

🚀 MADE MAN: IDLE EMPIRE - EXPANSION ROADMAP

Feature Beskrivelser til Implementation

Version: 2.0

Dato: December 2024

Formål: Design-dokument til Claude Code implementation

SÅDAN BRUGES DETTE DOKUMENT

Dette dokument beskriver HVAD der skal bygges, ikke HVORDAN. Claude Code skal:

- Læse feature-beskrivelsen
- Analysere det eksisterende projekt
- Evaluerer hvordan featuren passer ind
- Danne sin egen implementeringsplan
- Implementere i overensstemmelse med projektets arkitektur

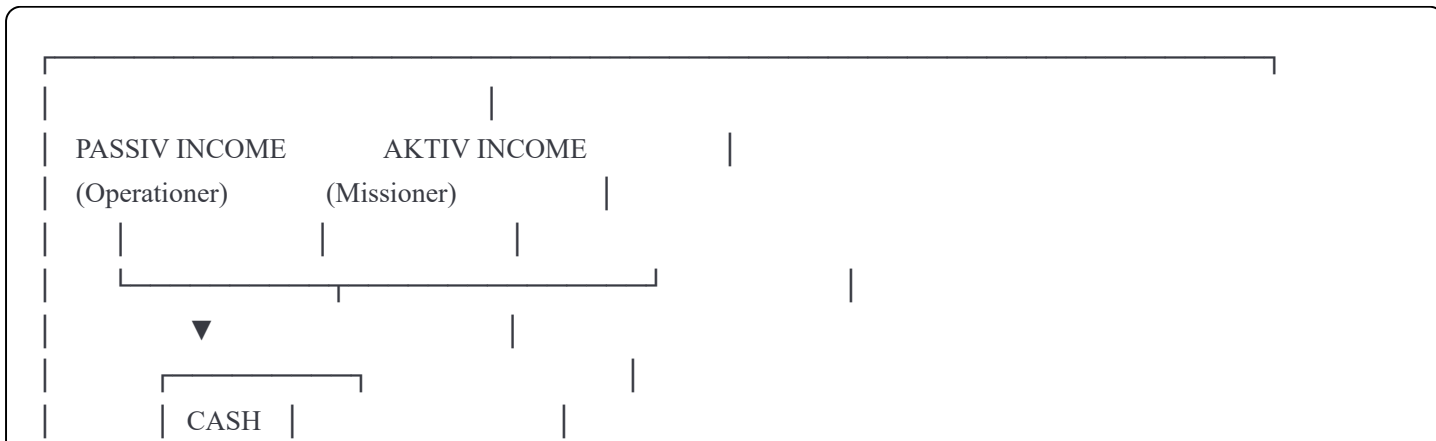
Vigtigt: Projektstrukturen kan have ændret sig. Claude Code skal altid starte med at analysere den aktuelle kodebase før implementation.

