

Spielbeschreibung und -anleitung

Nachdem Schwierigkeitsgrad und Startkapital gewählt sind, beginnt der Spieler im Modus ‚freies Spiel‘ mit einem unbebauten Landstück. Zunächst gilt es, ein Wohnhaus für den Eigentümer anzulegen, das im Spiel keine nennenswerten Funktionen hat und deswegen in einer unattraktiven Lage errichtet werden kann. Zu einem späteren Zeitpunkt sollte das Haus verbessert werden, da hierdurch weitere Spielmöglichkeiten wie Landkauf und größere Felder verfügbar werden.

Abhängig von der gewählten Spielstrategie sind nun weitere Gebäude zu errichten. Um ineffiziente Laufwege zu minimieren, sollten dabei funktional zusammengehörige Gebäude nahe beieinander positioniert werden, beispielsweise das Lager neben einem Verarbeitungsbetrieb oder Parkplätze für landwirtschaftliche Maschinen in der Nähe von Feldern. Jenseits der Hauptstraße können auch Wege eingerichtet werden, die die Bewegungsgeschwindigkeit der Arbeiter und Maschinen erhöhen.



Abbildung 1: Bildelemente von Farm Manager 2018

Neben Feldern, Gebäuden und evtl. Maschinen werden für die Produktion auch Mitarbeiter benötigt, für deren Unterkunft zunächst ein geeignetes Gebäude zu errichten ist. Sie können direkt über den Detailbildschirm eines Gebäudes oder Felds eingestellt werden, in dem sie tätig sein sollen oder über das entsprechende Symbol im Bildschirm unten links.

- Schulungen: Hier können Fortbildungen absolviert werden, die zu Verbesserungen in unterschiedlichsten Bereichen (z.B. günstigere Maschinenpreise, höhere Mitarbeiterproduktivität, zusätzliche Kredite) führen. Da sich die Maßnahmen i.d.R. zu einer dauerhaften Effizienzerhöhung führen, sollten sie intensiv genutzt werden. Allerdings ist bei der Auswahl darauf zu achten, dass die jeweilige Strategie zur gewählten Spielstrategie passt. So wäre eine Schulung zum günstigeren Erwerb von Maschinen kaum lohnenswert, wenn ohnehin ohne Maschinen gearbeitet wird.
- Verbesserungen am Gebäude: Durch den Ausbau des Inhaberhauses werden neue Möglichkeiten freigeschaltet; vor allem der Grundstückserwerb und die Möglichkeit, größere Felder anzulegen, die sich i.d.R. effizienter bewirtschaften lassen.
- Grundstück kaufen: Mit dieser Option lässt sich weiteres Land erwerben.
- Account-Geschichte: Hier wird die finanzielle Entwicklung des Unternehmens inkl. der letzten Einnahme- und Ausgabepositionen angezeigt.
- Kredit abzahlen: Zeigt die aktuellen Kredite und die bisherigen Tilgungszahlungen an.
- Kredit aufnehmen: Über diesen Menüpunkt lassen sich mehrere Kredite aufnehmen. Allerdings muss ggf. zunächst eine entsprechende Schulung absolviert werden.
- Bericht: Eine übersichtliche Darstellung aller Einnahmen, Ausgaben und produzierten Waren im gewählten Zeitraum.
- Übersicht der Lagerhäuser: Übersicht zu allen gelagerten Waren, die besonders hilfreich zur Identifikation von Produkten ist, deren Haltbarkeit bald abläuft und deswegen verkauft werden sollten.
- Verkauf: Damit lässt sich ein automatischer Verkauf ausgewählter Güter einrichten. Dies kann vor allem bei regelmäßig hergestellten verderblichen Waren empfehlenswert sein, da sie nicht aus Vergesslichkeit schlecht werden.
- Liste der Arbeiter: Zeigt alle derzeit eingestellten Mitarbeiter inkl. ihrer aktuellen Tätigkeit und ihres Energieniveaus an.
- Anstellen: Dient dem Anwerben neuer Mitarbeiter. Die Liste wird täglich aktualisiert, so dass die Suche nach Mitarbeitern mit den gewünschten Spezialisierungen recht schnell zum Erfolg führt.
- Maschinenliste: Zeigt alle Maschinen inkl. ihres Zustands an. Über diesen Menüpunkt können die Maschinen bei Bedarf auch gewartet oder repariert werden.
- Nebenmissionen und Szenario: Gelegentlich werden einige Aufgaben vergeben, deren Erfüllung zu einer finanziellen Belohnung führt. Gleichwohl sollte wegen dieser Aufträge nicht von der gewählten Strategie abgewichen werden. Beispielsweise empfiehlt es sich nicht, nur wegen einer Wette eine Rinderzucht mit hohen Investitionen zu starten, wenn der Fokus im Anbau von Getreide liegt.

