



„Feld, Wald oder Schweine“

ein anwendungsorientiertes Planspiel
zur Betriebs- und Unternehmensplanung



Planspiel „Feld, Wald oder Schweine“¹

INHALTSVERZEICHNIS

1. Spielsituation	1
2. Spielorganisation	2
3. Faktorausstattung	2
4. Produktionsmöglichkeiten	3
4.1 Stilllegung	3
4.2 Kurzumtrieb	3
4.3 Silomais.....	4
4.4 Holznutzung	4
4.5 Schweinemastställe	5
5. Investitionsmöglichkeiten.....	6
5.1 Geldanlage bei der Bank	6
5.2 Maschinenkauf	6
5.3 Schweinemastställe	6
6. Agrarflächenmarkt	6
6.1 Agrarflächenausstattung.....	6
6.2 Pachtzahlungen	7
7. Finanzierungsmöglichkeiten.....	7
7.1 Eigenkapital und EK-Verzinsung	7
7.2 Kurzfristiger Kredit	7
7.3 Annuitätendarlehen	7
8. Auszahlungen und Liquidität.....	8
9. Korrekturmechanismen.....	10
10. Periodenentscheidungen und -ergebnisse	11

¹ Das Planspiel „Feld, Wald oder Schweine“ ist eine Weiterentwicklung des Planspiels „Feld oder Wald“, welches an der Georg-August-Universität am Arbeitsbereich für Landwirtschaftliche Betriebslehre von Prof. Dr. Mußhoff, Philipp Hengel, Stefan Pielsticker und Manfred Tietze mit Unterstützung der Abteilung für Forstökonomie und Forsteinrichtung (Prof. Dr. Bernhard Möhring) und Prof. Dr. Brandes (em.) konzipiert und technisch umgesetzt wurde, entstanden.

1. SPIELSITUATION

Sie bewirtschaften einen landwirtschaftlichen Betrieb mit einer Ausstattung von 1.000 ha langfristig gepachteter Agrarfläche, mit dem Sie unter Einsatz Ihrer Arbeitskraft verschiedene Produkte erzeugen können. Sie können Ihre Agrarfläche:

- stilllegen, um dafür vom Staat eine Stilllegungsprämie zu erhalten,
- für Kurzumtriebsplantagen nutzen, um Holzhackschnitzel für ein Holzheizwerk zu kultivieren und zugleich die Stilllegungsprämie zu erhalten oder
- für Silomais nutzen, der an eine Biogasanlage verkauft werden kann.

Zur Bestellung ihrer Agrarflächen müssen Sie sich eine Maschine anschaffen, mit der man sowohl Mais als auch Kurzumtrieb bearbeiten kann.

Neben der Agrarfläche stehen Ihnen 100 ha Waldfläche für eine forstwirtschaftliche Holznutzung zur Verfügung.

Unabhängig von Ihrer Agrar- und Waldfläche können Sie in Schweinemastställe investieren. Zur Finanzierung Ihrer Vorhaben stehen Ihnen neben dem Startkapital ein kurzfristiger Kredit und ein investitionsabhängiges Annuitätendarlehen zur Verfügung.

Sie können Ihre Arbeitskraft nicht alternativ verwerten.

Während des Spielverlaufs besteht für Sie die Möglichkeit ihre langfristig gepachtete Agrarfläche zu verpachten oder neue Agrarfläche zu pachten.

Zu beachten ist, dass Sie nur eines von vielen Unternehmen in Ihrer Region sind. Infolge dessen sind die Preise für Holzhackschnitzel, Silomais, Schlachtschweine und Agrarfläche auch von den Investitions- und Produktionsentscheidungen der Wettbewerber abhängig.

Nun liegt es an Ihnen, Ihren Betrieb so aufzustellen, dass er möglichst viel Gewinn abwirft und Sie am Ende der Spielzeit von allen Betrieben Ihrer Region über das meiste Eigenkapital verfügen.

