

Walkthrough/Tipps für das Spiel Oldtimer / Motor City von Max Design (von Unbekannt, privat nutzbare, nichtkommerzielle Datenquelle)

1. Vorab

Es gibt immer noch Gamer, die das betagte Spiel lieben und gerne mal zocken. Mit die beste WiSim ihrer Zeit. Problem war schon immer, dass es verbuggt ist und irgendwie nicht zu Ende spielbar ist/war und überhaupt wenig verlässliche Informationen zu finden sind. Darum habe ich mich entschieden eine Info und Tippsammlung, sowie eine Starthilfe (Walkthrough für die erste erfolgreiche Produktionsreihe) zu machen - nachdem ich es nun endlich geschafft habe, es bis zum Ende durchzuspielen!

1.1. Versionen, Bugs und Patches:

- Oldtimer und Motor City sind nicht exakt gleich. Motor City wurde für den englischsprachigen Markt nochmals umgeschrieben. Beide haben unterschiedliche, vielleicht auch gemeinsame Bugs.
 - 1916-Crash (Oldtimer). Ältere Versionen von Oldtimer hängen sich um 1916 einfach auf - nix geht mehr.
 - Das 1920 Problem (Oldtimer): Etwa ab 1918 gibt es keine aktuellen Bauteile mehr zu bestellen und ca. ab 1920 kann man dann keine Autos mehr verkaufen. (In den Foren heisst es, das Spiel reagiert so, wenn der Spieler keine eigenen Bauteile entwickelt und nur angekaufte Teile zusammenbaut.*
 - Den Motor-Bug (Motor City): Man kann maximal den Motor mit 6 Zylinder und 48PS von 1903 entwickeln oder ankaufen. Mit all den Motoren, die bis dahin verfügbar waren, muss man für den Rest des Spiels auskommen.
 - Alarmlicht-Bug: Ein Fabrikgebäude tut nach dem Einrichten einer neuen Fertigung nicht mehr was es soll, das Alarmlicht auf dem Fabrikgebäude verschwindet nicht mehr. Von Runde zu Runde greift der Bug auf andere Gebäude über. Selbst Abreißen und neu Bauen beseitigt den Bug nicht immer.
 - Lager-Bug: Aufs erste ganz nett: Lager können voll werden – in der Regel meldet das Spiel das, manchmal aber auch nicht – das Lager wird „überfüllt“ und ab dann wird der Bestand trotz Verbrauch nicht mehr abgebaut. Man hat einen Endlos-Bestand, wenn man diesen nicht verschrottet und neu kauft.
- Es gibt einen Patch für Oldtimer („Update 3.0“) und Cheats für Geld und Gebäude:
<http://www.gamedoctorpc.de/tutorials-spiele-games/spiele-games-o/oldtimer/>
- und einen verschollenen Patch „1.25“ der eventuell über Foren von privat zu bekommen ist.
- Welcher Patch was fixed, ist mir nicht bekannt.
- Es gibt ein User-Mod für Motor City, der den Motoren-Bug korrigiert, den ich mal auf abandonia.com** gefunden habe.
- Was die Neuauflage unter dem Titel „Play Retro Oldtimer“ an Patches beinhaltet, ist mir nicht bekannt, ist aber mit einem DOS-Emulator versehen. Ohne DOS-BOX oder dgl. ist das Game auf den heutigen Rechnern nicht mehr spielbar.

Bei meiner Recherche habe ich eine **fertig gemoddete und gefixte** Version von Motor City mit integrierter DOSBOX-Emulation gefunden (ich glaube es war auch auf abandonia.com), die ich dann durchspielen konnte und zwar ohne die genannten Bugs. Ich würde wirklich empfehlen, diese Version zu suchen und zu verwenden! Die Version erkennt ihr daran, dass bei Player 1 Frankreich als Startnation, der Spielername "GORAN" und Firmenname "Mafia SA" als Musternamen eingestellt sind. In dieser Version endet das Spiel mit dem/am 31.12.1928/1.1.1929. An anderer Stelle heißt es, das Spiel *würde* bis 1930 gehen.

