ATARI®

ATARI Programm
DXG 55008
Diskette

KARRIERE

für Commodore C64

(c)1984 Jegliche Rechte vorbehalten
ATARI ELEKTRONIK Vertriebsges.mbH

ATARINSIDE

LADEN DES PROGRAMMS

1. Schalten Sie Ihren Computer an.

2. Schalten Sie Ihre Diskettenstation ein.

3. Legen Sie die Programmdiskette in den Diskettenschacht Ihrer Diskettenstation und schliessen Sie diese.

4. Dann geben Sie bitte über die Tastatur LOAD "KARRIERE",8 ein.

5. Der Computer lädt jetzt das Programm von der Diskette. Es erscheint READY auf dem Bildschirm. Jetzt geben Sie bitte über die Tastatur RUN ein.

Das Programm wird nun gestartet.

ATARI INSIDE

SPIELANLEITUNG

KARRIERE ist ein Spiel für 1 bis 4 Personen zwischen 9 und 99 Jahren.

Das Ziel des Spieles ist, nach Ablauf der gewählten Spielzeit ein möglichst hohes Spielkapital zu erreichen. Jedem Spieler wird zu Beginn ein Startkapital von DM 50.000,-- zur Verfügung gestellt.

Die Spieldauer beträgt je nach Wahl 15 bis 30 Spieljahre. Jedes Spieljahr wird in vier Abschnitte (Spielquartale) unterteilt. Nehmen mehrere Spieler teil, spielt jeder Spieler erst sein Jahr zu Ende. Das fiktive Alter jedes Spielers beträgt zu Beginn 18 Jahre. Ab diesem Zeitpunkt entscheiden Sie Ihren weiteren Lebensweg.

Welcher Weg zur KARRIERE führt, bestimmen Sie selbst.

Sie wählen zwischen einem Beruf und einem Studium:

BERUF

Friseuse	Schreiner
Schneiderin	Schlosser
Verkäuferin	Maurer
Drogistin	Industriekaufmann
Bürogehilfin	Elektriker
Buchhalterin	Graphiker
Fotografin	Automechaniker
Steuerfachgehilfin	Hotelkaufmann

STUDIUM

Chemie
Physik
Humanmedizin
Tiermedizin
Mathematik
Volkswirtschaft
Biologie

Wenn Sie Glück haben, erhalten Sie einen Ausbildungs- oder Studienplatz, sowie eine Ausbildungsbeihilfe oder ein Stipendium. Sonst müssen Sie sich im nächsten Spieljahr neu bewerben. Die Einnahmen und Ausgaben werden auf Ihrem Konto regelmässig verbucht. Während des Spieles stehen Ihnen diese Informationsmenüs ständig zur Verfügung.

Bankkonto	Vermögenslage
Einnahmen	Wertpapierdepot
Ausgaben	Aktienkurse
Spielstand	Hypothekenkonto
Persönliche Daten	Immobilienkonto

Die Informationsmenüs können Sie über das Spielmenü anwählen:

SPIELMENU

Arbeitsmarkt------f1	Naechstes Quartal------N
Boersenbesuch-----f3	Dividende--------0 DM
Immobilienmarkt---f5	Rendite----------0 DM
Risikospiel------f7	Bonus------------0
Glueckstresor-----G	Jackpot-------7777 DM
Vermoegenslage----V	Persoenliche Daten-----P
Kontoauszug-------K	Hypotheken/Darlehen----H
Ausgaben----------A	Wertpapierdepot--------W
Einnahmen---------E	Immobilienkonto--------I
Aktienkurse-------B	Spielstand-------------S

Das Spiel vorzeitig beenden------f8

ATARI INSIDE

Das Spielmenü ist in 2 Felder unterteilt: AKTION und INFORMATION.

INFORMATION

Im unteren Feld sind die bereits erwähnten Datenbänke aufgeführt. Die Informationsmenüs können ständig abgerufen werden, sind aber nur dem entsprechenden Spieler zugänglich (Datenschutz).

AKTION

Im oberen Feld sind die Aktionsspiele angeordnet. Die Aktionsspiele sind nur bei Freigabe durch den Computer anwählbar. Die Aktionsspiele sind ARBEITSMARKT, BÖRSENBESUCH, IMMOBILIENMARKT, RISIKOSPIEL, BONUSPUNKTSPIEL UND GLÜCKSTRESOR.