Wir haben uns bemüht, das Planspiel so weit wie möglich realitätsnah zu gestalten. Um jedoch eine zu hohe Komplexität des Planspiels zu vermeiden, sind mehrere Annahmen und Daten vereinfacht.

Der Spieler soll den Umgang mit Investitionen verschiedener und flexibler Nutzungsdauern lernen, wofür sich die Verbindung zwischen Agrar- und Forstwirtschaft besonders eignet.

Grundanliegen des Planspiels ist es,

1. den Studierenden den Umgang mit unternehmensplanerischen Instrumenten mit Realitätsbezug zu vermitteln (Lehrziel) und
2. Aussagen über Entscheidungsverhalten abzuleiten (Forschungsziel).

2. SPIELORGANISATION

Das Planspiel läuft über 10 Spielperioden. Dabei wird dreimal wöchentlich eine Periode gespielt (Montag, Mittwoch und Freitag). Die Spielerentscheidungen sind jeweils bis 20 Uhr am Tag der Spielrunde abzugeben. Ggf. bestehende Abweichungen werden Ihnen mitgeteilt. Sie werden ein Ergebnis bis spätestens zum Vormittag des folgenden Tages erhalten.

Zur Bedienung des Planspiels wurde eine Website erstellt, die über folgende URL erreicht werden kann: http://wwwuser.gwdg.de/~plspiel/fws/sose_17/

Am Ende des Planspiels werden fünf Planspielteilnehmer zufällig ausgewählt, die in Abhängigkeit von ihrem Eigenkapitalbestand in Runde 10 jeweils bis zu 80 € gewinnen können.

Es wird eine Einführungsveranstaltung zur Erklärung des Planspiels und eine Siegerehrung stattfinden. Die einzelnen Termine entnehmen Sie bitte der Website von „Feld, Wald oder Schweine“ (s.o.).

3. FAKTORAUSSTATTUNG

Ihr Betrieb ist zu Anfang des Planspiels mit 1.000 ha Pacht-Agrarfläche, 100 ha Waldfläche, 800.000 € Startkapital und Ihrer eigenen Arbeitskraft ausgestattet. Für die vorhandene Pachtfläche ist ein jährlicher Pachtpreis von 80 €/ha zu entrichten. Der Pachtvertrag für die anfänglichen 1.000 ha läuft über die gesamten 10 Jahre bzw. Spielrunden. Die Arbeitskraft des Unternehmers reicht aus, um den Betrieb mit jedem denkbaren Produktionsprogramm alleine zu bewirtschaften.

4. PRODUKTIONSMÖGLICHKEITEN

Wie bereits erwähnt, können Sie zwischen 5 Produktionsrichtungen (Stilllegung, mehrjährige Kurzumtriebsplantagen, Silomais, Holznutzung und Schweinemastställe) wählen.

4.1 STILLEGUNG

Um die Artenvielfalt zu erhalten, bietet der Staat eine Extensivierungsprämie ($P_{\text{Extensivierung}}$) für stillgelegte Agrarflächen an. Für jeden Hektar Agrarfläche, den Sie nicht kultivieren, erhalten Sie auf Antrag 50 €. Sie müssen die Extensivierungsprämie im Spiel aktiv „beantragen“, indem Sie in der Eingabeoberfläche mitteilen, wie viele Agrarflächen Sie stilllegen wollen.

$$P_{\text{Extensivierung}} = 50 \text{ €/ha}$$

4.2 KURZUMTRIEB

Kurzumtriebsplantagen sind mehrjährige Kulturen. Der Ertrag (Y_{KU}) verhält sich gemäß der folgenden quadratischen Produktionsfunktion:

$$Y_{KU} = 28,2a - 1,8a^2$$

a = Alter der Plantage in Jahren; Ertrag in t_{atro} (Tonne absolut trocken).

Der Erntezeitpunkt ist frei wählbar. Es wird davon ausgegangen, dass immer der älteste Bestand geerntet wird, da der Grenzertrag stetig abnimmt.