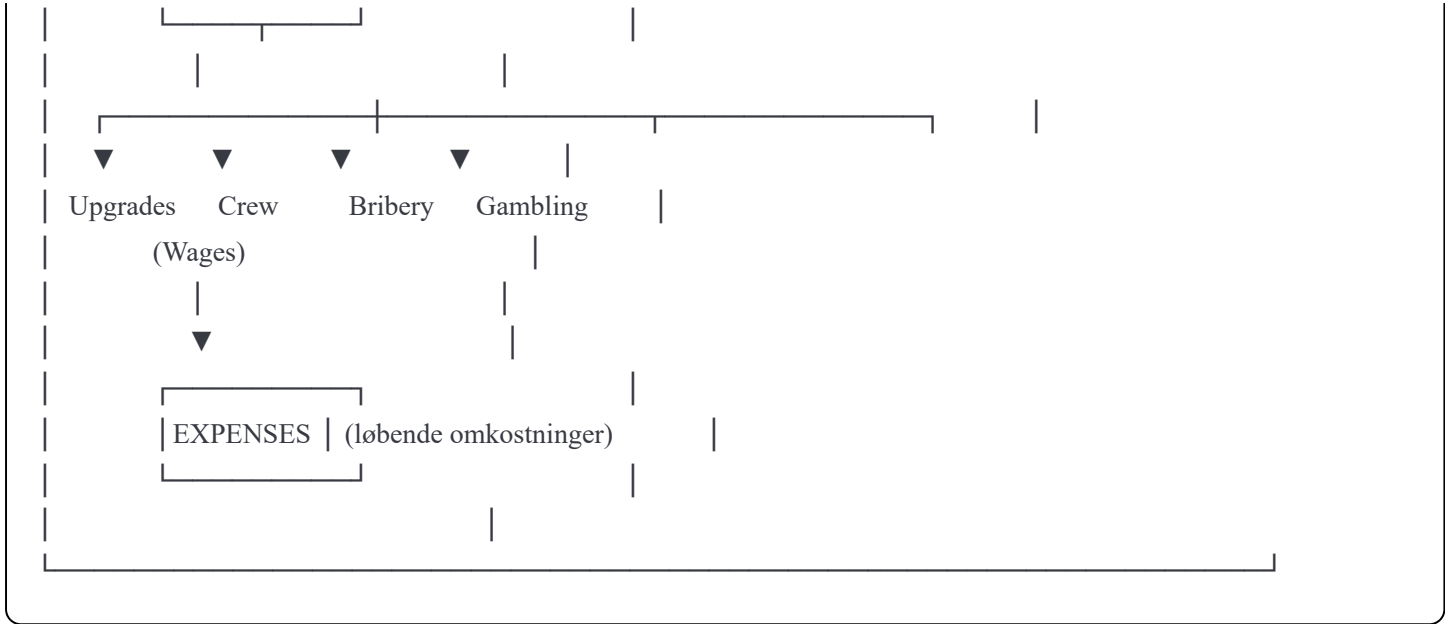
GAME LOOP OVERBLIK

Nuværende MVP Loop

Operationer → Passiv Income → Cash → Upgrades → Prestige

Udvidet Loop (Mål)





Kerneidé: Spilleren skal balancere passiv income mod løbende udgifter (crew wages), mens aktive missioner giver store engangsbeløb men med risiko.

FEATURE 1: NAVIGATION & UI STRUKTUR

Beskrivelse

Spillet skal have en klar navigationsstruktur med en top bar der altid viser økonomisk overblik, og en bottom navigation med tabs til forskellige sektioner.

Top Bar

Altid synlig øverst på skærmen

Viser tre økonomiske nøgletal:

- Cash:** Nuværende pengebeholdning
- Income:** Brutto indkomst per sekund (fra operationer)
- Expenses:** Udgifter per sekund (primært crew wages)
- Net:** Netto indkomst (income minus expenses)

Formål: Spilleren skal altid kunne se sin økonomiske situation på ét blik, især forholdet mellem income og expenses.

Bottom Navigation

Fast i bunden af skærmen

Fem tabs med ikoner:

1. **Empire** - Operationer og prestige (altid tilgængelig)
2. **Organized Crime** - Crew og missioner (låst indtil unlock)
3. **Casino** - Gambling minigames (låst indtil unlock)
4. **Skills** - Skill tree og progression (låst indtil unlock)
5. **Settings** - Indstillinger (altid tilgængelig)

Tab Unlock System

Tabs unlocks progressivt gennem gameplay:

Tab	Unlock Betingelse
Empire	Start
Settings	Start
Skills	Prestige 1
Casino	Prestige 1
Organized Crime	Prestige 2 + mindst 1 crew member

UX Note: Låste tabs skal være synlige men visuelt "disabled" med en indikation af hvad der kræves for at unlocke.

