

Pleitegeier

Das Unternehmensplanspiel für Excel 97/2000

Version 1.51 © 1999-2001

Anleitung und Spielhinweise

Inhaltsverzeichnis

1. <u>Installation</u>	2
2. <u>Grundannahmen und Modellkonstanten</u>	2
3. <u>Ein Spiel beginnen</u>	3
4. <u>Die Spieloptionen</u>	6
5. <u>Spielsteuerungen am Anfang des Geschäftsjahres</u>	7
6. <u>Daten und Auswertungen</u>	9
7. <u>Spielsteuerung am Ende des Geschäftsjahres</u>	13
8. <u>Das Protokoll des Geschäftsverlaufes</u>	16
9. <u>Die graphischen Auswertungen</u>	17
10. <u>Die Pleitegeier Fragen & Antworten</u>	18

Von H. Zingel

Diplom-Betriebswirt, Dozent und Berater

E-Mail: HZingel@aol.com, Internet: <http://www.zingel.de>

Keine Gewähr und keine Haftung bei Fehlern, Auslassungen oder Schäden infolge von Fehlern oder Auslassungen, auch keine Haftung bei Folgeschäden jedweder Art!

1. Installation

Eine Installation ist *nicht erforderlich*. Der **Pleitegeier** hat kein Setup-Programm und nimmt *keine Änderungen an der Windows-Registrierdatenbank* vor. Um spielen zu können, müssen lediglich die beiden Dateien

- **Planspiel.xls** und
- **Planspiel.ini**

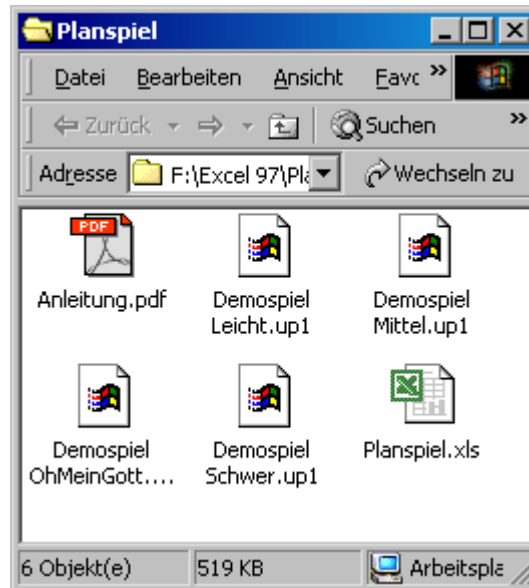
im gleichen Verzeichnis vorliegen, und Excel 97 oder 2000 muß auf dem Rechner installiert sein. Excel 97 oder 2000 ist allerdings *unerlässlich*. Den **Pleitegeier** gibt es nicht für frühere Excel-Versionen. Starten Sie den **Pleitegeier** einfach durch einen Doppelklick auf die Excel-Datei! Erscheint beim Start die Meldung „ungültige Dateiversion“ so ist dies ein sicherer Hinweis auf den Versuch, den **Pleitegeier** mit einer früheren Excel-Version zu starten.

Die Datei „Anleitung.pdf“ enthält die Anleitung, die Sie gerade lesen. Um sie auf dem Bildschirm lesen zu können, müssen Sie wenigstens den Adobe Acrobat Reader Version 3 oder besser installiert haben.

Die .up1-Dateien sind *gespeicherte Spiele*. Der **Pleitegeier** verwendet einen Dateityp .up1, der jedoch nicht in die Registry eingetragen wird. Der **Pleitegeier** wird mit den nebenstehenden Musterspielen ausgeliefert, die zum Funktionieren des Planspieles aber nicht unbedingt erforderlich sind.

2. Grundannahmen und Modellkonstanten

Der **Pleitegeier** dient der *Aus- und Fortbildung im Bereich des Rechnungswesens*. Er wurde für Studenten und Auszubildende geschrieben und dient



nicht der Unterhaltung (obwohl ihn zu spielen unterhaltend sein kann). Sie können aber aus diesem Grund keine Turniere austragen und nicht gegeneinander spielen. Sie sind allein, und sie sollen die Zusammenhänge der einzelnen Teile des Rechnungswesens durchschauen. *Das ist der Sinn*.

Der **Pleitegeier** ist als *Ergänzung zum Unterricht* gedacht, aber er kann *auch im Selbststudium* verwendet werden. Er wird vom Autor auf der BWL CD vertrieben, ist aber auch selbständig zu haben.

Er ist *kostenlos*. Wer bezahlt hat, wurde *beschissen*. Der **Pleitegeier** ist Freeware, aber alle Rechte verbleiben beim Autor. Er ist im Internet unter <http://www.zingel.de> im BWL-Bereich der Homepage des Autors kostenfrei herunterzuladen. Blah, blah, schnarch...

Es wird ein *beiderseitig polypolistischer Markt* und ein *substituierbares, nicht-lebensnotwendiges Gut* zugrundegelegt, d.h., die Nachfrageelastizität ist zwischen 0 und 1 und die Maximalnachfrage ist viel größer als der maximale Absatz (d.h., theoretisch unendlich). Die Spielzüge des Spielers können dennoch auf vielfältige Art den Marktpreis ändern. Wie das genau vor sich geht, sollte der Spieler selbst herausfinden - sonst macht es nämlich keinen Spaß.

Dieses Manuskript erklärt den Umgang mit dem **Pleitegeier** und gibt allgemeine Spielhinweise. Es erklärt jedoch *nicht* die vom **Pleitegeier** erzielten Ergebnisse. Die sollen Sie sich selber erklären, das heißt, die verwendeten betriebswirtschaftlichen Grundbegriffe müssen Ihnen schon bekannt sein!



3. Ein Spiel beginnen

Nach dem Startdialog sehen Sie die *leere Spielkonsole* mit 29 Konstanten. Diese Spielkonstanten bestimmen die Marktumgebung und können aus standardmäßig vordefinierten Spielen geladen oder selbst bestimmt werden.

Mit den vier Tasten links können Sie ein neues Spiel beginnen. Hierfür stehen vier vordefinierte Spielschweregrade zur Verfügung. Mit den Tasten rechts ein bestehendes Spiel laden oder speichern. Sie können jeden beliebigen Zwischenzustand speichern, auch jedes Geschäftsjahr einzeln. Sie können auch eine pleite gegangene Firma speichern und diese wieder laden, aber damit nicht mehr weiterspielen.

Die Lösch Taste löscht nur den Speicher, diesen dafür aber endgültig. Es gibt keine Rückgängig-Funktion.

Wenn Sie ein neues Spiel starten wollen, müssen Sie zuerst einen Firmennamen eingeben. Wählen Sie dann einen Schwierigkeitsgrad. Um die angezeigten Daten in die Eröffnungsbilanz zu übertragen, betätigen Sie „Neustart mit diesen Daten“. So starten Sie auch Spiele mit selbst eingegebenen Ausgangsdaten. Die Taste „Eröffnung“ bringt Sie zur Eröffnungsbilanz, ohne Änderungen vorzunehmen.

Wenn Sie Ihre Ergebnisse manuell nachrechnen wollen ist es empfehlenswert, alle Optionen auf der Optionsseite zu deaktivieren.

Die vordefinierte Spielstärke „Leicht“ arbeitet ausschließlich mit konstanten Zahlen, d.h., es sind keine Steigerungsfaktoren vorhanden. Alle Preise und Werte

Pleitegeier: Das Unternehmensplanspiel

Version 1.51 © Harry Zingel 1999-2001, HZingel@aol.com, <http://www.zingel.de>

Steuerungskonsole					
Neues Spiel starten			Spiel		
Leicht	Schwer	Jahr 1	Speichern	Laden	Löschen
Mittel	Oh mein Gott	Neustart mit diesen Daten	Eröffnung		Info
01. Firmenname: <input type="text"/>					
02. Anfangsinvestition:	<input type="text"/>	16. Normaler Gesamtaufschlag:	<input type="text"/>		
03. Nutzungsdauer:	<input type="text"/>	17. Lagerdauer der Waren:	<input type="text"/>		
04. Wareneinkauf pro Monat:	<input type="text"/>	18. Anteil Barverkauf:	<input type="text"/>		
05. Steigerungsfaktor pro Jahr:	<input type="text"/>	19. Anteil Kreditkartenkunden:	<input type="text"/>		
06. Mietkosten Verwaltung:	<input type="text"/>	20. Anteil Geschäftskunden:	<input type="text"/>		
07. Steigerungsfaktor pro Jahr:	<input type="text"/>	21. Gründerdarlehen:	<input type="text"/>		
08. Mietkosten je Ladengeschäft:	<input type="text"/>	22. Tilgungsbeginn:	<input type="text"/>		
09. Steigerungsfaktor pro Jahr:	<input type="text"/>	23. Tilgung pro Monat:	<input type="text"/>		
10. Geschäftsführergehalt:	<input type="text"/>	24. Zinssatz:	<input type="text"/>		
11. Steigerungsfaktor pro Jahr:	<input type="text"/>	25. Dispokreditlinie:	<input type="text"/>		
12. Verkäufergehalt:	<input type="text"/>	26. Zinssatz:	<input type="text"/>		
13. Steigerungsfaktor pro Jahr:	<input type="text"/>	27. Gewinnsteuer:	<input type="text"/>		
14. Betriebskosten je Geschäft:	<input type="text"/>	28. Eigenkapital bei Beginn:	<input type="text"/>		
15. Steigerungsfaktor pro Jahr:	<input type="text"/>	29. Bankkonto bei Beginn:	<input type="text"/>		

sind konstant. Alle anderen Spielstärken kennen standardmäßig das Inflationsphänomen. Sie sind daher wesentlich schwerer nachzuvollziehen.