Um die knappen Ressourcen möglichst effizient einzusetzen, empfiehlt sich das gezielte Verfolgen einer Strategie. So wäre es kaum wirtschaftlich zahlreiche Maschinen zu kaufen, wenn lediglich ein kleines Feld bearbeitet wird. Im Folgenden werden vier Strategien ein wenig ausführlicher dargestellt: Lebensmittelanbau, Schlachtbetrieb, Handel und Windkraft.



A) Pflanzenanbau

Zunächst wird ein Feld benötigt, das mit dem ersten Symbol unten links definiert wird. Um es mit Maschinen bearbeiten zu können, was deutlich schneller als per Hand geht, muss mindestens eine Seite des Felds 30 Meter lang sein. Beim Einsatz von Maschinen sind ohnehin möglichst große Felder empfehlenswert, da so die Umrüstzeiten minimiert werden.

Durch Anklicken des Felds wird sein Detailbildschirm geöffnet, über den die jeweiligen Arbeitsschritte vorgenommen werden: Zuerst ist das Feld zu pflügen, zu kultivieren und zu düngen, woraufhin die Aussaat erfolgt. Ist kein automatisches Bewässerungssystem angelegt, muss das Feld gelegentlich gewässert werden. Falls die Pflanzen von Pilzen, Unkraut oder Insekten befallen werden, lässt sich das Problem den entsprechenden Chemikalien beheben. Sobald der Wachstumsprozess abgeschlossen ist, kann die Ernte erfolgen. Im Fall von Getreide lässt sich anschließend noch Stroh bündeln und einsammeln.

Ein Großteil dieser Tätigkeiten lässt sich zwar über einen speziell zugewiesenen Feldverwalter übernehmen. Da ein Mitarbeiter jedoch nur ein Feld

betreuen kann, ist dies nicht sonderlich effizient und stellt nur eine geringe Entlastung dar. Alle Tätigkeiten lassen sich manuell umsetzen, was wenig Kapital in Anspruch nimmt, aber sehr lange dauert und zumindest langfristig wenig wirtschaftlich ist. In jedem Fall bietet sich für den Großteil dieser Tätigkeiten der Einsatz von Saisonmitarbeitern an, da diese im arbeitsarmen Winter nicht bezahlt werden müssen. Um die anfallenden Aufgaben mit Maschinen umzusetzen, müssen diese nicht nur gekauft, sondern auf entsprechenden Parkplätzen auch abgestellt werden. Darüber hinaus empfiehlt sich, einen dauerhaften Mitarbeiter mit der Spezialfähigkeit ‚Maschinen‘ einzustellen.

Von zentraler Bedeutung über den erzielbaren Gewinn ist die angebaute Pflanze. Bei der entsprechenden Entscheidung gilt es mehrere Faktoren abzuwägen, etwa der Ertrag pro Hektar, der erwartete Verkaufspreis, anfallende Nebenprodukte wie Heu, Wachstumsdauer inkl. Zahl jährlicher Ernten sowie die Ein- oder Mehrjährigkeit der Pflanze. Generell scheint Getreide weniger lukrativ zu sein als Obst und Strauchfrüchte wie Tomaten, Gurken oder Kürbisse.

