres monatlichen Beitrages verändern wollen, klicken Sie bitte auf die Beitragszahl. Sie können nun eine Zahlung bis zu einer Höhe von maximal 9999 ECU vereinbaren.

Hinweis: Der Abschluß einer Lebensversicherung macht nur Sinn, wenn sie im Set – Up – Menü (s. 3.6) ein Endekriterium festgelegt haben.

#### 4.1.2.2 Krankenversicherung

Eine Krankenversicherung erstattet Ihnen die zum Teil erheblichen Krankenhauskosten, falls Sie einmal Ihre physische Belastungsgrenze überschritten haben. Dies kann schnell passieren, wenn Ihnen die Arbeit keine Zeit oder Ihre Zahlungsverpflichtungen nicht genug Geld für einen Urlaub läßt, und eine Einweisung in eine Klinik unvermeidlich wird.

#### 4.1.2.3 Haftpflichtversicherung

Eine Haftpflichtversicherung benötigen Sie, wenn Sie gefährliche und giftige Stoffe transportieren oder lagern wollen. Der Transport dieser Güter ohne Haftpflichtversicherung ist strafbar und kann zur Zahlung hoher Geldbußen führen.

#### 4.1.2.4 Rechtsschutzversicherung

Die Rechtsschutzversicherung übernimmt die Anwalts- und Gerichtskosten, wenn Sie sich in einen Rechtsstreit mit Dritten begeben müssen. Selbstverständlich wird die Versicherung mit Ihnen keinen Vertrag mehr abschließen, wenn gegen Sie bereits ein Gerichtsverfahren läuft.

#### 4.1.2.5 Seetransportversicherung

Diese Versicherung springt immer dann für Sie ein, wenn Ihnen ein Transport auf dem Seewege durch Fremdverschulden beschädigt wird.

#### 4.1.2.6 Binnentransportversicherung

Kommt Ihnen Ware zu Schaden, beispielsweise durch einen Zusammenstoß oder höhere Gewalt (Unwetter), dann regelt diese Versicherung sämtliche finanziellen Ansprüche.

#### 4.1.2.7 Fahrzeug – Vollkaskoversicherung

Verschuldet einer Ihrer Fahrer einen Unfall, so ersetzt die Vollkaskoversicherung die Schäden auch an Ihrem Fahrzeug.

#### 4.1.2.8 Feuerversicherung

Diese Versicherung hilft Ihnen, die Folgen eines Brandes Ihrer Warenlager, Fahrzeuge oder Ihres Büros zu mindern.

#### 4.1.2.9 Diebstahl/Einbruchversicherung

Diese Versicherung sorgt bei Verlust von Teilen Ihrer wertvollen Büroaustattung, des Warenlagerinhaltes oder der LKW-Ladung schnell und unbürokratisch für Ersatz bzw. Entschädigung.

#### 4.1.3 Kaufen

Unter diesem Menü finden Sie die Einträge, die die entsprechenden Funktionen des SVS zum Kauf bzw. Verkauf von Warenlagern, Fährgesellschaften, sowie Neu- und Gebrauchtfahrzeugen aufrufen.

##### 4.1.3.1 Neufahrzeuge

Hier haben Sie die Möglichkeit, Ihren Lieblings-Truck nach Katalog zu bestellen. Notwendig für eine Bestellung ist die Angabe der fünfstelligen Bestellnummer und des gewünschten Kennzeichens.

Die erforderliche Kombinationen der Bestellnummer, die sich durch Ihre Auswahl von Zugmaschine, Motorausstattung, Fahrwerk, Aufbau und Anzahl der Treibstofftanks ergibt, schlagen Sie in einem Fahrzeugprospekt nach, den Sie seinerzeit im Aktenordner abgehftet hatten. Um die Bestellnummer eingeben zu können, klicken Sie das 'Bestellnummer'-Feld einmal an. Geben Sie die ermittelte Nummernkombination ein und drücken Sie 'Return'. Danach verfahren Sie mit dem Kennzeichen entsprechend.

Das Kennzeichen dient Ihnen zur leichten und schnellen Identifikation der Fahrzeuge und kann bis zu 20 Zeichen umfassen. Beachten Sie, daß die Eingabe der Bestellnummer erst abgeschlossen wird, wenn diese als gültig erkannt wurde (fünfstellig). Ebenso wird ein neues Kennzeichen erst ab einer Länge von mindestens sechs alphanumerischen Zeichen akzeptiert. Eine Kontrolle auf bereits bestehende Kennzeichen findet nicht statt.

Sobald Sie Bestellnummer und Kennzeichen eingegeben haben, können Sie die Bestellung durch Anklicken des 'Kaufen'-Feldes aufgeben oder durch Anklicken des 'Abbruch'-Feldes diesen Programmteil des SVS verlassen.

Wenn Sie ein Neufahrzeug bestellt haben, erfolgt die Rechnungsstellung ein paar Tage später postalisch – und Sie sollten es nicht versäumen, diese rechtzeitig zu bezahlen.

Das Fahrzeug wird nach einigen Tagen, abhängig vom jeweiligen Produktionsort, an Ihren Heimatort geliefert.

#### 4.1.3.2 Gebrauchtfahrzeuge

Sollten auf dem freien Markt Gebrauchtfahrzeuge angeboten werden, so können Sie sich hier eine Liste der derzeit erhältlichen Fahrzeuge ansehen. Um diese Liste zu durchblättern, klicken Sie auf das 'Weiter' - Feld.

Käufe werden mit einem Klick auf 'Kaufen' getätigt, 'Abbruch' beendet die Funktion. Falls Sie ein Gebrauchtfahrzeug kaufen, müssen Sie diesem ebenfalls ein neues Kennzeichen zuweisen (siehe 4.1.3.1).

Sie erhalten per Post eine Rechnung und nach wenigen Tagen der Ummeldung können Sie über dieses Fahrzeug verfügen. Standort ist der letzte Zielort des Gebrauchtfahrzeuges.

Der wichtigste Vorteil gegenüber der Bestellung eines Neufahrzeuges ist natürlich der geringe Preis. Gerade zu Beginn eines Spieles sind die Gebrauchtfahrzeuge sehr gefragt, auch wenn ihr Zustand manchmal sehr besorgniserregend ist (wie Sie den Zustand eines LKW überprüfen, erfahren Sie unter 4.4.7).

#### 4.1.3.3 Warenlager

Sobald Sie sich im Markt der europäischen Spediteure etabliert haben, können Sie den Kauf eines weiteren Warenlagers (ein Lager besitzen Sie bereits an Ihrem Heimatort) in Erwägung ziehen.

Warenlager ermöglichen es Ihnen, preisgünstige Waren in größeren Mengen zu kaufen und zu einem späteren Termin mit Gewinn zu verkaufen. Möglicherweise ist die Gesamttransportkapazität Ihres Fuhrparks auch nicht ausreichend, um eine Auftragsmenge komplett zu verladen. Sie können die Ware dann zwischenzulagern, ebenso verfahren Sie, wenn zwischen Abhol- und Liefertermin eine längere Zeitspanne liegt. Die kostbare Ladefläche Ihrer Trucks wird dadurch wieder frei und sie können zwischendurch noch einen anderen Auftrag erledigen.

Um ein Warenlager zu kaufen, wählen Sie zunächst eine Stadt aus, in der Sie ein Warenlager erwerben möchten. Dazu klicken Sie auf das 'Stadt' - Feld im linken oberen Bereich der Box. Nun erscheint (nicht auf jedem System bzw. bei 512 kB RAM) der rollbare Europaatlas, mit dessen Hilfe Sie eine Stadt auswählen.

Steht der Atlas nicht zur Verfügung, wählen Sie die Stadt durch Anklicken der Pfeile rechts und links des 'Stadt' - Feldes aus.

Danach stellen Sie durch Anklicken der Pfeile rechts und links des 'Lagergrößen' - Feldes das gewünschte Volumen des Lagers ein. Klicken Sie nun auf das Feld mit der Beschriftung 'günstigstes Angebot suchen', und das SVS sucht für Sie das momentan preisgünstigste Warenlager in der gewünschten Stadt aus. Klicken Sie auf 'Kaufen', um das Lager zu kaufen oder auf 'Abbruch', wenn Ihnen das angebotene Lager nicht zusagt.

Wie üblich finden Sie ein paar Tage nach dem Kauf eine Rechnung mit der Post - und die Grunderwerbssteuer in Höhe von 2% wird abgebucht.

#### 4.1.3.4 Fährgesellschaft kaufen

Mit dem Erwerb von Fährgesellschaften können Sie sich eine weitere Einnahmequelle erschließen und ein Monopol aufbauen. Bei Spielbeginn befinden sich alle Fährgesellschaften im Besitz von computergesteuerten Inhabern, die nicht namentlich genannt werden. Wenn ein Inhaber seine Gesellschaft verkaufen will, wird dies durch eine Zeitungsmeldung der Öffentlichkeit bekannt gemacht. Ab diesem Zeitpunkt kann diese Gesellschaft mit Hilfe des SVS gekauft werden.

Der Besitz einer Fährgesellschaft bedeutet, daß Sie bei jeder Überfahrt eines Trucks mit bewußter Fährerechte die zu zahlenden Gebühren kassieren. Den Preis pro Überfahrt für den gewerblichen Fernlastverkehr können Sie als Besitzer selbstverständlich frei festlegen (siehe dazu auch 4.1.4.3). Sie sind dabei an keinerlei Regelungen gebunden - Wucherpreise sind durchaus möglich! Die Gebühren für Personenkraftwagen werden durch den Verband geregelt und unterliegen nicht Ihrer Kontrolle! Natürlich verursacht eine Fährerechte auch Kosten. Dabei handelt es sich um die Löhne und Gehälter der Besatzungsmitglieder (siehe 6.9.2).

Beachten Sie aber, daß Fährgesellschaften genauso wie Immobilien und Fahrzeuge bei Kreditnahme belastet werden können und Ihre Fährgesellschaft nicht eher wieder zu verkaufen ist, als der Kredit vollständig bezahlt wurde.

Da Sie im Falle eines Verkaufs den von Ihnen gewünschten Verkaufspreis in Ihr Angebot eintragen können, ist der spekulative An- und Verkauf von Fährgesellschaften im weiteren Verlauf des Spieles sehr gefragt.

Generell unterliegt der Preis einer Fährgesellschaft der üblichen Regelung von Angebot und Nachfrage. Es zahlt sich also aus, eine oft benutzte Fährgesellschaft eher zu kaufen als eine etwas abseits gelegene, auch wenn diese zunächst günstiger erscheint.

In der dargestellten Box können Sie durch Klicken auf die Pfeile die einzelnen Fährgesellschaften ansehen. Steht eine Gesellschaft zum Verkauf, so erscheint unten rechts ein 'Kaufen' - Feld und der Kaufpreis wird angezeigt. Klicken Sie auf das 'Kaufen' - Feld um diese Gesellschaft zu erwerben. Der vereinbarte Kaufpreis wird durch das SVS direkt von Ihrem Konto überwiesen.

Klicken Sie auf das 'Abbruch' - Feld, wenn Sie das Durchsehen der Fährgesellschaften beenden wollen.

#### 4.1.4 Verkaufen

##### 4.1.4.1 Fahrzeug

Hier können Sie eines oder mehrere Ihrer Fahrzeuge wieder verkaufen. Der Aufbau und die Bedienung dieser Box ist identisch mit der beim Fahrzeugkauf (siehe 4.1.3.2). Wenn Sie ein Fahrzeug ausgewählt haben, das Sie verkaufen möchten, klicken Sie auf das 'Verkaufen' - Feld. Der Verkaufserlös wird Ihnen auf Ihrem Konto gutgeschrieben.

Beachten Sie, daß nur Fahrzeuge verkauft werden können, die sich vollständig in Ihrem Besitz befinden, also bezahlt sind. Ein Verkauf ist ebenfalls nicht möglich, wenn das Fahrzeug durch einen Kredit belastet ist.

##### 4.1.4.2 Lager

Der Verkauf eines Lagers geschieht auf ähnliche Weise wie dessen Kauf (4.1.3.3). Wenn Sie mit dem 'Weiter' - Feld das Warenlager ausgewählt haben, das Sie verkaufen wollen, klicken Sie auf 'Verkaufen'.

Wie beim Verkauf der LKW können Sie auch hier nur Lager verkaufen die bereits bezahlt und nicht durch einen Kredit belastet sind.

Achten Sie darauf, daß das Lager leer ist bevor Sie es verkaufen. Denn sonst verschenken Sie die eingelagerten Waren an den späteren Käufer!

##### 4.1.4.3 Fährgesellschaften

Die Verkaufsbox für Fährgesellschaften ist ähnlich aufgebaut wie die Box zum Kaufen einer Gesellschaft (4.1.3.4). Zudem haben Sie die Möglichkeit, mit dieser Box auch eine Änderung der Transportpreise durchführen zu können.