Sie können alle Werte auf dieser Seite auch *manuell ändern*. Generell können Sie im **Pleitegeier** alle blauen Zahlen und Werte manuell eingeben oder verändern. Das ist sinnvoll um die Auswirkung bestimmter Werte auszuprobieren. *Sie können also auch „betrügen“.*

Speichern Sie Ihren Spielstand, *bevor* sie zu spielen beginnen: sie können ihn später nicht wieder herstellen! Wenn Sie Zwischenzustände speichern, können Sie auch die Auswirkungen verschiedener Entscheidungsvarianten ausprobieren, was die Sache interessanter macht.

Hier wurde ein neues Spiel begonnen. Klicken Sie auf „Neustart mit diesen Daten“ um zu beginnen.

Durch Deaktivieren der Option „Neue Spiele mit glatten Zahlen beginnen“ auf der Seite „Optionen“ entstehen „ungerade“ Zahlenwerte.

Steigerungsfaktoren führen dazu, daß die Kosten und Erlöse sich im Zeitablauf verändern. Diese Änderung findet jeweils zum Jahreswechsel statt: vereinfachend wird also davon ausgegangen, daß die Inflation immer zu Neujahr passiert, und die Preise über das Jahr stabil bleiben.

Allgemeine taktische Hinweise

Wenn Sie den **Pleitegeier** spielen, um sich betriebswirtschaftliche Zusammenhänge klarzumachen, sollten Sie einen Anfangsspielstand erstellen, speichern und durch Ändern einzelner Optionen deren Wirkung ausprobieren.

Probieren Sie nicht herum, sondern überlegen Sie erst, was eine Option bewirkt, und ändern Sie sie dann.

Führen Sie Änderungen behutsam durch. Wirkungen können überproportional wachsen, d.h., einen Ausgangswert zu verdoppeln oder zu halbieren kann das Ergebnis viel mehr als verdoppeln oder halbieren. Im **Pleitegeier** gibt es verschiedene nichtlineare Zusammenhänge. Welche das sind, sollten Sie im Laufe der Zeit aber selbst herausfinden. Es wird hier also nicht vorweg verraten. Ferner ist der **Pleitegeier** ein rückkoppelndes System, was die Entwicklung unvorhersagbarer, chaotischer Entwicklungen prinzipiell ermöglicht (wer wüßte das nicht aus der Wirk-

Pleitegeier: Das Unternehmensplanspiel

Version 1.51 © Harry Zingel 1999-2001, HZingel@aol.com, <http://www.zingel.de>

Steuerungskonsole					
Neues Spiel starten				Spiel	
Leicht	Schwer	Jahr 1	Speichern	Laden	Löschen
Mittel	Oh mein Gott	Neustart mit diesen Daten		Eröffnung	Info
01. Firmenname:		Spedition G. Rümpel GmbH			
02. Anfangsinvestition:		188.988,00 €	16. Normaler Gesamtaufschlag:		30,0%
03. Nutzungsdauer:		8 Jahre	17. Lagerdauer der Waren:		1 Monat(e)
04. Wareneinkauf pro Monat:		90.524,00 €	18. Anteil Barverkauf:		40,00%
05. Steigerungsfaktor pro Jahr:		1,0%	19. Anteil Kreditkartenkunden:		30,00%
06. Mietkosten Verwaltung:		1.990,00 €	20. Anteil Geschäftskunden:		30,00%
07. Steigerungsfaktor pro Jahr:		2,0%	21. Gründerdarlehen:		179.086,00 €
08. Mietkosten je Ladengeschäft:		4.022,00 €	22. Tilgungsbeginn:		Monat 19
09. Steigerungsfaktor pro Jahr:		2,0%	23. Tilgung pro Monat:		5.948,00 €
10. Geschäftsführergehalt:		8.078,00 €	24. Zinssatz:		8,00%
11. Steigerungsfaktor pro Jahr:		1,5%	25. Dispokreditlinie:		140.000,00 €
12. Verkäufiergehalt:		3.962,00 €	26. Zinssatz:		10,00%
13. Steigerungsfaktor pro Jahr:		1,0%	27. Gewinnsteuer:		25,00%
14. Betriebskosten je Geschäft:		2.982,00 €	28. Eigenkapital bei Beginn:		131.358,00 €
15. Steigerungsfaktor pro Jahr:		1,0%	29. Bankkonto bei Beginn:		24.920,00 €

lichkeit): Situationen können „umkippen“ und plötzliche Änderungen können Sie schwer überraschen. Es ist halt ganz wie im richtigen Leben!

Schließlich: *Machen Sie sich die betriebswirtschaftlichen Grundbegriffe klar*: Kosten und Aufwendungen, Ausgaben und Auszahlungen, Bilanz und GuV-Rechnung - das sollte kein großes Problem mehr für Sie darstellen. Ferner sollten Sie über eine grundlegende Orientierung in der Bilanz und der Gewinn- und Verlustrechnung verfügen und wissen, was eine Cash Flow Analyse leistet.

Sie müssen nicht eine der Standardvorbesetzungen laden, und brauchen keines der Demospiele auszuprobieren. Sie können auch Ihr eigenes Spiel entwickeln. Hierzu können Sie entweder die Daten

der Standardvorbesetzungen oder der gespeicherten Spiele beliebig verändern und mit einem Klick auf die Taste „Neustart mit diesen Daten“ beginnen, oder eigene Daten in eine leere Steuerungskonsole eingeben. Hierbei müssen Sie sich allerdings im Rahmen der unten gezeigten Grenzwerte bewegen. Überschreiten Sie einen Maximalwert oder unterschreiten Sie einen Minimalwert, reagiert der **Pleitegeier** mit einer Fehlermeldung.

Ferner muß die Summe der drei Einzahlungsanteile (Konstanten 18, 19 und 20) 100% sein, sonst setzt es ebenfalls eine Fehlermeldung.

Die Werte können während des Spieles jedoch die Gültigkeitsbereiche verlassen. Sie werden nur bei Klick auf die Taste „Neustart mit diesen Daten“ überprüft.

Während des Spieles haben manuelle Änderungen nur dann Auswirkungen, wenn der Wert das nächste Mal auch tatsächlich gebraucht wird. Sie werden weder überprüft noch unmittelbar eingesetzt, wenn die Startseite mit einem Klick auf die Taste „Eröffnung“ verlassen wird.

Eingaben in die Konstante 28 werden nachgerechnet und automatisch korrigiert, auch dann, wenn sie innerhalb des Gültigkeitsbereiches liegen. Spätere Eingaben in dieses Feld sind wirkungslos.

Ab der vorliegenden Version 1.5 wurde der Pleitegeier übrigens auf Euro umgestellt. Sorry, aber daran ist nix zu ändern: Der Euro kommt nunmal, und hier ist er schon aufgetaucht. Beschwerden Sie sich bei Ihren Volksvertretern, die Sie nicht in einer Volksabstimmung gefragt haben!

Minimal- und Maximalwerte der Spielkonstanten bei Start

#	Konstante	Minimalwert	Maximalwert
02.	Anfangsinvestition:	5.000,00 €	1.000.000,00 €
03.	Nutzungsdauer:	2 Jahre	50 Jahre
04.	Wareneinkauf pro Monat:	1.000,00 €	1.000.000,00 €
05.	Steigerungsfaktor pro Jahr:	-1,0%	50,0%
06.	Mietkosten Verwaltung:	100,00 €	1.000.000,00 €
07.	Steigerungsfaktor pro Jahr:	-1,0%	50,0%
08.	Mietkosten je Ladengeschäft:	100,00 €	1.000.000,00 €
09.	Steigerungsfaktor pro Jahr:	-1,0%	50,0%
10.	Geschäftsführergehalt:	100,00 €	1.000.000,00 €
11.	Steigerungsfaktor pro Jahr:	-1,0%	50,0%
12.	Verkäufergehalt:	100,00 €	1.000.000,00 €
13.	Steigerungsfaktor pro Jahr:	-1,0%	50,0%
14.	Betriebskosten je Geschäft:	100,00 €	1.000.000,00 €
15.	Steigerungsfaktor pro Jahr:	-1,0%	50,0%

#	Konstante	Minimalwert	Maximalwert
16.	Normaler Gesamtaufschlag	0,0%	10000,0%
17.	Lagerdauer der Waren:	1 Monat(e)	9 Monat(e)
18.	Anteil Barverkauf:	0,00%	100,00%
19.	Anteil Kreditkartenkunden:	0,00%	100,00%
20.	Anteil Geschäftskunden:	0,00%	100,00%
21.	Gründerdarlehen:	100,00 €	1.000.000,00 €
22.	Tilgungsbeginn:	Monat 1	Monat 120
23.	Tilgung pro Monat:	1,00 €	1.000.000,00 €
24.	Zinssatz:	0,00%	200,00%
25.	Dispokreditlinie:	0,00 €	10.000.000,00 €
26.	Zinssatz:	0,00%	200,00%
27.	Gewinnsteuer:	0,00%	100,00%
28.	Eigenkapital bei Beginn:	0,00 €	10.000.000,00 €
29.	Bankkonto bei Beginn:	10,00 €	1.000.000,00 €

4. Die Spieloptionen

Im **Pleitegeier** können Sie den Spielverlauf mit verschiedenen *Optionen* beeinflussen. Diese haben den Zweck,

- das Spiel zu *vereinfachen*, wenn Zusammenhänge erkannt werden sollen und
- das Spiel *realistischer* zu gestalten.