FEATURE 2: CREW SYSTEM

Kernekoncept

Spilleren kan hyre crew members der:

- Koster løbende penge (wages per minut/time)
- Har forskellige specialer/skills
- Kan sendes på missioner
- Kan blive arresteret og kræve bail

Crew Member Typer

Otte forskellige crew typer med stigende pris og kapabilitet:

Tier 1: Basis

Type	Beskrivelse	Primær Skill
Thug	Basis enforcer, billig arbejdskraft	Muscle/Styrke
Wheelman	Flugtbilchauffør	Driving/Kørsel

Tier 2: Specialist

Type	Beskrivelse	Primær Skill
Safecracker	Åbner pengeskabe og låse	Lockpicking
Hacker	Deaktiverer alarmer og sikkerhed	Electronics

Tier 3: Ekspert

Type	Beskrivelse	Primær Skill
Chemist	Producerer stoffer	Chemistry
Fixer	Kender alle, reducerer risiko	Connections

Tier 4: Elite

Type	Beskrivelse	Primær Skill
Hitman	Professionel til farlige jobs	Combat
Consigliere	Rådgiver, giver globale bonusser	Leadership

Crew Økonomi

Hire Cost: Engangsbetaling for at hyre **Wage:** Løbende betaling per tidsenhed (f.eks. per minut)

Wages trækkes automatisk fra spillerens cash og vises som "Expenses" i top bar.

Balance-overvejelse: Wages skal være mærkbare men ikke ødelæggende. En tommelfingerregel: En crew members wage bør kunne dækkes af 2-3 operationers income.

Crew Status

Et crew member kan have følgende statusser:

- **Available:** Klar til at blive assignet til mission
- **On Mission:** Utilgængelig, på aktiv mission
- **In Jail:** Arresteret, kræver bail eller ventetid
- **Recovering:** Midlertidigt utilgængelig efter fejlet mission

Crew UI Elementer

Crew oversigten skal vise:

- Grupperet liste af crew efter type
 - Antal i hver kategori (f.eks. "Thugs: 5")
 - Hvor mange der er available/on mission/in jail
 - Total wage for hele crewet
 - Mulighed for at hyre flere af hver type
 - Liste over crew i jail med bail-mulighed
-

FEATURE 3: MISSION SYSTEM

Kernekoncept

Missioner er aktive opgaver der:

- Kræver specifikke crew members med bestemte skills
- Tager real-time at gennemføre (timer)
- Har en risiko-procent for at fejle
- Giver store engangsbeløb ved succes
- Kan resultere i arrest ved fejl

Mission Flow

1. VÆLG MISSION



2. SE REQUIREMENTS (hvilke crew skills kræves)



3. ASSIGN CREW (vælg crew members til missionen)



4. SE RISIKO % (beregnet ud fra crew vs. mission difficulty)



5. START MISSION (crew bliver "On Mission")



6. VENT (real-time timer, kan være minutter til timer)



7. RESULTAT

- └─ SUCCESS: Fuld payout, crew bliver available
- └─ PARTIAL: Delvis payout, nogle crew arresteret
- └─ FAILURE: Ingen payout, crew arresteret

Mission Kategorier

Missioner er grupperet i kategorier med stigende risiko og reward:

Petty Crime (Unlock: Prestige 2)

- Små jobs som biltyveri, indbrud
- Kort varighed (5-30 minutter)
- Lav risiko (5-20%)
- Reward: \$1,000 - \$10,000
- Kræver: 1-2 crew members

Robbery (Unlock: Prestige 2)

- Røverier af butikker, banker
- Medium varighed (30-120 minutter)
- Medium risiko (15-35%)
- Reward: \$10,000 - \$50,000
- Kræver: 2-4 crew members med varierede skills

Bootlegging (Unlock: Prestige 3)

- Transport og salg af ulovlig alkohol
- Lang varighed (1-3 timer)
- Medium-høj risiko (20-40%)
- Reward: \$20,000 - \$100,000

- Kræver: Wheelmen + Muscle

Drug Running (Unlock: Prestige 3)

- Produktion og distribution af stoffer
- Lang varighed (2-6 timer)
- Høj risiko (25-50%)
- Reward: \$50,000 - \$200,000
- Kræver: Chemist + Distribution crew

Assassination (Unlock: Prestige 5)

- Eliminering af mål
- Meget lang varighed (4-8 timer)
- Meget høj risiko (40-70%)
- Reward: \$100,000 - \$500,000
- Kræver: Hitman + Support crew

Political (Unlock: Prestige 5)