*) Es ist nirgendwo dokumentiert, ob alle angebotenen Modelle aus Eigenproduktion sein müssen bzw., ob alle drei Komponenten aus eigener Entwicklung sein müssen oder nur ein einziges Teil - noch ab welchem Jahr das eine oder das andere eintreten müsste. Wogegen es an anderer Stelle heißt, dass bei Motor City das Spiel nur mit eigenentwickelten MOTOREN weiter gehen würde. Es wird viel gepostet, wenig überprüft.

***) Damals auf <http://www.abandonia.com/de/games/14415/Motor+City.html> (Additional Engines)

2. Allgemeines/Grundsätzliche Tipps

- Das Spielprinzip ist einfach aber auch nicht zu simpel: Fertige aus drei Komponenten, Motor-Fahrgestell-Karosserie, Autos und biete sie in Filialen und über Händler in Europa an. Pro Land kann man fünf Modelle gleichzeitig anbieten.
- Das Spiel macht die ersten Jahre am meisten Spaß, bis das Firmengelände langsam vollgebaut ist. Dann wird es unübersichtlich und artet in Arbeit aus. Das gilt umso mehr, wenn man selber die Komponenten, womöglich alle drei, für seine Modelle entwickelt und herstellt. Was für WiSim-Fans, die gerne eine Excel Kalkulation im Hintergrund mitschreiben.
- Achte auf Preis, Nachfrage und Produktion. Zu Krisenzeiten eine besondere Herausforderung, wenn urplötzlich die Verkäufe dramatisch zurückgehen - Kapazitäten abbauen, Mitarbeiter entlassen und Werbekosten sparen

sind angesagt. In guten Zeiten explodieren die Verkaufszahlen schon mal - Kapazitäten ausbauen oder Preise ordentlich erhöhen.

- Die richtigen Komponenten finden: Das Fahrzeug darf nicht zu schwer oder der Motor nicht übermäßig zu stark für das Fahrwerk sein! Alle Bauteile sind im Programm vorgegeben und wann sie auf den Markt kommen (In der Regel zu Jahresbeginn).
- Das Spiel ist rundenbasiert - wenn man seine Aktionen beendet hat, klickt man auf "Monatsende". Falls Ereignisse "während des Monats" auftraten, unterbricht das Spiel den Monat mit einer entsprechenden Meldung. Es empfiehlt sich einen routinemäßigen Ablauf der Aktionen einzuhalten, etwa so:

1. Ins Büro/Kassenbuch, Bestellungen abarbeiten (also Autos verkaufen).
2. Zur Bank, versuchen Kreditrahmen zu erhöhen oder bessere Konditionen zu bekommen.
3. Zum Firmengelände, Lagerhalle, wo alle Modelle gelagert sind, Verkaufszahlen prüfen.
4. Auf Verkaufszahlen reagieren, z.B.
 - Ins Büro, Filialübersicht an der Wand, Preise senken oder erhöhen und Werbeetat anpassen.
 - Produktion erhöhen durch neue Produktion oder senken durch zeitweise Stilllegung.
5. Zum Firmengelände, Lagerhallen, Teile nachbestellen.
6. Spielstand speichern
7. Monatsende