Zwischen den beiden Pfeilen werden die Gesellschaften angezeigt, die sich in Ihrem Besitz befinden. Durch Klicken auf die Pfeile können Sie die Fährgesellschaft wählen, die Sie verkaufen oder bei der Sie die Transportpreise ändern wollen.

Über dem 'Verkauf' - Feld sehen Sie zwei weitere Felder. Das obere Feld dient Ihnen zur Änderung der Transportpreise, mit dem unteren Feld bestimmen Sie den Verkaufspreis.

Wollen Sie nur die Transportpreise ändern, klicken Sie auf das Feld mit dem Transportpreis ein. Die Eingabe muß mit 'Return' beendet werden. Wenn Sie anschließend das 'Verkaufen' - Feld anklicken, wird das SVS versuchen, die Gesellschaft zu dem vorher festgelegten Preis zu verkaufen. Sollte sich kein Käufer finden, so ist möglicherweise der zuvor festgelegte Verkaufspreis etwas zu hoch angesetzt...

Haben Sie sich entschlossen, eine Gesellschaft zum Verkauf anzubieten, dann klicken Sie auf das Feld mit dem Verkaufspreis und tragen Sie den gewünschten Verkaufspreis ein. Die Eingabe muß mit 'Return' beendet werden. Wenn Sie anschließend das 'Verkaufen' - Feld anklicken, wird das SVS versuchen, die Gesellschaft zu dem vorher festgelegten Preis zu verkaufen. Sollte sich kein Käufer finden, so ist möglicherweise der zuvor festgelegte Verkaufspreis etwas zu hoch angesetzt...

#### 4.1.5 Information

##### 4.1.5.1 Markt

Hier wird das Preisniveau des europäischen Marktes über einen Zeitraum von 30 Tagen grafisch dargestellt. Dabei ist die Kurve chronologisch von links nach rechts aufgebaut. Relevant für das augenblickliche Preisniveau ist also die Anzeige im äußerst rechten Abschnitt der Grafik. Sollte die Kurve fallen, ist mit einem abnehmendem, bei steigender Kurve ist mit einem zunehmendem Preisniveau zu rechnen.

Wenn die Kurve des Graphen sich oberhalb der Mittellinie befindet, bedeutet das ein relativ hohes Preisniveau. Es muß beim Kauf von einem Warenlager oder einer Fährgesellschaft mit einem deutlich höheren Preis als eigentlich zu erwarten

wäre gerechnet werden. Ein Verkaufsangebot zu diesem Zeitpunkt wird allerdings auch einen höheren Erlös erzielen.

Sollte die Kurve sich unterhalb der Mittellinie befinden, ist bei einem Kauf oder einem Verkauf ein geringerer Preis als normal zu erwarten. Sie sollten also das Preisniveau stets beobachten, um den für Sie günstigsten Zeitpunkt zu ermitteln! Gerade im weiteren Verlauf des Spieles – wenn die an solchen Aktionen interessierten Spediteure bereits ein kleines Vermögen erwirtschaftet haben – ist mit dem Kauf und Verkauf von Immobilien zum richtigen Zeitpunkt ein gutes Geschäft zu machen!

#### 4.1.5.2 Die Warenübersicht

Die Übersicht zu allen auf dem Markt gehandelten Waren erscheint bei der Anwahl dieses Punktes. Sie können in dieser Liste durch Anklicken des 'Weiter'-Feldes blättern. Durch Anklicken des 'Ende'-Feldes kehren Sie wieder zur Menüleiste zurück.

#### 4.1.5.3 Die Firmenübersicht

Eine Übersicht aller möglichen Geschäftspartner in ON THE ROAD mit ihren speziell gehandelten Warengruppen erhalten Sie durch Anklicken dieses Punktes. Wollen Sie Information über weitere Firmen, klicken Sie auf das 'Weiter'-Feld, möchten Sie das Durchsehen beenden, klicken Sie auf 'Abbruch'.

#### 4.2 Das Diskettenlaufwerk

Wenn Sie die Diskettenstation Ihres Computer im Büro anklicken, können Sie den Spielstand von ON THE ROAD speichern und das Spiel vorzeitig beenden.

#### 4.2.1 Abbruch

Ein Klicken auf diesen Knopf bewirkt eine Rückkehr ins Büro. Er kann z.B. angeklickt werden, wenn Sie mit dem Mauszeiger versehentlich auf das Diskettenlaufwerk geklickt haben oder wenn Sie den Spielstand zwischengespeichert haben,

um eine wichtige Spielphase von ON THE ROAD zu sichern, das Spiel aber dennoch fortsetzen möchten.

#### 4.2.2 Spielstand speichern

Nach dem Anklicken dieses Knopfes kann ein Dateiname eingegeben werden, unter dem der augenblickliche Spielstand auf Diskette gespeichert werden kann. Es werden sämtliche Daten aller Spieler, u.a. auch die Postfacheinträge, der Zustand der 'Turbo'-Taste und systemspezifische Informationen in einer möglichst kurzen Datei gespeichert. Pro Spieler müssen Sie mit 9 – 18 kB Diskettenspeicherplatz rechnen.

Hinweis: Achten Sie darauf, dass der Dateiname mit '.OTR' endet.

#### 4.2.3 Spiel beenden

Ein Betätigen dieses Knopfes beendet das Spiel und Sie gelangen zu der Benutzeroberfläche Ihres Computers zurück. War der aktuelle Spielstand noch nicht gespeichert, so erhalten Sie eine Warnung und Ihnen wird noch einmal die Möglichkeit gegeben, das Spiel zu speichern. Betätigen Sie ein zweites Mal den 'Spiel beenden'-Knopf, so wird das Programm auch ohne Speicherung des aktuellen Spielstandes beendet.

Es wird die Bilanz (siehe 6.5) und abschließend wird die aktuelle High-/Low-Score-Tabelle angezeigt.

#### 4.3 Das Telefon

Das Telefon auf Ihrem Schreibtisch dient Ihnen in erster Linie dazu, Aufträge zu bekommen, Aufträge zu vergeben, oder direkt bei den verschiedenen Firmen nach Aufträgen zu fragen.

Zur Nutzung des Telefons klicken Sie dieses zunächst einfach an. Es wird nun vergrößert dargestellt und Sie können durch Anklicken der Wähltasten den gewünschten Teilnehmer anwählen. Alternativ können Sie die Nummer auch über die Tastatur eingeben.

Grundsätzlich sind alle Rufnummern in ON THE ROAD vierstellig. Nach Eingabe der vierten Ziffer wird – sofern der Anschluß nicht gerade besetzt ist – die Verbindung hergestellt. Benutzen Sie die Tastatur, um mit Ihrem Gesprächspartner zu kommunizieren. Das Gespräch wird dabei am unteren Bildrand dargestellt. Zur Beendigung des Gesprächs legen Sie einfach den Hörer auf, indem Sie ihn mit der Maus anklicken. Oder verabschieden Sie sich höflich von Ihrem Gesprächspartner.

Selbstverständlich ist die Nutzung des Telefons nicht kostenlos. Eine Abrechnung über die fälligen Gebühren erhalten Sie von der Post jeweils am Ende eines Monats; die Beträge werden im Lastschriftverfahren mit Datenträgeraustausch eingezogen. Sollte Ihr Konto mehrmals nicht die erforderliche Deckung aufweisen, sperrt die Post Ihren Anschluß.

Eine Übersicht mit einigen der von Ihnen anwählbaren Rufnummern finden Sie im Anhang.

#### 4.3.1 Der Auftragsdienst

Unter der Rufnummer 7890 erreichen Sie den Auftragsdienst. Hier können Sie die regelmäßige Zusendung von Auftragsangeboten vereinbaren oder auch Aufträge, die Sie zu einem guten Preis bekommen haben, aus diesem oder jenem Grunde weitergeben. Den Auftragsdienst erreichen von Montag 8.00 Uhr bis Freitag 16.00 Uhr. Nachts oder an Feiertagen werden Ihre Anrufe von einem Anrufbeantworter entgegengenommen. Ist das Büro des Auftragsdienstes besetzt, wird sich eine Sachbearbeiterin nach Ihren Wünschen erkundigen und alle erforderlichen Daten von Ihnen erfragen.

Um die Vermittlung von Aufträgen zu unterbinden, genügt ein weiterer Anruf mit dem kurzen Hinweis, daß Sie keine weiteren Auftragsangebote mehr zugesandt bekommen wollen.

#### 4.3.2 Die Auskunft

Die Auskunft erreichen Sie ganztagig unter der üblichen Nummer. Erfragen Sie dort Telefonnummern, die Ihnen vorübergehend entfallen sind.

#### 4.3.3 Telefonieren mit Firmen

Sie können alle Firmen anrufen, um dort direkt nach Fuhraufträgen zu fragen. Liegt ein dringender Auftrag an, wird man Ihnen ein Angebot unterbreiten. Die Firmen legen allerdings großen Wert auf die Zuverlässigkeit Ihrer Geschäftspart-

ner. Das bedeutet, daß Sie sich zunächst durch das Erfüllen einiger Aufträge einen guten Namen schaffen müssen, ehe eine Firma zu einer Zusammenarbeit bereit sein wird. Generell sind die Transportaufträge der Firmen im Verhältnis zu den Angeboten des Auftragsdienstes sehr kurzfristig ausgelegt, werden aber auch entsprechend besser bezahlt. Anzumerken ist weiterhin, daß einige Firmen ihre Aufträge ausschließlich über den Auftragsdienst vergeben, so daß ein Anruf dort stets vergebens ist.

#### 4.4 Das Funkgerät

Das Funkgerät dient Ihnen hauptsächlich zur Kommunikation mit den Fahrern Ihrer Trucks. Jedem Wagen wird eine typische Funkfrequenz zugeteilt, auf der sie ihn überall erreichen können. Zudem läßt sich mit diesem Gerät ein europaweit sendender Verkehrsfunk und ein spezieller Wetterdienst einwandfrei empfangen. Die Bedienung des Gerätes erfolgt mit der Maus. Das Senden von Funksprüchen geschieht mittels der Tastatur. Eine Abhörsicherung (patentiert) sorgt dafür, daß die Kommunikation ausschließlich mit eigenen Fahrzeugen möglich ist.

##### 4.4.1 Die Bedienungselemente

Ihr Funkgerät vom Typ 'ST 590 FK' besticht durch seinen hohen technischen Standard, den herausragenden Bedienkomfort und auch durch das sowohl funktionelle wie auch ansprechende Design. Es ist voll microprozessor-gesteuert und damit gegen Fehlbedienung gesichert, besitzt einen elektronisch gesteuerten Sendersuchlauf up/down, zehn frei belegbare Programmspeicher, eine Tuninganzeige mittels einer LED-Kette, eine automatische Rauschunterdrückung bei Funksprechverkehr, ein handliches Mikrofon mit herausragenden Übertragungscharakteristiken, einen Betriebsartumschalter, eine bisher einzigartige Abhörsicherung und einen Ein-/Aus-Schalter, der durch Anklicken bedient wird.

##### 4.4.1.1 Die Stationsspeicher

Wenn Sie das Funkgerät auf Ihrem Schreibtisch durch Anklicken aktiviert haben, ist die zuletzt gewählte Frequenz eingestellt. Die Betriebsart wird in der Fluoreszenzanzeige dargestellt, wobei zwischen dem RECALL- und dem PROGRAM-Modus unterschieden wird.

Im RECALL-Modus wird die jeweilige der den auf der Frontplatte befindlichen Stationstasten 1-10 zugeordneten Frequenzen durch ein einfaches Anklicken sofort eingestellt, vergleichbar mit dem Drücken der Stationstasten an einem Autoradio.

Die Betriebsart PROGRAM dient zum Belegen der Frequenzspeicher 1 bis 10. Es wird die momentan eingestellte Frequenz bei Anklicken der gewünschten Stationstaste gespeichert.

Zwischen beiden Betriebsarten umgeschaltet wird mit dem länglichen Betriebsartenumschalter im unteren Teil der Frontplatte.

#### 4.4.1.2 Der Sendersuchlauf

Der Sendersuchlauf in den höheren oder tieferen Frequenzbereich wird durch ein Anklicken der '<<' oder '>>' -Tasten ausgelöst. Der Suchlauf stoppt automatisch, sobald das digitale Empfangschassis den Einfall eines Nachrichtensenders oder einer Ihrer mobilen Stationen feststellt.

Sollte die oberste bzw. unterste Frequenz des gesamten Frequenzbandes erreicht sein, wird der Suchlauf in umgekehrter Richtung neu begonnen. Der Suchlauf kann auch durch ein Klicken mit der Maus oder durch Drücken einer beliebigen Taste gestoppt werden. Die Tuninganzeige dient Ihnen zur Kontrolle des Suchlaufs.