- Bestikkelse, afpresning af politikere
- Ekstremt lang varighed (6-12 timer)
- Variabel risiko (30-60%)
- Reward: \$200,000 - \$1,000,000
- Kræver: Fixer + Consiglieri

Mission Requirements

Hver mission specificerer:

- Hvilke skill-typer der kræves
- Minimum skill-niveau for hver
- Antal crew members med hver skill

Eksempel: Bank Heist kræver:

- 2x Muscle (min niveau 20)

- 1x Lockpicking (min niveau 30)
- 1x Electronics (min niveau 20)
- 1x Driving (min niveau 25)

Risk Calculation

Missionens endelige risiko beregnes ud fra:

Base Risk (missionens grundrisiko)

- Crew Skill Bonus (højere skill = lavere risiko)
- Police Heat (højere heat = højere risiko)
- Active Bribes (bestikkelse reducerer risiko)
- Fixer Bonus (Fixers i crewet reducerer risiko)
- Consigliere Bonus (global reduktion hvis du har en) = **Final Risk %**

Spilleren skal kunne se denne beregning før de starter missionen.

Mission UI Elementer

Mission Liste

- Viser tilgængelige missioner
- Locked missioner vises med unlock-krav
- For hver mission: Navn, reward, duration, base risk
- Indikation af om spilleren har nødvendige crew

Active Missions

- Viser igangværende missioner med countdown timer
- Progress bar
- Assigned crew
- Forventet reward

Mission Detail View

- Fuld beskrivelse
- Alle requirements med check/X for om de er opfyldt

- Risk breakdown (hvordan risikoen er beregnet)
- Crew assignment interface
- Start button (kun aktiv hvis requirements er opfyldt)

FEATURE 4: POLICE & RISK SYSTEM

Kernekoncept

Kriminel aktivitet tiltrækker opmærksomhed fra politiet. Jo mere aktiv spilleren er, jo højere risiko for at missioner fejler.

Heat System

Heat er et tal fra 0-100% der repræsenterer politiets opmærksomhed.

- Heat stiger når spilleren gennemfører missioner
- Højere tier missioner genererer mere heat
- Heat falder langsomt over tid (f.eks. -1% per time)
- Heat påvirker risikoen på alle missioner

Heat til Risk: Ved 100% heat får alle missioner +30% ekstra risiko.

Bribery System

Spilleren kan bestikke politiet for at reducere risiko.

Bribe Typer

Type	Effekt	Varighed	Pris-niveau
Single Mission	-15% risk	Kun næste mission	Billig
Kortvarig Beskyttelse	-20% risk	4 timer	Medium
Langvarig Beskyttelse	-30% risk	24 timer	Dyr
Permanent Beskyttelse	-40% risk	Permanent	Ekstrem dyr

UX: Aktive bribes skal vises tydeligt med nedtælling til udløb.

Arrest & Bail

Når en mission fejler, kan crew members blive arresteret.

Arrest

- Crew member får status "In Jail"
- De er utilgængelige for missioner
- Deres wage fortsætter IKKE mens de er i jail

Bail Options

Spilleren har tre valg for et arresteret crew member:

1. **Pay Bail:** Betal et beløb for at få dem fri med det samme
 - Bail = Cirka 10x deres timeløn
2. **Wait:** Vent en periode (f.eks. 24 timer) og de løslades gratis
3. **Abandon:** Fyrer crew member permanent
 - Sparer bail-penge
 - MEN: Alle andre crew members mister "loyalty" (fremtidig feature)
 - Viser at bossen ikke bakker op om sit crew

Jail UI

- Liste over crew i jail
 - For hver: Navn, type, bail amount, tid til automatisk løsladelse
 - Knapper for Pay Bail / Wait / Abandon
-

FEATURE 5: SKILL SYSTEM

Kernekoncept

Spilleren optjener skill points og kan investere dem i permanente bonusser. Ved visse milestones skal spilleren vælge mellem forskellige upgrade-paths.

