HandelsSimulator – Konzept

Inhaltsverzeichnis

[Abbildungsverzeichnis II](#_Toc340440140)

[1 Spielbeschreibung 1](#_Toc340440141)

[1.1 Spielprinzip 1](#_Toc340440142)

[1.1.1 Handel 1](#_Toc340440143)

[1.1.2 Politik 1](#_Toc340440144)

[1.2 Spielziel 1](#_Toc340440145)

[2 Spielmechanik 2](#_Toc340440146)

[2.1 Spieler 2](#_Toc340440147)

[2.1.1 Fertigkeiten 2](#_Toc340440148)

[2.1.2 Eigenschaften (Auszeichnungen) 2](#_Toc340440149)

[2.2 Betrieb 2](#_Toc340440150)

[2.2.1 Produktion 2](#_Toc340440151)

[2.2.2 Mitarbeiter 2](#_Toc340440152)

[2.2.3 Lager 3](#_Toc340440153)

[2.3 Städte 3](#_Toc340440154)

[2.3.1 Markt 3](#_Toc340440155)

[2.3.2 Bevölkerung 3](#_Toc340440156)

# Abbildungsverzeichnis

# Spielbeschreibung

## Spielprinzip

### Handel

Der Spieler soll mithilfe von Produktions- oder Dienstleistungsbetrieben Handel betreiben können. Dabei steht der Handel theoretisch jedem offen, solange er über die ausreichenden Mittel (Güter oder Liquidität) verfügt.

### Politik

Weiterhin soll der Spieler aktiv an legislativen Entscheidungen (Änderung bestehender Gesetze) teilhaben können. Hierbei ist jedoch zu beachten, dass der Spieler ein Amt bekleiden muss, das ihn zum Stimmrecht in der jeweiligen Entscheidung verhilft.

## Spielziel

Ein Spielziel ist nicht definiert. Jedoch ist es dem Spieler zum Ziel gesetzt, dass er wirtschaftlich und/oder politisch mehr Macht als seine Mitspieler erlangt. Während dem wirtschaftlichen Erfolg theoretisch keine Grenzen gesetzt sind (außer technischer Natur), kann er in politischer Hinsicht vorerst nur Bürgermeister einer Stadt werden. Ein Bürgermeister kann nicht länger politisch Karriere machen.

# Spielmechanik

## Spieler

Jeder Spieler soll durch den erfolgreichen Handel mit Gütern einen Gewinn erzielen, der ihn den Neu- oder Ausbau seiner Betriebe, seines Produktportfolios oder seiner Fertigkeiten ermöglicht.

### Fertigkeiten

Die Fähigkeit des Spielers spiegelt sich in seinen Fertigkeiten wider. Je stärker eine Fertigkeit ausgebaut ist, desto fähiger ist der Spieler in dieser Hinsicht.

Im Folgenden werden die Fertigkeiten aufgelistet und erläutert.

#### Verhandeln

Die Fertigkeit Verhandeln beeinflusst die Preise von Gütern. Je weiter diese Fertigkeit ausgebaut ist, desto geringer sind die Einkaufs- und desto höher sind die Verkaufspreise.

#### Motivieren

Die Fertigkeit Motivieren verstärkt das Engagement der Arbeiter. Je stärker diese Fertigkeit ausgeprägt ist, desto effizienter produzieren die Angestellten in allen Betrieben.

### Eigenschaften (Auszeichnungen)

Die Eigenschaften eines Spielers sind Auszeichnungen, die er im Laufe des Spiels verliehen bekommt. Sie wirken sich produktiv und/oder destruktiv auf seine Fertigkeiten aus.

Nach welchen Kriterien einem Spieler Eigenschaften gegeben werden, ist bisher noch nicht festgelegt.

#### Inspirierende Persönlichkeit

+ Motivieren

## Betrieb

### Produktion

#### Roh- und Hilfsstoffe

Für die Produktion eines Guts sind zwei Arten von Gütern erforderlich: Die Roh- und Hilfsstoffe. Obwohl sich diese Güterarten eigentlich unterscheiden, werden sie im Spiel gleichgesetzt.

#### Betriebsmittel

Neben den Roh- und Hilfsstoffen, die in das Produkt eingearbeitet werden, gibt es Betriebsmittel, die diese Verarbeitung ermöglichen. Sie werden gesondert behandelt und werden umsetzungstechnisch vorerst nicht als Güter, sondern eigenständige Objekte betrachtet.

#### Produktkatalog

Der Produktkatalog beinhaltet alle Produkte, die ein Unternehmen zu einer bestimmten Zeit produzieren kann. Dieser wird erweitert, je weiter das Betriebsgebäude ausgebaut wird.

### Mitarbeiter

Jeder Betrieb braucht mindestens einen Mitarbeiter. Sie sind einem Betrieb fest zugeordnet.

Die Mitarbeiter unterscheiden sich dabei untereinander anhand von Namen, Alter, Moral, Fachgebiet und Erfahrung im Fachgebiet.

Während der Name eines Mitarbeiters technisch irrelevant ist, haben die anderen Eigenschaften große Bedeutung.

Das Alter bestimmt die Lebensdauer eines Mitarbeiters. Je älter dieser wird, desto höher ist die Wahrscheinlichkeit für ihn an Altersschwäche zu sterben. Lehrlinge können ab dem 16. Lebensjahr eingestellt werden, eine Rente gibt es nicht.

Die Moral beeinflusst – neben der Erfahrung im Fachgebiet – die Effizienz des Angestellten. Dabei verhält sich der Einfluss auf die Effizienz proportional zur Moral. Abgesehen von der Effizienz können demoralisierte Arbeiter aber auch ihren Betrieb bestehlen, sabotieren oder ihre Anstellung komplett kündigen.

Ein in einem Fachgebiet ausgebildeter Arbeiter wird nur in diesem am effizientesten arbeiten können. Ein Schmied wird zum Beispiel Ewigkeiten für die Herstellung von Skripten benötigen. Damit ist das Fachgebiet neben der Moral ein weiterer Einflussfaktor auf die Effizienz der Arbeiter.

#### Lehrling

Ein Mitarbeiter mit einer Erfahrungsstufe von 0 bis 50 ist ein Lehrling. Lehrlinge brauchen arbeiten nur halb so effizient wie Gesellen. Dafür werden sie auch nur für die Hälfte entlohnt.

#### Geselle

Gesellen arbeiten

#### Meister

### Lager

## Städte

### Markt

### Bevölkerung