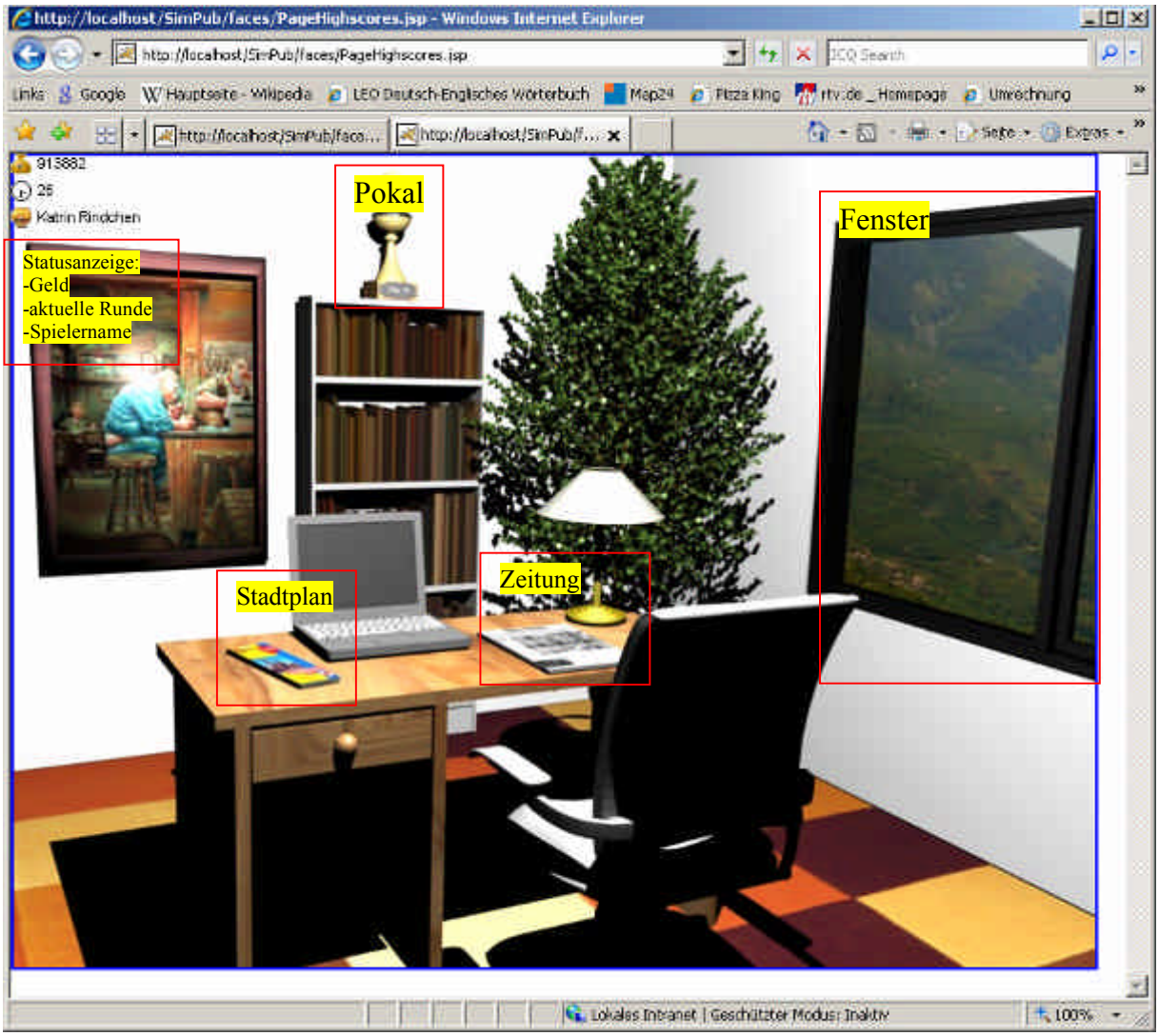
SimPub – die rundenbasierte Kneipensimulation im Internetbrowser

SimPub – die rundenbasierte Kneipensimulation im Internetbrowser 1
Büro 2
Stadtplan 3
Kneipe 4
Steuerung 4
Personal 5
Kellner 7
Koch, Wirt 7
Werbung 8
Kneipenwert 8
Besucher, Kundenzufriedenheit 9
Stühle, Tische 9
Automaten 9
Dekoration 10
Küchenboden, Theke, Zapfhahn, Küchenplatte, Herd 10
Speisekarte 11
Pokal - Highscores 12
Zeitung 13
Fenster 13