Skill Points

Optjenes via:

- Prestige (+1 per prestige)
- Milestones (\$100K, \$1M, \$10M earned osv.)
- Achievements (visse achievements giver +1)

Skill Kategorier

Income Skills

Bonusser til passiv indkomst:

- **Efficient Operations:** +X% income fra alle operationer per level
- **Offline Boss:** +X timer max offline earnings per level
- **Prestige Master:** +X% ekstra prestige bonus per level

Operations Skills

Bonusser til missioner og crew:

- **Quick Jobs:** -X% mission duration per level
- **Crew Discount:** -X% crew hire cost per level
- **Budget Operations:** -X% crew wages per level

Protection Skills

Bonusser til risiko-reduktion:

- **Police Connections:** -X% base risk på alle missions per level
- **Legal Connections:** -X% bail cost per level
- **Low Profile:** -X% heat generation per level

Skill Progression

Hver skill har:

- Max level (typisk 3-5)
- Cost per level (1 skill point)
- Unlock requirement (min prestige level)
- Effect per level (den bonus du får)

Milestone Choices

Ved vigtige milestones (f.eks. \$100K, \$1M, \$10M total earned) får spilleren et VALG mellem forskellige permanente bonusser.

Vigtigt: Dette valg er PERMANENT for denne save. Det skaber replayability da spilleren kan prøve forskellige builds.

Eksempel: \$1,000,000 Milestone

Spilleren vælger ÉN af:

1. **Unlock Operation:** Lås en ny operation op (f.eks. Money Laundering)
2. **Unlock Crew Type:** Lås en ny crew type op (f.eks. Hitman)
3. **Permanent Bonus:** Få en permanent stat-bonus (f.eks. -5% risk)

Milestone UI

- Popup når milestone nås
- Viser de 2-3 valgmuligheder med beskrivelser
- Advarsel om at valget er permanent
- Confirmation før valg gemmes

Skills Tab UI Elementer

Skal vise:

- Tilgængelige skill points
- Skill tree/liste grupperet efter kategori
- For hver skill: Navn, level, max level, effekt, upgrade-knap
- Locked skills med unlock-krav
- Oversigt over optjente milestone bonusser

FEATURE 6: CASINO

Kernekoncept

Et interaktivt casino hvor spilleren kan gamble sine penge. Høj risiko, høj reward - men huset vinder altid på lang sigt.

Unlock: Prestige 1

Casino Spil

Roulette (Unlock: Prestige 1)

Klassisk roulette med betting options:

- Rød/Sort: 2x payout, ~48.6% chance
- Lige/Ulige: 2x payout, ~48.6% chance
- 1-18 / 19-36: 2x payout, ~48.6% chance
- Grøn (0): 14x payout, ~2.7% chance
- Specifikt tal: 35x payout, ~2.7% chance

UX: Visuelt roulette-hjul der spinner, historie over sidste 10 resultater.

High-Low (Unlock: Prestige 1)

Simpelt og addictive spil:

1. Vis et kort (1-13)
2. Spiller gætter: Er næste kort HØJERE eller LAVERE?
3. Korrekt gæt: Pot ganges med 1.8x
4. Forkert gæt: Tab hele pot
5. Spiller kan CASH OUT når som helst

UX: Viser nuværende pot, streak counter, potentiel næste gevinst. "Cash Out" knap skal være prominent.

Blackjack (Unlock: Prestige 3)

Standard blackjack regler:

- Mål: Kom tættere på 21 end dealer uden at gå over
- Hit: Træk et kort
- Stand: Hold nuværende hånd
- Double Down: Fordobl indsats, få præcis ét kort mere
- Blackjack (21 på første 2 kort) betaler 3:2
- Dealer står på 17

Slots (Unlock: Prestige 3)

Slot machine med symboler:

- Match 3 ens = Payout afhængig af symbol
- Almindelige symboler: Lav payout (5-10x)
- Sjældne symboler: Høj payout (50-100x)
- To ens: Lille payout (2x)

Betting Limits

- **Minimum bet:** Fast beløb (f.eks. \$100)
- **Maximum bet:** Procent af nuværende cash (f.eks. 10%)
- **Daglig tab limit:** Valgfri feature spilleren kan slå til/fra

Streak System

Konsekutive wins giver bonus:

- 3 wins i træk: +5% på næste gevinst
- 5 wins i træk: +10% på næste gevinst
- 10 wins i træk: +25% på næste gevinst

Crew Integration

Hvis spilleren har en **Fixer** i sit crew, reduceres house edge på alle casino spil.