B) Fleischproduktion

Die Fokussierung auf die Herstellung von Rindfleisch ist deutlich lukrativer und weniger arbeitsaufwändig als der Pflanzenanbau. Hierfür werden ein Stall, eine Schlachterei und ein Kühlhaus benötigt, die zwecks Wegeoptimierung möglichst nebeneinander platziert werden sollten. Für den Stall und den Schlachthof sollten Mitarbeiter mit den jeweils benötigten Spezialfähigkeiten (Tierpflege und Verarbeitung) dauerhaft eingestellt werden. Anschließend sind im Stall so viele Rinder wie möglich zu. Im Schlachthof muss noch definiert werden, dass Rindfleisch herzustellen ist, woraufhin die Mitarbeiter Kühe aus dem Stall holen, sie weiterverarbeiten und das Fleisch gelegentlich in das Kühlhaus transportieren. Von dort kann es manuell verkauft werden, wenngleich sich hierfür der Autoverkauf (Wirtschaftsmenü/Verkauf) anbietet, was auch für die von den Kühen produzierte Milch gilt. Hierdurch wird vermieden, dass die Ware verdirbt. Ist dies eingerichtet, muss der Spieler lediglich darauf achten, dass genügende Kühe im Stall sind und periodisch neue Kühe kaufen.

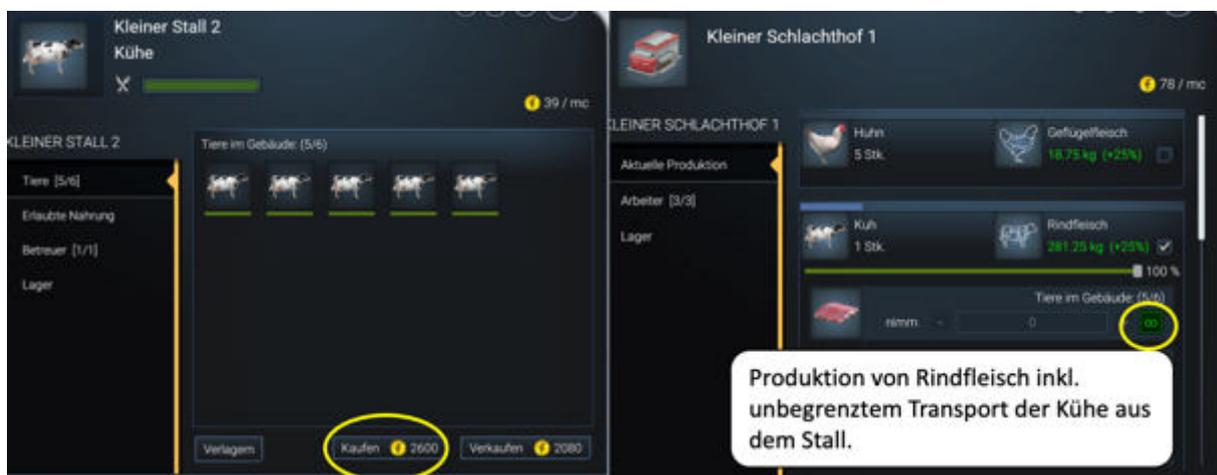


Abbildung 2: Fleischherstellung

Ergänzend bietet sich noch an, ein Lager für Rinderfutter (vor allem Getreide) zu kaufen. Dies ist zwar nicht unbedingt nötig, da die Tiere ohnehin nur kurz leben, reduziert aber ein wenig das dieser Strategie ohnehin schon immanente Ethikproblem.

Außerdem müssen die Rinder gefüttert werden, wenn sie verstärkt zur Milch- und nicht nur zur Fleischproduktion dienen sollen. Dies kann sich dann anbieten, wenn der Spieler noch eine Milchverarbeitungsanlage bauen und Milchprodukte herstellen möchte.

Ein wenig lässt sich der Gewinn noch steigern, indem ein Lagerplatz für Mist gebaut wird, in dem die Ausscheidungen der Tiere gelagert werden. Diese können verkauft oder in etwaigen eigenen Feldern als Dünger verwendet werden.

C) Handel

Die Preise saisonaler Produkte schwanken in FM im Jahresverlauf recht stark, sind aber gut prognostizierbar. Genügend Kapital vorausgesetzt, lassen sich deshalb hohe und sichere Gewinne mit Handeln erwirtschaften. Beispielsweise sind die Preise für Getreide oder Sonnenblumenkernen Ende Juli bzw. Anfang August sehr günstig, während sie bis Ende

Januar ansteigen. Umgekehrt verhält es sich mit Obst. Folglich bietet sich an, im Sommer soviel Getreide wie möglich zu kaufen und in recht günstigen Silos zu lagern. Ende Januar werden die Bestände dann verkauft und mit dem Geld Obst gekauft. Dies sollte jedoch in recht teuren gekühlten Lagern aufbewahrt werden, so dass es bis zur Hochpreisphase im Juli bzw. August haltbar bleibt. Da die Erlöse ca. das dreifache der Einkaufspreise betragen, lässt sich das Kapital aufgrund des exponentiellen Wachstums mit dieser Strategie in wenigen Spieljahren extrem steigern.