Beachten Sie, daß der Sendersuchlauf auch bei 'fremden' LKW-Frequenzen stoppt. In diesem Fall ist keine Kommunikation mit der empfangenen Station möglich.

#### 4.4.1.3 Die manuelle Abstimmung / Tuninganzeige

Die eingestellte Frequenz kann durch Anklicken der Tasten '<' und '>' um jeweils einen Schritt erhöht bzw. erniedrigt werden. Dabei hilft Ihnen die Tuninganzeige den Sender optimal einzustellen. So zeigt sie mit dem Aufleuchten jeder weiteren LED eine zunehmende Feldstärke des einfallenden Senders an. Leuchten alle LED's auf, ist die empfangene Station korrekt eingestellt. Kein oder ein Aufleuchten von nur einer LED deutet auf eine unbelagte Frequenz hin.

#### 4.4.2 Beispiel: Das Programmieren einer Stationstaste

Es soll die Frequenz 144,185 auf Stationsspeicher 5 gelegt werden. Stellen Sie diese Frequenz zunächst mittels Sendersuchlauf oder manueller Abstimmung ein. Die Frequenz wird in der Anzeige digital angezeigt.

Klicken Sie nun auf den Betriebsartenschalter, PROGRAM leuchtet im Display auf. Klicken Sie einmal auf die Stationsspeichertaste '5', die Frequenz ist gespeichert.

Beenden Sie die Programmierung mit einem weiteren Klicken auf den Betriebsartenschalter, RECALL leuchtet auf. Bei jedem Klicken auf die Stationsspeichertaste '5' werden das Sende- und Empfangsteil Ihres Funkgerätes auf die nun programmierte Frequenz eingestellt, was Ihnen im Display auch angezeigt wird.

#### 4.4.3 Das Senden eines Funkspruchs

Ein Funkspruch wird von Ihnen in der Regel mit der Tastatur eingegeben. Zur Übertragung eines Funkspruches klicken Sie entweder das Mikrofon an oder Sie betätigen die RETURN-Taste auf Ihrer Tastatur.

Sofern Sie die Frequenz eines Ihrer Trucks eingestellt haben, erhalten Sie umgehend Antwort auf Ihren Funkspruch. Sofern Sie sich etwas undeutlich oder mißverständlich ausgedrückt haben, ignorieren Sie bitte die teilweise etwas unkonventionellen Antworten Ihrer Fahrer. Der Umgangston unter den Truckern ist schon immer etwas rauh gewesen ... und Sie sollten nicht gleich vermuten, daß es einem Ihrer Fahrer an Respekt Ihnen gegenüber fehlt.

Sollte Ihnen die Verständigung mit Ihren Fahrern trotz allem sprachliche Probleme bereiten, so schlagen Sie im Anhang bitte die gebräuchlichsten Begriffe nach.

#### 4.4.4 Be- und Entladen

##### 4.4.4.1 Wagen beladen

Haben Sie Ihrem Fahrer mitgeteilt, das er zur Erledigung eines Auftrags sein Fahrzeug be- bzw. entladen soll (durch die Schlüsselworte 'beladen' oder 'entladen'), erscheint eine Box, in der die in dieser Stadt fälligen Aufträge ange-

zeigt werden. Durch Anklicken des 'Weiter'-Feldes wird der jeweils nächste Auftrag angezeigt. Klicken Sie das 'Beladen'- bzw. 'Entladen'-Feld an, um den LKW mit der angezeigten Ware zu be- bzw. zu entladen. Klicken Sie auf 'Abbruch', wenn Sie keine Aktion durchführen möchten.

In Abhängigkeit vom Aufbau des Trucks wird der Beladevorgang unterschiedlich vorstatten gehen. Einen Tankzug können Sie nur abfertigen, indem Sie den Mauszeiger auf den runden Teil des Füllrohres setzen und die linke Maustaste solange gedrückt halten, bis die benötigte Menge aufgeladen wurde. Bei Pritschenzügen oder Kühlwagen setzen Sie den Mauszeiger auf den Gabelstapler und verfahren entsprechend. Beachten Sie bitte, daß Sie Ihren Truck auch leicht überladen können, was Ihnen das Fahrwerk bei einem Überschreiten des zulässigen Gesamtgewichts von mehr als 20% jedoch sehr übel nehmen kann.

Wenn Sie bereits geladene Ware wieder entladen wollen, so brauchen Sie nur die rechte Maustaste gedrückt halten. Um den Beladevorgang vorzeitig zu beenden, genügt ein Klick auf das Fahrerhaus.

Der Beladevorgang bei Containerfahrzeugen wird automatisch durchgeführt, sofern der Auflieger noch keinen Container geladen hat.

Während des gesamten Beladevorganges werden Sie mittels einer Statusbox in der linken unteren Bildschirmecke über den Ladezustand informiert. Es wird Ihnen die Auftragsmenge, die bisher abgeholte und die bisher gelieferte Menge, das momentane Ladungsgewicht, das momentane Gesamtgewicht und auch die Auslastung Ihres Trucks angezeigt.

Sollte bereits eine Teilladung gleicher Ware geladen sein (z.B. Tomaten), so wird die verladene Ware hinzugemischt und die Haltbarkeit wird neu berechnet.

Das Löschen der Ladung verläuft vollautomatisch. Die Ware wird in der geforderten Auftragsmenge von Ihrem Truck entladen. Eine eventuelle Restmenge verbleibt auf dem Fahrzeug.

Ihr Fahrer wird sich melden, wenn in dieser Stadt keine Ware auf- oder abzuladen ist, wenn das Datum nicht stimmt, der Truck für diese Warenart nicht geeignet ist (z.B. Containerladung auf Tankwagen oder Benzin für einen Pritschenzug), die Kapazität ausgelastet ist oder Sie den Truck total überladen wollen.

#### 4.4.4 Warenlager beladen

Mit 'belade Warenlager' teilen Sie Ihrem Fahrer mit, daß er Ware von seinem Truck in Ihr Warenlager umladen soll. Durch ein Auswahlfeld wird Ihnen die Möglichkeit gegeben, einzelne Waren von dem LKW in Ihr Lager bringen zu lassen. Eine weitere Box läßt Sie eine geladene Ware auswählen. Bei Anklicken des Feldes 'Beladen' wird sie in ihrer Gesamtmenge in Ihr Warenlager verfrachtet. Eine Mischung mit eventuell schon eingelagerten Waren gleicher Art findet nicht statt.

Das Beladen des Truck mit Waren aus einem Warenlager geschieht durch die Anweisung 'entlade Warenlager', der Vorgang entspricht dem zuvor geschilderten Verfahren. Ein Klicken auf das Fahrerhaus beendet das Beladen. Ist bereits die gleiche Warenart (z.B. Tomaten) auf dem Truck vorhanden, so wird diese vermischt und die Haltbarkeit der Ware wird neu berechnet.

Beschwerden Ihres Fahrers erhalten Sie, wenn Sie ihn anweisen, in einer Stadt Ladevorgänge durchzuführen, in der Sie kein Warenlager besitzen oder wenn die Kapazität durch das Beladen aus dem Warenlager erschöpft ist.

#### 4.4.5 Kaufen und Verkaufen von Waren

Sie finden in Ihrer Ablage mehr oder weniger regelmäßig Meldungen über die Marktsituation in bestimmten Städten. Mal klagen die Fabrikanten über mangelnde Nachfrage, mal werden bestimmte Waren dringend benötigt. Oder Sie werden über einen einlaufenden Tanker mit einer Ladung Rohöl informiert. Sofern Sie an den angebotenen Waren interessiert sind oder die Nachfrage aus Ihren Lagerbeständen decken können, weisen Sie den Fahrer eines geeigneten Wagens an, in die entsprechende Stadt zu fahren. Dort können Sie zu den üblichen Geschäftszeiten – und sofern sich der Markt noch nicht wieder normalisiert hat – durch die Anweisung 'kaufe' bzw. 'verkaufe' den Fahrer beauftragen, Waren zu erwerben bzw. zu veräußern. Es erscheint eine Box, in der die angebotene Ware mit Ihrem Preis angezeigt wird. Entschließen Sie sich zum Kauf oder Verkauf, klicken Sie auf das entsprechende Feld. Anschließend geben Sie die Handelsmenge ein oder klicken auf 'Abbruch'.

#### 4.4.6 Die Benutzung des Atlas am Funkgerät

Da Sie das Funkgerät häufig zur Fahrziel-Angabe Ihrer Trucks benutzen, können Sie für diesen Zweck anstelle der Tastatur auch den Europaatlas benutzen (nicht auf jedem Computersystem). Klicken Sie dazu den kleinen Europa-Atlas in linken, oberen Teil des Bildschirms an. Daraufhin öffnet sich der Atlas und

beim Klicken auf eine Stadt wird ihr Name direkt in den Eingabeteil des Funkgerätes übernommen. Sobald ein Funkspruch gesendet wird, der einen bekannten Stadtnamen enthält, wird diese Stadt vom Fahrer als neues Fahrziel akzeptiert. Er sucht sich selbständig die kürzeste Route zu dieser Stadt und fährt los, sobald Sie diesen Spielzug durch Eingeben einer neuen Pausenzeit (siehe 8.3) beenden.

#### 4.4.7 Wartung und Reparatur der Trucks

Ihre Fahrzeuge unterliegen natürlich einem bestimmten Verschleiß, der abhängig ist von Faktoren wie dem Straßenzustand, der gefahrenen Geschwindigkeit und auch dem Gesamtgewicht.

Als verantwortungsbewußter Chef versäumen Sie es daher nicht, sich von den Fahrern von Zeit zu Zeit über den Zustand der LKW unterrichten zu lassen. Der Fahrer prüft die wichtigsten Verschleißteile seines Fahrzeugs, wenn ihm per Funk die Anweisung 'check' übermittelt wurde. Die Verschleißteile sind im einzelnen Motor, Ölfilter, Luftfilter, Wasserpumpe, Bremsen, Getriebe, Reifen, Auspuff, Stossdämpfer und die Karosserie. Sollte der Fahrer ein Verschleißteil als defekt bezeichnen, so empfiehlt es sich, dieses Teil reparieren bzw. austauschen zu lassen, um einen längeren Ausfall des Fahrzeuges zu vermeiden.

Die Reparatur kann entweder vom Fahrer notdürftig an einer Tankstelle im Selfmade-Verfahren durchgeführt werden ('repariere [Verschleißteil]'), oder fachgerecht in einer der zahlreichen Vertragswerkstätten der betreffenden LKW-Marke ('tausche [Verschleißteil] in Werkstatt'). Die provisorische Reparatur durch den Fahrer ist natürlich nicht mit der professionellen Arbeit der Werkstatt zu vergleichen, allerdings geht sie schneller vonstatten. Auch wird für die Reparatur durch den Fahrer nur eine kleine Zulage zu dessen Gehalt fällig, während die Werkstatt neben den Kosten für das Originalersatzteil die bekanntermaßen teure Arbeitszeit in Rechnung stellt.

#### 4.5 Das Aktenregal und die Ordner

Im linken Aktenregal heftet Ihre Sekretärin alle für Sie wichtigen Unterlagen und Dokumente in Ordnern ab. Wenn Sie sich einen Aktenordner anschauen, finden Sie auf der ersten Seite eine grobe Inhaltsübersicht. Wollen Sie bestimmte Dokumente einsehen, so klicken Sie bitte auf die betreffende Zeile im Inhaltsverzeichnis.

Sind zu einem Sachbereich mehrere Seiten abgeheftet, blättern Sie durch Anklicken der Eselsohren vor und zurück. Klicken Sie auf den linken Deckel des Ordners, so wird die erste Seite (Inhalt) aufgeschlagen. Klicken Sie den Randbereich an, während das Inhaltsverzeichnis sichtbar ist, wird der Ordner geschlossen und in das Regal zurückgestellt.

#### 4.5.1 Fahrzeugübersicht

In diesem Teil des Aktenordners befinden sich die Fahrzeugunterlagen Ihrer Trucks.

#### 4.5.2 Lagerübersicht

Hier werden die Besitzurkunden der von Ihnen erworbenen Warenlager abgeheftet.

#### 4.5.3 Lagerinhalt

Beim Aufschlagen dieser Seite werden Sie zunächst ein Unterverzeichnis (evtl. über mehrere Seiten) all Ihrer Warenlager finden. Um Informationen über ein bestimmtes Lager zu erhalten, klicken Sie die entsprechende Zeile an. Übersichtlich angeordnet, werden dann die Lagerinhalte aufgelistet.

Bei verderblichen Waren finden Sie darüber hinaus einen Vermerk, wie lange die Ware noch haltbar oder ob sie bereits verdorben ist.