2.1. Grundlegende Tipps zum Spiel:

- Schwierigkeitsgerade: Leicht, Mittel, Schwer - Höhe des Startkapitals*. Wie großzügig ist die Bank mit Kredit, wie oft gibt es einen Brand auf dem Betriebsgelände (ein Gebäude geht verloren), wie oft kommt es zu Lieferschwierigkeiten (14 oder 30 Tage) mit den Bauteilen.
- Zahleneingabe kann man sich erleichtern: statt mit der Maus, über den Nummernblock der Tastatur. Dazu Einfach NUM zweimal drücken und schon wird das Keyboard zur Kasse.
- Man startet in England - **beste** Verkaufszahlen über die Filialen. Dann Filialen in Belgien und Niederlande, dann Italien und die anderen Länder. Sobald man alle Filialen in einem Land eröffnet hat, gibt es keine Angebote von freien Händlern mehr - das ist gut, weil die Verkäufe über die Filialen mehr einbringen.
- Man muss keine Rennen fahren. Kann aber. Man muss keine Testfahrten machen. Hat keine Bedeutung für den finanziellen Teil.
- Will man „ernsthaft“ seine Managerqualitäten mit dem Spiel erproben, sollte man Stift, Papier und Taschenrechner bereitlegen - oder gleich mit Exceltabellen arbeiten.
- Gebäude bauen kostet Geld und Zeit und es kommt auf große Kapazitäten an:
 - Von Beginn an **Gebäude planvoll** setzen, damit das Fabrikgelände effektiv genutzt wird und nicht kreuz und quer. So sind z.B. die Gebäude zum Spielstart nicht ideal und werden besser später ersetzt und abgerissen.
 - Von Anfang an **Mehrzweckhallen bauen (!)**, da diese in der Fertigung mehr Stückzahlen bringen und als Lager auch eine größere Kapazität haben. Sie kosten zwar zunächst mehr und sind etwas länger im Bau, sind in Relation aber viel günstiger, wie später die Fabrik sowieso abzureißen und dann doch durch eine Mehrzweckhalle zu ersetzen. Mehrzweckhallen kann man von einer Lagerhalle in eine Produktion umwandeln und umgekehrt.
 - Fertigung **immer komplett** einrichten, nicht nur teilweise. Falls das Geld nicht reicht, reicht es auch nicht mehr für die teuren Bauteile. Man verliert Kapazität und wenn man nachträglich die Fertigung ausbaut, kostet es extra und legt die Produktion wochenlang still. Also lieber einen Monat warten, das nötige Geld verdienen. Man kann statt dessen die Nachfrage durch höheren Preis drosseln.
- **Spielstände immer speichern**: schnell hat man ein falsches Automodell in Produktion gegeben, sich bei der Teile-Bestellung vertippt und statt 100, 1000 Karosserien bestellt und geht mal eben Pleite. Auch manche Bugs, sollte man die Originalversionen spielen, lassen sich manchmal über die alten Spielstände ausbügeln.
- Sinnvolle Benennung der Automodelle: Das Entwicklungsjahr im Namen, wie „Raser 1898“, ist z.B. hilfreich. Modelle werden irgendwann von den Kunden abgelehnt und müssen durch neue Modelle ersetzt werden.
- Teile oder Material **nach Bedarf bestellen** und nur für den notwendigen Vorrat sorgen. Bis man sich eine Verladestelle leisten kann, treffen einen die sporadischen Lieferverzögerungen von 14 oder 30 Tage und machen es sinnvoll einen Vorrat von einem Monat zu haben. Das kann man mit Speichern und Spielstand neu laden umgehen - was aber lästig werden kann. Mit Verladestelle reichen etwa 10 Prozent der benötigten Güter als Vorrat. Bei Materialbestellung (Stahl, Glas, Gummi..) verhält es sich anders, ein gewisser Vorrat, um die Preisschwankungen zu seinen Gunsten zu nutzen, bringt was.
- Man sollte in einem Land den Rabatt für jede Filiale gleich setzen, sonst werden die Bestellungen im Orderbuch einzeln, nach jeder Filiale aufgeführt, weil jede Filiale einen anderen Preis für die Autos erzielt.

*) Schwierigkeitsgrad in Bezug auf Startkapital / Kreditrahmen (kann durch Verhandeln noch erhöht werden): zu Beginn

| | |
|---------|-----------------------|
| Leicht: | \$300 000 / \$140 000 |
| Mittel: | \$250 000 / \$123 000 |
| Schwer: | \$220 000 / \$113 000 |

