# Brainstorming - umzusetzende Punkte

* **optional automatische Verwaltung des Betriebs (z.B. Ein- und Verkauf, Produktion) durch Meisteranstellung**
* **Rangliste aller Spieler**
* **Übersicht aller Betriebe**
  + **eines Betriebs**
* **Möglichkeit zum Ausbau des Betriebs und seiner Komponenten**
* **Spielererfahrung durch Produktion und Verkauf**
* **Arbeiter sind einstell- und entlassbar**
* **verschiedene Aufgabenfelder im Betrieb -> Produktionsschritte**
* **Arbeiter sind in Typen unterteilt, Typen richten sich nach Produktionsschritten**
* **Erfahrung der Arbeiter pro Produkt und Stellung**
* **Krankheiten bei Arbeitern**
* **der Meister ist ein teurer Arbeiter, der zwar nicht maßgeblich an der Produktion beteiligt ist (kein kritischer Posten), aber sowohl die Effizienz der restlichen Arbeiter erhöht als auch die Automatisierung einiger Schritte (Produktion, Rohstoffeinkauf, Produktverkauf) ermöglicht**
* **ein Betrieb hat mehrere "Slots" (abhängig von Ausbaustufe), die von den zur Produktion notwendigen Komponenten belegt werden (somit ist es möglich entweder mehrere komponentenarme Güter zu produzieren oder ein komponentenreiches Gut)**
* **zur Produktion eines Guts sind spezielle Komponenten erforderlich (zB Schmiede, Amboss, etc), die installiert sein müssen, wobei mehrere Güter dieselben Komponenten erfordern können, was eine Mehranschaffung überflüssig macht**
* **der Ein- bzw. Ausbau von Komponenten kostet Zeit und Geld, unabhängig davon ob die Komponenten schon im Besitz des Spielers sind oder nicht**
* **verschiedene Komponententypen (für Produktion, für Betrieb)**
* **Komponenten sind nich upgradefähig**
* **ein Betrieb besteht aus (mehreren) Räumen, wobei einer immer ein gemischtes Lager ist**

# Allgemeines:

## Zeit & co:

* Echtzeittages- und -nachtzyklus
* Betrieb öffnet mit Sonnenaufgang
* Sonnenauf- und -untergang variieren je nach Monat
* Januar: 6h Tag, 18h Nacht
* Februar: 8h Tag, 18h Nacht
* ... ( +2 | -2 )
* Juli: 18h Tag, 6h Nacht
* August: 16h Tag, 6h Nacht
* ... ( -2 | +2 )

## Allgemeines zum Betrieb:

* automatischer Einkauf, Verkauf und Produktion durch angestellten Meister
* mehrere Betriebe pro Spieler möglich
* ein Betrieb besteht aus Komponenten, Arbeitern (zzgl. Meister) und der Verwaltung durch den Spieler