

## Spielbeschreibung

In Capitalism Lab gibt es mehrere Spielmodi:

- Tutorials, die in die Spielmechanik und die grundlegenden Möglichkeiten des Spiels einführen. Sie sollten zu Beginn möglichst alle gespielt werden. Falls sich Schwierigkeiten mit der Darstellung ergeben, empfiehlt sich das Spiel in einer Auflösung von 1024\*768 Punkten laufen zu lassen.
- Szenarien, die sich eher für fortgeschrittene Spieler anbieten.
- Custom Games, bei denen sich Spieldetails wie Schwierigkeitsgrad oder makroökonomische Rahmenbedingungen einstellen lassen.
- Challenge Games, die gerade im Rahmen des Unterrichts hilfreich sind, da der Spielleiter bzw. die Lehrkraft auf die Daten aller Spieler bzw. Schüler zugreifen kann. Informationen zum Einrichten der Challenge Games finden sich unter <https://www.capitalismlab.com/challenge-games/create-private-challenge-game/>

Das Spiel kann in deutscher Sprache gespielt werden, wenn die Datei [http://12299.cdn.beyondhosting.net/caplab/translate/German\\_Translate.zip](http://12299.cdn.beyondhosting.net/caplab/translate/German_Translate.zip) im Spieleordner von Capitalism Lab zu entpackt wird.



Abbildung 1: Screenshot Capitalism Lab

Grundsätzlich geht es bei Capitalism Lab darum, einen großen Konzern aufzubauen bzw. möglichst hohe Gewinne zu erwirtschaften. Dazu können unterschiedliche Unternehmen aus verschiedenen Branchen gegründet und betrieben werden.

Zu Beginn eines Spiels bietet sich an, sich mit den Rahmenbedingungen auseinanderzusetzen. Wichtig sind in diesem Zusammenhang insbesondere:

- die spezifischen Fähigkeiten des Spielcharakters. In der Regel bestehen sie in einer Spezialisierung auf eine zufällige Branche. Dies geht mit Vorteilen bei der Forschung und Entwicklung von Produkten dieser Branche einher, weswegen sich anbietet, sich zunächst auf diesen Bereich zu konzentrieren.

The screenshot shows the 'Mein Personal' (My Personal) screen in the game. It displays a list of characters and their roles, followed by a competency table for the selected character, Holger (CEO & Chairman of U1). The table lists various business sectors and their corresponding competency scores (0-100). The 'Bekleidung' (Clothing) sector has a score of 80, highlighted in green. A text box explains how to view this information.

Business Erfahrung	Bewertung (0-100)
Einzelhandel	0
Landwirtschaft	0
Produktion	0
Forschung und Entwicklung	0
Rohstoffproduktion	0
Vermarktung	0
Ausbildung	0
Bekleidung	80

Um herauszufinden, in welcher Branche der Spielcharakter besonders kompetent ist, öffnen Sie den Informationsbildschirm, klicken auf 'Personen', wählen dann die Person aus und lassen sich dann die Kompetenz anzeigen.

- die handelbaren Produkte und ihre Eigenschaften. Da unerfahrene Spieler nicht gleich mit der Produktion von Gütern, sondern mit deren Verkauf beginnen sollten, wäre vor einer Branchewahl zu prüfen, ob in der Branche überhaupt Produkte hergestellt werden. Zusätzlich bietet sich an, die Eigenschaften dieser Produkte mit einem Doppelklick zur Kenntnis zu nehmen.

Um herauszufinden, welche Produkte in einer Branche verfügbar sind, öffnen Sie den Informationsbildschirm, klicken auf 'Produkte', setzen die Filter auf 'Alle' und wählen dann die Branche aus.

Graph: Umsatz | Verkaufte Menge | 36 Monate | 30 Jahre

Geld: \$50,000,000 | J/GW: \$0 | Jan 2 1990

In der deutschen Übersetzung ist der Begriff 'Nachfrage' an dieser Stelle etwas ungünstig. Hier wird damit die Einkommenselastizität zum Ausdruck gebracht. Hohe Werte bringen zum Ausdruck, dass dieses Produkt auch in wirtschaftlich schlechteren Zeiten nachgefragt wird.