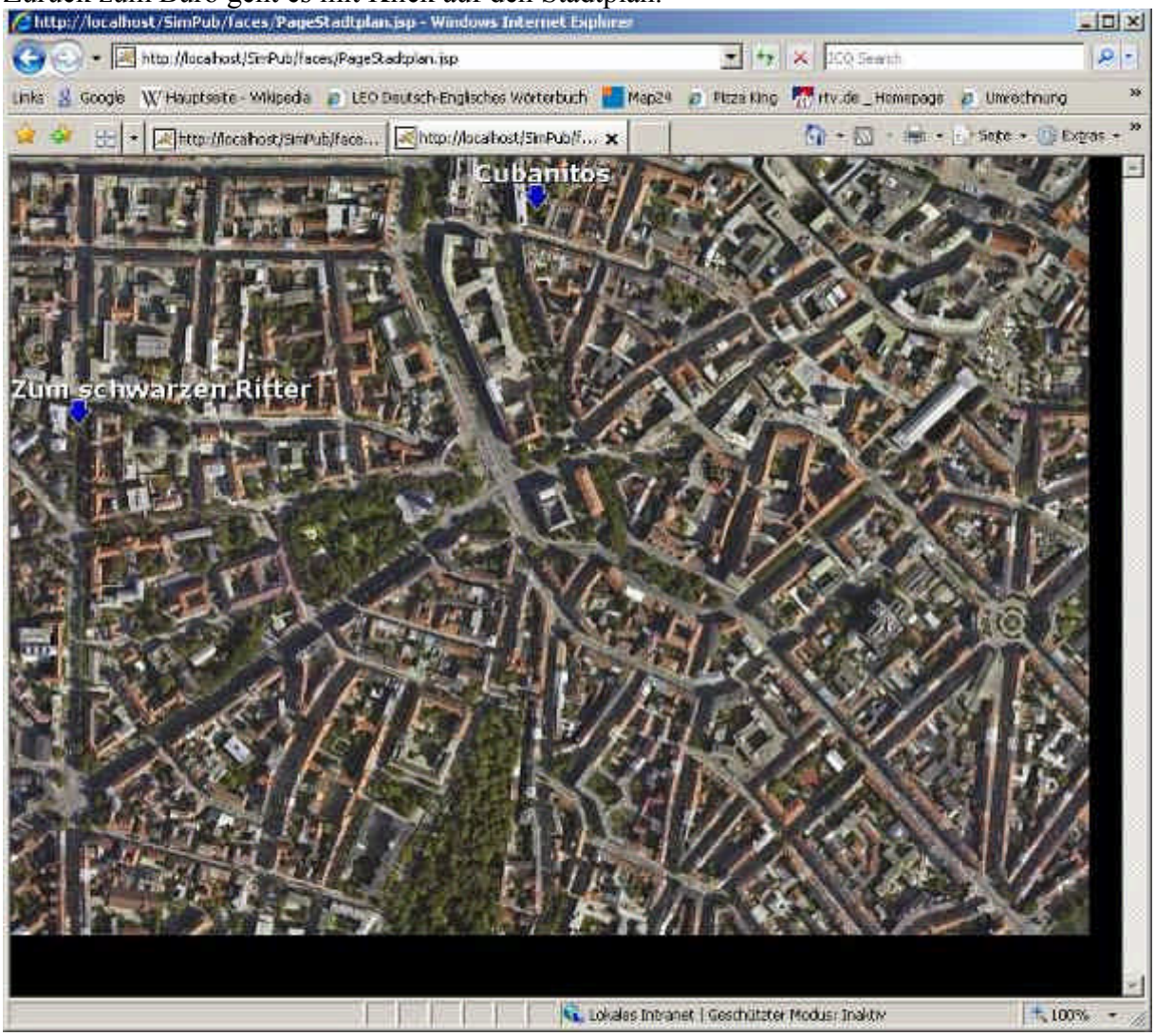
Büro

Rot umrandete Grafiken sind Absprünge auf weitere Seiten.