Optionen werden nicht mit gespeichert. Wenn Sie ein gespeichertes Spiel aufrufen, müssen Sie ggfs. dessen Optionen von Hand einstellen.

Sie können auch ein Spiel oder einen Spielstand speichern und durch wiederholtes Laden die einzelnen Optionen vergleichen und ausprobieren.

Neue Spiele mit glatten Zahlen beginnen

Ist diese Option markiert, sind alle Zahlen über 1000 in neuen Spielen durch 1000 ohne Rest teilbar. Dies ist sinnvoll, wenn manuell nachgerechnet werden soll.

Grenznutzendegression auf dem Absatzmarkt

Diese Option führt zu einem Rückgang der tatsächlich am Markt zu erzielenden Verkaufspreise, und zwar in der Weise, daß der einzelne Verkäufer um so weniger leistet je mehr Verkäufer vorhanden sind.

Mode- und Saisonschwankungen im Absatz

Ist diese Option markiert, schwankt der tatsächliche am Markt zu erzielende Umsatz von Monat zu Monat. Sie sollten diese Option deaktivieren, wenn Sie die Ergebnisse manuell nachvollziehen wollen.

Krisensimulator

Ist diese Option aktiviert, so verschlechtert sich der Absatzmarkt von Periode zu Periode. Diese Verschlechterung addiert sich zu den anderweitig schon festgelegten Marktveränderungen. *Sie führt mittelfristig immer zur Insolvenz.* Diese Option sollte daher nicht normalerweise aktiviert sein.

Marktverschlechterungen durch den Krisensimulator sind permanent, d.h., wenn die Option während des Spieles abgestellt wird, tritt keine Verbesserung ein. Werden Daten auf der Startseite verändert, so bleibt die Krisensituation ebenfalls bestehen. Die Krisensituation wird jedoch bei Neustart eines Spieles zurückgesetzt.

Die Krisensimulator-Option ist die einzige Option, die mit dem Spiel gespeichert wird. Das ist eine Ausnahme!

Die Krisensimulator-Option funktioniert nur, wenn die Option „Grenznutzendegression auf dem Absatzmarkt“ auch aktiviert ist!

Realistisches Verhalten der Bank

Erlaubt der Bank, den Dispokredit zu erhöhen und zu senken:

- Die Bank wird den Dispokredit um 10% des bisherigen Wertes erhöhen, wenn der Gewinn größer als der bestehende Dispokredit ist.
- Die Bank wird den Dispokredit um 10% des bisherigen Wertes senken, wenn der Verlust größer als ein Drittel des bestehenden Dispokredites ist.

Ist diese Option nicht aktiviert, bleibt die Dispokreditlinie immer, wie in der Spielsteuerung angegeben.

5. Spielsteuerungen am Anfang des Geschäftsjahres

Im **Pleitegeier** können Sie jeweils am Anfang und am Ende des Geschäftsjahres auf den Spielverlauf Einfluß nehmen. Am Anfang können Sie Marktdaten verändern oder sich ihnen anpassen und am Ende des Geschäftsjahres auf die Ergebnisse reagieren.

Die *Eröffnungsbilanz* wird aus den Anfangs- oder Vorjahresdaten errechnet. Die darin enthaltene aktive Rechnungsabgrenzung (§250 Abs. 1 HGB) ist die Summe der vorschüssigen Mietzahlungen für das Folgejahr (Konstanten 06 und 08).

Die für das Folgejahr *voraussichtlich* geltenden Daten werden im unteren Bereich des Bildes gezeigt. Hierbei kann es jedoch in der Wirklichkeit *Abweichungen von den Plandaten* geben, d.h., die Prognose ist *nicht immer ganz zuverlässig*!

Wareneinkauf, Miete, Geschäftskosten und Lohnkosten sind das Jahr über konstant, steigen jedoch von Jahr zu Jahr wenn Steigerungsfaktoren festgelegt wurden. Der Gesamtaufschlag und der Kalkulationsfaktor entsprechen in der ersten Periode dem entsprechenden Wert in der Spieleröffnung, werden später jedoch verändert durch

- die Option „Krisensimulator“,
- die Anzahl der Mitarbeiter,
- andere Parameter, die Sie finden müssen.

Barverkaufskunden sind solche, deren Umsätze im gleichen Monat zu Einnahmen werden. *Kreditkartenkunden* sind solche, deren Geld erst einen Monat

Pleitegeier: Das Unternehmensplanspiel

Version 1.51 © Harry Zingel 1999-2001, HZingel@aol.com, <http://www.zingel.de>

Eröffnungsbilanz Spedition G. Rümpel GmbH, Jahr: 1

Aktiva		Passiva	
Anlagevermögen	188.988,00 €	Eigenkapital	131.358,00 €
Warenbestand	90.524,00 €	Darlehensverbindlichkeiten	179.086,00 €
Forderungen aus L&L	0,00 €	Kurzfr. Bankschulden	0,00 €
Bankguthaben	24.920,00 €		
Aktive Rechnungsabgrenzung	6.012,00 €		
	310.444,00 €		310.444,00 €

Eingabe der Planungsdaten für die folgende Rechnungsperiode:

Anzahl der Läden:

1 Standort(e)

1 Geschäft neu eröffnen

1 Laden schließen

Anzahl der Mitarbeiter:

1 Mitarbeiter

Einstellen

Entlassen

Zur Startseite

Planungsgrößen für das folgende Geschäftsjahr:

Wareneinkauf pro Monat ca.:	90.524,00 €	Anteil Barverkaufskunden:	40,00%
Mietkosten Verwaltung:	1.990,00 €	Anteil Kreditkartenkunden:	30,00%
Mietkosten je Ladengeschäft:	4.022,00 €	Anteil Geschäftskunden:	30,00%
Geschäftsführergehalt:	8.078,00 €	Beginn Darlehenstilgung:	Jahr 2
Verkäufergehalt je Verkäufer:	3.962,00 €	Tilgungsrate pro Monat:	5.948,00 €
Betriebskosten je Geschäft:	2.982,00 €	Darlehenszinssatz p.a.:	8,00%
Normaler Gesamtaufschlag:	30,00%	Dispokreditlinie gegenwärtig:	140.000,00 €
Normaler Kalkulationsfaktor:	1,300000	Zinssatz auf Dispokredite p.a.:	10,00%
Durchschnittl. Lagerdauer:	1 Monat(e)	Gewinnbesteuerung:	25,00%

Diese Daten werden nur angezeigt, wenn eine Berechnung des Geschäftsjahres möglich ist.

Geschäftsjahr mit diesen Daten berechnen!

später eingeht, und *Geschäftskunden* zahlen ihre Rechnungen erst nach zwei Monaten. Diese Option bildet die Zahlungsmoral ab und ist sowohl für die Cash Flow Rechnung als auch für die Liquiditätsrechnung von Bedeutung. Allgemein werden Spiele mit mehr Kreditkarten- oder Geschäftskunden *am Anfang* schwerer, d.h., sind schwerer anzufangen.

Wenn Sie um ein Ladengeschäft erweitern, müssen Sie eine Investition von 50% der Anfangsinvestition aus Feld 02 der Spielkonsole leisten und einen weiteren Mitarbeiter einstellen. *Prüfen Sie zuvor ihre Zahlungsfähigkeit.* Die Zahl der Mitarbeiter kann nie kleiner als die Zahl der Standorte sein.

Sie können Ladengeschäfte schließen, aber mindestens eines muß dabei erhalten bleiben. Beim Schließen eines Ladengeschäftes wird die dort noch vorhandene Einrichtung versteigert. Der hierbei erzielte Erlös ist nicht vorhersehbar, wird aber ihrem Bankkonto gutgeschrieben.

Der in dem Ladengeschäft arbeitende Mitarbeiter wird nicht automatisch entlassen. Sie können das aber manuell veranlassen.

Sie können zusätzliche Mitarbeiter einstellen oder entlassen. Dies hat einen Einfluß auf den Verkauf und den Kalkulationsfaktor. Diese Änderung ist jedoch vorher nicht zu sehen, d.h., Sie müssen es ausprobieren. Es gibt keine Garantie, daß eine Erhöhung der Mitarbeiterzahl auf eine Erhöhung des Umsatzes bedeutet, aber sehr wohl einen wohldefinierten Zusammenhang zwischen der Mitarbeiterzahl und dem Umsatz.