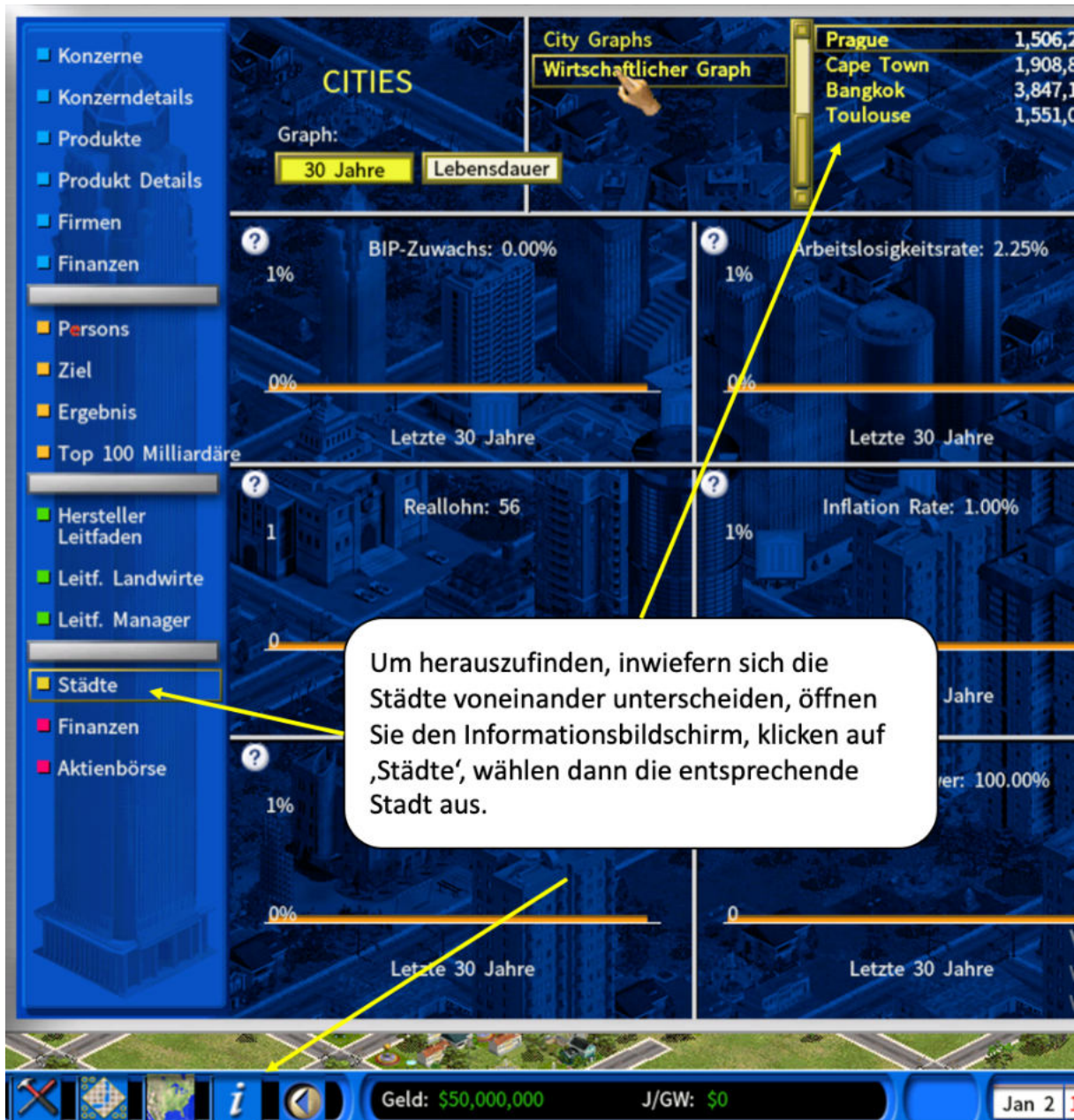
Hier werden die eigenen Marktanteile und die der Konkurrenzspieler dargestellt. Zu Spielbeginn sind die Kreisdiagramme noch leer.

Die ersten beiden Spalten zeigen die Werte bzgl. Preis, Qualität und Marke zum Ausdruck. Die dritte Spalte informiert darüber, wie wichtig den Konsumenten der jeweilige Aspekt ist. Die Werte können sich von Stadt zu Stadt unterscheiden.

