

Agricola

Es war einmal vor vielen vielen Jahren...

Da hatten mein Bruder Markus und ich einen C64, zuerst mit Datasette und Fernseher, später dann auch mit Floppy (1541 glaube ich) und dann sogar mit eigenem Monitor. Alles über Geschenke oder Taschengeld gemeinsam finanziert.

Anfangen hat natürlich auch damals alles mit Spielen. Im Gegensatz zu dem Atari VCS 2600, welches wir vorher hatten, konnte der C64 aber auch programmiert werden - in Basic vor allem, aber natürlich auch in Assembler.

Wir hatten viele Ideen für eigene Spiele, aber so manche blieben im Frühstadium der Programmierung stecken, so wie z.B. "Blue Peter" oder "Mr. Potter". Aber anderen kleinere Spiele wurden dann auch doch spielbar, wie z.B. "Pink Panther" (eines meiner ersten Spiele), "Bug Buster" und letztlich, sozusagen als Krönung, "Agricola".

Meistens haben wir die Spielidee an bestimmten, in dieser Zeit beliebten, Spielen orientiert. Bei Agricola war dies "Kaiser", quasi der Urvater der heutigen Spiele wie z.B. "Hanse". Genauso wie bei Kaiser muss der Spieler bei Agricola in seinem Status steigen. Das Endziel bei Agricola ist es jedoch König statt Kaiser zu werden.



Abb. 1 Startbildschirm

Die Entwicklung von Agricola hat über ein Jahr gedauert. Mein Bruder übernahm im wesentlichen die Grafik und ich die Programmierung, insbesondere die in Assembler. Eigentlich war das Spiel schon Ende 1986 fertig, aber wegen kleiner Änderungen mussten wir im Startbildschirm das Jahr noch auf 1987 abändern.

Der Ladevorgang auf dem C64 dauerte ohne Zusatztools eine kleine Ewigkeit. Immerhin war die Übertragung von der Floppy normalerweise 2400 Bit/s schnell. Auf der Datasette waren es 600 Bit/s - gute (?) alte Zeiten. Zu der Zeit hatten wir aber auch schon "Magic Formel", ein Modul, welches man hinten in den "Brotkasten" steckte. Das Modul ermöglichte eine enorme Beschleunigung der Floppy und hatte noch andere nette Progrämmchen dabei. Z.B. konnte man damit malen, Pixel für Pixel oft. Eine Maus gab es nicht, und so entstand mit viel Joystickakrobatik z.B. obiges Bild.



Abb. 2 Begrüßung

Die hier dargestellte Adresse gibt es tatsächlich immer noch und so kommt es auch nach 15 Jahren immer noch vor, dass ich Post oder Anrufe auf mein Handy bekomme. Das sind teilweise rührende Stories, welche ich da zu hören bekomme und manchmal wurde ich auch gefragt, ob wir eine PC-Umsetzung von Agricola gemacht haben, oder andere Spiele.

Allerdings war der finanzielle Erfolg des Spiels nicht so gut, dass es sich gelohnt hätte, solch ein Projekt zu wiederholen. Mein Bruder begann in den folgenden Jahren auch sein Studium und ich bekam einen Amiga 1000, auf welchem ich dann später Phobos entwickelte (siehe separates Projekt).

Die neue Postleitzahl von Dormagen ist 41540. Die Sharewaregebühr ist natürlich immer willkommen. Aber erwartet bitte keine schriftlichen Antworten von mir. Wer fragen hat, kann sie mir per Email stellen.



Abb. 3 Spiel laden

Ok, vielleicht sollte ich mich nicht an Kleinigkeiten aufhalten, aber zu Beginn des Spiels kann man den zuletzt gespeicherten Spielstand wieder laden. Auf dem im Downloadbereich bereit gestellten Diskettenimage ist ein Spielstand vom Markus enthalten.

Ich selbst muss zugeben, dass ich Agricola nie erfolgreich bis zu Ende gespielt habe. Vielleicht lag es daran, dass ich die "Innereien" des Programms zu gut kannte, so dass meine Spielleidenschaft darunter litt.