Die Kosten der Anpflanzung von Kurzumtriebsplantagen und der gleichzeitig durchgeführten Düngung sind betriebsabhängig. Diese Kosten werden vor Spielbeginn durch die zufällige Verteilung aller Spielteilnehmer auf verschiedene Kostengruppen festgelegt und Ihnen vor Beginn der ersten Runde mitgeteilt. Die Rangliste auf der Website (s.o.) gibt in der letzten Spalte Aufschluss über die Kostengruppenverteilung. Je höher die Gruppennummer, desto höher sind die betriebsindividuellen Produktionskosten. Bei der Ernte fallen zusätzliche Kosten in Höhe von 685 €/ha an. Zwischen Anpflanzung und Ernte sind keine weiteren variablen Kosten relevant.

Der Preis für Kurzumtrieb ist von der Menge abhängig, die im jeweiligen Jahr auf dem Markt zur Verfügung gestellt wird. Er folgt der folgenden Preisangebotsfunktion:

$$P_{KU} = 55 - 0,0028 \times \frac{M_{KU}}{N} + 0,00000003 \times \left(\frac{M_{KU}}{N} \right)^2$$

P_{KU} = Preis pro t_{atro} Holzhackschnitzel,

M_{KU} = gesamte, im Jahr t auf den Markt gebrachte Menge Holzhackschnitzel in t_{atro} ,

N = Anzahl der aktiven Spieler.

Der Staat bietet auch für alle im Kurzumtrieb gebundenen Agrarflächen die o.g. Extensivierungsprämie in Höhe von 50 €/ha an. Die Prämie für diese Flächen muss im Spiel aber nicht extra beantragt werden. Sobald Sie Kurzumtrieb anbauen, erhalten Sie die Extensivierungsprämie automatisch für jede Fläche KU, die in Betrieb ist. Also auch für Flächen, die Sie anbauen und noch im gleichen Jahr wieder abernten.

4.3 SILOMAIS

Es gibt auch die Möglichkeit, Silomais zu produzieren. Für die Produktion von Mais fallen betriebsindividuelle Kosten für Saatgut, Saat, Pflanzenschutz, Düngung und Ernte an. Die Höhe der Kosten ergibt sich aus der zufälligen Verteilung aller Spielteilnehmer auf die im Abschnitt 4.2 beschriebenen Kostengruppen. Sie werden über die Höhe der Kosten ebenfalls vor Beginn der ersten Runde informiert.

Der Ertrag von Silomais beträgt 50 t/ha. Der Preis von Silomais wird durch folgende Preis-Absatz-Funktion ermittelt:

$$P_{Mais} = 40 - 0,0007 \times \frac{M_{Mais}}{N}$$

P_{Mais} = Preis pro Tonne Silomais,

M_{Mais} = gesamte, im Jahr t auf den Markt gebrachte Menge Silomais in Tonnen,

N = Anzahl der aktiven Spieler.

4.4 HOLZNUTZUNG

Unabhängig von Ihren agrarwirtschaftlichen Aktivitäten kann Holz auf der verfügbaren Waldfläche (100 ha) genutzt werden. Zu Spielbeginn ist die Waldfläche mit einem Holzvorrat von 300 Festmetern (fm) je Hektar bestockt. Der Holzzuwachs in einer Spielrunde ist abhängig vom Holzvorrat am Ende der vorherigen Spielrunde und ergibt sich nach folgender Zuwachsfunktion:

$$Z_t = Z_{max} * (-0,000011111 * V^2 + 0,0066667 * V)$$

Z_t = laufender jährlicher Holzzuwachs in Festmeter je Hektar,

Z_{max} = maximaler laufender jährlicher Holzzuwachs (15 fm/ha),

V = Holzvorrat in Festmeter je Hektar am Ende der vorherigen Spielrunde.

Für das geerntete Holz werden holzerntekostenfreie Erlöse ($E_{Ekfr.}$) von 50 €/fm erzielt.

$$E_{Ekfr.} = 50 \text{ €/fm}$$

Weitere Kosten fallen nicht an. Das geltende Waldgesetz verbietet Kahlschläge und die Umwandlung von Waldflächen in Flächen anderer Nutzungsart.

