

Personnel Management

Personalmanagement - Gestion du personnel

ReadMe - Multilingual player guide

Version 1.0.0.0

Table of contents / Inhaltsverzeichnis

1. English - Personnel Management
2. Deutsch - Personalmanagement
3. Français - Gestion du personnel

English - Personnel Management

Player guide / Version 1.0.0.0

Overview

Personnel Management expands the AI helper system with named employees, applicants and long-term staff development. Employees have experience, reliability, loyalty, wages, sick days and specializations. These values influence helper work, transport assignments, fuel and material consumption, wear, wage demands and resignations.

Menu and hiring

Open the ESC menu and choose Personnel Management. The page contains an overview, employee management and the applicant market. Employee and applicant entries are selected with the mouse. ENTER performs the main action, T toggles transport duty, G grants an open raise request, N declines it, S starts training when it is allowed, and ESC returns to the overview.

Work and transport

When normal AI helper work is started, the mod opens an employee selection window instead of starting an anonymous helper. Transport jobs are controlled through employee management: assign transport duty with T before starting an A-to-B transport job.

Wages, dismissal and resignations

Employees receive monthly wages. Wages depend on days per month, economy difficulty and employee quality. Dismissed employees remain available during the notice period and are removed only after payroll at the correct monthly change. Low loyalty can cause warnings, wage demands and resignations.

Experience and reliability

Employees gain experience after completed work. High experience is now a long-term goal and very high values should be rare. Inexperienced employees can work more slowly and can cause additional wear or moderate additional consumption of fuel, seeds, fertilizer, liquid fertilizer, herbicide, slurry, digestate and manure. Reliability affects short performance drops and sick days.

Specializations and training

Employees can develop progress in several specialization areas at the same time. The highest open progress is shown in the employee entry. When one progress reaches 100%, the specialization is learned. Training is a strategic decision: one training per employee and year, only on the first day of a month. With one day per month, training must start by 12:00. A trained employee is unavailable for the rest of the month. Training costs are based on the monthly wage and the trained specialization and usually add about 30% progress.

Configuration and multiplayer

The configurable gameplay effects can now be changed in the game settings in the ESC menu. The savegame configuration file remains available and keeps the same values. The mod is prepared for multiplayer; employee data, applicants, assignments, wages and important status values are synchronized per farm. In a completely new and unsaved savegame, the ESC menu entry may appear only after saving and reloading the savegame.

Deutsch - Personalmanagement

Player guide / Version 1.0.0.0

Überblick

Personalmanagement erweitert die KI-Helfer um benannte Mitarbeiter, Bewerber und langfristige Personalentwicklung. Mitarbeiter besitzen Erfahrung, Zuverlässigkeit, Loyalität, Gehalt, Krankheitstage und Spezialisierungen. Diese Werte beeinflussen Helferarbeit, Transportaufträge, Kraftstoff- und Materialverbrauch, Verschleiß, Gehaltsforderungen und Kündigungen.

Menü und Einstellung

Öffne das ESC-Menü und wähle Personalmanagement. Die Seite enthält Übersicht, Mitarbeiterverwaltung und Bewerbermarkt. Einträge werden mit der Maus ausgewählt. ENTER führt die Hauptaktion aus, T schaltet die Transportzuweisung um, G gewährt eine offene Gehaltsforderung, N lehnt sie ab, S startet eine Schulung, sofern sie erlaubt ist, und ESC führt zur Übersicht zurück.

Arbeit und Transport

Wenn eine normale KI-Helferarbeit gestartet wird, öffnet der Mod ein Mitarbeiterauswahlfenster, statt einen anonymen Helfer zu starten. Transportaufträge werden über die Mitarbeiterverwaltung gesteuert: Weise vor einem A-nach-B-Transportauftrag mit T einen Mitarbeiter für Transporte zu.

Gehälter, Entlassung und Kündigungen

Mitarbeiter erhalten Monatsgehälter. Diese richten sich nach Tage-pro-Monat-Einstellung, Wirtschaftsschwierigkeit und Qualität des Mitarbeiters. Entlassene Mitarbeiter bleiben während der Kündigungsfrist verfügbar und werden erst nach der Gehaltszahlung beim passenden Monatswechsel entfernt. Niedrige Loyalität kann Warnungen, Gehaltsforderungen und Kündigungen auslösen.