Wer das Spiel nicht anders schafft, kann diesen Spielstand verwenden. Damit ist es relativ einfach möglich, König zu werden.

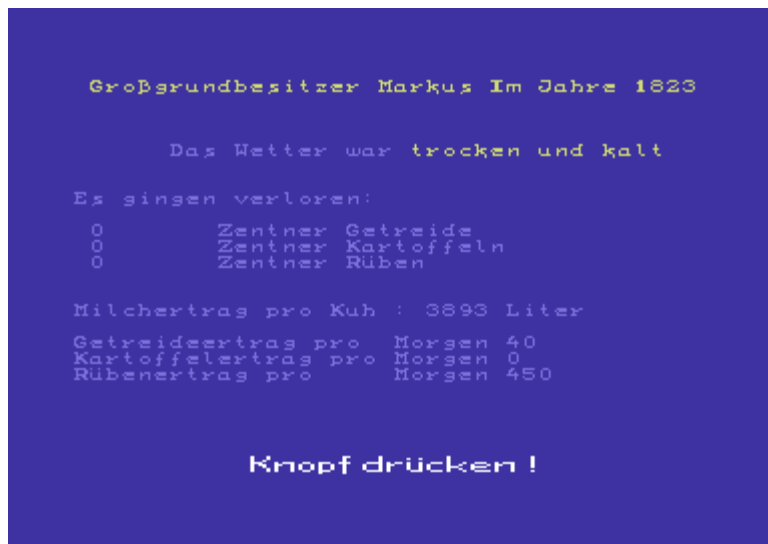


Abb. 4 Wetter und Ernte vom Vorjahr

Dieser Bildschirm erscheint jeweils zu Beginn einer Spielrunde. Hier sieht der Spieler seinen Status - hier "Großgrundbesitzer" und das aktuelle Jahr. Der König stirbt gegen Ende des dritten Jahrzehnts, also bei diesem Spielstand in ein paar Jahren.

Das Wetter eines Jahres bestimmt sowohl die Haltbarkeit von Nahrungsmitteln, als auch den Ernteertrag auf den Feldern. Z.B. ermöglicht ein warmes und trockenes Wetter höhere Getreideerträge als ein nasses und kaltes. Getreide kann und sollte in Silos (siehe unten), sofern vorhanden, gelagert werden.

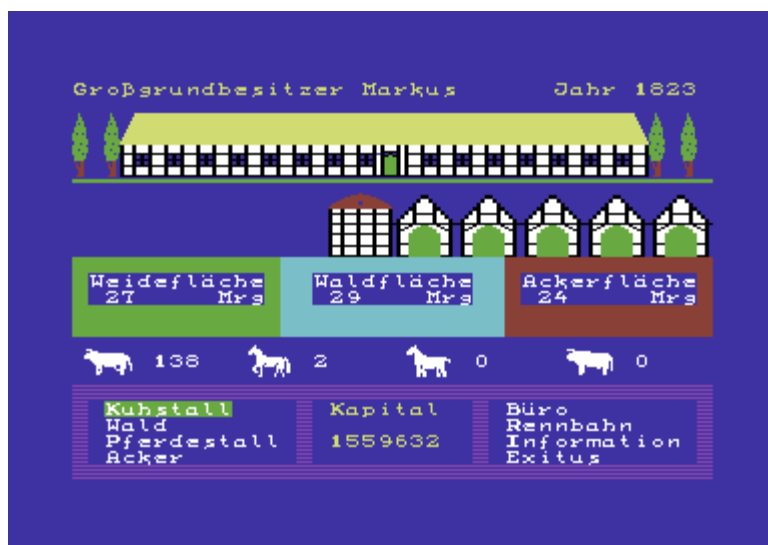


Abb. 5 Hauptmenü

Dies ist die Schaltzentrale des Spiels. Oben sieht der Spieler sein Anwesen, für welches im Laufe des Spiels Anbauteile dazugekauft werden können. Darunter werden die Silos und Ställe bildlich dargestellt (allerdings maximal 5 davon). Es folgen Angaben über die vorhandenen Ackerflächen und den Bestand an Kühen, Rennpferden, Ackerpferden und Zuchtbullen.