Der starke Erfolg dieser Strategie ist ein wenig unrealistisch: Würden in der Realität die Preise so stark und so vorhersehbar schwanken, würden andere Marktteilnehmer die gleiche Strategie nutzen und dadurch für geringere Preisschwankungen und somit sinkende Gewinne sorgen.

Unter spielerischen Gesichtspunkten ist diese Vorgehensweise nur bedingt attraktiv, da sie schnell langweilig wird. Insofern bietet sie sich nicht als alleiniges Spielprinzip, sondern eher zur Ergänzung an.



Abbildung 3: Gegenläufige Preisentwicklung von Getreide und Obst

D) Windkraft

Eine Strategie, die fast nichts mit Landwirtschaft zu tun hat, besteht im Betreiben von Windkraftwerken. Zunächst empfiehlt sich Schulungen zu absolvieren, die zu niedrigeren Preisen von Gebäuden und Windrädern führen:

- Nutzung erneuerbarer Energien: Schaltet Windkraftwerke frei
- Praktische Schulung für Verhandlungsfähigkeiten: Schaltet weitere Schulungen frei:
 - Fortbildung für Verhandlungstechniken im Bauwesen 1-3 (senkt Kosten eines Windkraftrads von 60.000 Euro auf 42.000 Euro).
 - Schulung im Bankenwesen 1-3: Erlaubt Zugriff auf größere Kredite mit niedrigeren Zinssätzen.

Sobald die Fortbildungen für Verhandlungstechniken abgeschlossen sind, kann ein Großteil des verbleibenden Eigenkapitals für Windkraftträder ausgegeben werden. Windkraftträder sind im Baumenü unter 'Sonstiges' zu finden. Mit gedrückter Shift-Taste können mehrere Bauten unmittelbar nacheinander errichtet werden. Da die Rendite der Windkraft deutlich über den Fremdkapitalkosten liegt, lohnt es sich möglichst viele Kredite aufzunehmen und von dem Geld Windkraftwerke zu bauen, besonders nach den Schulungen im Bankenwesen. Die Einnahmen daraus liegen im Allgemeinen über den monatlich fälligen Zins- und Tilgungszahlungen, so dass sich die fremdfinanzierten Investitionen selbst finanzieren und in weit weniger als zwei Jahren amortisiert haben. Dabei ist jedoch zu berücksichtigen, dass die Einnahmen zufällig schwanken und im Winter tendenziell höher als im Sommer sind. Um die fälligen Zahlungen also immer bedienen zu können, sollte zur Sicherheit ein wenig Geld zurückgehalten werden. Sobald das gewünschte Sicherheitskapital überschritten ist, kann ein weiteres Windkraftwerk gebaut werden. Bei konsequenter Verfolgung dieser Strategie wird das verfügbare Land nach einiger Zeit knapp, so dass dann zunächst das Haus des Inhabers verbessert werden sollte, um anschließend weiteres Land erwerben zu können. Auch mit dieser Strategie geht ein exponentielles Wachstum der Gewinne einher, wenngleich es deutlich langsamer (und realistischer) ist, als bei der oben vorgestellten Handelsstrategie. Dabei ist vor allem die erste Phase, in der lediglich Schulungen zu absolvieren sind, recht langweilig. Insofern liegt nahe, das Spiel hierbei nur nebenher laufen zu lassen und sich in den Schulungsphasen anderweitig zu beschäftigen.



Abbildung 4: Windpark

Unter dem Gesichtspunkt der Wirtschaftlichkeit empfiehlt sich generell die Konzentration auf eine Tätigkeit, um die getätigten Investitionen möglichst gut zu nutzen. Allerdings kann dies vergleichsweise schnell zu Langeweile führen, so dass die meisten Spieler nach einiger Zeit vermutlich zusätzlichen Aktivitäten nachgehen dürften.