Erfahrung und Zuverlässigkeit

Mitarbeiter sammeln nach abgeschlossenen Arbeiten Erfahrung. Hohe Erfahrung ist nun ein langfristiges Ziel; sehr hohe Werte sollen selten bleiben. Unerfahrene Mitarbeiter können langsamer arbeiten und zusätzlichen Verschleiß oder moderat höheren Verbrauch von Kraftstoff, Saatgut, Dünger, Flüssigdünger, Herbizid, Gülle, Gärresten und Mist verursachen. Zuverlässigkeit beeinflusst kurze Leistungseinbrüche und Krankheitstage.

Spezialisierungen und Schulung

Mitarbeiter können gleichzeitig Fortschritt in mehreren Spezialisierungsrichtungen sammeln. Angezeigt wird der höchste offene Fortschritt. Erreicht ein Fortschritt 100 %, wird die Spezialisierung gelernt. Schulung ist eine strategische Entscheidung: eine Schulung pro Mitarbeiter und Jahr, nur am ersten Tag eines Monats. Bei einem Tag pro Monat muss die Schulung bis 12:00 Uhr begonnen werden. Der geschulte Mitarbeiter ist für den restlichen Monat nicht verfügbar. Die Kosten richten sich nach Monatsgehalt und Fachrichtung; die Schulung bringt in der Regel etwa 30 % Fortschritt.

Konfiguration und Multiplayer

Die abschaltbaren Gameplay-Auswirkungen können jetzt in den Spieleinstellungen im ESC-Menü geändert werden. Die Savegame-Konfigurationsdatei bleibt weiterhin verfügbar und speichert dieselben Werte. Der Mod ist auf Multiplayer vorbereitet; Mitarbeiterdaten, Bewerber, Zuweisungen, Gehälter und wichtige Statuswerte werden hofbezogen synchronisiert. In einem komplett neuen und noch nicht gespeicherten Spielstand kann der ESC-Menüeintrag erst nach Speichern und erneutem Laden erscheinen.

Français - Gestion du personnel

Player guide / Version 1.0.0.0

Aperçu

Gestion du personnel ajoute des employés nommés, des candidats et une évolution à long terme au système des aides IA. Les employés ont de l'expérience, de la fiabilité, de la loyauté, un salaire, des jours de maladie et des spécialisations. Ces valeurs influencent le travail des aides, le transport, la consommation, l'usure, les demandes de salaire et les départs.

Menu et recrutement

Ouvrez le menu Échap et choisissez Gestion du personnel. La page contient une vue d'ensemble, la gestion des employés et le marché des candidats. Les entrées se sélectionnent à la souris. ENTER lance l'action principale, T active le transport, G accepte une demande d'augmentation, N la refuse, S lance une formation si elle est autorisée, et ESC revient à la vue d'ensemble.

Travail et transport

Lorsqu'un travail d'aide IA normal est lancé, le mod ouvre une fenêtre de sélection d'employé au lieu de lancer une aide anonyme. Les transports sont gérés depuis la gestion des employés: affectez un employé au transport avec T avant de lancer un trajet A-vers-B.

Salaires et départs

Les employés reçoivent un salaire mensuel. Le salaire dépend du nombre de jours par mois, de la difficulté économique et de la qualité de l'employé. Un employé licencié reste disponible pendant le préavis et n'est retiré qu'après la paie du bon changement de mois. Une faible loyauté peut entraîner des avertissements, des demandes de salaire ou un départ.

Expérience et fiabilité

Les employés gagnent de l'expérience après les travaux terminés. Une grande expérience est maintenant un objectif de longue durée; les valeurs très élevées doivent rester rares. Les employés peu expérimentés peuvent travailler plus lentement et causer plus d'usure ou une consommation modérément plus élevée. La fiabilité influence les baisses de performance et les jours de maladie.

Spécialisations et formation

Les employés peuvent progresser dans plusieurs spécialisations en parallèle. La progression ouverte la plus élevée est affichée. À 100 %, la spécialisation est apprise. La formation est une décision stratégique: une formation par employé et par an, seulement le premier jour d'un mois. Avec un seul jour par mois, elle doit commencer avant 12:00. L'employé formé est indisponible jusqu'à la fin du mois. Le coût dépend du salaire mensuel et du domaine; la formation ajoute normalement environ 30 % de progression.

Configuration et multijoueur

Les effets de gameplay configurables peuvent maintenant être modifiés dans les paramètres du jeu du menu Échap. Le fichier de configuration de sauvegarde reste disponible et conserve les mêmes valeurs. Le mod est préparé pour le multijoueur; les données des employés, candidats, affectations, salaires et statuts importants sont synchronisés par ferme. Dans une sauvegarde toute neuve non enregistrée, l'entrée du menu Échap peut apparaître seulement après sauvegarde et rechargement.