ARBEITSMARKT

Der Arbeitsmarkt ist erstmalig nach bestandener Gesellenprüfung bzw. nach bestandenem Examen anwählbar. Einmal in jedem Quartal können Sie den Arbeitsmarkt besuchen. Drei Stellen werden offeriert und können gewählt werden. Erhalten Sie einen Arbeitsplatz, so wird im nächsten Quartal das neue Gehalt ausgezahlt. Ein weiteres Angebot des Arbeitsmarktes ist die Gründung einer eigenen Firma. Sie benötigen DM 50.000,-- Bargeld als Firmenkapital. Das Firmenkapital wird als Firmenbeteiligung in der Datenbank VERMÖGENSLAGE aufgeführt und erhöht sich von Jahr zu Jahr. Ein selbstständiger Spieler kann den Arbeitsmarkt weiterhin besuchen und feststellen, ob sein Unternehmen Gewinne oder Verluste macht. VORSICHT: auch der Konkurs ist möglich.

BÖRSENBESUCH

8 Aktiengesellschaften bieten Ihre Aktien an. Sie können Aktien kaufen und verkaufen. Die Aktienkurse werden in jedem Quartal neu festgelegt. Dividenden werden im zweiten und viertem Quartal eines jeden Spieljahres ausgezahlt.

HINWEIS: Die Mitspieler können die Aktienkurse durch Kauf und Verkauf der Wertpapiere beeinflussen.

IMMOBILIENMARKT

Häuser und Fabrikgebäude können von Ihnen gekauft und verkauft werden. Die Immobilienobjekte können besichtigt werden, ohne das gekauft werden muss. Der Kauf setzt eine Barleistung des halben Kaufpreises voraus. Die Restsumme wird über eine Hypothek von Ihrer Bank vorfinanziert. Für die Hypothek haben Sie Zinsen aufzubringen, die im Finanzierungsplan der Bank aufgeführt werden. Die Tilgung wird in der Regel auf 120 Monatsraten verteilt. Hypotheken können vorzeitig abgelöst werden.

HINWEIS: Durch den Kauf bzw. Verkauf entstehen Maklergebühren, die abgebucht werden. Die Mieteinnahmen werden in jedem Quartal verbucht.

RISIKOSPIEL

Das Risikospiel kann einmal im Quartal gewählt werden. Positive und negative Ereignisse sind möglich. Lassen Sie sich überraschen.

Eine besondere Variante des Risikospiels ist das RISIKO-7-Spiel. Sie wählen eine Zahl zwischen 1 und 7. Mit dieser Zahl wird der Spieleinsatz, der zwischen DM 1,-- und DM 1.430,-- liegt, multipliziert. Danach wählen Sie eine Glückszahl, die festlegt, ob der Einsatz + oder -, Gewinn oder Verlust ist.

Beim Risikospiel können Sie ausserdem Bonuspunkte erhalten. 6 Bonuspunkte berechtigen zur Teilnahme am Bonuspunktspiel.

ATARISIDE

BONUSPUNKTSPIEL

Sie haben die Wahl zwischen:

a. DM 2.000,--

b. Risiko-7-Spiel

c. Glückstresor

GLÜCKSTRESOR

Den Glückstresor können Sie öffnen, wenn Sie die Zahlenkombination erraten. Der JACKPOT des Glückstresors wird durch Verluste im Risikospiel erhöht. Für jeden Versuch müssen Sie eine Teilnahmegebühr entrichten. Der Glückstresor kann einmal in jedem Spieljahr angewählt werden.

Auf Ihren Konten werden verbucht:

Lohn/Gehalt----------(in jedem Quartal)
Mieteinnahmen----------(in jedem Quartal)
Lebenshaltungskosten-------(in jedem Quartal)
Taschengeld----------(in jedem Quartal)
Tilgungen----------(in jedem Quartal)
Steuern----------(im 3. Quartal)
Dividenden----------(im 2. und 4. Quartal)
Kontozinsen----------(nach Immobilienan-o.verkauf)
Erträge/Verluste----------(für Firmeninhaber)
Versicherungen----------(im 4. Quartal)
und...???