Casino UI Elementer

- Oversigt med alle spil (låste spil vises med unlock-krav)
 - Balance og dagens profit/tab
 - Streak indicator
 - Statistik (antal spil, største gevinst, net profit all-time)
-

FEATURE 7: STORY & LORE

Kernekoncept

En narrativ lag der giver kontekst og engagement. Kapitler unlocks progressivt og giver spilleren en følelse af at

bygge et imperium.

Unlock: Prestige 5

Story Struktur

Kapitler

Fortællingen er opdelt i kapitler der unlocks ved gameplay milestones:

Kapitel	Unlock	Handling
1: Ankomsten	Start	Spiller ankommer til New Porto
2: Første Job	\$5,000 earned	Første rigtige kriminelle job
3: Speakeasy	Unlock Speakeasy	Åbn din første bar
4: De Fem Familier	\$100,000 earned	Introduktion til byens magthavere
5: Krig	\$500,000 earned	Konflikt med rival familie
6: The Commission	\$5,000,000 earned	Din plads ved magtens bord

Karakter Profiler

Vigtige karakterer med:

- Navn og alias
- Rolle i historien
- Kort baggrund
- Relation til spilleren (ally/neutral/rival)

Valg med Konsekvenser

Ved visse story beats kan spilleren træffe valg der påvirker gameplay:

- Vælg side i en konflikt
- Invester i ét område frem for et andet
- Disse valg kan unlocke unikke bonusser eller operationer

Story UI Elementer

Story tab skal vise:

- Liste over kapitler (completed/available/locked)
- Mulighed for at genlæse gamle kapitler
- Karakter galleri med unlockede karakterer
- Progress mod næste kapitel

FEATURE 8: EXPANDED OPERATIONS

Kernekoncept

Udvid antallet af operationer fra 5 til 15, organiseret i tiers med stigende income og unlock cost.

Operations by Tier

Tier 1: Street (Unlock: Start - \$250)

Operation	Base Income	Beskrivelse
Pickpocketing	Lav	Lette lommer på turister
Car Theft	Lav-medium	Stjæl biler, sælg dele
Burglary	Medium	Indbrud i private hjem

Tier 2: Organized (\$1K - \$5K)

Operation	Base Income	Beskrivelse
Speakeasy	Medium	Illegal bar
Loan Sharking	Medium-høj	Udlån med "renter"
Fight Club	Høj	Underground boksning

Tier 3: Empire (\$15K - \$100K)

Operation	Base Income	Beskrivelse
Underground Casino	Høj	Gambling den
Bootleg Distillery	Høj	Producér whiskey

Operation	Base Income	Beskrivelse
Protection Racket	Meget høj	Beskyttelsespenge

Tier 4: Godfather (\$250K - \$1.5M)

Operation	Base Income	Beskrivelse
Drug Network	Meget høj	Stoffdistribution
Weapons Smuggling	Ekstrem	Våbenimport
Money Laundering	Ekstrem	Hvidvask

Tier 5: The Commission (\$5M - \$50M)

Operation	Base Income	Beskrivelse
Political Corruption	Ekstrem	Politikere på lønningslisten
Union Control	Ekstrem	Kontrol over fagforeninger
The Commission Seat	Maximum	Sæde ved de fem familiers bord

Operation UI Opdateringer

- Gruppér operationer visuelt efter tier
- Vis tier-header med samlet income for den tier
- Locked operationer i højere tiers viser unlock-krav

IMPLEMENTATION PRIORITERING

Anbefalet Rækkefølge

Phase 1: Core UI (Høj prioritet)

1. Top bar med income/expenses/net
2. Bottom navigation med tabs
3. Tab unlock system

Hvorfor først: Al anden funktionalitet bygger på denne navigation.