Der Spieler muss sich in vielen Aspekten als Nachfolger für den König beweisen. Die einzelnen Handlungsorte werden im Folgenden beschrieben. Die Spielrunde wird schließlich durch einen langen Druck des Knopfes bei "Exitus" beendet.

Großgrundbesitzer Markus ist
IM KUHSTALL

	BESITZ	PREIS	EINHEIT
Milchkühe	138	1371	Stück
Kälber	0	455	Stück
Rinder (w)	76	1052	Stück
Rinder (m)	64	852	Stück
Bullen	0	1399	Stück
Zuchtbullen	0	7465	Stück
Freie Boxen	-140		Stück
Weideland	27		Morgen
Milch	537348	.19	Liter
Kapital	1559632		Mark

Exitus
Kaufen
Verkaufen

Abb. 6 Kuhstall

Wichtig ist hier zu wissen, dass in einen Kuhstall genau 20 Kühe, Rinder (w/m) (Zucht-) Bullen und Pferde passen. Der im obigen Bild erkennbare Mangel an freien Boxen (-140) liegt an den vielen Rindern, von denen die meisten verkauft werden sollten. Es gelten folgende Sachverhalte:

Ein Zuchtbulle kann 20 Kühe schwängern (vermutlich nennt man das bei Kühen anders, aber egal), sodass bei ausreichender Anzahl von Zuchtbullen jede Kuh einmal im Jahr kalben kann. Kälber beanspruchen keine eigene Box, sondern werden in der Box der Kuh untergebracht. Nach einem weiteren Jahr werden aus den Kälbern zufällig verteilt weibliche bzw. männliche Rinder. Wiederum ein Jahr später werden weibliche Rinder zu Kühen und männliche Rinder zu Bullen. Zuchtbullen können nicht herangezogen werden, sondern müssen gekauft werden.

Fragt mich nicht, wie viel Weideland man genau braucht, bzw. was passiert, wenn ihr nicht genug davon habt. Nach 15 Jahren bleiben gewisse Gedächtnislücken...

Kaufen und verkaufen:

Ihr könnt alle weiß dargestellten Dinge kaufen und verkaufen. Probiert es einfach aus. Wenn ihr den gesamten Bestand des Gutes verkaufen wollt, dann bewegt den Joystick bei der Zahleneingabe nach rechts und drückt gleichzeitig den Knopf.

Großgrundbesitzer Markus ist
IM WALD

ZUSTAND DES WALDES 17.2 %

	BESITZ	PREIS	EINHEIT
Holz	1263	6	Stk
Lagerholz	0	6	Stk
Waldfläche	29		Morgen
Kapital	1559632		Mark

Exitus
Roden
Verkaufen
Jagen

Abb. 7 Wald

Oh Gott, der arme Wald...

Also eine Walddichte von 17,2% führt nicht gerade zu schnellem Wachstum der Bäume. Normalerweise sollte die Walddichte durch Rodung 85% nicht unterschreiten. Bei diesem Wert wachsen ausreichend Bäume nach.



Abb. 8 Jagd im Wald

Einmal im Jahr könnt und solltet ihr im Wald jagen. Dort gibt es Füchse, Wildschweine und Hirsche, die aus ihren Bauten hervorgucken oder kurz vorüberspringen. Bewegt das Fadenkreuz mit dem Joystick und drückt den Knopf wenn ihr schießen wollt. Um König zu werden ist es ausreichend, wenn ihr von jeder Tierart 5 Trophäen in eure Vitrine stellen könnt.