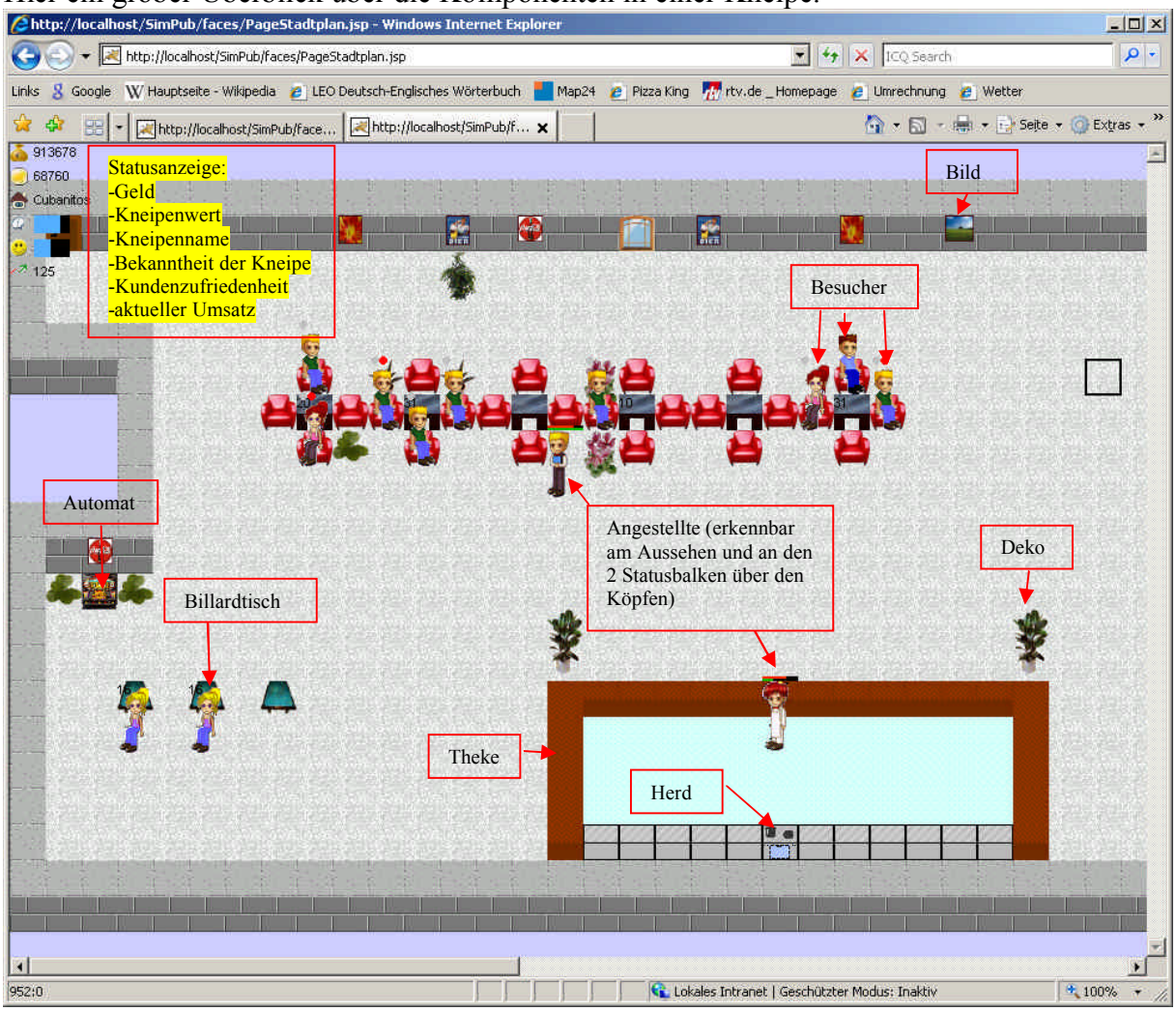
Stadtplan

Absprung zu den Kneipen über den blauen Pfeil.
Zurück zum Büro geht es mit Klick auf den Stadtplan.



Kneipe

Zentrale Komponente in SimPub. Hier spielt sich fast das gesamt Spiel ab.
Hier ein grober Überblick über die Komponenten in einer Kneipe.