Phase 2: Crew System (Høj prioritet)

1. Crew data model og state management
2. Crew list UI med hire/fire
3. Wage system (beregnet og træk fra cash)
4. Integration med top bar expenses

Hvorfor: Crew er fundamentet for mission systemet.

Phase 3: Mission System (Høj prioritet)

1. Mission data og tilgængelige missioner
2. Mission list UI
3. Crew assignment flow
4. Mission timer og completion
5. Success/failure logic

Hvorfor: Missions er den primære nye gameplay loop.

Phase 4: Police System (Medium prioritet)

1. Heat tracking
2. Risk calculation integration
3. Bribery UI og logic
4. Arrest og bail system

Hvorfor: Tilføjer dybde og risiko til missions.

Phase 5: Skills System (Medium prioritet)

1. Skill data model
2. Skills tab UI
3. Skill point tracking
4. Milestone choice popups
5. Skill effects application

Hvorfor: Progression system der giver langsigtede mål.

Phase 6: Casino (Lav-medium prioritet)

1. Casino tab
2. Roulette implementation
3. High-Low implementation
4. Blackjack implementation
5. Slots implementation

Hvorfor: Retention feature, men ikke core gameplay.

Phase 7: Story & Polish (Lav prioritet)

1. Story tab struktur
2. Kapitel content
3. Karakter profiler
4. Valg system

Hvorfor: Engagement feature, kan komme efter core gameplay virker.

BALANCE GUIDELINES

Økonomi Balance

Income vs. Expenses

- En nyligt hyret crew members wage bør kunne dækkes af 2-3 operation upgrades
- Spilleren skal føle at crew koster noget, men ikke være i konstant underskud
- Net income (income - expenses) skal typisk være positiv

Mission Rewards vs. Time

- Kortere missioner: Lavere total reward, men hurtigere turnaround
- Længere missioner: Højere reward, men mere risiko ved fejl
- "Time value of money" - en 2-timers mission bør give mere end 4x en 30-min mission

Risk vs. Reward

- Højere risiko missioner skal give proportionalt højere reward

- Men ikke lineært - en 50% risk mission bør give mere end 2.5x en 20% risk mission
- Spilleren skal føle at risiko er et reelt valg, ikke bare "tag altid den højeste"

Progression Balance

Prestige Pacing

- Prestige 1: Inden for første 15-30 minutter
- Prestige 2: Inden for første 1-2 timer
- Prestige 3: Inden for første dag
- Prestige 5: Inden for første uge
- Prestige 10: Langsigtet mål (uger til måneder)

Content Gating

- Nye features skal føles som belønninger, ikke forhindringer
 - Hvert prestige level bør unlocke noget synligt nyt
 - Spilleren skal altid have noget at arbejde hen mod
-

NOTER TIL CLAUDE CODE

Før Implementation

1. **Analyser eksisterende projekt**
 - Mappestruktur
 - Eksisterende models og services
 - Arkitektur patterns (MVVM, DI setup)
 - Eksisterende UI komponenter
2. **Identificér integration points**
 - Hvordan tilføjes nye tabs til eksisterende navigation?
 - Hvor skal nye services registreres?
 - Hvordan udvides GameState med nye properties?
3. **Vurdér afhængigheder**
 - Crew system skal eksistere før Mission system

- Police system integrerer med Mission system
- Skills system påvirker mange andre systemer

Under Implementation

1. Følg eksisterende patterns

- Brug samme arkitektur
- Brug samme naming conventions
- Brug samme UI styling

2. Inkrementel implementation

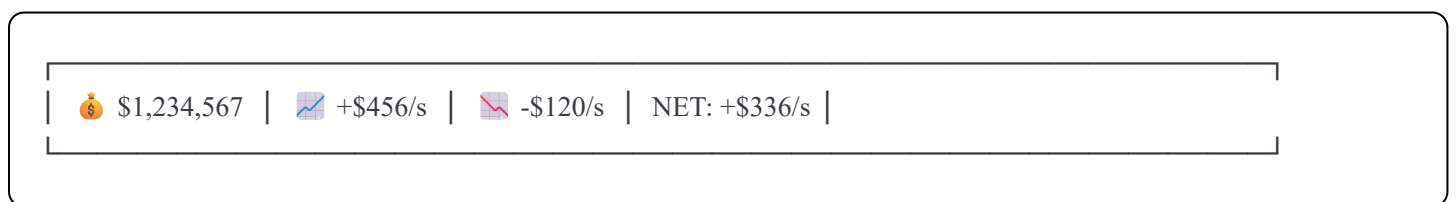
- Implementér én feature ad gangen
- Test hver feature før næste påbegyndes
- Commit efter hver fungerende feature