#### 4.5.4 Fährgesellschaften

Unter dieser Rubrik werden die Besitzurkunden der von Ihnen erworbenen Fährgesellschaften abgeheftet.

#### 4.5.5 Auftragsübersicht

An dieser Stelle des Ordners finden Sie Ihr Auftragsbuch. Ihre Sekretärin achtet darauf, die einzelnen Seiten immer nach Dringlichkeit sortiert zu halten. Bereits erledigte Aufträge tragen einen entsprechenden Vermerk. Sobald das Honorar des Auftraggebers auf Ihrem Konto gutgeschrieben wurde, werden die erledigten Aufträge diesem Ordner entnommen und im Archiv abgelegt.

Wenn Sie die Auftragsübersicht mit der rechten Maustaste anwählen, wird die gesamte Auftragsliste auch auf einem evtl. angeschlossenen Drucker ausgegeben.

#### 4.5.6 Rechnungen

Alle eingehenden Rechnungen werden hier nach Eingang abgeheftet, die jeweils neuesten Rechnungen liegen zuoberst. Sofern Sie Rechnungen teilweise bezahlen, notiert Ihre Sekretärin auf der Rechnung den jeweils noch fälligen Restbetrag. Sobald eine Rechnung voll bezahlt ist, wird diese ebenfalls abgestempelt und bei nächster Gelegenheit entfernt.

#### 4.5.7 Fahrzeugprospekt

Hier können Sie sich in einer Stunde der Ruhe Ihren Traum-Truck ansehen und vielleicht auch schon seine Bestellnummer notieren. Bei sämtlichen angebotenen Modellen handelt es sich ausschließlich um zuverlässige und dem rauen Speditionsalltag gewachsene Markenprodukte.

#### 4.5.8 Werkstätten

In dieser Rubrik finden Sie Karten über die von den Herstellern autorisierten Vertragswerkstätten. Nur in den Vertragswerkstätten können Sie eine fachgerechte und sofortige Reparatur Ihrer Fahrzeuge erwarten.

#### 4.5.9 Netzkarte

In dieser Karte sind alle von schweren LKW befahrbaren Strecken verzeichnet. Darüber hinaus informiert Sie die Netzkarte über strategisch günstig gelegene Städte, in denen es sich lohnt, z.B. ein Warenlager zu besitzen.

#### 4.6 Der Atlas

Im rechten Aktenregal finden Sie den Europa-Atlas, der Ihnen hier zur Orientierung zu Verfügung steht.

#### 4.7 Innerbetriebliche Einstellungen

Wenn Sie auf den 'fleißigen Spediteur' klicken, haben Sie die Möglichkeit, einige innerbetriebliche Einstellungen zu ändern. So können Sie für alle Angestellten Ihrer Spedition die Höhe des Lohnes, und für die Fahrer die Fahr- wie auch die Ruhezeit in weiten Grenzen festlegen.

Klicken Sie zur Veränderung der Grundeinstellung auf die '+' und '-'-Felder. Zur gewählten Einstellung erhalten Sie sofort eine subjektive Bewertung der Einstellung aus der Sicht eines Ihrer Arbeitnehmer. Dessen Meinung kann Ihnen helfen, einem Streik bei inhumaner Betriebsführung vorzubeugen.

Sollten Sie tatsächlich einmal einem befristeten Streik ausgesetzt sein, hilft entweder eine Anhebung des Lohnes oder eine Verringerung der Arbeitszeit.

Die Löhne werden am Ende jeden Monats per Dauerauftrag automatisch von Ihrem Konto überwiesen.

#### 4.8 Die Ablage

Hier sammelt sich die eingegangene Post. Diese kann aus so begehrten Dingen wie einem Fuhrauftragsangebot, so unangenehmen wie einer Rechnung oder auch aus einer Zeitung bestehen.

Die einzelnen Postsendungen sehen Sie chronologisch geordnet durch. Dazu bedienen Sie sich der vier Felder auf der rechten Seite des Bildschirms

(Anklicken). Das 'Ende'-Feld beendet das Durchsehen der Post, das 'Weiter'-Feld legt das nächste Poststück zur Ansicht nach oben. Mit 'Löschen' führen Sie das momentan angezeigte Poststück unwiederbringlich dem Shredder zu und 'Kalkulation' ermöglicht Ihnen eine Kosten-Nutzen-Analyse für ein Fuhrauftragsangebot.

Ab einem höher eingestellten Handikap ist unter diesen vier Bearbeitungs-Feldern ein fünftes Feld mit einer Zeitanzeige zu sehen. Diese Zeit stellt die Bearbeitungszeit für jeden Postfach-Eintrag dar. Sie reicht - abhängig von Ihrem eingestellten Handikap - von 12 bis zu 3 Sekunden. Sollten Sie sich innerhalb dieser Zeit nicht entscheiden können, wie mit einem Eintrag zu verfahren ist - Löschen, Überspringen, Kalkulation - wird das Ansehen der Post sofort beendet.

#### 4.8.1 Die Kalkulation

Das 'Kalkulation'-Feld kann nur bei Fuhraufträgen angewählt werden. Nach Anklicken erscheint eine komplette Kosten-Nutzen-Analyse auf dem Bildschirm. Diese zeigt Ihnen sämtliche relevanten Daten des Auftrags. Im einzelnen sind dies: Auftraggeber, Auftragsnummer, Zeitangaben, Güterart und -menge, die Verladeorte, und was für Sie besonders interessant ist, auch die Ausgaben wie eventuelle Versicherungskosten, Diesel, Spesen und möglicherweise auch Kosten für eine Kühlung der Ware, außerdem auch noch der vom Auftraggeber festgelegte Fuhrlohn.

Einige Auftraggeber holen jedoch vor der Auftragsvergabe Preisangebote ein. In diesem Fall müssen Sie besonders scharf kalkulieren. Da Ihre Aufwendungen unter anderem vom jeweils eingesetzten Fahrzeug abhängig sind, können Sie zur schnellen Durchsicht durch Anklicken der '<' und '>'-Felder die Kalkulation für jeden Wagen Ihres Fuhrparks aufrufen. So können Sie die durchschnittlich zu erwartenden Kosten eines Auftrages mit dem gebotenen Fuhrlohn vergleichen.

Außerdem haben Sie die Möglichkeit, einen Fuhrlohn zu unterbieten. Dazu geben Sie über die Tastatur einen neuen, niedrigeren Fuhrlohn ein, der Ihrer Meinung nach aber immer noch hoch genug ist, daß nach Abzug sämtlicher Kosten ein Gewinn zu verbuchen ist. Die Wahrscheinlichkeit, von einem Auftraggeber einen Auftrag zu erhalten, wenn Sie mit weniger Geld zufrieden sind, als dieser zu zahlen bereit ist, steigt mit einem solchen Angebot natürlich rapide an - es sei denn, einer Ihrer Mitbewerber steht mit dem Rücken zur Wand und kalkuliert noch knapper!

An jedem Auftrag einen Auftrag kann übrigens ein Partner zu 50% beteiligt werden. Dies sollten Sie ausnutzen, wenn Ihnen ein wirklich interessantes Angebot auf den Tisch kommt, Ihre Transportkapazität aber nicht ausreichend ist. Es ist doch besser, einen satten Gewinn mit einem Konkurrenten zu teilen, als auf den Gewinn zu verzichten, oder?

Wenn Sie sich um die Erledigung eines Auftrages bewerben wollen, klicken Sie auf 'Annahme', ansonsten auf Abbruch.

Hält ein Auftraggeber Ihr Angebot für interessant, so werden Sie eine schriftliche Auftragsbestätigung mit der Post erhalten, frühestens jedoch am Tag nach Ihrer Angebotsabgabe.

#### 4.8.2 Aufräumen der Ablage/Verweildauer von Poststücken

Sie sollten in Ihrem eigenen Interesse bei jeder Durchsicht überflüssige Dokumente direkt löschen. Denn Arbeit jeglicher Art belastet erstens Ihre Gesundheit und zweitens lassen sich beim besten Willen nicht mehr als 40 Dokumente in der Ablage unterbringen. Daher sortiert Ihre Sekretärin veraltete Fuhrauftragsangebote spätestens nach 4 Tagen, jede andere Post nach einer Woche aus.

#### 4.9 Die Ausgangstür

Wenn Sie die Ausgangstür anklicken, befinden Sie sich außerhalb Ihrer Spedition in der Stadt.

### 5. Die Stadt

Sie hatten beim Erwerb Ihrer Spedition auf eine möglichst günstige Lage geachtet - und so kommt es, daß fast alle wichtigen Institutionen und Einrichtungen, deren Dienste Sie als international tätiger Spediteur in Anspruch nehmen wollen, direkt vor Ihrer Haustür liegen.

Die Bank steht Ihnen bei allen finanziellen Sorgen und Transaktionen zur Seite, direkt daneben liegt das Gericht - ein Ort, an dem nachhaltig für Recht und Ordnung gesorgt wird. Der Flughafen rückt die ganze weite Welt in greifbare Nähe und ein befreundeter, zur Zeit aber leider inhaftierter Spediteur ließ Ihnen

'mal den Tip zukommen, in ausweglosen Situationen Hilfe im höchsten Gebäude der Stadt zu suchen.

Um eines dieser Gebäude zu betreten, klicken Sie es mit der Maus einfach an, zum eines jeden Gebäude dient, wie nicht anders zu erwarten, eine Ausgangstür.

### 5.1 Die Bank

Die Bank in Ihrer Stadt hat stets ein offenes Ohr für Ihre finanziellen Angelegenheiten – zumindest zu den üblichen, bundesdeutschen Kassenstunden. Wobei leider auch in Ihrer Stadt gilt, daß die Bankangestellten den Dienstleistungsende am Donnerstag nur auf Handelsbetriebe angewandt sehen wollen.

Wenn Sie also einen Kredit nehmen oder Überweisungen tätigen wollen, begeben Sie sich zur Bank, gehen Sie zum betreffenden Schalter und füllen Sie eins der vorgefertigten Formulare aus.

Ihre Mühe beschränkt sich auf die Eingabe von ein paar Ziffern, die insgesamt dann einen Betrag oder eine Kontonummer darstellen. Vergessen Sie abschließend Ihre Unterschrift nicht, und schon können Sie Ihre Bank wieder verlassen.

Das 'Unterschreiben' geschieht im übrigen mit der Maus bei gedrückter linker Maustaste im rechten, unteren Bereich eines jeden Formulars. Wird von Ihnen vor der Unterschrift die rechte Maustaste betätigt, so werfen Sie ein ausgefülltes Formular und es wird keine Aktion ausgeführt.

#### 5.1.1 Der Kreditschalter

Falls Sie sofort Geld brauchen, sind Sie hier richtig. Wenn Sie noch keinen Kredit besitzen, bekommen Sie sofort einen Kreditantrag ausgehändigt. Es wird von Ihnen erwartet, nur noch den gewünschten Betrag und die gewünschte Laufzeit einzutragen.

Wie weit die Bank Ihnen bei diesem Vorhaben entgegen kommt, wird Ihnen in einem Feld links des Formulars angezeigt. Der Kreditrahmen ist direkt abhängig von Ihrem Besitz an Immobilien. Je mehr Lager, Fahrgesellschaften und Fahrzeuge Sie besitzen, desto mehr Geld wird die Bank Ihnen zu geben bereit sein.

Vergessen Sie dabei aber bitte nicht, daß mit der Gewährung eines Kredites ein Teil oder gar sämtliche Immobilien belastet werden. Was nicht mehr und nicht weniger bedeutet, als daß Sie diese Immobilien so lange nicht veräußern können, bis der Kredit komplett zurückgezahlt worden ist.

Die Laufzeit eines Kredites richtet sich nach der eingestellten Spieldauer von ON THE ROAD. Sie ist so bemessen, daß jeder Kredit bis zum Spielende beglichen ist. Sollten weniger als 30 Tage bis zum Spielende verbleiben (oder der gewünschte Kredit weniger als 1000 ECU betragen), wird ein Kreditantrag auf jeden Fall von Ihrer Bank abgewiesen. Wird ON THE ROAD unbegrenzt gespielt, ist die maximale Laufzeit auf 36 Monate festgesetzt.

Selbstverständlich können Sie beim Ausfüllen des Formulars eine geringere Laufzeit eintragen. Ebenso selbstverständlich ist der Zinssatz bei einer langen Laufzeit höher als bei einer kurzen.

Die Höhe der monatlichen Rate richtet sich nach der Laufzeit und dem Kreditbetrag, sie wird am Monatsende automatisch von Ihrem Konto abgebucht. Über die verbleibende Restschuld können Sie sich bei jedem weiteren Bankbesuch am Kreditschalter informieren.