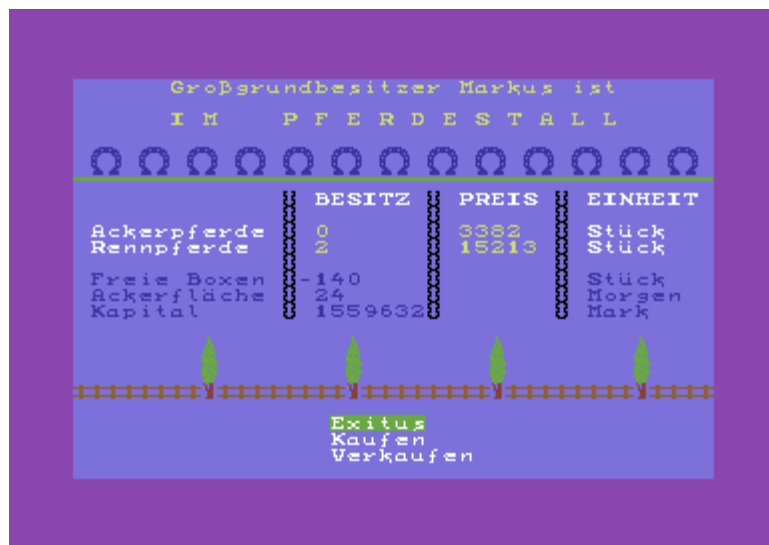


Abb. 9 Pferdestall

Im Pferdestall können sowohl Renn- als auch Ackerpferde gekauft werden. Für vier Morgen Ackerfläche wird je ein Ackerpferd benötigt. Wenn nicht genügend verfügbar sind um die Felder zu bestellen, dann müssen diese ggf. kostenpflichtig geliehen werden.

Um jedes Jahr ein konkurrenzfähiges Pferd zum Rennen schicken zu können solltet ihr wenigstens zwei Rennpferde in verschiedenen Altersklassen besitzen. Die Pferde müssen über mehrere Jahre aufgezogen werden. Dabei werden sie sowohl durch natürliches Wachstum als auch durch Training auf der Rennbahn besser.



Abb. 10 Acker

Der Ackerbau ist eines der einträglichsten Geschäfte bei Agricola. Ihr müsst euch entscheiden, auf wie viel Ackerfläche ihr Getreide, Kartoffeln oder Rüben anbauen wollt. Die Verteilung dafür bestimmt ihr durch Auswahl von "Bestellen".

Die Preise für die Nahrungsmittel schwanken von Jahr zu Jahr. Getreide kann auch als Vorrat für das nächste Jahr gut in Silos aufbewahrt werden. Bei Kartoffeln und Rüben ist dies jedoch nicht möglich, sodass die Verluste durch Verderb hier höher ausfallen werden.

Für Pflüge gilt dasselbe wie für Ackerpferde, man braucht sie halt um die Felder zu bestellen. Daher sollten immer ein paar auf Lager sein! Sie nehmen im Gegensatz zu den Ackerpferden auch keine Box in den Ställen in Anspruch :-).



Abb. 9 Büro

Hier können Land und Immobilien gekauft werden. Ich weiß leider nicht mehr was die grauen Zahlen bei den Landflächen bedeuten - am besten probiert ihr mal selbst!

Um König zu werden sollte das Haus komplett ausgebaut werden, auch wenn dann die schönen Bäume links und rechts abgeholzt werden müssen - schnief. Das einsame Silo ist eigentlich ein bisschen wenig, aber wer kein Getreide aufbewahren will braucht nicht mehr.



Abb. 12 Rennbahn

Auf der Rennbahn könnt ihr eure Pferde trainieren und eines von ihnen zum jährlichen Rennen schicken. Es gibt vier Pokale zu gewinnen. Um König zu werden braucht ihr wenigstens einen Pokal eines jeden Rennens.

Die Ausgaben für das Training fallen jährlich an. Bedenkt dass ein Pferd irgendwann so alt wird, dass auch Training nichts mehr nutzt. Ihr könnt ihm dann das Gnadenbrot geben, indem ihr es einfach nicht mehr trainiert und auf der Koppel weiden lasst, oder es an den Schlachter verkaufen...



Abb. 13 Übersicht Spielstand

Hier seht ihr eure Wertung. Ihr braucht um König zu werden alle Preise jeweils einmal, von jeder Jagdtrophäe ca. fünf Stück und in allen Wirtschaftsbereichen ein "++". Desweiteren muss das Haus voll ausgebaut sein und ihr müsst ein gewisses Kapital haben.



