

**Benedict Sobotta**, 32 Jahre ist gelernter Fachinformatiker für Anwendungsentwicklung, er lebt in Ingolstadt und hat mit „Funfair Tycoon“ die erste realistische Wirtschaftssimulation rund um reisende Schaustellerbetriebe entwickelt.

## FUNFAIR TYCOON

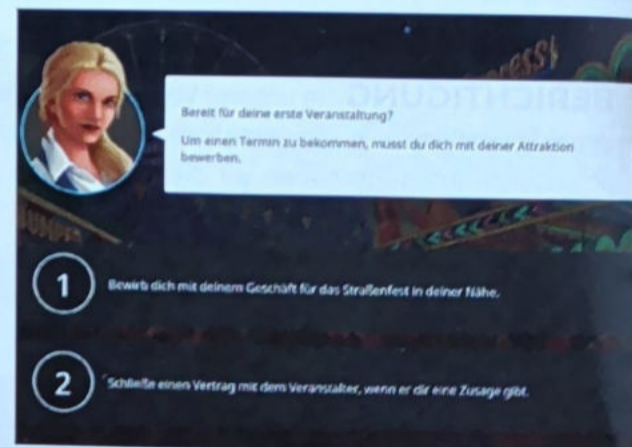
**Langfristiger Aufbau. Echte Entscheidungen.** „Funfair Tycoon“ ist eine Kirmes-Wirtschaftssimulation in Echtzeit – so steht es auf der Webseite. Der Einstieg ist schnell gemacht. Ich muss mich nirgendwo anmelden oder registrieren, ich kann direkt loslegen und ausprobieren:

Kurz nach dem Start in das virtuelle Schaustellerleben lerne ich Maja und Pascal kennen, sie betreiben zusammen ein Riesenrad und reisen damit quer durch Europa. Sie wollen mir helfen, mein Unternehmen zu gründen. Nach wenigen Klicks habe ich den Standort meiner Heimatstadt Hamburg als Firmensitz festgelegt. Schon habe ich meinen ersten Betrieb gegründet und kann dafür direkt eine Belohnung von 20.000 Talern einstreichen. Nun muss ich mich nur noch auf dem Markt nach einem passenden Geschäft umsehen. Meine Träume von einem Großfahrge­schäft werden allerdings erstmal ausgebremst, mein Budget reicht zunächst nur für ein kleines Reihengeschäft. Pommes, Frites, Panini, Backfisch oder Ballonwerfen stehen zur Auswahl. Ich entscheide mich für letzteres und muss sofort 3.000 Taler berappen. Schon ist Pascal wieder zur Stelle und rät mir, einen Wohnwagen zu kaufen, denn ich brauche eine Unterkunft für meine zukünftigen

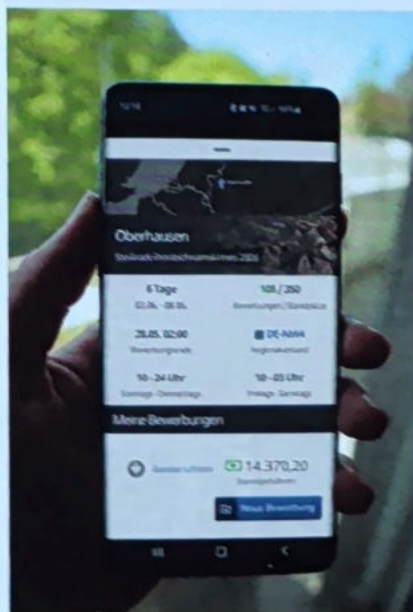
Bewerbung ein und kann mich schon nach kurzer Zeit über eine Zusage freuen. Die Platzgebühr von 162 Talern muss ich natürlich sofort bezahlen. Schnell packe ich alles zusammen und fahre zum Veranstaltungsplatz. Der Aufbau meiner Wurf­bude steht an, und ich muss gleich mal nach meinen Mitarbeitern schauen, ob die auch beschäftigt und im Zeitplan sind. Dann geht es los: Meine erste Veranstaltung als Schausteller. Mein erster Verdienst. Und ich muss gleich schon wieder investieren – denn die Haferflocken und Nudeln sind alle. Wer den Alltag eines Schaustellers kennt, wird beim Spielen mehr als einmal schmunzeln. Meine ersten 30 Minuten im Spiel sind wie im Fluge vergangen. Mein Fortschritt entsteht durch meine Entscheidungen, die sich über die Zeit aufbauen und auszahlen. Dank des Tutorials finde ich mich auf Anhieb gut zurecht und bekomme hilfreiche Tipps, obwohl ich schon erahne, dass Themen wie Tourplanung, Personalentwicklung und die Wartung meiner Geschäfte noch ganz andere Dimensionen eröffnen werden. Besonders reizvoll dabei: Das Spiel läuft in Echtzeit und oft synchron zu realen Veranstaltungsterminen inklusive echter Öffnungszeiten und dem tatsächlichen Wetter vor Ort. Auch wenn man nicht aktiv spielt, läuft der virtuelle Betrieb auf dem Server weiter. So kann man etwa nach der Arbeit kurz auf dem Handy nachschauen, wie sich das

▶ **Mitarbeiter Management**  
(Fähigkeiten, Werte, Erfahrung etc.)