GEWINNSTRATEGIE

In den ersten Spieljahren müssen Sie versuchen, durch Spekulationen an der Börse so schnell wie möglich den halben Kaufpreis für ein Haus zu verdienen. Nach Ablauf der Ausbildungszeit bzw. des Studiums ist durch Arbeitsplatzwechsel ein höheres Einkommen erreichbar. Die Kontozinsen sind geringer als Dividenden oder Renditen. Legen Sie Ihr Bargeld an.

Wenn mehrere Spieler teilnehmen, achten Sie auf den Börsenbesuch der Gegner. Durch Ankauf oder Verkauf der Aktien werden die Kurse beeinflusst.

Ihr Bankkonto können Sie bis zu DM 30.000,-- überziehen. Ein Darlehen wird von der Bank gewährt, wenn Sie Sicherheiten (Aktien oder Immobilien) nachweisen können. Die Bank gewährt jedoch nur Darlehen, wenn Ihre Restschuld unter DM 30.000,-- liegt.

VIEL VERGNÜGEN!

ATARINSIDE

Wichtige Informationen

Lieber Computerfreund, lieber Kunde, lieber Händler!

Jeder, der sich einmal selbst damit beschäftigt hat, ein Computerprogramm zu fertigen, weiß, welche Arbeit und geistige Mühe aufgewendet werden muß, um eine Problemlösung zu finden und sie anwenderfreundlich zu programmieren. Die Erfüllung dieser Voraussetzungen erfordert viel Erfahrung und hohe finanzielle und zeitliche Investitionen. Das Ergebnis sind gute und erfolgreiche Computerprogramme, die von interessierten Anwendern nachgefragt werden und deshalb für den Händler verkäuflich sind.

Diese Tatsache machen sich einige dadurch zunutze, daß sie die mit hohen Voraufwendungen geschaffenen erfolgreichen Programme der Firma Atari kopieren oder ihren Kunden die Möglichkeit anbieten, die gewünschten Programme auf Diskette zu überspielen. Sie meinen, damit ihren Kunden ein gutes und billiges Angebot zu machen. Die Kunden wissen jedoch meist nicht, daß sie lediglich ein vermeintlich gutes und billiges Angebot erhalten.

Abgesehen davon, daß das Angebot zur Überspielung von Programmen und das Anbieten und Verkaufen illegal kopierter Programme strafrechtlich verboten ist, weil es sich dabei um Verletzungen des Urheberrechtes (COMPUTERPROGRAMM PIRATERIE) handelt, die von Atari gegenüber jedermann ohne Ansehen der Person gerichtlich verfolgt wird, so ist auch die Annahme falsch, das Angebot sei günstig oder billig:

- Gestohlene Ware ist immer billig. Der Dieb hat keine Voraufwendungen. Er eignet sich nur fremdes Eigentum an, für die der Käufer keine Gewährleistung erhält.
- Der Händler, der das Kopieren von Programmen anbietet, anstatt Originale zu verkaufen schmarotzt an fremder Leistung.
- Der interessierte Kunde wird bald keine guten Programme mehr kaufen können und illegale Programme wird der Handel bald auch nicht mehr anbieten können.

Letzteres deswegen, weil niemand mehr bereit und in der Lage sein wird, gute verkaufsfähige Programme zu entwickeln, wenn nicht die Möglichkeit besteht, die hohen Voraufwendungen durch Verkäufe wieder zu verdienen. Die Piraten sind geistig weder in der Lage noch überhaupt bereit, sich der Mühe zu unterziehen, Programme zu entwickeln. Sie können und wollen nur durch Diebstahl fremder guter Leistung eine schnelle bequeme Mark verdienen.

Wer also Interesse daran hat, daß das Angebot an guten Computerprogrammen wächst, sollte die illegalen „billigen" Angebote meiden und mit dazu beitragen, daß den Totengräbern der Computer-Programmentwicklung und damit des Computerhandels das Handwerk gelegt wird.

Wir danken für Ihr Verständnis und freuen uns über jeden Hinweis von Ihnen.

Atari Elektronikvertriebsges. mbH

ATARI ELEKTRONIK Vertriebsgesellschaft mbH · Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60 · Tel. 040/511 80 91

ATARI INSIDE

ATARI®

ATARI-Elektronik Vertriebsgesellschaft mbH
Postfach 60 01 69 · Bebelallee 10 · 2000 Hamburg 60

Jegliche Rechte vorbehalten.
Vermietung, Verleih, Vervielfältigung
und öffentliche Aufführung verboten.

ATARINSIDE