Abb. 14 Jahresabrechnung

Nach Beendigung einer Spielrunde erscheint obige Jahresabrechnung. Zuerst werden die Ausgaben für Futter, Personal, Pferdetraining etc. berechnet. Der Jahresmilchertrag wird dagegen als Einnahme verbucht.

Wenn euer Konto in die Miesen geht, dann sind des Weiteren Zinsen fällig.

Weil ich Idiot hier natürlich vergessen habe, die Rinder zu verkaufen und diese keine freien Boxen zur Verfügung haben, müssen die Tiere notverkauft werden. Weiterhin ist zu sehen, dass Kühe auch irgendwann mal sterben, daher sinkt deren Zahl von 138 auf 116. Kälber hatte ich hier keine, weil ich auch keine Zuchtbullen hatte.

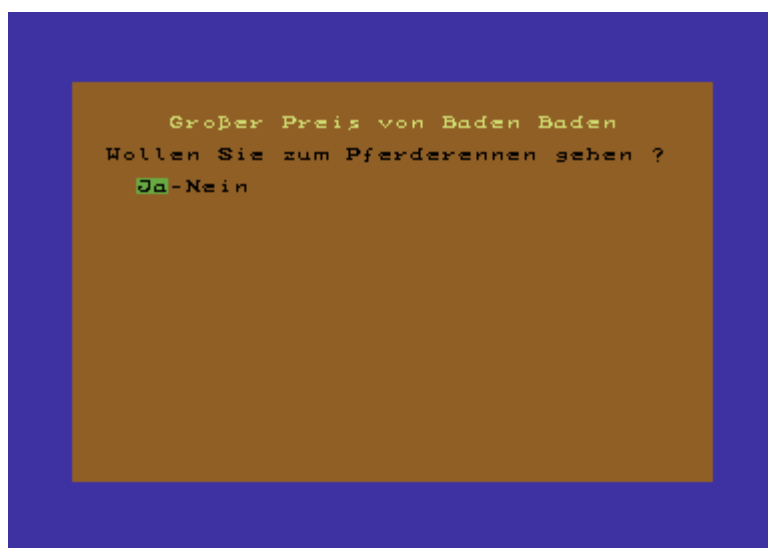


Abb. 15 Zwischenbildschirme

Unter Umständen kommen noch Sondermeldungen, wie das Ausleihen von Ackerpferden. Danach müsst ihr euch entscheiden, ob ihr zum Pferderennen gehen wollt oder nicht. Wenn ihr mit einem eigenen Pferd an den Start geht, ist der Besuch obligatorisch.

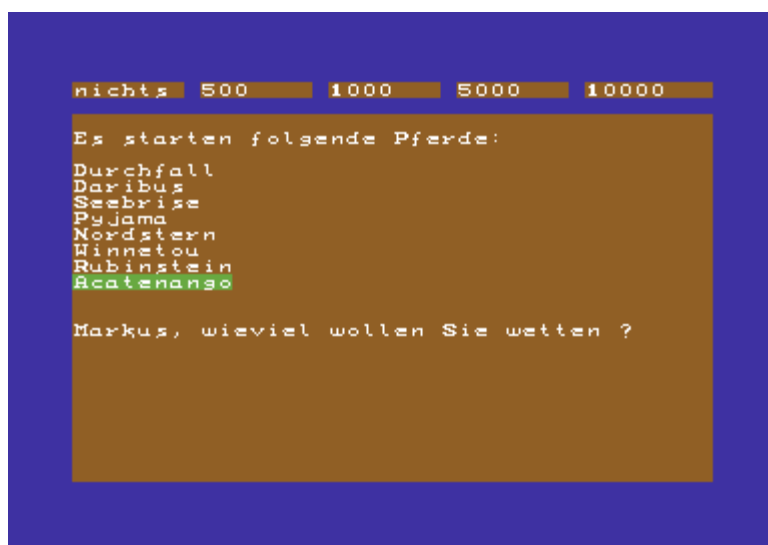


Abb. 16 Wettbüro

Im Wettbüro könnt ihr bis zu 10000 Mark auf ein Pferd setzen. Das kann natürlich auch euer eigenes sein, falls es an den Start geschickt wird.