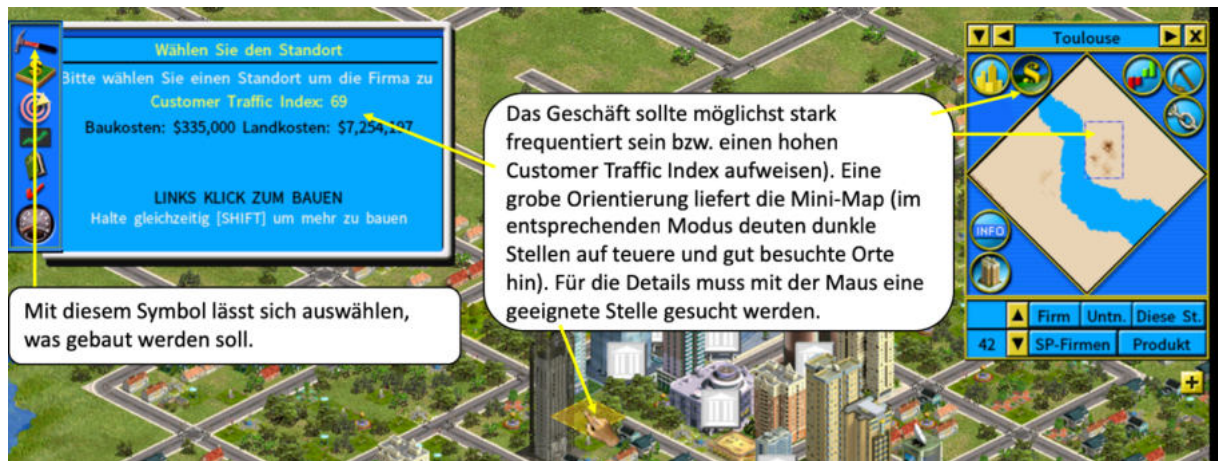
Durch einen Doppelklick auf ein Produkt werden die zugehörigen Details angezeigt.

	Lokal	Schnitt	Konzern
Preis	\$154	\$154	38%
Quali.	24	24	29%
Marke	24	24	33%
Insg.	25	25	

- die wirtschaftliche Situation in den Städten. So bietet sich an, Geschäfte für hochpreisige Produkte in Städten mit hoher Kaufkraft zu eröffnen. Dafür eignen sich Städte mit niedrigem Reallohn für Produktionsbetriebe, deren Güter dann exportiert werden können.



Nach der ersten Orientierung bietet sich an, ein Einzelhandelsgeschäft zu kaufen und einzurichten. Dabei sollte auf eine Lage mit möglichst hoher Frequenz geachtet werden.



Um ein Geschäft einzurichten, muss es mit einem Doppelklick aktiviert werden. Anschließend gibt es zwei Möglichkeiten:

- Standardeinrichtung über die Produktwahl mit jeweils einer Einkaufs- und Verkaufseinheit.
- Manuelle Einrichtung, mit der es möglich ist, pro Einkaufseinheit zwei Verkaufseinheiten zu definieren. Dies ist in der Regel effizienter, das für den Einkauf weniger Kapazitäten benötigt werden und sie auch mehrere Verkaufseinheiten bedienen können.

In beiden Fällen sollte auch eine Einheit für Werbung ausgewählt und eingerichtet werden.





Capitalism Lab bietet jenseits des Betriebs von Einzelhandelsgeschäften noch zahlreiche weitere Möglichkeiten. Beispielsweise können Produkte in Fabriken hergestellt und auf Wunsch in den eigenen Geschäften verkauft werden. Darüber hinaus lassen sich auch Vorprodukte inkl. Agrarprodukten und Bodenschätzen herstellen bzw. abbauen. Interessante Möglichkeiten ergeben sich nach Einrichten eines Hauptquartiers, da dann Spezialisten eingestellt werden, die den Spieler entlasten. Beispielsweise kann ein Chief Operating Officer die Geschäfte und Fabriken gemäß den Vorgaben des Spielers leiten, der sich dann nicht mehr selbst um Aspekte wie die Preisgestaltung kümmern muss. Interessant ist auch, dass Aktien erworben werden können. Dies eröffnet nicht nur die Möglichkeit zur Spekulation, sondern auch die Übernahme anderer Unternehmen. Wichtig ist auch, mittels einer Forschungs- und Entwicklungseinrichtung die Technologie der eigenen Produkte zu verbessern, da dies neben Preis und Marketingniveau wesentlichen Einfluss auf deren Attraktivität hat.

Die zahlreichen Möglichkeiten des Spiels können hier nur angedeutet werden. Für vertiefte Einblicke sei verwiesen auf:

- die Tutorials im Spiel
- das Handbuch von Capitalism 2; für Capitalism Lab ist kein Handbuch verfügbar, aber die Spiele sind sich sehr ähnlich: [http://dly.free.fr/site/IMG/pdf/Capitalism\\_II\\_Manual.pdf](http://dly.free.fr/site/IMG/pdf/Capitalism_II_Manual.pdf)
- die Internetcommunity, beispielsweise unter [www.enlight.com/forum/](http://www.enlight.com/forum/)
- die Website des Herstellers: [www.capitalismlab.com](http://www.capitalismlab.com)