3. Walkthrough für die erste Phase

3.1 Erste Schritte

- **Zuallererst** geht man **zur Bank** und handelt den höchstmöglichen Kredit aus. Die Kreditwürdigkeit hängt mit dem aktuellen Vermögen ab, also nicht vorher Geld ausgeben!
- Dann baut man eine **kleine Forschung** und wartet einen oder zwei Monate (Runde), bevor man dann **drei kleine Mehrzweckhallen** baut (wer geübt ist, kann auch 2 kleine und eine mittlere MZH bauen) und lässt wieder zwei oder drei Monate vergehen (Die Bauzeit der Hallen wird im Baumenü in Wochen angegeben).
- Dann **Angebote** über das Lagergebäude/Lagerarbeiter **einholen** - für Motoren mit 2 Zylinder bis 5 und bis 10 PS, für Fahrwerk bis 10 PS und die Karosserien (offen und mit Verdeck) - alles für Kleinwagen. Und Karosserien für Mittelklasse.
- So bald die Angebote kommen, kann man **im Lager die Teile einstellen und** gleich nach Bedarf (s. unten) **bestellen**. Diese Teile verwenden: Den 2Z 4PS Motor und den 2Z 8PS Motor. Das 10PS Fahrgestell und die Karosserien Voiture und Manchester. Falls die Manchester Karosserie nicht dabei ist (ab 1. Juli), muss man eventuell noch eine Runde warten und anfordern.

3.2. Es geht los:

- Ist die **Forschung fertig** gebaut, können dort die **Prototypen erstellt** werden. Einfach die Karteikastenschubladen öffnen und eine Akte für Prototypen anlegen. Ingenieure müssen nur eingestellt werden, wenn man eigene Teile entwickeln will.
- Mit den obigen Teilen **drei Modelle erstellen** und dann gleichzeitig auf den Markt bringen.
- 2Z 4PS + 10PS Fahrwerk + Voiture Kaross.; 2Z 8PS + 10PS Fahrwerk + Voiture Kaross.; 2Z 8PS + 10 PS Fahrwerk + Manchester Kaross. (Die Ausstattung nicht vergessen - man kann zu Beginn drei Gänge einrichten).
- Es sollten bereits entsprechend Teile bestellt sein (s. oben) 20, 40 oder 60, je nach Bedarf, damit die Produktion gleich beginnen kann und man nicht durch die sporadisch auftretenden Lieferverzögerungen warten muss.
- Sind die Prototypen erstellt, kann man sie **sofort in der Filiale vertreiben** – selbst wenn noch kein Auto produziert ist (s.unten)!
- Man richtet in jeder Mehrzweckhalle eine **Fertigung für je ein Modell** ein. Die Einrichtung dauert knapp ein Monat. Man wählt das Lager, wo auch die Bauteile sind als Zielort aus. (Damit sind alle acht Lagerplätze, das jedes Lager im Spiel frei hat, ausgenutzt – fünf verschiedene Bauteile und drei Automodelle).
- **Arbeiter für die Produktion einstellen:** In der Verwaltung, im Personalbüro - man stellt Fachkräfte ein. Da die Fertigung schon im Auftrag ist, nennt der Personalchef die passende Zahl an Arbeitern. Ganz wichtig: Nochmals den Auftrag bestätigen: „Ja, machen Sie das.“ Sonst kommen keine Arbeiter. (Hilfskräfte werden erst später im Spiel benötigt – und übrigens, die netten Menschen, die im Lager, im Büro oder den Fabriken als Ansprechpartner dienen sind einfach so da, müssen nicht eingestellt werden.) Die Arbeiter stehen nicht sofort zur Verfügung, sondern kommen, je nach gezahltem Lohn, schneller oder langsamer zur Firma. Den Lohn so lassen, wie er eingestellt ist, damit die Kräfte rechtzeitig da sind. Anschließend kann der Lohn gesenkt werden, aber nicht unter die rote Markierung. Arbeitstempo "schnell" ist OK.
- Wenn die Arbeiter da sind (wird, wie alles, vom Spiel gemeldet), kann man diese in den Fabriken zuteilen.
- Die Fabriken sind betriebsbereit: Da die Arbeiter schon angewiesen und bereits Autoteile im Lager sind, ist nichts mehr weiter zu tun, außer sich um Nachschub für die Bauteile zu kümmern. Also gleich nochmals, je nach dem, was noch von der Bank zu holen ist, so 20-30, 40-60 und 60-90 Teile bestellen.