Grundsätzlich geht der **Pleitegeier** von den Verhältnissen des *ortfesten Einzelhandels* aus, d.h., der Umsatz wird im wesentlichen durch die Kundenzahl und die Wirtschaftslage und weniger durch die verkäuferischen Aktivitäten der Mitarbeiter bestimmt. Das wäre bei reisenden Vertretern anders.

Generell sollten Sie die Zahl der Standorte erhöhen, wenn Sie finanziell dazu in der Lage sind. Die Grunderkenntnisse der Break-Even-Rechnung und der Markttheorie sind aber anzuwenden: das gilt insbesondere für den *Zusammenhang zwischen Preis, Menge und Gewinn!*

Der **Pleitegeier** zeigt Ihnen die vorstehenden Daten nur, wenn ein Geschäftsjahr berechnet werden muß. Ist nichts zu sehen, so muß kein Geschäftsjahr berechnet, sondern möglicherweise abgeschlossen werden.

6. Daten und Auswertungen

Der **Pleitegeier** berechnet das Geschäftsjahr aufgrund des *Finanzplanes*. Dieser ist das grundlegende Dokument. Zeigt der Finanzplan nur Nullen, so wurde das Geschäftsjahr noch nicht berechnet.

Aus Platzgründen wurde der Finanzplan in zwei Teilbereiche aufgeteilt:

- Der Ein- und Auszahlungsplan (unten) und
- der Zahlungsplan mit Kreditsalden (Folgeseite).

Der Verkauf ist der monatliche Umsatz. Die Werte schwanken, wenn die Option „Mode- und Saisonschwankungen im Absatz“ aktiviert ist.

Die Einzahlungen sind die der Bar-, der Kreditkarten- und der Geschäftskunden mit jeweils 1, 2 und 3 Monaten Verzögerung. Im vorliegenden

Beispiel gingen die 120.311,78 € Verkauf des Monats 1 also in drei Teilbeträgen ein:

- 48.124,71 € Barzahlungen im gleichen Monat,
- 36.093,53 € Zahlungen der Kreditkartenkunden im Folgemonat,
- 36.093,53 € Zahlungen der Geschäftskunden erst im übernächsten Monat.

Dies hat offensichtlich weitreichende Folgen für die Cash Flow- und die Liquiditätsrechnung: Planen Sie Ihre Ausgaben nicht nach den Kosten, sondern nach der Liquidität!

Stehen in der Kreditkarten- und der Geschäftskundenspalte Nullen, so hat das Spiel begonnen (d.h., das Unternehmen wurde gegründet und hat keine Forderungen). In Folgejahren stehen dort die Eingänge aus dem Vorjahr.

Pleitegeier: Das Unternehmensplanspiel

Version 1.51 © Harry Zingel 1999-2001, HZingel@aol.com, <http://www.zingel.de>

Vollständige Finanzplanung Spedition G. Rümpel GmbH, Jahr: 1

t	Verkauf	Einzahlung				Auszahlungen					Salden I	
		Bar	KKarte	GKunde	Summe	Kosten	Lohn	Miete	WEK	Summe	Periode	Kumul.
01	120311,78	48124,71	0,00	0,00	48124,71	2982,00	12040,00	6012,00	90524,00	111558,00	-63433,29	-63433,29
02	123112,91	49245,17	36093,53	0,00	85338,70	2982,00	12040,00	6012,00	90524,00	111558,00	-26219,30	-89652,59
03	114252,54	45701,02	36933,87	36093,53	118728,42	2982,00	12040,00	6012,00	90524,00	111558,00	7170,42	-82482,16
04	120901,12	48360,45	34275,76	36933,87	119570,08	2982,00	12040,00	6012,00	90524,00	111558,00	8012,08	-74470,08
05	118880,69	47552,28	36270,33	34275,76	118098,37	2982,00	12040,00	6012,00	90524,00	111558,00	6540,37	-67929,71
06	114507,60	45803,04	35664,21	36270,33	117737,58	2982,00	12040,00	6012,00	90524,00	111558,00	6179,58	-61750,12
07	122934,45	49173,78	34352,28	35664,21	119190,27	2982,00	12040,00	6012,00	90524,00	111558,00	7632,27	-54117,86
08	113934,96	45573,98	36880,34	34352,28	116806,60	2982,00	12040,00	6012,00	90524,00	111558,00	5248,60	-48869,26
09	120739,75	48295,90	34180,49	36880,34	119356,72	2982,00	12040,00	6012,00	90524,00	111558,00	7798,72	-41070,53
10	121972,48	48788,99	36221,93	34180,49	119191,41	2982,00	12040,00	6012,00	90524,00	111558,00	7633,41	-33437,13
11	123120,23	49248,09	36591,74	36221,93	122061,76	2982,00	12040,00	6012,00	90524,00	111558,00	10503,76	-22933,36
12	119096,61	47638,64	36936,07	36591,74	121166,46	2982,00	12040,00	6012,00	90524,00	111558,00	9608,46	-13324,91

Die Salden I sind die Differenz aus Ein- und Auszahlungssummen. Negative Werte deuten einen Eigenkapitalschwund und positive Zahlen einen Eigenkapitalzuwachs an. Positive Zahlen in der kumulierten Saldenspalte deuten an, daß das Unternehmen sich amortisiert hat.

Der zweite Teil der Finanzplanung zeigt die *Darlehenssalden* und die daraus entstehenden Zahlungen.

Im vorliegenden Beispiel hat die Tilgung des Darlehens noch nicht begonnen. Die Zinszahlungen sind daher konstant und die Tilgungsspalte enthält nur Nullen. Wird getilgt, so geschieht dies nach dem Modell des Abzahlungsdarlehens, d.h., die Tilgungshöhe ist konstant und die Zinsen nehmen ab. Der Kapitaldienst ist die Summe aus Zins und Tilgung.

Die „Schuld“-Spalte links zeigt die Schuld vor der Tilgungszahlung, und die „Schuld“-Spalte rechts die Schuld nach der Tilgungszahlung.

Die Salden II funktionieren wie die Salden I, zeigen aber den finanziellen Zustand des Unternehmens *unter Berücksichtigung der Darlehenstilgung*.

Die Spalte „Saldo“ im Bereich „Kapitaldienst Girokonto“ schließlich zeigt den Stand des Girokontos zu jedem einzelnen Monatsende. Passivsalden werden dabei als negative und Aktivsalden als positive Zahl dargestellt. Der vorliegende Januarsaldo von -39.707,19 € entspricht also dem Anfangsguthaben von 24.920 € minus dem Kapitalbedarf des ersten Monats von 64.627,19 €. Wichtig: Vollziehen Sie diese Schritte nach, sonst verstehen Sie die weiteren Zusammenhänge nicht!

Pleitegeier: Das Unternehmensplanspiel

Version 1.51 © Harry Zingel 1999-2001, HZingel@aol.com, <http://www.zingel.de>

Zahlungsplanung Spedition G. Rümpel GmbH, Jahr: 1

t	Kapitaldienst Darlehen					Salden II		Kapitaldienst Girokonto		Salden III	
	Schuld	Tilgung	Zins	Summe	Schuld	Periode	Kumul.	Saldo	Zins	Periode	Kumul.
01	179086,00	0,00	1193,91	1193,91	179086,00	-64627,19	-64627,19	-39707,19	330,89	-64958,09	-64958,09
02	179086,00	0,00	1193,91	1193,91	179086,00	-27413,21	-92040,40	-67451,29	562,09	-27975,30	-92933,39
03	179086,00	0,00	1193,91	1193,91	179086,00	5976,52	-86063,88	-62036,87	516,97	5459,54	-87473,84
04	179086,00	0,00	1193,91	1193,91	179086,00	6818,18	-79245,71	-55735,67	464,46	6353,71	-81120,13
05	179086,00	0,00	1193,91	1193,91	179086,00	5346,47	-73899,24	-50853,67	423,78	4922,69	-76197,45
06	179086,00	0,00	1193,91	1193,91	179086,00	4985,68	-68913,56	-46291,77	385,76	4599,91	-71597,53
07	179086,00	0,00	1193,91	1193,91	179086,00	6438,36	-62475,20	-40239,17	335,33	6103,03	-65494,50
08	179086,00	0,00	1193,91	1193,91	179086,00	4054,69	-58420,51	-36519,81	304,33	3750,36	-61744,14
09	179086,00	0,00	1193,91	1193,91	179086,00	6604,82	-51815,69	-30219,32	251,83	6352,99	-55391,15
10	179086,00	0,00	1193,91	1193,91	179086,00	6439,50	-45376,19	-24031,65	200,26	6239,24	-49151,91
11	179086,00	0,00	1193,91	1193,91	179086,00	9309,86	-36066,34	-14922,06	124,35	9185,51	-39966,41
12	179086,00	0,00	1193,91	1193,91	179086,00	8414,55	-27651,79	-6631,86	55,27	8359,28	-31607,12

In der Spalte „Zins“ findet sich der unter Berücksichtigung von Konstante 26 berechnete Zinsaufwand des Girokontos. Der Januarwert von 330,89 € ist also die Verzinsung von 10% auf -39.707,19 € für jeweils einen Monat. Da dieser eine zusätzliche Ausgabe darstellt, ist er in der jeweils folgenden Saldozeile wieder berücksichtigt. Der Februarsaldo von -67.451,29 € ergibt sich also aus dem Januarsaldo minus dem Februar-Kapitalbedarf von 27.413,21 € und dem Januar-Zins. Steht das Konto im Guthaben (d.h., auf der Aktivseite), so wird kein Zins gerechnet. Im **Pleitegeier** zahlt die Bank keinen Guthabenzins.