4.5 SCHWEINEMASTSTÄLLE

Es gibt auch ein flächenunabhängiges Produktionsverfahren, das weiteres Wachstum zulässt. Es können Schweinemastställe (jeweils 1.000 Mastplätze) gebaut werden, die pro Jahr eine Leistung von 2,5 Mastdurchgängen (Schweine pro Mastplatz in einem Jahr) haben. In jeder Periode kann entschieden werden, wie viele Mastplätze belegt werden sollen (max. 1.000 Tiere pro Stall). Für jeden belegten Mastplatz fallen pro Jahr Kosten in Höhe von 300 € (Ferkelkauf, Tierarzt, Futter, Strom, Wasser, Reparaturen etc.) an.

Die Erlöse pro belegtem Schweinemaststall berechnen sich gemäß folgender Formel:

$$\text{Anzahl belegte Mastplätze} \times 2,5_{(\text{Mastdurchgänge})} \times 100_{(\text{Ø Schlachtgewicht in kg})} \times P_{(\text{Schlachtpreis})}$$

Der Schlachtpreis errechnet sich gemäß folgender Formel:

$$P_{\text{Schlachtpreis}} = 1,75 - [0,00012 \times \frac{M_{\text{Belegte Mastplätze}}}{N}]$$

$P_{\text{Schlachtpreis}}$ = Preis pro kg Schlachtgewicht,

$M_{\text{Belegte Mastplätze}}$ = Anzahl, im Jahr t belegte Mastplätze,

N = Anzahl der aktiven Spieler.

Weiterhin ist zu erwähnen, dass es in einigen Runden zu verschiedenen Politikmaßnahmen kommen kann, wodurch sich die Preise kurzfristig ändern können. Über bevorstehende Politikmaßnahmen werden Sie vor der jeweiligen Runde informiert.

5. INVESTITIONSMÖGLICHKEITEN

5.1 GELDANLAGE BEI DER BANK

Frei verfügbares Kapital wird bei der Bank automatisch angelegt und mit 3 % pro Runde verzinst.

5.2 MASCHINENKAUF

Es ist eine Maschine verfügbar, die in den Produktionsrichtungen „Kurzumtrieb“ und „Silomais“ sowohl die Bestellung als auch die Ernte ermöglicht. Die Schlagkraft einer Maschine reicht aus, um Kurzumtrieb und/oder Silomais in beliebigem Umfang im Betrieb realisieren zu können. Die Maschine hat eine Laufzeit von 5 Jahren und kostet 70.000 €. Besitzt ein Unternehmen keine Maschine, kann es weder anbauen, noch ernten. Es ist aber möglich, bestehende Kurzumtriebsflächen auch ohne Maschine weiterhin wachsen zu lassen. Die Maschine hat eine Beleihungsgrenze von 50 % und wird über ihre Nutzungsdauer linear abgeschrieben.

5.3 SCHWEINEMASTSTÄLLE

Ein Schweinemaststall kostet in der Anschaffung 300.000 € und hat eine Nutzungsdauer von 5 Jahren. Schweinemastställe haben eine Beleihungsgrenze von 80 % und werden über ihre Nutzungsdauer linear abgeschrieben. Wird ein neuer Schweinemaststall gebaut, werden die variablen Kosten für die Belegung des Schweinestalls noch in der gleichen Runde fällig. Ein Rückbau der Schweinemastställe (Desinvestition) ist nicht möglich.

