

Benötigte Klassen

- Unternehmen
- Abteilung
- Uhr
- Markt

Allgemeines

- 100.000 Euro Startkapital pro Spieler
- Spielzeit: 10 Perioden
- Zu Beginn für jeden Spieler eine „Startuhr“ und alle Abteilungen sind freigeschalten

Spielstart

- Unternehmen
 - o Name
 - o 3 Uhrobjekte: 1 Uhr freigeschalten
 - o Startkapital
- Abteilungen
 - o Namen
- Uhr
 - o Uhrwerk
 - o Armband
 - o Ausstattung
 - o Produktionstyp
 - o Preis
 - o Anzahl
- Markt (3x)
 - o Ökomarkt
 - o Billigmarkt
 - o Nobelmarkt

Aufgaben

Erstellen von UML-Diagrammen, Layouts und Konzept entwickeln

- Tilman: Uhr, Forschung & Entwicklung
- Rebekka: Marketing
- Nico: Produktion
- Ewald: Verkauf / Lager
- Luisa: Einkauf
- Miri: Markt + vorläufiges UML-Diagramm
- Erik + Ewald: Designentwurf

Sonstiges

Im Spiel wird es 3 verschiedene Märkte geben: Den Nobelmarkt, auf dem die Luxusuhren angeboten werden. Der Ökomarkt, in dem die Ökokuhren angeboten werden und der Niedrigpreismarkt, in dem die Uhren aus der Massenproduktion angeboten werden.

Pro Uhr kann ein Markt ausgewählt werden, in dem die Uhr angeboten wird. Die Uhr besteht aus drei Bestandteilen die über ein Konfigurator zum Kauf angeboten werden können.

In der Entwicklung kann in den verschiedenen Märkten geforscht und somit bessere Attribute freigeschaltet werden. Pro Markt und Attribut gibt es 4 Upgrades, die nach und nach Erforscht werden können. Die Uhren können auch im gleichen Markt angeboten werden.

In der Marktforschung können die verschiedenen Statistiken für einen Fixbetrag gekauft werden, damit eine bessere Entscheidung getroffen werden kann.

Im Marketing können verschiedene Marketingkampagnen gestartet und so das Produkt beliebter machen.

In der Produktion können die Uhren dann produziert werden. Natürlich können nur so viele Uhren produziert werden, wie auch Kapital vorhanden ist. Auch hier gibt es die Möglichkeit die Produktionsstätte zu Upgraden und somit mehr zu produzieren. Auch hier wird dann ein Fixbetrag dafür nötig sein.

In den verschiedenen Phasen werden verschiedene Ereignisse den Markt beeinflussen, von denen die Spieler vorher nichts wissen. Ebenfalls wird der Markt durch das Angebot und die Nachfrage bestimmt.

Beim Rundenende wird der Markt geplant, die Würfel werden fallen und die Spieler erhalten eine Übersicht wie sich Ihr Produkt verkauft hat und wie gut es im Markt ankam.

Nach den 10 Perioden wird ein Gesamtsieger anhand des Gewinns ermittelt. Es wird jedoch weitere Gewinner in verschiedenen Kategorien geben.