▶▶ **Quest Einstieg ins Spiel**



▶ **Spiel ist auch für unterwegs geeignet**



Mitarbeiter. Also gehe ich zurück zum Marktplatz und investiere die nächsten 3.000 Taler in den günstigsten Wohnwagen mit zwei Schlafplätzen den ich auftreiben kann. Mit Sorge blicke ich auf meinen Kontostand und bin froh, bisher sparsam gewesen zu sein. Schon habe ich meine erste Aufgabe abgeschlossen. Im weiteren Verlauf kaufe ich mir zwei zusätzliche Fahrzeuge, um meinen Betrieb transportabel zu machen, heuere zwei Mitarbeiter an, die sogleich den Wohnwagen aufstellen dürfen und erfahre von Pascal, dass ich sie nicht nur beschäftigen, sondern auch auf deren Bedürfnisse wie Essen, Hygiene und Schlaf achten muss. Also gehe ich schnell einkaufen: eine Packung Haferflocken, Nudeln und ein Duschgel – das muss für das Erste reichen. Es wird höchste Zeit, dass ich mich um die erste Veranstaltung kümmere, die ich bespielen will, ein fünf­tägliches Straßenfest in Hamburg-Wandsbek. Ich reiche meine

eigene Geschäft tagsüber geschlagen hat – und direkt die nächsten Entscheidungen treffen.

Hinter „Funfair Tycoon“ steckt eine bemerkenswerte Geschichte: Benedict Sobotta war gerade 16 Jahre alt, als er sich das Programmieren selbst beibrachte und sein erstes Kirmes-Spiel als reines Hobby ins Leben rief. Heute, mit 32, kümmert er sich seit April dieses Jahres hauptberuflich darum – Programmierung, Design, Grafik und Marketing: alles in einer Hand. Was als Herzensprojekt begann, begeistert heute Spieler in ganz Europa – und der Blick geht bereits weiter: Eine App-Version für Android ist in Arbeit, mittelfristig sollen zudem weitere Sprachen wie Niederländisch und Französisch folgen. Eine treue Spieler-Community begleitet die Entwicklung aktiv, bringt Ideen ein und prägt das Spiel mit – ein Prinzip, das „Funfair Tycoon“ von Beginn an ausgemacht hat.

# FUNFAIR TYCOON

## Die Kirmes-Wirtschaftssimulation

Baue deine Schaustellerbetriebe auf und reise mit ihnen durch ganz Europa.



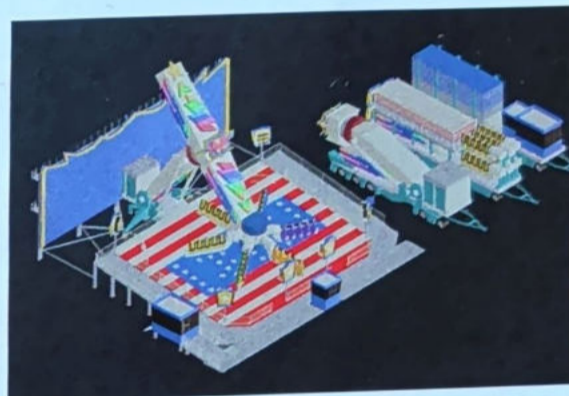
Keine Registrierung.  
Kein Download.  
Kein Pay2Win.

[funfairtycoon.com](http://funfairtycoon.com)

„Funfair Tycoon“ ist ein Browsergame, es kann ohne Download gespielt werden und es ist keine Registrierung erforderlich: [funfairtycoon.com](http://funfairtycoon.com)

▲ Lageplan Beispiel Maidult Regensburg

▲ Skaytor 3D Fahrgeschäft mit realistischer Verladung



### Aktuell

#### Fight-Club-Merz verkauft –

Deutschlands einzige reisende Boxbude verkauft

Text & Photo: Tom Merz

Im Jahr 2023 übernahmen Tom Merz und Stefan Ballack den Fight-Club von Charly Schultz, der den Betrieb bis dahin sehr erfolgreich auf vielen Festplätzen in Deutschland präsentiert hat.

Nach einem sehr erfolgreichen Gastspiel 2025 auf der Rheinkirmes in Düsseldorf, (u.a. über 1,5 Mio. Klicks bei Social-Media-Kanälen) entschlossen sich die beiden Besitzer, den Betrieb wieder zu verkaufen. Der Hauptgrund für den Verkauf war, dass das Geschäft nicht so recht in das Portfolio der beiden Veranstalter (Weihnachtscircusse, Event-Vermietungen, Kinderkarussells, etc.) gepasst hat. Die Verantwortung für einen solchen Betrieb ist sehr zeit- und personalintensiv.

Nach einigen Anfragen entschloss man sich, den Betrieb an Schausteller Oskar Rasch aus Norddeutschland zu verkaufen, der u.a. das Jahrmarktmuseum in Groven betreibt. Familie Rasch betreibt u.a. auch den Erlebnispark „Land & Leute“ in Schleswig-Holstein.



▲ Neuer Besitzer Oskar Rasch (II) und Tom Merz bei der Abholung des Paradewagen

Der Verkauf von der letzten reisenden Boxbude (Fight-Club-Merz UG) ist uns recht schwergefallen, aber aus Zeit und Personalgründen konnten wir den Betrieb leider nicht weiterführen.



Auf diesem Weg möchten wir folgenden Personen, Familien und Firmen danken, die uns beim Betrieb der Boxbude „Fight-Club“ bestens unterstützt und geholfen haben!

Familie Osselmann, Familie Oscar Bruch, Familie Reinhard Probst, Familie Schmelter, Hans-Otto Grass, Henry Kunze, Philipp Biermann, Firma Obermann, Sönke Krob, dem St. Sebastianus Schützenverein Düsseldorf 1316 e.V. und Charly Schultz!

Wir wünschen der Familie Oskar Rasch viel Erfolg!  
Tom Merz & Stefan Ballack