6. AGRARFLÄCHENMARKT

6.1 AGRARFLÄCHENAUSSTATTUNG

Zu Beginn des Planspiels haben sie einen langfristigen Pachtvertrag über 1.000 ha Agrarfläche zu einem Pachtpreis von 80 €/ha. Sie können nun mit ihren Spielereingaben auf der Website Angebote zur Verpachtung oder Zupachtung machen. Alle Angebote werden am Ende der Runde ausgewertet. Der Pachtpreis wird am Schnittpunkt von Angebots- und Nachfragekurve festgelegt. Es kann auf Grund von unterschiedlichen Angebots- und Nachfragemengen auf dem Agrarflächenmarkt zu Korrekturmechanismen bzgl. der von den Spielern angegebenen Verpacht- oder Zupachtfläche kommen. Man kann also nicht mehr Flächen zur Verpachtung anbieten, als zur Verfügung stehen. Agrarflächen, die mit Kurzumtriebsplantagen belegt sind, können ebenfalls nicht verpachtet werden.

Die Verpachtungen und Zupachtungen sind für jeweils **3 Spielrunden** des Planspiels gültig. Die daraus resultierenden Kosten (Einnahmen) sind in jeder Runde zu entrichten. Der Pachtpreis ist für alle Teilnehmer in der Runde bindend.

Es werden alle Verpächter berücksichtigt, deren Pachtpreis auf oder unter dem festgelegten Preis der Runde liegt und es werden alle Pächter berücksichtigt, deren Pachtpreis auf oder über dem festgelegten Preis der Runde liegt.

In den Ausgabedateien werden dann die betriebsindividuell gepachteten und verpachteten Agrarflächen, sowie der Pachtpreis mitgeteilt. Die Flächen stehen dem Betrieb dann für die kommenden Runden zur Verfügung.

Beispiel: Ein Spieler gibt in Runde 1 an, 50 ha für je 100 €/ha zupachten zu wollen. Der Pachtpreis der Periode liegt bei 90 €/ha, sodass der Spieler die gewünschten 50 ha erhält. Die daraus resultierenden zusätzlichen Pachtzahlungen werden ab Runde 2 wirksam. Die erhaltene Fläche kann ebenfalls ab Runde 2 verwendet werden. In Runde 5 fällt die in Runde 1 gepachtete Fläche wieder an den Verpächter zurück.

6.2 PACTZÄHLUNGEN

Die Pachtzahlungen errechnen sich aus den Pachtzahlungen in der Vorrunde plus (minus) die hinzu gepachtete (verpachtete) Agrarfläche mal dem jeweiligen Pachtpreis.

7. FINANZIERUNGSMÖGLICHKEITEN

7.1 EIGENKAPITAL UND EK-VERZINSUNG

Die erste Form, Kapital für die Begleichung der variablen und fixen Kosten zur Verfügung zu stellen, besteht in der Verwendung des Eigenkapitals. Nicht genutztes Eigenkapital, beziehungsweise nicht genutzte liquide Mittel werden automatisch mit 3 % verzinst.

7.2 KURZFRISTIGER KREDIT

Zur kurzfristigen Finanzierung steht ein Dispositionskredit zur Verfügung. Maximal können 800.000 € Dispositionskredit aufgenommen werden. Der Kredit ist zzgl. 15 % p.a. Zinsen am Ende der jeweiligen Runde zurückzubezahlen.

7.3 ANNUITÄTENDARLEHEN

Das Annuitätendarlehen ist an den Kauf einer Maschine oder eines Schweinemaststalls gekoppelt. Schweinemaststall und Maschine können bis zur jeweiligen Beleihungsgrenze beliehen werden. Die Laufzeit ist fristenkongruent mit der jeweiligen Investition. Der Zinssatz beträgt 10 %.

8. AUSZAHLUNGEN UND LIQUIDITÄT

Zu Beginn jeder Runde fallen Fixkosten in Höhe von 20.000 € für die Lebenshaltung an. Weitere, von der Entscheidung des Spielers abhängige Auszahlungen sind:

- Pachtkosten (für die 1.000 ha langfristig gepachtete Agrarfläche in Höhe von 80.000 €) = $80 \text{ €/ha} \cdot 1.000 \text{ ha}$
- Produktionskosten Mais = z.B. 800 €/ha (betriebsindividuell)
- Anbaukosten Kurzumtrieb = z.B. 600 €/ha (betriebsindividuell)
- Erntekosten Kurzumtrieb = 685 €/ha
- Investitionskosten Schweinemaststall = 300.000 €/neu gebauter Stall
- Belegung Schweinemaststall = 300 €/Platz
- Investitionskosten Maschine = 70.000 €/Maschine