Der letzte Wert in der Girokonto-Saldenspalte entspricht stets dem Endsaldo des Bankkontos in der Schlußbilanz. Ist der Saldo positiv, so ist das Konto auf der Aktivseite zu finden; ist er negativ, so steht dieses Konto bei den Passiva.

Die *Salden III* zeigen den *endgültigen finanziellen Status* des Unternehmens unter Berücksichtigung sämtlicher zahlungsrelevanter Vorgänge.

Geht die letzte Tilgung nicht auf, so wird sie auf den *Wert der Restschuld reduziert*. Im untenstehenden Beispiel ist die Tilgung 6.500 € pro Monat, aber im 10. Monat des 4. Geschäftsjahres besteht nur noch eine Restschuld von 4.262 €, so daß die letzte Tilgung genau gerade diese 4.262 € ausmacht und danach endet.

Die *Gewinn- und Verlustrechnung* (Folgeseite) wird in *Staffelform* gemäß §275 HGB nach dem Gesamtkostenverfahren aufgestellt.

Die Abschreibung ermittelt sich aus dem Anlagevermögen gemäß Konstante 02 und der Nutzungsdauer aus Konstante 03.

Pleitegeier: Das Unternehmensplanspiel

Version 1.51 © Harry Zingel 1999-2001, HZingel@aol.com, <http://www.zingel.de>

Zahlungsplanung Spedition G. Rümpel GmbH, Jahr: 4

t	Kapitaldienst Darlehen					Salden II		Kapitaldienst Girokonto		Salden III	
	Schuld	Tilgung	Zins	Summe	Schuld	Periode	Kumul.	Saldo	Zins	Periode	Kumul.
01	62762,00	6500,00	418,41	6918,41	56262,00	-5618,37	-5618,37	-56568,82	471,41	-6089,77	-6089,77
02	56262,00	6500,00	375,08	6875,08	49762,00	-5180,94	-10799,31	-62221,16	518,51	-5699,45	-11789,22
03	49762,00	6500,00	331,75	6831,75	43262,00	-3542,35	-14341,65	-66282,02	552,35	-4094,70	-15883,92
04	43262,00	6500,00	288,41	6788,41	36762,00	-3285,49	-17627,15	-70119,86	584,33	-3869,83	-19753,75
05	36762,00	6500,00	245,08	6745,08	30262,00	-4782,53	-22409,68	-75486,72	629,06	-5411,58	-25165,33
06	30262,00	6500,00	201,75	6701,75	23762,00	-3276,00	-25685,67	-79391,78	661,60	-3937,60	-29102,93
07	23762,00	6500,00	158,41	6658,41	17262,00	-4606,61	-30292,29	-84659,99	705,50	-5312,11	-34415,04
08	17262,00	6500,00	115,08	6615,08	10762,00	-927,64	-31219,93	-86293,13	719,11	-1646,75	-36061,79
09	10762,00	6500,00	71,75	6571,75	4262,00	-3574,16	-34794,09	-90586,40	754,89	-4329,05	-40390,84
10	4262,00	4262,00	28,41	4290,41	0,00	298,27	-34495,82	-91043,02	758,69	-460,42	-40851,26
11	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	1979,17	-32516,64	-89822,53	748,52	1230,65	-39620,61
12	0,00	0,00	0,00	0,00	0,00	3466,53	-29050,12	-87104,53	725,87	2740,66	-36879,95

Für jede zusätzlich eröffnete Geschäftsstelle wird die Hälfte des Anlagevermögens aus Konstante 02 addiert, und selbstverständlich wird auch die Abschreibung entsprechend addiert. Ist beispielsweise die Standard-Anfangsinvestition 100.000 € und die Nutzungsdauer 10 Jahre, so beträgt die Abschreibung 10.000 €.

Wurden drei zusätzliche Geschäftsstellen eröffnet, so wurde für jede eine zusätzliche Investition von 50.000 € durchgeführt. Das Anlagevermögen beträgt im ersten Jahr dann 250.000 €, und die Abschreibung 25.000 €.

Diese Regel muß nicht mehr stimmen, wenn Geschäftsstellen geschlossen worden sind und dabei Versteigerungserlöse erzielt und dem Bankkonto gutgeschrieben worden sind.

Die *Cash Flow Analyse* ist *nur im indirekten Verfahren* vorhanden. Das ist einfacher. Für die Cash Flow Profitability gilt wie üblich:

$$\text{Cash Flow Profitability} = \frac{\text{Cash Flow}}{\text{Umsatzerlöse}} \times 100$$

Zahlungsungleiche Aufwendungen sind die Abschreibungen und zahlungsungleiche Erträge die Forderungszuwächse. Negative zahlungsungleiche Erträge entsprechen einem Rückgang der Forderungen.

Pleitegeier: Das Unternehmensplanspiel

Version 1.5 © Harry Zingel 1999, HZingel@aol.com, <http://www.zingel.de>

GuV Spedition G. Rümpel OHG, Jahr: 1

01	Umsatzerlöse	1.406.683,75 €
02	- Wareneinsatz	1.069.200,00 €
03	- Lohnaufwand	145.176,00 €
04	- Abschreibung	23.932,50 €
05	- Mietaufwand	71.448,00 €
06	- Sonstige betriebliche Aufwendungen	36.192,00 €
07	- Zinsaufwendungen	18.390,88 €
08	= Jahresüberschuß/Jahresfehlbetrag	42.344,37 €

Cash Flow Spedition G. Rümpel OHG, Jahr: 1

indirektes Verfahren

08	Jahresüberschuß/Jahresfehlbetrag	42.344,37 €
09	+ Zahlungsungleiche Aufwendungen	23.932,50 €
10	- Zahlungsungleiche Erträge	105.272,97 €
11	= Cash Flow	-38.996,11 €

Cash Flow Profitability: -2,772%

7. Spielsteuerung am Ende des Geschäftsjahres

Nach Berechnung des Geschäftsjahres sind die folgenden Schritte auszuführen:

- *Steuerschulden* bezahlen,
- in Anlagevermögen *investieren*,
- Geld/Gewinn *entnehmen*,
- *Kredit* beantragen
- das Jahr *abschließen*.

Voraussetzung ist, daß im oberen der beiden gelben Balken mitgeteilt wird, daß die Berechnungen erfolgreich abgeschlossen wurden.

Die *Steuerschulden* müssen Sie bezahlen, sonst kann das Jahr nicht abgeschlossen werden. Ihre Liquidität muß hierzu ausreichend sein. Nehmen Sie einen Kredit auf, wenn das nicht der Fall sein sollte. Steuerschulden werden mit einem Klick auf die Bezahlen-Taste immer abgebucht, auch dann, wenn Ihre Liquidität dafür nicht ausreicht.

In *Anlagevermögen investieren* müssen Sie, wenn das Anlagevermögen abgeschrieben wurde; vorher können Sie.

Vereinfachend gilt die Annahme, daß die Höchstsumme des Anlagevermögens, das Sie in der Bilanz führen können, der Konstante 02 entspricht. Für jede eröffnete Geschäftsstelle erhöht sich das Anlagevermögen um weitere 50% dieses Wertes.

Wenn Sie *Bargeld entnehmen* wollen, müssen Sie die zu entnehmende Summe in das blaue Feld eingeben

Pleitegeier: Das Unternehmensplanspiel

Version 1.51 © Harry Zingel 1999-2001, HZingel@aol.com, <http://www.zingel.de>

Schlußbilanz Spedition G. Rümpel GmbH, Jahr: 1

Aktiva		Passiva	
Anlagevermögen	165.364,50 €	Eigenkapital	148.800,98 €
Warenbestand	90.524,00 €	Darlehensverbindlichkeiten	179.086,00 €
Forderungen aus L&L	101.373,70 €	Kurzfr. Bankschulden	35.387,21 €
Bankguthaben	0,00 €		
Aktive Rechnungsabgrenzung	6.012,00 €		
	363.274,20 €		363.274,19 €

Die Berechnung wurde erfolgreich abgeschlossen.

Die Steuerschulden aus dem abgerechneten Jahr werden festgesetzt mit: 4.360,75 €

Kaufmännische Auswertung des Geschäftsjahres:
 Eigenkapitalrentabilität **vor** Steuern: 13,279%
 Eigenkapitalrentabilität **nach** Steuern: 9,959%

Kein Kommentar.