Sollten die Geschäfte schlecht laufen, und Ihr Konto trotz Kredit nicht die notwendige Deckung zur Begleichung einer fälligen Rate aufweisen, wird die Bank drastische Maßnahmen ergreifen: ein Teil Ihres Besitzes wird gepfändet und veräußert. Der Ertrag aus diesem Verkauf wird Ihrem Konto gutgeschrieben. Dies geschieht so lange, bis Ihr Konto genügend Deckung zur Zahlung der fälligen Rate aufweist.

#### 5.1.2 Der Überweisungsschalter

Unter Zuhilfenahme eines Überweisungsformulars begleichen Sie normalerweise alle eingegangenen Rechnungen direkt von Ihrem Firmenkonto. Geben Sie dazu die Nummer des Kontos, auf das überwiesen werden soll und die Höhe des zu überweisenden Betrages ein. Um besser verfolgen zu können, wo Ihr Geld geblieben ist, können Sie zudem einen Verwendungszweck angeben. Dieser erscheint dann später auf dem Kontoauszug. Beachten Sie, daß Sie Ihr Konto nicht über Ihren Dispo-Kredit hinaus überziehen können!

Hinweis: Der Notizblock fungiert hier nur als Gedächtnisstütze, es können keine Eintragungen vorgenommen werden.

### 5.1.3 Der Ausgang

Sobald Sie die Ausgangstür anklicken, befinden Sie sich wieder außerhalb der Bank in der Stadt.

## 5.2 Das Gerichtsgebäude

Wenn Sie das Gerichtsgebäude betreten haben, befinden Sie sich zunächst im Flur des Gerichtsgebäudes. Von dort können Sie eine Anwaltskanzlei und den Gerichtssaal betreten.

### 5.2.1 Der Wachmann

Der Wachmann an der Ausgangstür gibt Ihnen nach Anklicken gerne Auskunft über den nächsten Verhandlungstermin.

### 5.2.2 Der Gerichtssaal

Einlaß in den Gerichtssaal wird Ihnen nur gewährt, wenn ein Gerichtsverfahren gegen Sie angesetzt ist und kein Anwalt Ihren Fall übernommen hat. Erscheinen Sie pünktlich zu dem in der Vorladung angegebenen Termin, und klicken Sie auf die Tür zum großen Sitzungssaal.

#### 5.2.2.1 Die Verteidigung

Wenn Sie sich verteidigen müssen, erteilen Sie zunächst dem Angeklagten das Wort (Anklicken). Es erscheint eine Liste mit Verteidigungsgründen, aus der Sie durch Anklicken einen Grund auswählen, der Ihrer Meinung nach gut geeignet ist, das Gericht milde zu stimmen. Sobald Sie sicher sind, daß ein anderes Argument nicht doch mehr ziehen könnte, klicken Sie auf 'Verteidigen'. Das Gericht zieht sich zur Beratung und Urteilsfindung zurück.

Das Urteil wird frühestens nach einer Stunde bekanntgegeben.

### 5.2.3 Die Anwaltskanzlei

In der Kanzlei haben sich drei Anwälte unterschiedlicher Qualifikation zusammengeschlossen. Allen gemein ist, daß sie ihre Gebühren nicht nach Tabellen abrechnen, sondern ein Honorar, jeweils der Qualifikation entsprechend, verlangen.

Wollen Sie sich verteidigen lassen oder jemanden anklagen, betreten Sie das Zimmer des Anwaltes Ihrer Wahl durch Anklicken der betreffenden Tür. Der übrigen Einrichtung der Kanzlei schenken Sie bitte keine allzu große Beachtung.

#### 5.2.3.1 Im Anwaltsbüro

Hier können Sie sich entweder verteidigen lassen oder eine andere Person, die Ihnen Schaden zugefügt hat oder die Sie mit einem Verfahren belasten wollen, in einen Prozeß verwickeln.

Klicken Sie entweder auf 'Verteidigen' oder 'Anklagen'. Wenn Sie das Anwaltsbüro verlassen wollen, klicken Sie auf 'Abbruch'.

##### 5.2.3.1.1 Sich verteidigen lassen

Sofern Sie 'Verteidigen' gewählt hatten, erscheint eine Box mit den gegen Sie laufenden Verfahren. Klicken Sie auf 'Weiter', um ein bestimmtes Verfahren auszuwählen, bei dem der Anwalt Sie vertreten soll. Nach Anklicken von 'Anwalt' wird er höchstwahrscheinlich die Verteidigung zum dargestellten Fall übernehmen.

'Abbruch' klicken Sie an, wenn Sie die Auflistung der gegen Sie laufenden Verfahren vorzeitig abbrechen wollen.

##### 5.2.3.1.2 Jemanden anklagen

Möchten Sie eine Person oder Firma anklagen, klicken Sie auf 'Anklagen'. Es erscheint wiederum eine Box, bei der Sie zunächst den zu verklagenden Konkurrenten und im Anschluß daran den Klagegrund durch Anklicken mit der Maus festlegen können. Im unteren Teil der Box finden Sie eine Möglichkeit zum Ab-

bruch, ein Feld zur Eingabe der Höhe des entstandenen Schadens und ein 'Anklagen' - Feld.

Den Streitwert können Sie durch Klicken mit der linken Maustaste erhöhen und mit der rechten Maustaste erniedrigen. Um die ausgewählte Person/Firma zu verklagen, klicken Sie auf 'Anklagen'. Wollen Sie doch keine Klage durchziehen, so klicken Sie auf 'Abbruch'.

Es sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, das willkürliches Anklagen regelrechte Racheakte der Beklagten hervorrufen kann..., nicht umsonst sind unsere Gerichte überlastet!

### 5.3 Der Flughafen

Einen internationalen Flughafen finden Sie in jeder Stadt. Von hier aus können Sie in die schönsten Urlaubsländer fliegen oder sich auch in die hektische Betriebsamkeit interessanter Großstädte stürzen lassen.

Nur eine Flugreise gewährleistet, daß Sie sich weit genug von Ihrer Firma entfernen um endlich Ruhe und Ihren (hoffentlich) wohlverdienten Urlaub zu genießen. Ihre Spedition bleibt geschlossen und es gibt nichts, worüber Sie sich Sorgen machen müßten!

In der Schalterhalle des Flughafens finden Sie drei Flugschalter mit Last-Minute-Angeboten, eine große Rolltreppe zu den Abflugterminals und, falls Sie sich im letzten Moment doch nicht zu einer Flugreise entschließen können, eine Ausgangstür.

#### 5.3.1 Flugtickets kaufen

An den drei Flugschaltern werden Ihnen die zur Zeit günstigsten Last-Minute-Flüge angeboten. Diese werden durch Sprechblasen von den Damen hinter den Schaltern für kurze Zeit angeboten und unterscheiden sich durch Flugziel, Aufenthaltsdauer und damit selbstverständlich auch durch den Preis.

Ein Flugticket kaufen Sie, indem Sie einfach bei einem Ihnen zusagendem Angebot die entsprechende Sprechblase anklicken. Es wird Ihnen ein Flugticket ausgehändigt, mit dem Sie Ihre Flugreise sofort antreten können.

Hinweis: Sie können immer nur ein Ticket besitzen. Sofern Sie also ein Ticket besitzen und durch Anklicken einer Sprechblase ein weiteres kaufen, verfällt das erste.

Die Bezahlung eines Flugtickets erfolgt bargeldlos durch Abbuchung von Ihrem Konto.

### 5.3.2 Abflug

Sollten Sie in Besitz eines gültigen Flugtickets sein, so können Sie die Rolltreppe zu den Abflugterminals durch einfaches Anklicken betreten und sofort in Ihren wohlverdienten Urlaub starten. Wenn Sie kein Ticket besitzen, so verwehrt Ihnen der Sicherheitsdienst den Zugang.

### 5.4 Horch und Greif GbR

Diese Firma hat ihren Sitz in dem Wolkenkratzer zwischen der Bank und dem Gerichtsgebäude und ermöglicht es Ihnen, Ihre Gegenspieler durch Sabotage, Spionage oder Bestechung zu beeinflussen. Wenn diese Firma einmal geöffnet haben sollte, können Sie die unterschiedlichsten Sabotageaufträge erteilen. So haben die Mitarbeiter dieses Dienstleistungsbetriebes keine Hemmungen, Richter zu bestechen, Waren zu stehlen, Fahrzeuge zu entwenden, eine Liste mit Auftragsnummern zu liefern oder jemanden zu verprügeln.

Durch einfaches Anklicken wählen Sie aus einer Liste die Art des Auftrages und stellen die zu sabotierende Spedition ein. Die Erfolgsquote hängt allein von Ihrem finanziellen Einsatz ab, den Sie durch Anklicken mit der linken oder rechten Maustaste erhöhen oder erniedrigen können. Am Stammtisch war letzters durch eine vom Alkohol gelöste Zunge zu erfahren, daß für die erfolgreiche Bestechung eines Richters mindestens 100.000 ECU, und für die Verprügelung eines Speditors 2.000 ECU anzusetzen seien.

## 6. Sonstiges

### 6.1 Der Notizblock

Um Ihren Notizblock aufzuschlagen, drücken Sie einfach nur die 'HELP'-Taste (PC: F1) auf Ihrer Tastatur. Nachdem Sie den Mauszeiger auf Ihren Notizblock gefahren haben, können Sie mittels der Tastatur auf der Seite beliebige Notizen anfertigen. Zum Löschen von Zeichen benutzen Sie die 'BACKSPACE'-Taste.

Außerdem besitzen Sie einen Radiergummi, mit welchem Sie (durch Drücken der rechten Maustaste) ganze Bereiche auf Ihrem Notizblock löschen können. Wenn Sie eine ganze Seite verwerfen wollen, betätigen Sie die 'CLR-HOME'-Taste (Amiga: DEL, PC: Pos1).

Um den Notizblock zu verlassen, drücken Sie wieder HELP oder die linke Maustaste. Beachten Sie bitte, daß der Zugriff auf Ihren Notizblock nur an sinnvollen Stellen innerhalb von ON THE ROAD erfolgen kann. Dies ist immer dann der Fall, wenn Sie eine Eingabe über die Tastatur vornehmen müssen oder wichtige Daten auf dem Bildschirm angezeigt werden.

**ACHTUNG:** Während Sie den Notizblock benutzen, dürfen die Disketten in keinem Fall aus dem Laufwerk entfernt oder gar gegen andere ausgetauscht werden.

### 6.2 Das Statusfeld

Das am oberen Bildschirmrand gelegene Statusfeld wird in der Stadt, Ihrem Büro, in der Bank, bei Gericht, in der Anwaltskanzlei und im Flughafen eingebildet. Auf einen Blick werden hier wichtige Informationen über den Spieler, der sich gerade am Zug befindet, erkennbar.

In der oberen linken Ecke wird der Name der Spedition, wie auch deren Nummer (siehe auch 6.4) genannt, darunter erkennen Sie eine grafische Darstellung des augenblicklichen physischen Zustands des Firmenchefs. Ein kleiner Balken verdeutlicht, daß der Spieler über eine noch gute physische Verfassung verfügt.

Für die Spediteure in Europa steigt jedoch die Belastung von Tag zu Tag an und damit auch die Größe dieses Balkens. Wenn Sie bedingt durch große Geschäftsabschlüsse, geringe Pausenzeiten oder viele Arbeitsstunden – besonders Nachts – Ihre physische Belastungsgrenze erreicht haben, wird ein Schwächeanfall und damit eine Zwangspause von mehreren Tagen unvermeidlich sein.

Da Sie in dieser Zeit keinerlei Aktionen durchführen können, sollten Sie bestrebt sein, Ihre Belastung in der Spedition möglichst gering und gleichmäßig verteilt zu halten – und vielleicht rechtzeitig einen Urlaub buchen.

Unterhalb des Balkens für den physischen Zustand befindet sich bei eingeschalteten Handikap von über 2 eine Zeitanzeige, die die verbleibende Zeit für einen Aufenthalt an dem jeweiligen Ort darstellt. Diese Verweildauer verstreicht mit zunehmendem Handikap schneller und führt, sollte der Zeitbalken am Ende angelangt sein, automatisch zu einer Pausenzeit von 24 Stunden.

Sie als erfahrener Spediteur werden sich jedoch aufgrund Ihres schnellen und überlegten Handelns von solchen Äußerungen nicht beeinflussen lassen...

Rechts neben dem Firmennamen wird Ihnen Ihr augenblicklicher Kontostand nebst Ihrer Kontonummer bei der Bank dargestellt.

Darunter folgt eine numerische Anzeige, die sich aus drei Zahlen zusammensetzt. Die erste Zahl stellt die in diesem Spielzug zur Verfügung stehenden Arbeitseinheiten dar. Jede Aktion, wie z.B. das Betreten der Bank, das Einschalten des Funkgeräts oder das Telefonieren, verbraucht eine solche Arbeitseinheit. Wenn die zur Verfügung stehenden Arbeitseinheiten genutzt sind, verbleibt Ihnen als letzte Aktion nur ein Setzen der Pausenzeit.