Diese Kosten kann das Unternehmen durch die in der jeweiligen Runde verfügbaren Zahlungsmittel decken. Diese Zahlungsmittel setzen sich zusammen aus:

- ENDLIQUIDITÄT der Vorrunde (bzw. Startkapital in der ersten Runde)
- Aufnahme langfristiges Fremdkapital
- Aufnahme kurzfristiges Fremdkapital
- Einnahme aus Verpachtung.

Aus den verfügbaren Zahlungsmitteln abzüglich der o.g. Auszahlungen ergibt sich die GELDANLAGE. **Diese Größe muss immer positiv sein**, da sonst Korrekturmechanismen in die Entscheidungen des Spielers eingreifen, die später noch beschrieben werden, oder das Unternehmen Konkurs anmelden muss und somit aus dem Spiel ausscheidet. Hier ist die Berechnung der Geldanlage schematisch dargestellt.

Startkapital bzw. Liquidität aus der Vorrunde

+ *Aufnahme kurzfristiger Kredit* → max. 800.000€

+ *Aufnahme langfristiger Kredit* → nur für Stall oder Maschine

+ *Pachteinnahmen*

– *Pachtausgaben*

– *Fixkosten*

– *Anbau und Erntekosten Mais*

– *Anbaukosten Kurzumtrieb*

– *Erntekosten Kurzumtrieb*

– *Investitionsausgaben für Schweinemastställe*

– *Kosten pro belegtem Mastplatz*

– *Investitionsausgabe für Maschine*

= *Geldanlage*

Kapitaldienst und Erlöse werden erst zum Ende der Runde, also nach der Geldanlage, fällig. Sie bestimmen die ENDLIQUIDITÄT der Runde:

$$\text{Endliquidity} = \text{Geldanlage} + \text{Erlöse} - \text{Kapitaldienst}$$

Die einzelnen Erlöse setzen sich wie folgt zusammen:

- *Erlöse aus Stilllegungsprämien* =
 $(\Sigma \text{ Stilllegungen} + \Sigma \text{ vorhandene Kurzumtriebsflächen}) \times P_{\text{Stilllegung}}$
- *Erlöse aus Maisanbau* = *produzierte Menge Mais* $\times P_{\text{Mais}}$
- *Erlöse aus Kurzumtriebsernte* = *geerntete Menge KU* $\times P_{\text{KU}}$
- *Erlöse aus Holznutzung* = *geerntete Holzmenge (fm)* $\times E_{\text{Ekfr.}}$
- *Erlöse aus Schweinemastställe* =
 $\text{Anzahl belegte Mastplätze} \times 2,5_{(\text{Mastdurchgänge})} \times 100_{(\varnothing \text{ Schlachtgewicht in kg})} \times P_{(\text{Schlachtpreis})}$
- *Erlöse aus Geldanlage* = *Geldanlage* $\times 3 \%$.

Die ENDLIQUIDITÄT kann in der Folgeperiode komplett zur Deckung der dann anfallenden Kosten verwendet werden.

9. KORREKTURMECHANISMEN

Wie bereits erwähnt, können bei einigen Fehlentscheidungen des Spielers gewisse Korrekturmechanismen von Seiten des Berechnungsprogramms greifen, die Entscheidungen oder Ergebnis des Spielers beeinflussen können:

1. Fall: Der Spieler möchte mehr Fläche nutzen, als ihm zur Verfügung steht.

In diesem Fall werden die Aktivitäten in der folgenden Reihenfolge reduziert, bis die Flächenrestriktion erreicht ist:

(1) Anbau Kurzumtrieb, (2) Anbau Mais, (3) Flächenstilllegungen

2. Fall: Der Spieler möchte Aktivitäten durchführen, für die eine Maschine benötigt wird, besitzt aber keine Maschine:

Im Falle von Anbau von Mais und Kurzumtrieb kann der Spieler nichts anbauen, im Falle von Kurzumtriebsplantagen übernimmt ein Lohunternehmen die Ernte, wobei dem Spieler aber nur 20 % des Marktpreises bleiben.