Bei vollständiger Abschreibung des Anlagevermögens müssen Sie neu investieren:

Gewinn in Bar entnehmen: Bisher wurden entnommen: 0,00 €
 Allgemeines Ziel des Spieles: maximieren Sie die Summe der Entnahmen!

Sie können sich Mittel beschaffen, indem Sie einen Kredit beantragen:

Wenn Sie fertig sind: **Dann:**

und die Schaltfläche klicken. Die Bank lehnt die Auszahlung ab, wenn Sie nicht genug Kredit haben. Ein Nachschuß bzw. eine Kapitaleinlage ist jedoch nicht möglich.

Einen *Kredit* können Sie nur beantragen, wenn der alte Kredit abgezahlt ist. Die Darlehensverbindlichkeiten müssen also eine Null ausweisen. Die Bank genehmigt *keine zwei Kredite gleichzeitig*. Ferner müssen Sie über eine bestimmte Minimalkreditlinie verfügen. Schließlich müssen Sie die Anlagedeckung („goldene“ und „silberne“ Bilanzregel) einhalten. Ist das nicht der Fall, wird Ihr Kreditgesuch ebenfalls abgelehnt. Das diesbezügliche Verhalten der Bank ist anfänglich schwer

vorauszusehen, aber dennoch klar definiert. Das diesbezügliche Verhalten der Bank zu prognostizieren gehört zu den spannenden Aufgaben dieses Spieles.

Die Option „Realistisches Verhalten der Bank“ hat keinen Einfluß auf diesen Punkt.

Wird ein Kredit bewilligt, so hat dieser immer die Höhe aus Konstante 21.

Abschlußbuchungen, die Auszahlungen verursachen, *ändern die Schlußbilanz*. Dabei kann das Bankkonto zwischen der Aktiv- und der Passivseite hin- und herwechseln. In nebenstehendem Beispiel wird eine Steuerschuld von 4.360,75 € bezahlt, aber die Bank steht schon mit 35.387,21 € im Minus. Durch die Steuerzahlung entsteht also eine *Erhöhung der Bankschulden* auf 39.747,96 €. Die Steuerschuld sinkt zugleich auf null.

Wäre das Bankkonto vor Ausführung der Steuerzahlung im Guthaben gewesen (d.h., hätte es auf der Aktivseite gestanden), so wäre der Saldo gefallen; hätte der Bestand im Bankkonto aber weniger als 4.360,75 € auf der Aktivseite betragen, so hätte es infolge der Steuerzahlung die *Seite in der Bilanz gewechselt*.

Ähnliches gilt für *Privatentnahmen* und die *Aufnahme von Darlehen*.

Der **Pleitegeier** weist dabei stets die korrekte Bilanzsumme aus. Differenzen werden dabei durch Eigenkapitalkorrektur ausgeglichen. Je nach Excel-Einstellung kann es zu geringen Rundungsfehlern kommen. Ist eine Bilanz unausgeglichen, etwa durch einen fehlerhaften Benutzereingriff oder durch die

Pleitegeier: Das Unternehmensplanspiel

Version 1.51 © Harry Zingel 1999-2001, HZingel@aol.com, <http://www.zingel.de>

Schlußbilanz Spedition G. Rümpel GmbH, Jahr: 1

Aktiva		Passiva	
Anlagevermögen	165.364,50 €	Eigenkapital	148.800,98 €
Warenbestand	90.524,00 €	Darlehensverbindlichkeiten	179.086,00 €
Forderungen aus L&L	101.373,70 €	Kurzfr. Bankschulden	35.387,21 €
Bankguthaben	0,00 €		
Aktive Rechnungsabgrenzung	6.012,00 €		
	363.274,20 €		363.274,19 €

Die Berechnung wurde erfolgreich abgeschlossen.

Die Steuerschulden aus dem abgerechneten Jahr werden festgesetzt mit:

4.360,75 €

Bezahlen

Pleitegeier: Das Unternehmensplanspiel

Version 1.51 © Harry Zingel 1999-2001, HZingel@aol.com, <http://www.zingel.de>

Schlußbilanz Spedition G. Rümpel GmbH, Jahr: 1

Aktiva		Passiva	
Anlagevermögen	165.364,50 €	Eigenkapital	144.440,24 €
Warenbestand	90.524,00 €	Darlehensverbindlichkeiten	179.086,00 €
Forderungen aus L&L	101.373,70 €	Kurzfr. Bankschulden	39.747,96 €
Bankguthaben	0,00 €		
Aktive Rechnungsabgrenzung	6.012,00 €		
	363.274,20 €		363.274,20 €

Die Berechnung wurde erfolgreich abgeschlossen.

Die Steuerschulden aus dem abgerechneten Jahr werden festgesetzt mit:

0,00 €

Bezahlen

Vorgabe falscher Werte, sollten Sie erneut beginnen oder auf die letzte gespeicherte Fassung zurückgreifen. Das sollte jedoch niemals vorkommen. Sollten Sie etwa einen Berechnungsfehler entdecken, so lassen Sie das den Autor wissen, so daß dieser das Problem lösen kann (sie wissen ja: *irren ist menschlich!*).

Spielende

Das Spiel endet durch

- *Insolvenz*, d.h., *Zahlungsunfähigkeit* oder durch
- *Verlust des Eigenkapitals*.

Endet das Spiel aus einem dieser Gründe, oder auch aus beiden zugleich, dann wird das dem Spieler in dem unteren der beiden gelben Balken kundgetan.

Jede Aktion, die Auszahlungen verursacht, kann einen Konkurs auslösen. Allgemein entsteht ein Konkurs, wenn die kurzfristigen Bankverbindlichkeiten die Kreditlinie übersteigen. Diese einzuhalten ist Ihre Verantwortung!

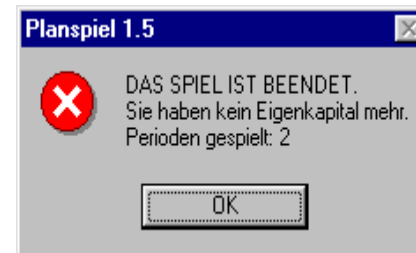
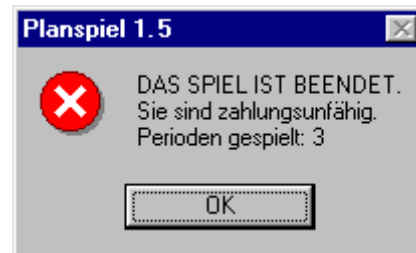
Die Insolvenz beendet das Spiel. Alle Aktionen werden unmöglich und alle Schaltflächen produzieren eine Fehlermeldung, daß Zahlungsunfähigkeit eingetreten ist und keine Fortsetzung des Spieles mehr möglich ist. In

Insolvenz gegangene Spiele können gespeichert und geladen aber nicht wieder zum Leben erweckt werden.

Ferner wird das Spiel beendet, wenn der Verlust das Eigenkapital aufgezehrt hat. Im **Pleitegeier** ist kein Kapitalnachschuß vorgesehen.

Liegt kein Spielende vor, können Sie das Geschäftsjahr abschließen, wenn Sie keine Steuerschulden mehr haben. Der Klick auf die Abschließen-Taste bringt Sie zurück zur Eröffnungsbilanz, und ein neues Geschäftsjahr beginnt mit den Schlußwerten des alten.

Die Daten auf der „Start!“-Seite können jederzeit vom Anwender verändert werden, um verschiedene Spielverläufe auszuprobieren. Natürlich können Sie auf diese Art auch „betrügen“: da der **Pleitegeier** jedoch der Aus- und Fortbildung dient, ist es nicht im Interesse der Sache, das „Schummeln“ zu verhindern. „Herumprobieren“ ist erwünscht!



8. Das Protokoll des Geschäftsverlaufes

Der **Pleitegeier** protokolliert den Geschäftsverlauf für 25 Jahre. Diese Daten können zur Auswertung und zur Überwachung des Spielverlaufes eingesetzt

werden. Nach mehr als 25 Jahren beginnt die Tabelle wieder von vorne, d.h., die 25 und mehr Jahre zurückliegenden Daten werden überschrieben. Das Protokoll wird mitgespeichert und kann ohne Aufheben des Blattschutzes mit der Windows-Zwischenablage exportiert werden.