Mit jedem verstrichenen Arbeitstag bekommen Sie neue Arbeitseinheiten zugeteilt, bis die Anzahl der Arbeitseinheiten einen gewissen Maximalwert erreicht hat (selbst der beste Arbeiter kann in 24 Stunden nur ein gewisses Maß an Leistung vollbringen).

Die zweite Zahl informiert Sie über die Poststücke in der Ablage auf Ihrem Schreibtisch – sehen Sie hier eine Null, können Sie sich das Anklicken der Ablage getrost sparen.

Die dritte Zahl verdeutlicht die Anzahl der gegen Sie laufenden Strafverfahren.

Und der Buchstabencode daneben, symbolisiert die Ihnen erteilten Konzessionen. Die Entschlüsselung der Symbole ist einfach, da sie mit den Himmelsrichtungen Süden, Norden und Osten zusammenhängt:

Konzessionscode	Handelsgebiet	Länder
S	Handelszone Süd	Nordafrika, Marokko, Algerien, Tunesien
N	Handelszone Nord	Skandinavien, Schweden, Norwegen, Finnland
O	Handelszone Ost	UdSSR, Polen, Rumänien, ...

### 6.3 Das Uhrzeit – Pausenfeld

Dieses Feld stellt immer die genaue Zeit mit Uhrzeit, Datum und Wochentag in der rechten oberen Ecke des Bildschirms dar. Wenn gleichzeitig mit dem Statusfeld das Uhrzeit – Pausenfeld auf dem Bildschirm sichtbar ist, kann der am Zug befindliche Spieler eine Pausenzeit bis zu seinem nächsten Spielzug festlegen, in der er keinerlei Aktion vornehmen möchte. Dies geschieht durch Anklicken des Uhrzeit – Pausenfeldes und Eingabe einer Stundenzahl zwischen 1 und 999.

Dieser Vorgang ist die einzige Möglichkeit eines Spielers, selbst einen Spielzug zu beenden. In der Pausenzeit machen sich Ihre Trucks auf den Weg zu ihren jeweiligen Zielen und Sie können das Vorankommen aller Trucks auf einer Karte genau beobachten.

Eine große Bedeutung kommt der Wahl der Pausenlänge zu. Wenn ein Spieler auf Dauer eine kleine Anzahl wählt (bis zu höchstens 6 Stunden), steigt seine physische Belastung schnell an und eine Zwangspause durch gesundheitliche Probleme scheint vorprogrammiert. Allerdings ist eine große Pausenzeit (mehr als 24 Stunden) auf Dauer für Ihre Spedition unverantwortlich. In dieser Zeit würden die Konkurrenten die lukrativsten Aufträge ergattern, ohne daß Sie darauf Einfluß nehmen könnten. Auch sollten Sie stets bemüht sein, zu vermeiden, daß Ihre teuren Trucks samt Fahrer ohne irgendwelche Anweisungen tagelang irgendwo herumstehen. Sie machen sich logischerweise erst bezahlt, wenn sie Aufträge erfüllen.

Der Wahl der Pausenzeit kommt bei ON THE ROAD somit eine zentrale Rolle zu. Sie entscheidet mit, wer der größte Spediteur in Europa wird.

### 6.4 Die Landkarte

Die Landkarte wird immer zwischen den einzelnen Spielzügen (in den Pausenzeiten der Speditionen) angezeigt. Sie nimmt mit der Legende den gesamten Bildschirm ein, mit Ausnahme der rechten oberen Ecke, in der wie gewöhnlich das Uhrzeit – Pausenfeld dargestellt wird. Auf der Landkarte werden die verschiedenen Konzessionsgebiete Europas, sämtliche Fahrzeuge aller beteiligten Speditionen und darüber hinaus diverse Symbole für bestimmte Streckenzustände und Wetterverhältnisse angezeigt.

Ein Fahrzeug wird durch ein LKW – Symbol dargestellt, wobei auf der Ladefläche die Nummer der zugehörigen Spedition steht (1–6). Sollte ein Fahrzeug ohne Auftrag in einer Stadt stehen, wird diese teure Standzeit durch ein wechselweises Blinken zwischen dem Fahrzeugsymbol und dem Stadtnamen angezeigt.

Der Fahrvorgang wird durch das sich bewegende Symbol eines Fahrzeugs entlang einer Linie zwischen dem letzten Standort und dem nächsten Zwischenziel dargestellt. Dabei entspricht die Position des Symbols genau der Position des LKW auf der zu fahrenden Strecke.

Sobald wichtige Ereignisse auftreten, zum Beispiel ein Unfall, wird eine entsprechende Mitteilung auf dem Bildschirm dargestellt.

Sollten Sie während Ihrer Pausenzeit feststellen, daß eine neue Anweisung an einen Fahrer ratsam erscheint, eventuell nach einem Unfall, so drücken Sie die Zifferntaste die Ihrer Speditionsnummer entspricht (also eine Taste zwischen 1 und 6, wie schon erwähnt wird Ihre Speditionsnummer auch immer in der Statuszeile neben bzw. unter Ihrem Firmennamen angezeigt). Zur nächsten vollen Stunde sind Sie nun am Zug. Sollten mehrere Spieler einen Abbruch der Pausenzeit wünschen und dieses durch Drücken der entsprechenden Zifferntaste anzeigen, so wird nur die Pausenzeit des Spielers abgebrochen, der als erster seine Taste betätigt hatte. Da ein Abbruch der Pausenzeit den Spediteur aus seinem Arbeitsrhythmus bringt und er dadurch großen physischen Belastungen ausgesetzt ist, kann solch eine Unterbrechung wirklich nur bei wirklichen Notfällen gerechtfertigt erscheinen!

Neben den Symbolen der Fahrzeuge werden eventuell noch andere Symbole angezeigt. Die Sichel eines Halbmondes über einer Strecke bedeutet, daß hier in der Zeit von 22.00 Uhr bis 6.00 Uhr ein Fahrverbot gilt.

Das internationale Gefahrenzeichen (ein Dreieck mit einem Ausrufungszeichen in der Mitte) zeigt an, daß der Verkehrsfluß auf dieser Strecke durch Stau oder einer Totsperrung nach einem Unfall gehemmt ist.

Ein Zeichen mit einer Zahl in der Mitte kennzeichnet die Geschwindigkeitsbegrenzung für eine bestimmte Strecke. Ist das Tempo niedrig angesetzt, ist mit verstärkten Polizeikontrollen zu rechnen.

Eine Wolke kennzeichnet ein Gebiet mit sehr starkem Dauerregen, wenn innerhalb des Wolkensymbols auch noch kleine Blitze zucken, bedeutet dies ein Gewitter.

Die Symbole für Nachtfahrverbot, Geschwindigkeitsbeschränkung und Regen werden allerdings nur dann angezeigt, wenn Sie vor Spielbeginn im Set-Up-Menü (siehe 3.6) die entsprechenden Optionen gewählt haben.

Wenn Sie nur die Fahrzeuge der Spieler auf dem Bildschirm sehen wollen, so drücken Sie bitte während die Landkarte angezeigt wird einmal die 'Alternate'-Taste. Dadurch wird der Turbomodus teilaktiviert und die Anzeige aller weiteren Symbole mit Ausnahme der LKW unterdrückt. Ein weiteres Drücken der 'Alternate'-Taste aktiviert den Turbomodus voll, so daß weder ein Symbol noch die Landkarte selbst dargestellt werden. In dieser Betriebsart wird nur die Uhrzeit angezeigt; bis auf wenige Ausnahmen werden alle Mitteilungen während des Fahrens unterdrückt. Der Turbomodus ist besonders dann einzusetzen, wenn der Zeitablauf über längere Zeit hinweg stark beschleunigt werden soll (oder wenn man auf einem 4.77 MHz 8088 PC o.ä. spielt).

Im Verhältnis zum Normalmodus mit komplett angezeigter Karte beschleunigt der teilaktivierte Turbomodus den Ablauf um einen Faktor von 2, der aktivierte Turbomodus noch einmal um den Faktor 6. Ein erneutes Drücken der 'Alternate'-Taste schaltet wieder auf den normalen Modus mit der Anzeige aller Symbole zurück.

#### 6.5 Die Wochenbilanz

Die Wochenbilanz erscheint immer am Sonntagmorgen um 0.00 Uhr. Sie präsentiert die Namen der beteiligten Speditionen nach Punkten geordnet und gibt Auskunft über den augenblicklichen Spielstand und den Spielverlauf jeder einzelnen Spedition innerhalb der vergangenen Woche.

Rechts neben dem Firmennamen wird der Geldwert einer Spedition in ECU angezeigt. Dieser Geldwert setzt sich aus dem Kontostand, dem Wert der Fahrzeuge und dem Wert der Immobilien zusammen.

Die durch einen Kredit belasteten Objekte werden hierbei nicht berücksichtigt und die Kreditsumme ist bereits abgezogen. Ein bestehender Kredit wird durch eine Zahl angezeigt, die der verbleibenden Kreditlaufzeit in Monaten entspricht.

Die Punktzahl rechts davon bewertet die Fähigkeiten der einzelnen Spieler und wird durch umfangreiche Berechnungen ermittelt, die das Kapital, das eingestellte Handikap, die Spielzeit bisher und weitere Faktoren berücksichtigen.

Das mit 'Rel' bezeichnete Feld gibt für jede Spedition die Veränderung zum Ergebnis der Vorwoche in Prozent an. Sollte hier ein Wert von 100 stehen, so hat sich an Ihrem Geldwert nichts geändert. Ein kleinerer Wert steht für eine Verschlechterung, ein größerer für eine Verbesserung seit der letzten Woche.

Das Balkendiagramm ganz rechts stellt die Vermögensaufteilung in der Spedition dar. Die Länge der Balken ist direkt proportional zum Geldwert und Sie können somit direkt anhand des Balkens den finanzstärksten Spieler festzustellen.

#### 6.6 Der Trucker des Monats

An jedem Monatsende (frühestens nach 40 Spieltagen) findet eine Wahl des besten Spediteurs des vergangenen Monats statt. Zu diesem Zeitpunkt werden neben sämtlichen anderen Mitspielern (auch die Computergegner sind stimmberechtigt) auch Sie aufgefordert, demjenigen Spieler Ihre Stimme zu geben, den Sie für würdig halten, als 'Trucker des Monats' bezeichnet zu werden. Für die Preisverleihung spielen im Besonderen die Fairneß gegenüber anderen Spediteuren und das Arbeitsklima in Ihrem Betrieb eine Rolle.

Der Preis für den Trucker des Monats ist ein Geldpreis der auf 10.000 ECU dotiert ist.

#### 6.7 Der Europa-Atlas

Bei ausreichendem Speicherausbau Ihres Computers steht Ihnen an eigenen Stellen von ON THE ROAD der rollbare Europaatlas zur Verfügung. Der Gesamtbereich erstreckt sich von Irland bis zur Türkei und alle für dieses Programm wichtigen Städte mit den großen Straßenverkehrsverbindungen sind hier dargestellt. Da die Gesamtkarte aufgrund der Größe nicht komplett auf dem Bildschirm dargestellt werden kann, ist jeweils nur ein Ausschnitt zu sehen.

Der Atlas dient Ihnen im wesentlichen als Hilfsmittel zur Stadtwahl, z.B. beim Kauf von Lagerhallen oder zur Fahrzieleingabe am Funkgerät. Darüber hinaus können Sie mit seiner Hilfe genauere Informationen über einzelne Städte (Grundstückspreise und Gewerbesteuern) bekommen.

#### 6.7.1 Wählen eines Ausschnitts

Bewegen Sie den Mauszeiger auf den angezeigten Kartenausschnitt und klicken Sie mit der rechten Maustaste. Wenn Sie jetzt die Maus bewegen, können Sie wie mit einer Lupe den gewünschten Kartenausschnitt wählen. Haben Sie den gesuchten Ausschnitt gefunden, klicken Sie noch einmal mit der rechten Maustaste und der Mauszeiger erscheint wieder.

#### 6.7.2 Auswählen einer Stadt / Information

Wollen Sie nur eine Stadt auswählen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf die entsprechende Stelle im Atlas und der Atlas verschwindet. Möchten Sie Informationen über eine Stadt, dann klicken Sie zweimal schnell hintereinander (Doppelklick) auf die gewünschte Stadt. Daraufhin erscheint eine Box mit Daten über diese Stadt. Diese Box verschwindet wieder nach Betätigen einer der beiden Maustasten.