3. Bevar backwards compatibility

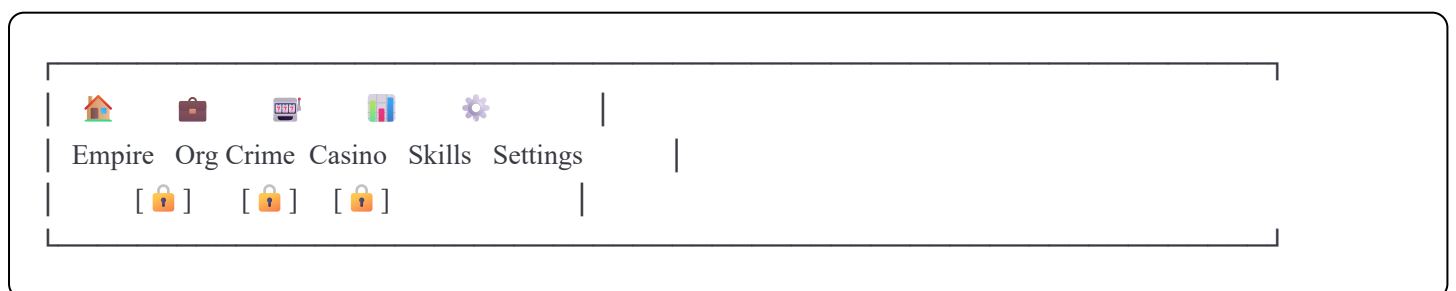
- Eksisterende saves skal stadig kunne loades
- Nye features skal have sensible defaults

VISUAL MOCKUPS

Top Bar



Bottom Navigation



Mission Card

 BANK HEIST

Reward: \$50,000

Duration: 2 timer


Base Risk: 35%

Your Risk: 22% 

Requirements:

— 2x Muscle 

— 1x Lockpicking 

— 1x Driving  (mangler Wheelman)

[START MISSION]

Crew Overview

<div> <div> <div>👥</div> <div>CREW</div> </div> <div> <div>Total Wages: \$320/min</div> <div></div> </div> </div>	
THUGS (5)	
└─ 4 Available ✅	
└─ 1 On Mission 🎯	
└─ [+ HIRE THUG - \$500]	
WHEELMEN (2)	
└─ 2 Available ✅	
└─ [+ HIRE WHEELMAN - \$2,000]	
🔒 IN JAIL (1)	
└─ Tony (Thug) - Bail: \$5,000 [PAY] [WAIT 23h]	

Skills Panel

[illegible]

Efficient Operations [★★★★☆] +15% income

Offline Boss [★★★★☆] +4 timer offline

👛 OPERATIONS

Quick Jobs [★★★★☆] -10% mission tid

Crew Discount [🔒] Unlock: Prestige 3

🛡 PROTECTION

Police Connections [★★★★☆] -10% risk

Low Profile [★★★★☆] Reducerer heat

Milestone Choice Popup

🎉 MILESTONE REACHED: \$1,000,000!

Vælg én permanent bonus:

💰 MONEY LAUNDERING

Unlock ny operation der konverterer heat til cash

[VÆLG]

👥 ELITE CREW

Unlock Hitman crew type til farlige missioner

[VÆLG]

🛡 IMMUNITY

Permanent -5% risk på alle missioner

[VÆLG]

⚠ Dette valg er PERMANENT!

Dokument slut

Expansion Roadmap v2.0

Made Man: Idle Empire

Beskrivende design-dokument til Claude Code implementation