Pleitegeier: Das Unternehmensplanspiel

Version 1.51 © Harry Zingel 1999-2001, HZingel@aol.com, <http://www.zingel.de>

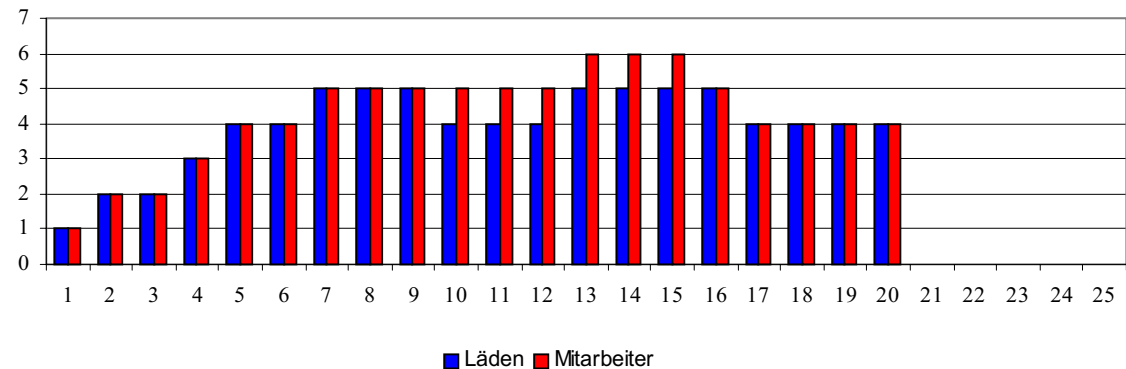
Schlußbilanz			Spielprotokoll					Grafik	
Läden	MA		BilanzΣ	Eigenkapital	GuV-Saldo	Cash Flow	Rentabilität	CFP	
1	1	1	383.233,26 €	203.359,26 €	72.775,26 €	-13.955,85 €	55,7306109%	-0,9652096%	1
2	2	2	627.984,19 €	450.347,87 €	169.170,26 €	104.046,35 €	91,3616782%	3,7154808%	2
3	2	2	626.159,69 €	554.969,69 €	144.892,23 €	185.073,70 €	35,5079879%	6,6329119%	3
4	3	3	872.877,94 €	872.877,94 €	255.102,98 €	186.249,03 €	49,1767967%	4,4442973%	4
5	4	4	1.061.599,77 €	1.010.746,42 €	100.569,05 €	87.149,59 €	12,4297091%	1,6273290%	5
6	4	4	1.133.874,02 €	1.133.874,02 €	144.133,89 €	190.032,80 €	14,6239121%	3,4921796%	6
7	5	5	1.255.502,62 €	1.177.483,87 €	-24.591,33 €	-61.323,45 €	-2,2399730%	-0,9239661%	7
8	5	5	1.174.976,16 €	1.132.819,49 €	-49.936,84 €	35.862,07 €	-4,2409783%	0,5370383%	8
9	5	5	1.120.327,29 €	979.151,50 €	-158.998,12 €	-99.019,13 €	-14,0356096%	-1,4906435%	9
10	4	5	1.043.220,31 €	1.043.220,31 €	161.904,30 €	293.573,73 €	16,5351635%	5,1178886%	10
11	4	5	1.293.492,62 €	1.293.492,62 €	286.380,79 €	320.859,36 €	28,5597039%	5,4474712%	11
12	4	5	1.460.730,40 €	1.460.730,40 €	234.417,42 €	290.010,90 €	19,1847053%	4,8923236%	12
13	5	6	1.585.942,93 €	1.585.942,93 €	72.853,74 €	30.368,70 €	5,1959477%	0,4211419%	13
14	5	6	1.566.257,35 €	1.566.257,35 €	-7.100,92 €	72.538,96 €	-0,4529428%	1,0071374%	14
15	5	6	1.565.640,85 €	1.565.640,85 €	-6.307,12 €	77.261,35 €	-0,4026876%	1,0614783%	15
16	5	5	1.353.603,48 €	1.353.603,48 €	-217.790,58 €	-153.744,32 €	-13,9106348%	-2,1693058%	16
17	4	4	1.253.547,92 €	1.253.547,92 €	5.162,79 €	144.869,84 €	0,3814106%	2,4373956%	17
18	4	4	1.318.638,50 €	1.318.638,50 €	61.665,77 €	125.754,23 €	4,9243693%	2,0742988%	18
19	4	4	1.343.292,16 €	1.343.292,16 €	35.302,50 €	57.742,57 €	2,7088628%	0,9496170%	19
20	4	4	1.405.609,72 €	1.405.609,72 €	66.322,88 €	135.085,35 €	4,9699922%	2,1801141%	20
21									21
22									22
23									23
24									24
25									25

9. Die graphischen Auswertungen

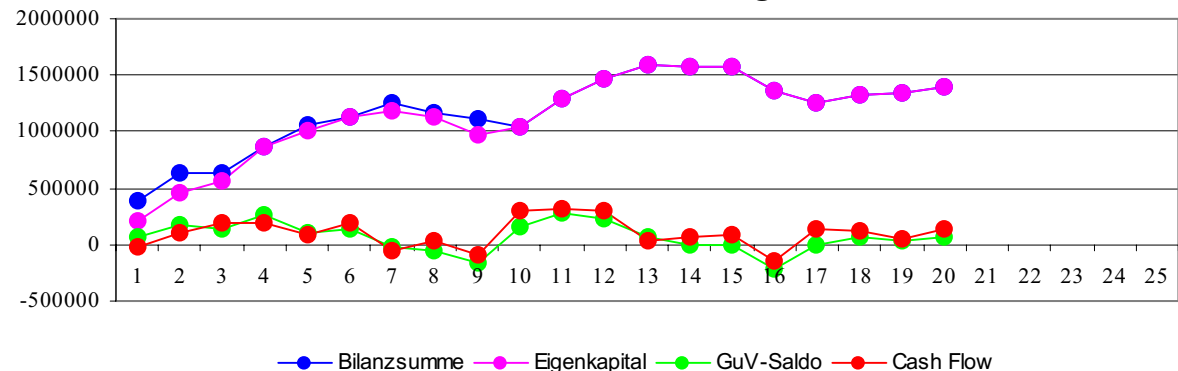
Diese Auswertungen visualisieren die Ergebnisse des Protokolls und sollten als Frühwarnsystem für drohende Krisen und Hilfsmittel zur Trendanalyse verstanden werden. Insbesondere eignen sie sich auch, auf einfache Art den Zusammenhang zwischen der Zahl der Läden und der Rentabilität bzw. dem Gewinn zu analysieren. Sie zeigen stets den Bereich, der auch im Protokoll zu sehen ist, und sind bei neuen Spielen leer.

Graphische Auswertungen werden mit dem Spiel gespeichert, und beim Laden des Spieles wiederhergestellt. Sie können jedoch nicht anderweitig vom Benutzer manipuliert werden.