#### 6.8 Konzessionen

Für jede Handelszone existieren Konzessionen. Nur als Inhaber einer Konzession können Sie innerhalb einer Handelszone einen Ladevorgang durchführen. Eine Ausnahme dabei bildet die Handelszone Mitteleuropa, denn hier wird keine Konzession benötigt.

Je nach eingestelltem Handikap sind Sie gleich vom Spielstart an mit Konzessionen für unterschiedliche Handelszonen ausgerüstet. Ihre Konzessionen werden Ihnen immer in der Statuszeile (siehe 6.2) mit Hilfe eines Buchstabencodes angezeigt. Die einzelnen Handelszonen mit den zugehörigen Ländern sehen Sie immer auf der Landkarte (6.4).

Haben Sie sich durch zuverlässige Auftragsabwicklung als europäischer Spediteur bewährt, erhalten Sie die Möglichkeit, Konzessionen für weitere Handelszonen zu

erwerben. Es erscheint eine Box mit drei Fragen und mehreren Antwortmöglichkeiten. Wollen Sie die angezeigte Konzession erwerben, klicken Sie die richtigen Antworten und das 'VERSUCH für xxxxx ECU' Feld an. Wenn Sie keine Konzession erwerben möchten, klicken Sie auf 'Abbruch'.

Sollten Sie alle Fragen korrekt beantwortet haben, wird der angezeigte Betrag von Ihrem Konto abgebucht und Sie erhalten die Konzession für die dargestellte Handelszone.

#### 6.9 Steuern, Löhne und Gehälter

##### 6.9.1 Steuerarten

ON THE ROAD kennt drei verschiedene Steuerarten. Zum einen ist da die Gewerbesteuer, die in ON THE ROAD jede Speditionsfirma trifft. Weiterhin gibt es die Grunderwerbsteuer, die immer dann erhoben wird, wenn ein Wechsel des Grundstückseigentümers stattfindet. Schließlich existiert noch die Kraftfahrzeugsteuer, die für jedes Fahrzeug zu entrichten ist und weitgehend durch die Kosten für die Pflege des bestehenden Straßennetzes begründet ist.

Die Grunderwerbsteuer wird bei jedem Immobilienkauf automatisch von Ihrem Konto abgebucht. Entscheidend für die Höhe der Grunderwerbsteuer ist der finanzielle Gegenwert der Immobilien, der wie die Gewerbesteuer in den einzelnen Städten variiert.

Für die Höhe der Kraftfahrzeugsteuer ist nicht wie bei den PKW der Hubraum, sondern vielmehr das zulässige Gesamtgewicht und die Anzahl der Achsen entscheidend.

##### 6.9.2 Löhne und Gehälter

Jeweils am Ende eines Monats werden neben den fälligen Steuern auch die Löhne und Gehälter Ihrer Arbeiter und Angestellten per Dauerauftrag bzw. Lastschrifteneinzug von Ihrem Konto überwiesen. Die Löhne und Gehälter summieren sich aus der Anzahl der in Ihrer Spedition tätigen Personen. An Gehältern bezahlen Sie pro Spedition eine Sekretärin, pro Fahrzeug einen Fahrer, pro Warenlager zwei Lagerarbeiter und pro Fähre drei Besatzungsmitglieder – wobei Ihr eingestelltes Lohnniveau ausschlaggebend für die Höhe der Löhne und Gehälter ist.

**Anhang A: Zur gefälligen Beachtung**

- \* Als erste Aktion sollten Sie mit Hilfe des SVS einen guten Gebraucht-LKW kaufen, sonst 'schnappt' ihn ein Computerspieler weg.
- \* Als zweite Aktion so schnell wie möglich Aufträge besorgen, damit durch den Fuhrlohn schnell Kapital in die Spedition fließen kann.
- \* Um den Startvorgang von ON THE ROAD zu verkürzen, drücken Sie während des Ladevorganges einmal kurz die 'Alternate'-Taste auf Ihrer Tastatur. Damit überspringen Sie den Virentest und das Anzeigen der High-Low-Score-Liste.
- \* Wenn sich eines Ihrer Fahrzeuge in der Nähe einer Hafenstadt befindet, in der gerade das Tankschiff liegt, nutzen Sie zumindest die Möglichkeit, dort zum halben Preis zu tanken.
- \* Wenn sich ein leeres Tankfahrzeug Ihrer Spedition in der Nähe einer Hafenstadt befindet, in der gerade das Tankschiff liegt, nutzen Sie die Möglichkeit, dort äußerst günstig Öl einzukaufen.
- \* Vergleichen Sie bei der Kalkulation genau die Kostenaufstellung mit dem Fuhrlohn, denn es kann vorkommen, daß ein Auftrag mehr Kosten verursacht, als er an Fuhrlohn wieder einbringt.
- \* Sehen Sie sich so oft wie möglich die Ablage auf Ihrem Schreibtisch an und entfernen Sie nicht mehr benötigte Einträge sofort mit Hilfe des 'Löschen'-Feldes. Damit gehen Sie sicher, daß die Kapazität Ihrer Ablage nicht erschöpft ist und wichtige Dokumente verloren gehen.
- \* Machen Sie ruhig regen Gebrauch Ihres Notizblockes, denn das Nachschlagen im Aktenordner kostet unnötig Arbeitskraft.
- \* Überprüfen Sie regelmäßig Zustand und Benzinvorrat Ihrer LKW; es ist ärgerlich und unnötig, wenn das Fahrzeug kurz vor dem Ziel mit Terminfracht für einige Stunden ausfällt und Sie dadurch vielleicht den vereinbarten Fuhrlohn nicht bekommen.
- \* Gerade durch die unbefestigten Strecken in Nordafrika und auf dem Balkan werden Mensch und Maschine stark beansprucht. Zudem ist die Ersatzteilversorgung nur durch wenige Werkstätten gesichert. Wenn es irgendwie einzurichten ist, meiden Sie diese Strecken.

- \* Vorsicht ist geboten bei Übernachtungen mit beladenem Fahrzeug in den großen Städten des Mittelmeerraumes (z.B. Marseille). In letzter Zeit haben sich dort gut organisierte Banden auf den Diebstahl von beladenen Trucks spezialisiert, während die Fahrer schliefen...
- \* Wenn eine Fracht nicht mehr pünktlich abgeliefert werden kann, ist auf dem freien Markt vielleicht ein höherer Ertrag zu erzielen als durch den Fuhrlohn; Sie können die Fracht aber auch hervorragend zur Blockierung einer Strecke nutzen, um einem Konkurrenten das Leben zu erschweren.
- \* Wenn Sie ein neues Warenlager kaufen wollen, so empfiehlt es sich, eine strategisch günstige geographische Lage auszuwählen, so bietet sich z.B. eine Hafenstadt an, um mit dem Schiff ankommende Ladungen zwischenzulagern.
- \* Sollten Sie eine Fährgesellschaft besitzen, die Sie wegen Unrentabilität verkaufen wollen, so gibt es einen Trick, den Preis für diese Fährgesellschaft zu erhöhen: da der Verkaufserlös abhängig ist von der Anzahl der Überfahrten und dem Besitzer der Gesellschaft eine Überfahrt nichts kostet, brauchen Sie nur mit Ihrem eigenen Fahrzeug auf der Fähre ein wenig hin- und herzufahren - schon stimmen die Statistiken der Marktforscher nicht!
- \* Die Zeit, bis ein Gesprächspartner am Telefon den Hörer abnimmt um mit Ihnen zu sprechen, kann durch Anklicken des Hörers mit der rechten Maustaste während des Schellens verkürzt werden.
- \* Vorsicht, wenn bei dem Beladen des Trucks mit verderblicher Ware bereits die gleiche Warenart vorhanden ist. Denn dabei wird die Haltbarkeit neu berechnet und es kann vorkommen, daß der Auftrag als nicht erfüllt angesehen wird, wenn die Ware durch die vorhandene ältere Ware als verdorben erkannt wird.

## Anhang B: Telefonverzeichnis

ADDIL Lebensmittelhandel	8422
ALLMATO Haushaltsgeräte	1278
ARIL	5456
Alutech GMBH	8152
Auftragsdienst	7890
Auskunft	1188
BAVARIA Transporte	2213
BCM Metallveredelung	1338
Baustoff - Huber GMBH	3162
Becker Chemie	6474
Becker Legierungen	3166
Blitz Kleintransporte	6866
Brutzel&Schmor Verdrahtungen	9923
CargoMobil KG	1837
Cargotrans GMBH	5551
Chemotrans	2696
Color Chemics GMBH	2319
DOMAC Chemie	5657
Data Service	7711
Deutsche Bundesbahn	9493
Dortmunder Bergbau AG	7997
Dortmunder Hochbau	9856
Dtmd. Metallgroßhandel	8454
Dynomac KG	5592
ELECT KG	5485
ETI Elektrotechnik	6144
EWING OIL	9435
Elektro Volt GMBH	8299
Essener Tiefbau	9593
Euro Licht KG	7938
Europamöbel KG	4338
FOKU Futtermittel	6725
Fa. Weiß Farben und Lacke	8932
Feuerstein Pyrotechnik	3459
Futura - Soft	6735
Gesellschaft für int. Handel	3768
Goldmann Metallhandel	9972
Guss Stahl KG	9495
Hamburger Foods	1617
Hanibal Fashion	5355
Hoffmann	7341

Hoffmann Transeurop	5238
Inter Bau	3323
International Steel	1951
K & O Brikett und Koks	2187
Kali & Soda Werke Hamburg	1788
Karosseriebau Essen	7317
Kossmann	6688
Krauser KG	5569
Kremer	6651
LEKO Konservenfabrik	4556
Lippkau	6339
Lorenz	8615
LÖSAG	3381
Maurer & Co Bauunternehmen	8746
Mc Ronalds	3349
Metallex	8375
Müller Qualitätsmöbel	2449
Müller Susanne	6420
Müller Säuren & Laugen	7717
Müller chem. Reagenzien	1146
OPCO Supermärkte	6327
OTTO Kraftfutter	2745
Old - Man	6174
PB Kraft und Schmierstoffe	4385
PLANET int. Spedition	7679
Pharmac	1356
Polychem GMBH	3819
Popel Automobile	2766
Power - Soft	5278
Ruhrbau KG	6458
S & A chem. Grundstoffe	3985
SCHNELL	3133
SIDWAG	4843
Schmitt Chemie Transporte	1423
Schulz Leiterbau	9563
Sped. Holzmove	3544
Spedition Hanser KG	1766
Spedition Krüger & Lorenz	4145
Speed Trans KG	5136
Steilzahn	5287
Style Man	5399
Surk Öl	3488
Thal Chemie	9496

Tiger Oil	7619
TransCar	1351
VAC Kabel & Motoren KG	6963
VWE	8827
Vereinigte Röhrenwerke AG	2734
Versandhaus Donald's	4379
WMB Auto & Motorenwerke GMBH	7691
Wackelmann Gerüste	5737
Wacker & Schmitt	4118
Westf. Wohnungsbau GMBH	4582
Zeitansage	1191

## Anhang C: Europ. Funkspruchkommandos für Trucker

Schlüsselwort	Bedeutung
[Stadtname]	setzt neues Fahrziel des Trucks
wo/standort	Standort
wohin/ziel	Fahrziel
Route/Strecke	Route nach Fahrziel
Preis	Dieselpreis in dieser Stadt
Sprit/Diesel	vorhandene Dieselmenge in Liter
Reichweite/wie weit	Reichweite in km mit vorh. Dieselmenge
Verbrauch	Durchschnittsverbrauch in l/100 km
Tausche/Wechsel+[Teil]	Fahrer wechselt [Teil] aus
Geschwindigkeit/Speed/wie schnell	momentane Geschwindigkeit
Zustand [Teil]	allg. Zustand des Trucks oder des Teiles
Repariere [Teil] [+ in Werkstatt]	Fahrer repariert Teil oder läßt in Fachwerkstatt reparieren, wenn vorhanden
Strassenzustand	Strassenzustand
Ladung/geladen	Ladungsart und Ladungsmenge
Ende	Beendet Funkverbindung
Pause xxx	Fahrer macht Pause für xxx Minuten
Schlafe	Fahrer schläft, wenn er müde ist, entsprechend der eingestellten Ruhezeit
Entlade [+ Warenlager]	entläd Auftragsware von Truck, bzw. beläd Truck mit Ware aus Warenlager
Belade [+ Warenlager]	beläd Truck mit Auftragsware, bzw. entläd Ware von Truck in Warenlager
Tank [+ nicht]	Anweisung zum Vollarbeiten in der nächsten Stadt, bzw. macht Anweisung rückgängig
Verliere Ladung	Blockiert mit der Ladung eine Strecke, Truck ist danach entladen
Höchstgeschwindigkeit	Höchstschw. bei momentaner Beladung
reinige	Reinigt Tankauflieger
Stop/anhalten	stoppt Truck
weiter	läßt Truck weiter fahren
Wetter	Information über Wetterlage
Fahrzeit/wie lange	Fahrzeit des Fahrers
Blockiere	Blockiert Strasse
Wach auf!	Weckt Fahrer wenn dieser schlafen sollte
check	Zustandsbericht der Verschleißteile
fahre xxx	Neue Geschwindigkeit des Trucks in km/h
verkauf	Verkauf von Waren auf dem Spotmarkt



Beispiel: eine neue Firma mit dem Namen 'Walkman KG' handelt mit Baustoffen, Bodenschätzen und Öl. Die Warengruppennummer ergibt sich aus der Summe von 2 (Baustoffe), 32 (Bodenschätze) und 256 (Ölhandel), die Telefonnummer legen Sie mit 5546 fest.

