

# 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
- Evaluere hvordan featuren passer ind
- Danne sin egen implementeringsplan
- Implementere i overensstemmelse med projektets arkitektur

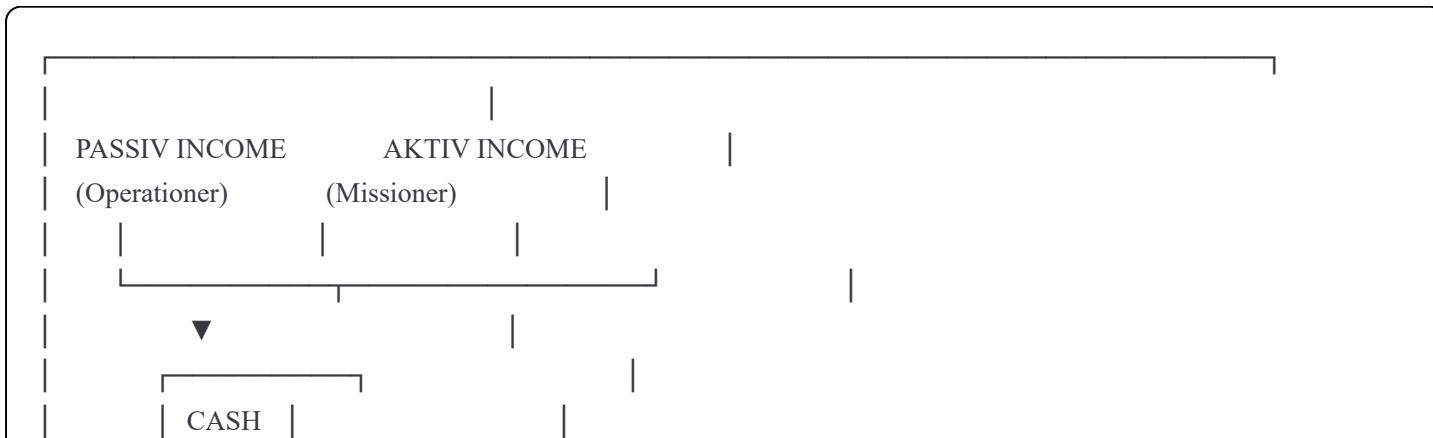
**Vigtigt:** Projektstrukturen kan have ændret sig. Claude Code skal altid starte med at analysere den aktuelle kodebase før implementation.

## 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 + Consigliere

## **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
<b>Single Mission</b>	-15% risk	Kun næste mission	Billig
<b>Kortvarig Beskyttelse</b>	-20% risk	4 timer	Medium
<b>Langvarig Beskyttelse</b>	-30% risk	24 timer	Dyr
<b>Permanent Beskyttelse</b>	-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

<b>Operation</b>	<b>Base Income</b>	<b>Beskrivelse</b>
Protection Racket	Meget høj	Beskyttelsespenger

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

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

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

<b>Operation</b>	<b>Base Income</b>	<b>Beskrivelse</b>
Political Corruption	Ekstrem	Politikere på lønningslisten
Union Control	Ekstrem	Kontrol over fagforeninger
The Commission Seat	Maximum	Sæde ved de fem familiens 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 (beregn 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

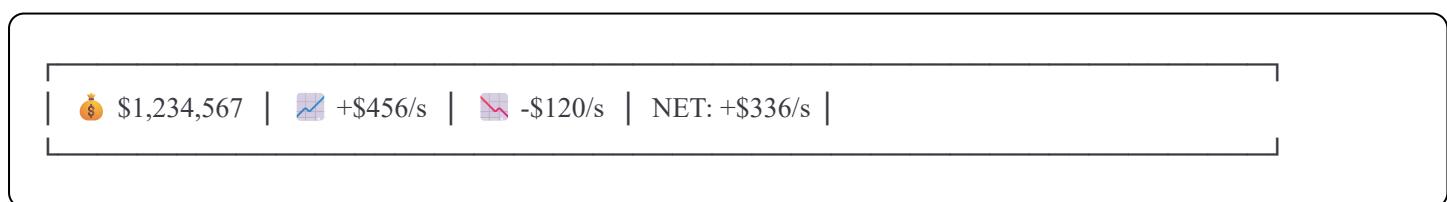
### 3. Bevar backwards compatibility

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

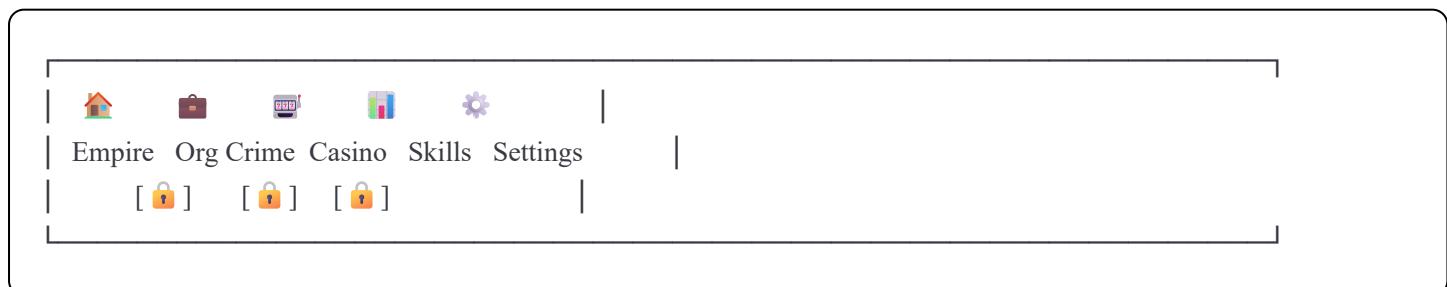
---

## VISUAL MOCKUPS

### Top Bar



### Bottom Navigation



## Mission Card

BANK HEIST	
Reward: \$50,000	Duration: 2 timer
Base Risk: 35%	Your Risk: 22% <input checked="" type="checkbox"/>
Requirements:	
└─ 2x Muscle <input checked="" type="checkbox"/>	
└─ 1x Lockpicking <input checked="" type="checkbox"/>	
└─ 1x Driving <input checked="" type="checkbox"/> (mangler Wheelman)	
[ START MISSION ]	

## Crew Overview

CREW	Total Wages: \$320/min
THUGS (5)	
└─ 4 Available <input checked="" type="checkbox"/>	
└─ 1 On Mission	
└─ [+ HIRE THUG - \$500 ]	
WHEELMEN (2)	
└─ 2 Available <input checked="" type="checkbox"/>	
└─ [+ HIRE WHEELMAN - \$2,000 ]	
IN JAIL (1)	
└─ Tony (Thug) - Bail: \$5,000 [ PAY ] [ WAIT 23h ]	

## Skills Panel

SKILLS	Available Points: 3
INCOME	

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*