Die Namen der Pferde lassen in aller Regel auf ihre Schnelligkeit schließen. Natürlich gibt es auch Geheimtipps, welche ich hier aber nicht verraten werde. Generell ist es aber so, dass schnelle Pferde auch eine schlechtere Gewinnquote erhalten.

Start...

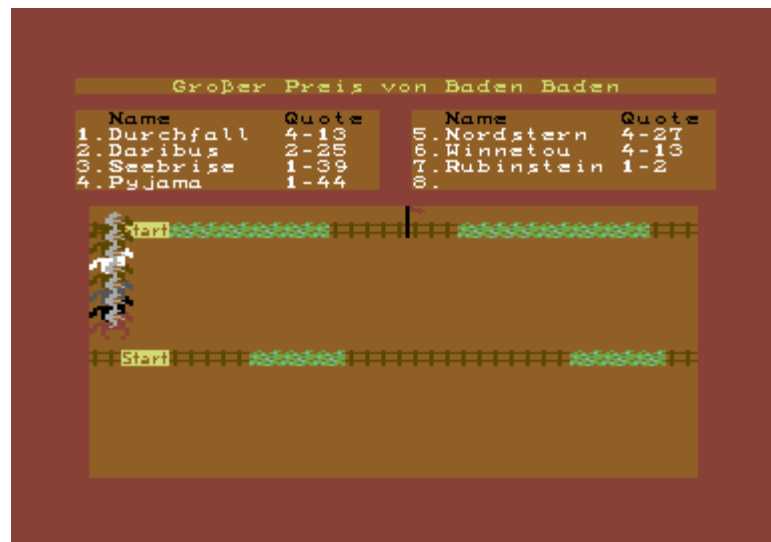




Abb. 17 Pferderennen

Das Pferderennen ist der Höhepunkt eines jeden Jahres. Hier zeigt die feine Gesellschaft was sie hat und verwettet ihre letzten Märker für ihre Favoriten.

Alle schauen gebannt, wie die Pferde die Startaufstellung einnehmen. Dabei wird jedes Tier mit Namen und Gewinnquote auf der Wetttafel vorgestellt.

Die Spannung steigt. Dann kommt der Startschuss...

Acatenango und Winnetou liegen gleich auf, doch das Feld ist noch dicht zusammen...

Acatenango kann sich ein Stück von seinem Rivalen absetzen. Doch wird das stolze Pferd bis zu Ende durchhalten?

Kurz vor dem Ziel wird es noch einmal knapp. Die zwischenzeitlich zurückliegenden Pferde kommen wieder in Schlagdistanz. Der Jockey von Acatenango muss seinem Pferd die Peitsche geben, denn Winnetou wittert kurz vor Ende seine Chance...

Im Zieleinlauf entscheidet nur eine Huflänge, doch Acatenango rettet seinen knappen Vorsprung ins Ziel. Die Platzierungen werden auf der Wetttafel angezeigt. Unser Wetteinsatz hat sich gelohnt: 2250 Mark Gewinn.