3. Fall: Die Geldanlage des Spielers ist negativ:

In diesem Fall wird zunächst das kurzfristige Fremdkapital so lange erhöht, bis die finanziellen Mittel ausreichen oder die Obergrenze erreicht ist. Reicht dies auch nicht aus, werden zuerst die Eingabe der zu belegenden Schweinemastplätze und anschließend die Investitionen in Schweinemastställe reduziert. Reicht auch diese Verminderung der Auszahlungen nicht aus, damit die Geldanlage positiv wird, meldet der Spieler Konkurs an und scheidet aus dem Spiel aus.

4. Fall: Der Spieler hat zur letzten Periode noch nicht abgeerntete Kurzumtriebsflächen

In der letzten Periode werden automatisch alle noch nicht abgeernteten Kurzumtriebsplantagen geerntet. Ist zu diesem Zeitpunkt keine Maschine vorhanden, greift Korrekturmechanismus #2.

5. Fall Der Spieler möchte mehr Fläche verpachten als er noch gepachtet hat

Es wird nur die Fläche verpachtet, die ihm zur Verfügung steht

6. Fall: Der Spieler möchte mehr Fläche verpachten als er am Ende der Periode nicht bepflanzt hat

Es wird nur die Fläche verpachtet, die am Ende der Periode dem Betrieb zur Verfügung steht und nicht mit Kurzumtriebsplantage bepflanzt ist.

10. PERIODENENTSCHEIDUNGEN UND -ERGEBNISSE

Zu Beginn jeder Periode geben Sie an,

1. wie viel Agrarfläche Sie für Stilllegung, Silomais und Kurzumtrieb verwenden wollen (in ha)
2. wie viel Kurzumtrieb Sie ernten wollen (in ha)
3. wie viel Holz Sie nutzen wollen (in fm)
4. wie viele Schweinemastställe Sie bauen wollen (in Stück)
5. wie viele Schweinemastplätze Sie belegen wollen (in Stück)
6. ob Sie eine Maschine kaufen wollen (ja/nein)
7. wie viel Fremdkapital Sie aufnehmen wollen (kurzfristig/langfristig; in €)
8. wie viel Agrarfläche sie verpachten oder zupachten möchten (in ha) und zu jeweils welchem Preis Sie verpachten oder zupachten möchten (in €/ha)

Ihre Eingaben werden ausgewertet und ggf. bei fehlerhaften Eingaben korrigiert. Sie erhalten dann ein Echo ihrer getätigten Eingaben, sowie eine Übersicht, welche Daten das Programm nach dem eventuellen Wirken der Korrekturmechanismen verwendet hat.

Darauf folgend erhält das Ergebnis Auskunft gibt über Marktdaten und Preisentwicklung:

1. insgesamt stillgelegte Agrarflächen
2. gesamte, auf den Markt gebrachte Menge Holzhackschnitzel
3. gesamte, auf den Markt gebrachte Menge Silomais
4. gesamte, am Markt belegte Schweinemastplätze
5. Preis Holzhackschnitzel aus KU
6. Preis Silomais
7. Preis Schweine
8. gesamte gehandelte Agrarfläche
9. Pachtpreis

Des Weiteren können Sie dem Ergebnis das Abschneiden Ihres eigenen Unternehmens entnehmen. So wird Ihnen die Schlussbilanz der jeweiligen Periode, eine Gewinn- und Verlustrechnung (GuV), eine Übersicht über Ihre Kurzumtriebsplantagen, Ihre Forstbewirtschaftung sowie Ihre Schweinemastanlagen, eine Pachtbilanz und eine Liquiditätsrechnung (ähnlich einem Kontoauszug) geliefert. Die aktuelle Rangliste kann der Website (s.o.) entnommen werden.