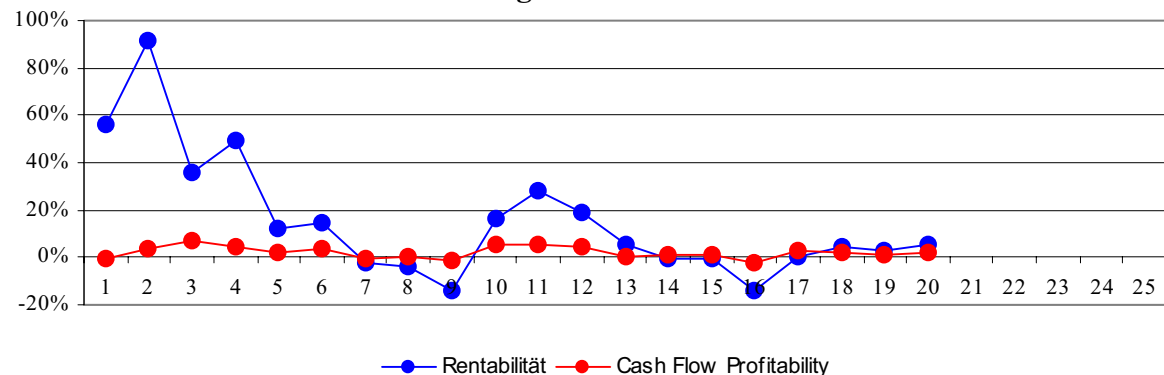
Anzahl der Läden und Mitarbeiter



Kaufmännische Auswertung



Erfolgskennziffern



10. Die Pleitegeier Fragen & Antworten

- F.: Ich komme nicht in den Pleitegeier herein. Beim Anlegen eines neuen Spieles fliege ich aus Excel raus. Warum?
- A.: Sehen Sie nach, ob die Datei „Planspiel.ini“ im selben Verzeichnis wie „Planspiel.xls“ steht!
- F.: OK, die Datei ist vorhanden und es geht trotzdem nicht. Warum?
- A.: Bei allen Versionen von Excel wird ein Standardordner eingestellt, in dem zuerst nachgesehen wird. Zumeist ist das „Eigene Dateien“. Kopieren Sie die Datei „Planspiel.ini“ entweder dorthin, oder suchen Sie sie im Planspiel-Verzeichnis.
- F.: Ich habe ständig *Laufzeitfehler*. Was ist denn los?
- A.: Sie haben wahrscheinlich einen Buchstaben statt einer Zahl eingegeben, die Null mit dem Oh verwechselt oder das Komma mit dem Punkt. Auch das Währungssymbol und ähnliche Dimensionen dürfen Sie nicht mitschreiben. *Nicht mitschreiben!!* Im schlimmsten Fall müssen Sie ein neues Spiel anlegen. Haben Sie gespeichert??
- F.: Ich habe einfach *keine Ahnung*, wie das hier alles vor sich geht <seufz!>...
- A.: Bitte, *bitte*, versuchen Sie es nicht mit Herumprobieren! Legen Sie sich zuerst ein einfaches Spiel an („Leicht“). Speichern Sie dieses vor dem ersten Geschäftsjahr. Experimentieren Sie dann mit der Wirkung einzelner Optionen. Sie blicken nicht durch, wenn Sie mehrere Optionen gleichzeitig verändern, weil Sie dann nicht erkennen können, welche Optionsänderung welche Wirkung hatte!
- F.: Warum ist das alles hier so schrecklich langweilig?
- A.: Wenn Sie einfach nur ein Strategiespiel spielen wollen, und sich nicht zu sehr für Wirtschaft im allgemeinen und Rechnungswesen im besonderen interessieren, dann rate ich, es lieber mit *Siedler, Anno 1602* oder gar mit *Quake* zu versuchen!
- F.: Warum gehe ich so schnell konkurs?
- A.: Weil Sie *kein Geld* mehr haben. Verbessern Sie entweder die Zahlungsmoral Ihrer Kunden oder entnehmen Sie weniger Geld oder investieren Sie weniger. Auch zuviel Gewinn kann zu Konkurs führen: bei der Steuerabführung!
- F.: Weshalb bin ich trotz eines Gewinnes in der GuV-Rechnung zahlungsunfähig?
- A.: Der Anlaß einer Insolvenz ist *Zahlungsunfähigkeit*; die GuV-Rechnung bucht hingegen einen Umsatzerlös schon bei Rechnungsausgang, d.h., bei Verkauf, und *nicht* erst bei Eingang des Geldes. Sie können also verkaufen und *dennoch* kein Geld haben. Die Folge: Konkurs!
- F.: Weshalb sinkt mein Verkauf, obwohl ich mehr Mitarbeiter eingestellt habe?
- A.: Versuchen Sie es doch mal mit *Entlassungen*!
- F.: Warum sind meine Verkaufszahlen so unregelmäßig?
- A.: Sehen Sie mal in den *Optionen* nach!
- F.: Der erwartete Kalkulationsfaktor wurde im Finanzplan nicht erreicht. Woran kann das liegen?
- A.: Jedenfalls ist es kein Programmfehler, sondern gewollt. Prüfen Sie mal die Optionen und ihre Bedeutung. Was fällt Ihnen dabei auf?
- F.: Was ist eine *Grenznutzendegression*?
- A.: Der Rückgang des Nutzens eines Produktes bei seiner wachsenden Verfügbarkeit: je mehr von etwas ich habe, um so weniger nutzt mir die nächste erhaltene Einheit. Ein Glas Wasser nützt einem Verdurstenden viel mehr als einem Ertrinkenden. Im **Pleitegeier** hat diese Option Einfluß auf den Verkaufspreis.
- F.: Was kann ich gegen immer bedrohlicher werdende Verluste unternehmen?
- A.: Bitte überlegen Sie *erst*, was die Deckungsbeitragsrechnung hierzu sagt. Wenn Sie darauf eine Antwort haben, *dann* überlegen Sie, zu

- welchem Zeitpunkt Sie diese Maßnahmen ausführen sollten. Ist es jetzt vielleicht schon zu spät? Haben Sie zuvor gespeichert??
- F.: Ich habe neue Geschäfte eröffnet, aber der nunmehr erzielte Gewinn scheint nicht entsprechend zu wachsen. Weshalb?
- A.: Wie auf jeden Markt gibt es auch hier eine *Nutzengrenze*.
- F.: Wie lege ich eine sinnvolle Strategie hinsichtlich der Zahl der Geschäftsstellen fest?
- A.: Denken Sie auch hierzu über die Begriffe *Deckungsbeitrag* und *Nutzengrenze* nach!
- F.: Was ist ein *Barverkaufskunde*?
- A.: Ein beliebter Kunde: einer, der sofort und in barem Geld bezahlt, denn nur ungern nimmt der Handelsmann statt barem Gelde Stuhlgang an!
- F.: Was ist ein *Kreditkartenkunde*?
- A.: Einer, der mit seiner Kreditkarte bezahlt. Sie erhalten also das Geld erst mit einem Monat Verzögerung von der Kreditkartenfirma!
- F.: Was ist ein *Geschäftskunde*?
- A.: Einer, an den Sie eine Rechnung schreiben. Und sie kennen ja die Zahlungsmoral in diesem unserem Lande: zwei Monate dauert es, bis die Typen endlich zahlen!
- F.: Ich habe im Laufe des Jahres vorübergehend die Kreditlinie gesprengt, bin aber nicht konkurs gegangen. Warum?
- A.: Gut beobachtet! Die Bank nimmt die Kreditprüfungen immer nur zum Jahresende vor. Das ist eine vereinfachende Annahme, die der **Pleitegeier** macht.
- F.: Warum steht in meinen zahlungsungleichen Erträgen in den Aufwendungen eine *negative Zahl*?
- A.: Weil ihre *Forderungen abgenommen* haben (sehen Sie doch mal nach!). Das ist eigentlich ein zahlungsungleicher Aufwand, aber in der Ertragszeile muß das Vorzeichen umgekehrt werden!
- F.: Warum unterscheidet sich mein Cash Flow Ergebnis immer so stark von meinem GuV-Resultat?
- A.: Weil die GuV nach Aufwenden und Erträgen rechnen, die Cash Flow Analyse jedoch nach Zahlungen. *Sehen Sie mal auf die Grafik mit den Kosten, Aufwendungen, Ausgaben und Auszahlungen!*
- F.: Was muß ich tun, um endlich *Kredit* zu erhalten?
- A.: Gewinn erwirtschaften! Ja, das Leben ist ungerecht und mit Kredit ist es wie mit Sex: wer es am nötigsten hat, bekommt am wenigsten...
- F.: Warum sind in meiner KKarte-Spalte und meiner GKunde-Spalte im Finanzplan 1 am oberen Ende *Nullen*?
- A.: Weil diese beiden Kunden einen bzw. zwei Monate nach dem Verkauf zahlen, und Sie das Unternehmen *gerade erst gegründet* haben!
- F.: Warum sind in meiner KKarte-Spalte und meiner GKunde-Spalte im Finanzplan 1 am oberen Ende so seltsame andere Zahlen?
- A.: Das sind *Zahlungseingänge aus Vorjahren*. Sie haben *Steigerungsfaktoren* definiert!
- F.: Warum gibt es auch in der „Bar“-Spalte im Finanzplan 1 oben eine Null (oder sogar mehrere Nullen)?
- A.: Weil in der Konstante 17 („Lagerdauer der Waren“) ein *Wert > 1* steht!
- F.: Ich kriege *völlig unsinnige Ergebnisse*. Nachrechnen brachte keine Lösung. Was ist los?
- A.: Sie haben wahrscheinlich *manuell eingegriffen* und sich dabei irgendwie vertan. Das fängt der **Pleitegeier** nicht ab. Haben Sie gespeichert? Schlimmstenfalls müssen Sie *neu anfangen*.
- F.: Ich habe eine der schwarzen Zahlen der Bilanz verändert - *und es ging!*
- A.: Klar, das geht, Aber es ist *nicht empfehlenswert*, so zu verfahren, weil sie so Werte ins Spiel bringen können, die sinnlos sind!
- F.: Kann man „Oh mein Gott“ überhaupt spielen?
- A.: Klar, kein Problem. *Ich* habe es getan (gez. Der Autor)...

-
- F.: Was ist eine aktive *Rechnungsabgrenzung*?
- A.: Bitte sehen Sie in §250 Abs. 1 *Handelsgesetzbuch* (HGB) nach!
- F.: Ich habe weitere Filialen eröffnet, und es gab *keine Erhöhung der Aktiven Rechnungsabgrenzung*. Warum?
- A.: Weil vereinfachend angenommen wird, daß Sie die Erweiterung erst am Beginn des neuen Jahres durchführen, und also *nicht mehr vor auszahlen können*. Im Folgejahr ist das aber anders!
- F.: Was bedeutet die Abkürzung „WEK“?
- A.: Wareneinkauf.
- F.: Wieviel Geld kann ich maximal entnehmen?
- A.: So viel wie möglich. Lechz, gier...!
- F.: Kann ich durch eine zu hohe Entnahme von Geld konkurs gehen?
- A.: Natürlich, aber nicht sofort. Entnehmen Sie mehr als ihre Kreditlinie zuläßt, wird die Bank die Auszahlung ablehnen.
- F.: Die Eigenkapitalrentabilität scheint nicht zu stimmen. Warum?
- A.: Rechnen Sie nochmal nach, aber verwenden Sie das Eigenkapital, das am Anfang der abgerechneten Rechnungsperiode vorhanden war - und nicht das, das am Ende da war!
- F.: Was ist das Ziel dieses Spieles?
- A.: Am (wirtschaftlichen) Leben bleiben, möglichst viel Geld scheffeln und etwas über Rechnungswesen und Controlling lernen. Einen Anderen, dem Sie (wirtschaftlich, versteht sich!) die Gurgel umdrehen könnten, gibt es hier nicht
- F.: Darf ich das hier meinem Chef zeigen?
- A.: Ich bitte darum! (gez. der Autor).