3.3. Geld verdienen:

- **Alle drei Modelle** gleich nach dem Erstellen in der Forschung in der Filiale **zum Verkauf einstellen:** Filiale auf der Karte im Büro anklicken, Angebotstabelle einstellen und Preis bestimmen. Nach meiner Erfahrung macht es Sinn, den Endpreis in der Filiale, wie man es im Handel kennt, 1 unter Hundert, also \$1599 und nicht \$1600 einzustellen. Was ist der richtige Preis? Jetzt, zu Beginn würde ich die 3 Modelle etwa zwischen \$2400 und \$3200 ansetzen, je nach Herstellungskosten, Leistung und Qualität. Dann den Preis so senken oder heben, damit sich die Nachfrage nach der möglichen Produktion richtet.
- Der Verkauf läuft in aller erster Linie über den Preis, auch über Beliebtheit und Aktualität der Modelle. Wir wollen unsere Autos zum besten Preis verkaufen nicht unbedingt zum billigsten. Das sind zu Beginn etwa 20-25 Stück pro Modell. Also nicht viel und daher brauchen wir daraus jeden Dollar Umsatz, um die Produktion und das Filialnetz ausbauen zu können. Weil Aufträge aus zwei Monaten auf dem Tisch liegen, ist der Verkauf kein Problem.
- Der Verkauf findet nicht in den Filialen statt, sondern die Filialen und auch die freien Händler ordern Autos im Werk. Die Aufträge sind in der Mappe oder Buch auf dem Schreibtisch zu jedem Rundenende / Monatsende für den Monat aufgelistet. Durch Anklicken werden die Bestellungen bedient und damit gleich das Geld kassiert.
- Wichtig: die Order sind drei Monate verbindlich, danach werden die Aufträge automatisch storniert. Also immer erst die alten Aufträge bedienen, bevor sie verfallen! Das ganze hat einen Vorteil: Man kann jedes neue Modell bereits auf dem Markt anbieten, schon bevor Autos produziert wurden und dadurch den Preis testen. Oder vorübergehende Engpässe in die Zukunft verschieben.

- Werbebudget festlegen und verteilen. Zu Beginn muss es nicht viel sein, \$1000-3000 vielleicht. Kommt auch darauf an, wie viel Geld überhaupt noch in der Kasse ist. Es heisst, das Werbebudget soll nicht geringer sein wie 6% des monatl. Umsatzes der Filiale. Wer das wie rausgefunden haben will, ist nicht bekannt.
- Den Filialen eine Gewinnmarge einräumen (Rabatt). Die freien Händler nehmen sich selber einen Rabatt. Je höher der Rabatt für die Filialen ist, desto mehr wird über die Filiale statt über die freien Händler verkauft. Aber: Zu Beginn hat man nur eine Filiale/ noch wenige Filialen und ist auf die Händler angewiesen. Man bekommt nur Angebote von freien Händlern, in Ländern mit eigener Filiale.

4. Wie geht es weiter?

Das erste Geld kommt jetzt rein. Es gilt dann die Kapazitäten auszubauen, mehr Produktionshallen, mehr Filialen. Immer darauf achten, dass man sich finanziell nicht verhebt, sonst geht man Pleite. Nachdem drei Modelle auf dem Markt sind, sollte irgendwann ein viertes und ein fünftes kommen. Bei abnehmender Nachfrage trotz günstigem Preis, muss man alte Modelle durch Neue mit besserer Ausstattung, aktuellem Design und besseren Motoren ersetzen. Eine erfolgreiche Karriere als Autohersteller steht nichts mehr im Weg. Nach einigen Jahren braucht man keinen Bankkredit mehr und die 2 Millionen maximaler Kreditrahmen sind uninteressant. Es werden neue Arbeitsmethoden erfunden, die die Produktion günstiger machen, deren Einrichtung aber teuer ist. In der Zeitung werden spielrelevante Ereignisse angezeigt. Zu jedem Jahresbeginn wird bekannt gegeben, wer der erfolgreichste Unternehmer war.