Die neue Zeile sieht demnach wie folgt aus:

Walkman KG            290    5546

Um die gehandelten Waren zu verändern, laden Sie bitte die Datei 'WAREN.DAT' aus dem 'DATEN'-Ordner in einen ASCII-Editor. Der zeilenweise Aufbau dieser Datei ist ähnlich dem der Firmen-Datei, jedoch mit wesentlich mehr Daten.

Die Zeile beginnt mit den Namen der Ware (max. 20 Zeichen - ohne Leerzeichen). Es folgt der Preis in ECU für ein Kilogramm und das spezifische Gewicht für einen Kubikmeter dieser Ware. Die Art der Ware ist ähnlich verschlüsselt wie die Branchenzugehörigkeit der Firmen.

Es gilt:

Art	Bitnummer	Dezimalwert
fest	0	1
flüssig	1	2
Stückgut	2	4
giftig	3	8
explosiv	4	16
verderblich	5	32
essbar	6	64
brennbar	7	128
Kühlung erfordl.	8	256

Transportmittel	Bitnummer	Dezimalwert
Container	9	512
Tankwagen	10	1024
Pritsche	11	2048

Kühlwagen            12            4096

Auch hier können Sie wieder die einzelnen Attribute addieren um die Warenart genau zu spezifizieren - und vergessen Sie bitte nicht, die Zahl für ein Transportmittel zu addieren!

Nach diesem Wert folgt die Warengruppennummer, die Sie bitte der Aufstellung oben (Firmendatei) entnehmen.

Abschließend folgt eine Liste der Städte, in denen diese Ware besonders häufig gehandelt wird. Die Städte werden dabei durch ihre Kennzahl spezifiziert, mehrere Städte werden durch Leerzeichen getrennt und die Liste wird mit der Nummer 100 abgeschlossen. Wenn diese Ware in keiner Stadt besonders gehandelt werden soll, so ist diese Liste leer mit Ausnahme der 100 an erster Stelle.

Beispiel: Es soll die Ware 'Holz' eingeführt werden. Der Preis für ein Kilogramm beträgt 2 ECU und das Gewicht pro Kubikmeter ca. 500 kg. Holz ist fest und brennbar, also legen Sie die Art mit 129 fest. Die Warengruppennummer ist 4 für Holzverarbeitung/Möbelindustrie. Holz wird in Europa besonders häufig in den Städten Oslo(33), Helsinki(57), München(12) und Bern(37) gehandelt.

Somit lautet die neue Zeile:

Holz            2    500    2177 4    33 57 12 37 100

Zudem können Sie in dieser Datei Kommentare einfügen. Diese sorgen für Klarheit und dienen der Strukturierung. Kommentare werden durch ein Semikolon ';' am Zeilenanfang gekennzeichnet und können beliebige Zeichen enthalten.

Wenn Sie OTR um eine neue Ware ergänzen, achten Sie bitte darauf, daß die Werte realistisch sind. Zum Nachschlagen eignen sich Physik- oder Wirtschaftstaschenbücher (spez. Gewicht) und Atlanten (bes. Vorkommen).

**HINWEIS:** Gespeicherte Spiele sollten Sie nicht unter geänderten Systemdateien fortsetzen!

## Anhang E: Städteliste

Zur Übersicht und zum Nachschlagen bei fehlendem Europaatlas hier eine Aufstellung aller Städte mit dem Niveau der Gewerbesteuer und des Grundstückspreises, der Anzahl der Vertragswerkstätten und Nennung des Dieselpreises:

Stadt	Land	Gew. - steuer	Grdst. - preise	Werk.	Dieselpreis
Belfast	Irland	günstig	niedrig	--	hoch
Dublin	Irland	normal	normal	--	gehoben
Glasgow	Schottland	normal	normal	wenige	hoch
Birmingham	England	sehr hoch	niedrig	--	gehoben
London	England	sehr hoch	sehr hoch	viele	gehoben
Dover	England	günstig	hoch	--	gehoben
Amsterdam	Niederlande	günstig	sehr hoch	--	preiswert
Brüssel	Belgien	günstig	sehr hoch	--	preiswert
Hamburg	Deutschland	hoch	hoch	viele	mittel
Essen	Deutschland	hoch	normal	--	mittel
Siegen	Deutschland	günstig	normal	eine	mittel
Frankfurt	Deutschland	hoch	sehr hoch	eine	mittel
München	Deutschland	sehr hoch	sehr hoch	eine	mittel
Berlin	Deutschland	gering	sehr gering	eine	mittel
Leipzig	Deutschland	gering	sehr gering	--	gehoben
Calais	Frankreich	normal	sehr hoch	--	preiswert
Paris	Frankreich	sehr hoch	sehr hoch	viele	teuer
Le Havre	Frankreich	hoch	normal	eine	mittel
Bordeaux	Frankreich	normal	hoch	--	gehoben
Lyon	Frankreich	hoch	normal	wenige	teuer
Marseille	Frankreich	normal	hoch	wenige	teuer
Porto	Portugal	normal	normal	--	preiswert
Lissabon	Portugal	günstig	hoch	wenige	preiswert
Madrid	Spanien	hoch	hoch	einige	gehoben
Barcelona	Spanien	hoch	niedrig	wenige	gehoben
Valencia	Spanien	hoch	hoch	wenige	gehoben
Gibraltar	Spanien	normal	normal	--	preiswert
Tanger	Marokko	normal	normal	--	preiswert
Rabat	Marokko	hoch	hoch	--	preiswert
Oran	Algerien	normal	normal	--	preiswert
Algier	Algerien	normal	hoch	eine	preiswert
Constantine	Algerien	günstig	niedrig	eine	sehr billig
Bergen	Norwegen	normal	sehr hoch	wenige	teuer
Oslo	Norwegen	günstig	hoch	wenige	teuer
Kopenhagen	Dänemark	günstig	hoch	einige	mittel
Malmö	Schweden	normal	hoch	wenige	teuer

Stockholm	Schweden	hoch	niedrig	einige	gehoben
Bern	Schweiz	hoch	niedrig	eine	teuer
Wien	Österreich	normal	normal	wenige	teuer
Mailand	Italien	normal	hoch	einige	teuer
Rom	Italien	hoch	hoch	eine	teuer
Neapel	Italien	hoch	hoch	--	teuer
Reggio	Italien	hoch	niedrig	--	teuer
Palermo	Italien	günstig	normal	--	teuer
Cagliari	Italien	sehr hoch	hoch	--	teuer
Prag	Tschechoslow.	günstig	sehr hoch	eine	gehoben
Tunis	Tunesien	günstig	sehr hoch	eine	preiswert
Danzig	Polen	günstig	normal	eine	mittel
Warschau	Polen	normal	normal	eine	mittel
Krakau	Polen	normal	normal	--	gehoben
Budapest	Ungarn	hoch	normal	eine	gehoben
Zagreb	Jugoslawien	günstig	normal	eine	gehoben
Belgrad	Jugoslawien	normal	normal	wenige	teuer
Tirana	Albanien	günstig	sehr hoch	eine	teuer
Thessaloniki	Griechenland	günstig	normal	--	gehoben
Athen	Griechenland	hoch	normal	einige	gehoben
Sofia	Bulgarien	sehr hoch	hoch	wenige	gehoben
Helsinki	Finland	hoch	hoch	einige	teuer
Leningrad	UdSSR	günstig	hoch	einige	mittel
Riga	UdSSR	normal	hoch	eine	mittel
Minsk	UdSSR	normal	hoch	eine	gehoben
Kiew	UdSSR	günstig	hoch	--	gehoben
Moskau	UdSSR	normal	hoch	eine	preiswert
Cluj	Rumänien	normal	hoch	eine	mittel
Bukarest	Rumänien	günstig	hoch	eine	mittel
Istanbul	Türkei	hoch	normal	wenige	teuer
Ankara	Türkei	normal	hoch	wenige	teuer
Izmir	Türkei	sehr hoch	normal	eine	teuer
Adana	Türkei	sehr hoch	hoch	--	sehr billig
Nikosia	Zypern	normal	normal	--	sehr billig

**Anhang F: Der Feedback – Code**

Den Feedback – Code haben wir bei unseren Produkten eingeführt, um Ihre Wünsche und Interessen besser berücksichtigen zu können. Im folgenden werden einige Punkte angesprochen, zu denen Sie bitte Ihre Wertung in das entsprechende Feld auf der Registrierkarte eintragen (Schulnotensystem: 1=sehr gut, 2=gut, 3=befriedigend, 4=ausreichend, 5=mangelhaft, 6=ungenügend; zusätzlich: 0=ich habe mir noch kein abschließendes Urteil gebildet bzw. ist mir ganz egal). Sofern es sich um Fragen handelt, die mit Ja oder Nein beantwortet werden müssen, gilt: 0 = NEIN, 1 = JA. Sollten von dieser Regelung abweichende Kennziffern gelten, so werden diese bei der jeweiligen Frage aufgeführt.

*Felder 1–8, bewerten Sie nach dem Schulnotensystem:*

1. Die Spielidee
2. Was daraus gemacht wurde
3. Die Spielbarkeit
4. Die Grafik
5. Das Handbuch
6. Wie bewerten Sie die Vorderseite des Covers?
7. Wie bewerten Sie die Rückseite des Covers?
8. Wie gefällt Ihnen die gewählte Verpackung?
9. Welchen Eindruck macht das Produkt insgesamt?
10. Wie stufen Sie das Preis – /Leistungsverhältnis ein?

*11. Wodurch sind Sie auf ON THE ROAD aufmerksam geworden:*

- 0 = LIFETIMES – Anzeige
- 1 = Testbericht
- 2 = Verkaufsanzeige eines Händlers/Versenders
- 3 = Bei jemandem gespielt und dann gekauft
- 4 = im Kaufhaus gesehen
- 5 = im Fachgeschäft gesehen
- 6 = im Gespräch von gehört
- 7 = keins von alledem

*12. Wo haben Sie ON THE ROAD erstanden?*

- 0 = Geschenk
- 1 = Kaufhaus
- 2 = Fachgeschäft
- 3 = Versandhandel
- 4 = Direktversand

*13. Ist dieses Spiel besser als andere zum selben Thema?*

- 0 = Nein
- 1 = Ja
- 2 = gleichwertig
- 3 = kann mich nicht entscheiden

*14. Wie schneidet dieses Spiel im Vergleich zu allen anderen Spielen ab, die Sie kennen (Schulnote 1–6)?*

*15. Wie, ist das Preis – /Leistungsverhältnis im Vergleich zu anderen Spielen, die Sie erworben haben (Schulnote 1–6)?*

Wir haben bei der Entwicklung die Erfahrung gemacht, daß wir Kompromisse schließen mußten. Animierte Grafik, Aktionsteile, komplexe Datenstrukturen, komplexe Wirkungsgefüge, vielfältige Eingriffsmöglichkeiten und auch noch Digi – sounds zur gleichen Zeit ohne spezielle Aus – /Aufrüstung sind nicht möglich. *Geben Sie mittels der folgenden Felder bitte an, wie wichtig Ihnen die angesprochenen Punkte bei Wirtschaftssimulationen und Strategiespielen sind.* Dabei bedeutet eine

- 0 = ist gerade richtig so bei ON THE ROAD
- 1 = solltet Ihr mehr Wert drauf legen
- 2 = solltet Ihr nicht soviel Wert drauf legen
- 3 = muß nicht sein

16. Aktionssequenzen
17. Sound
18. Komplexität der Zusammenhänge/Wirkungsgefüge
19. Aktions – und Reaktionsmöglichkeiten des Spielers

Abschließend noch eine Frage zur Produktion:

*20. Welche Verpackung ziehen Sie vor,*

- 0 = PVC wie bei ON THE ROAD
- 1 = lieber eine Pappschachtel (kleiner und dicker)
- 2 = ist mir egal

Wir danken Ihnen für Ihre Unterstützung. Über Ergebnisse und Erkenntnisse werden wir gelegentlich in unserer Mailbox (Brett LIFETIMES) als auch im Handbuch unseres nächsten Produktes berichten.