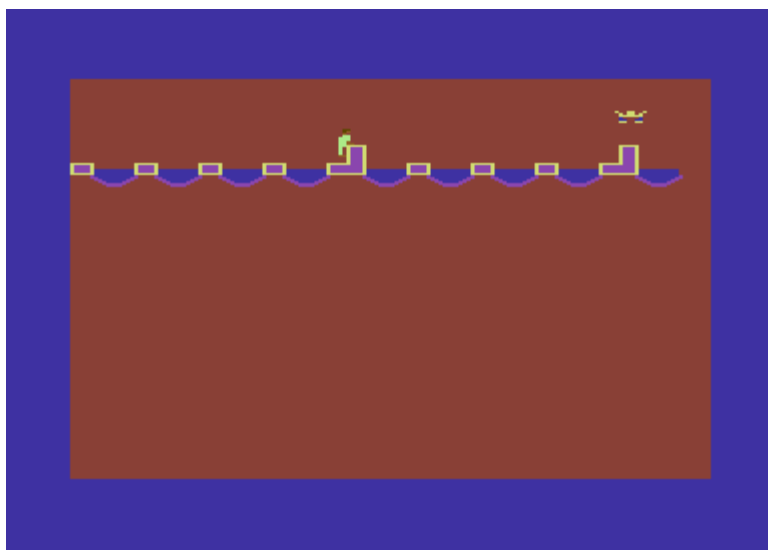
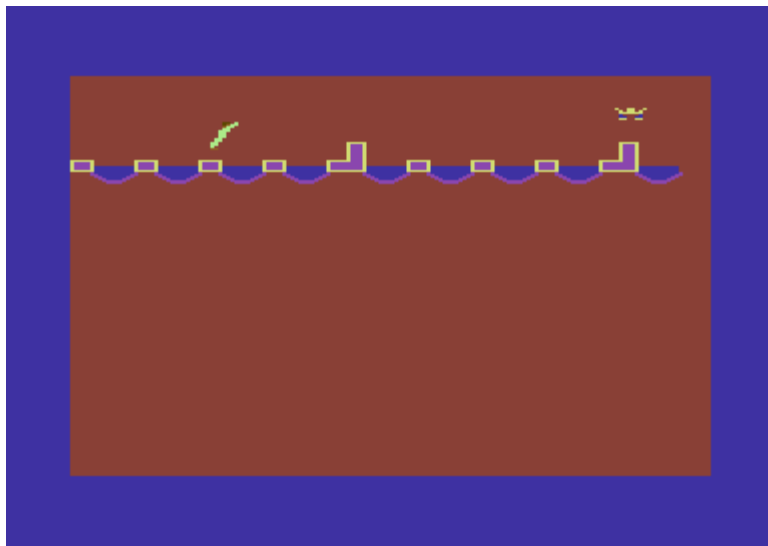


Abb. 18 Lauf zur Krone

Danach beginnt der Lauf zur Krone. Ihr müsst bedenken, dass man Agricola mit bis zu vier Personen spielen kann. Welcher der Spieler wird der Krone am nächsten kommen? Hier entscheidet es sich. Unsere Figur schafft es bis kurz davor, aber es reicht nicht ganz, die letzte Stufe hoch zur Krone fehlt noch.

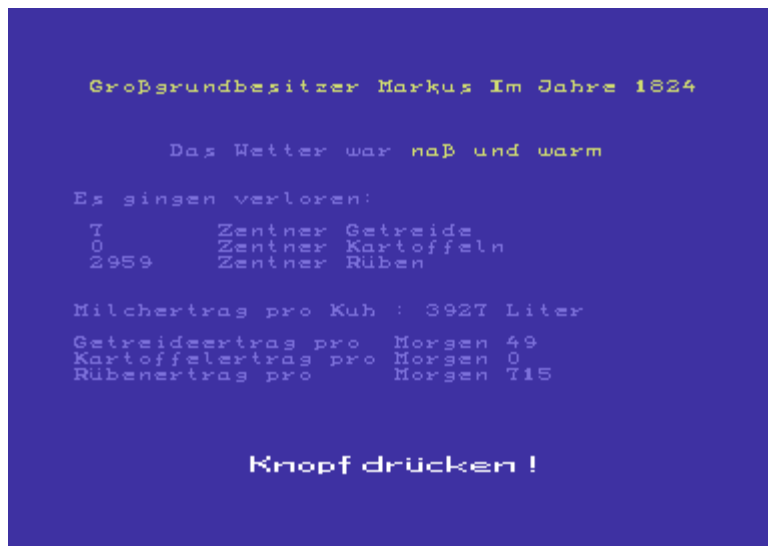


Abb. 19 Das nächste Jahr...

Nun ist wieder ein Jahr zu Ende. Dieser Bildschirm ist eine Wiederholung von Abb. 4. Der König wird in ein paar Jahren sterben...

Stopp

Bevor ihr gleich das Spiel installiert und den gespeicherten Spielstand ladet:

Mehr Spaß macht Agricola, wenn man es von Anfang an und am besten auch mit mehreren Spielern spielt!

Viel Vergnügen!