5. Kalender aller Ereignisse

| Jahr | Ereignis/Erfindung | Jahr | Ereignis/Erfindung |
|----------------|--|------|---|
| 1896 | (Start) Ausstattung: 3Gänge Produktion: Manuell 1 | 1914 | 1. Mai Rennen in Paris 1. Juli Ausbruch 1. Weltkrieg (WK I) 1. August: Umsatzeinbruch in Deutschland, Belgien u. Österreich |
| 1897 - 1899 | - | 1915 | Produktion Fließband 2 WK I: Kriegseintritt in Italien, teilw. Umsatzeinbruch |
| 1900 | 1. Jan. Luftreifen | 1916 | 1 Mai Rennen in Mailand 31. (Jul.?) Aug. Rom erkl. Österreich d. Krieg evtl. Verlust der Filialen in Österreich |
| 1901 | - | 1917 | 31. Mai WK I: evtl. Verlust von Filialen in D. |
| 1902 | 1. Mai Rennen in Bristol | 1918 | 1. Mai Rennen in Bristol |
| 1903 | 1. Jan. Ersatzreifen/-räder | 1919 | 1. Jan. Produktion: Fließband 3 + Friedenskonferenz: Alle Filialen verkaufen wieder. |
| 1904 | 1. Jan. Produktion: Teilmanuell 1 1. Mai Rennen in Reimes | 1920 | 1. Jan. Österreich geteilt: Tschechoslowakei/Ungarn. 1. Mai Rennen in Monaco 1. Juni Rezession (lt. Zeitung) |
| 1905 | - | 1921 | - |
| 1906 | 1. Jan. Elektr. Starter / 5 Gänge 1. Mai Rennen in Paris | 1922 | 1. Mai Rennen in Paris |
| 1907 | 1. Jan. Produktion Teilmanuell 2 | 1923 | - |
| 1908 | 1. Jan. Elektr. Licht 1. Mai Rennen in Mailand | 1924 | 1. Mai Rennen in Mailand |
| 1909 | - | 1925 | - |
| 1910 | 1. Mai Rennen in Bristol | 1926 | - (Rennen?) |
| 1911 | 1. Jan. Produktion Fließband 1 | 1927 | - |
| 1912 | 1. Mai Rennen in Monaco | 1928 | 1. Mai Rennen in Monaco |
| 1913 | 1. Jan. Lichtmaschine | 1929 | Spielende - Highscore |

6. Aufstellung - Fertigungsarten und Effektivität:

| Beispiel-Modell | Fertigungsart* | Stückzahl* | Produktionskosten* | Gesamtkosten* |
|--|----------------|------------|--------------------|---------------|
| Motor 4 Zylinder/14 PS zu \$294 Fahrwerk 15 PS zu \$178 | Manuell | 17 | \$495 | \$1271 |
| | Teilmanuell | 32 | \$394 | \$1170 |
| Karosserie "Brush" zu \$302 Gesamt: \$776 | Teilmanuell 2 | 27 | \$316 | \$1092 |
| | Fließband | 54 | \$233 | \$1009 |
| *bezogen auf eine kleine Mehrzweckhalle, "schnell" | Fließband 2 | 93 | \$123 | \$899 |
| | Fließband 3 | 139 | \$104 | \$880 |

7. Anhang: Schema - Vorschlag für eine effektive Gebäudenutzung des Firmengeländes

1. Reihe: 7 kleine Mehrzweckhallen (MZH), 1 große Forschung, 10 kl. MZH; 2. Reihe: 2 gr. MZH, 4 mittl. MZH, 1 gr. Administration, 5 gr. MZH; 3. Reihe: 4 gr. MZH, 1 Verladestelle, 5 gr. MZH; 4.-7. Reihe: 4gr MZH, 1mittl MZH, 5Gr. MZH