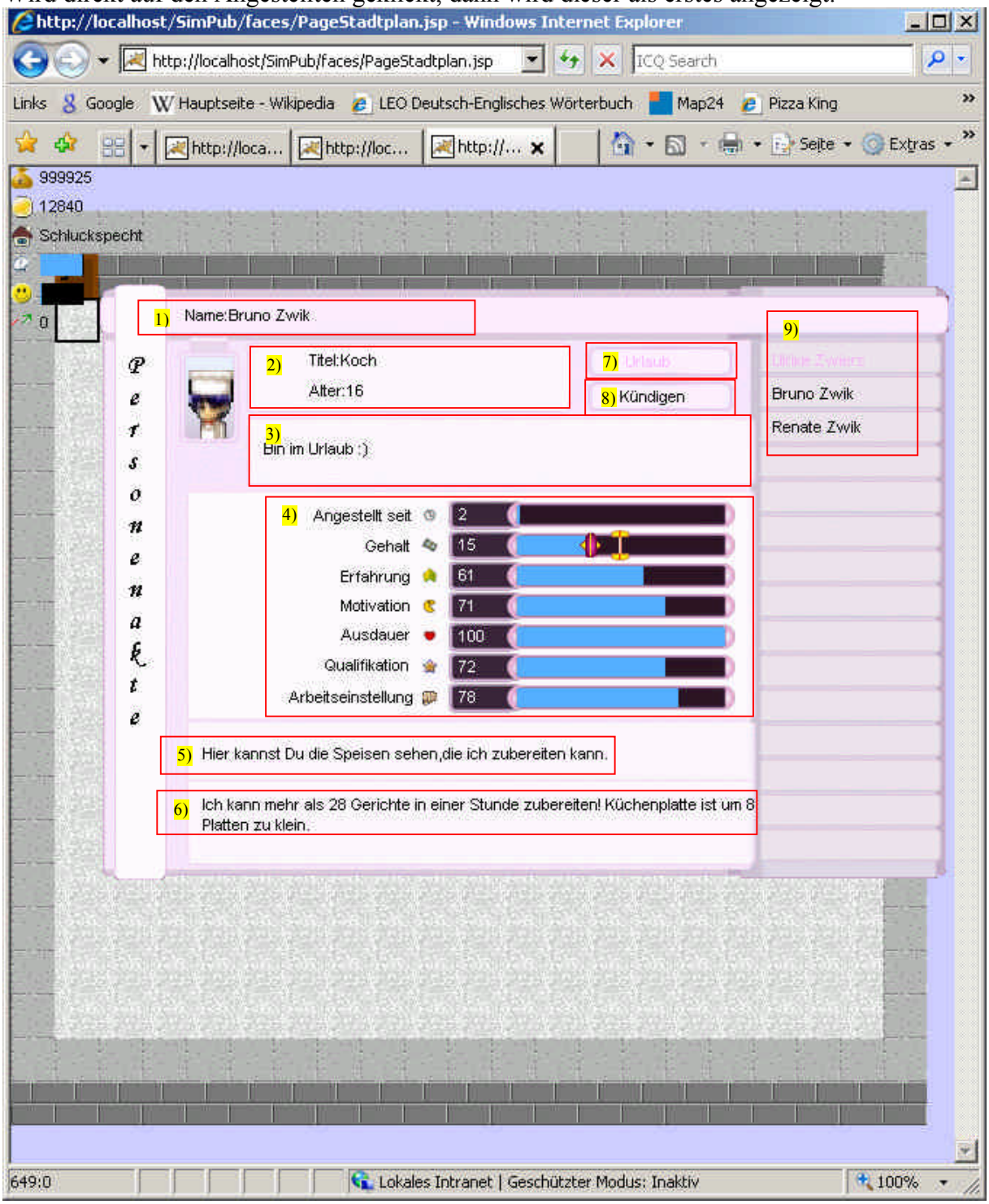


Steuerung

Cursor: schwarzes Rechteck, das sich mit der Maus in einem Raster mitbewegt.
Linke Maustaste und Cursor auf Boden: Menü für Einrichtungsgegenstände.
Linke Maustaste und Cursor Gegenstand: Menü Bewegen oder Entfernen.
Rechte Maustaste und Cursor auf Boden: Menü für Personal, Speisekarte, Werbung.
Rechte Maustaste und Cursor auf Personal: Menü für Personal, Tische zuweisen, Werbung.

Personal

Über die rechte Maustaste und Personalakte werden die Daten zum Angestellten aufgerufen. Wird direkt auf den Angestellten geklickt, dann wird dieser als erstes angezeigt.

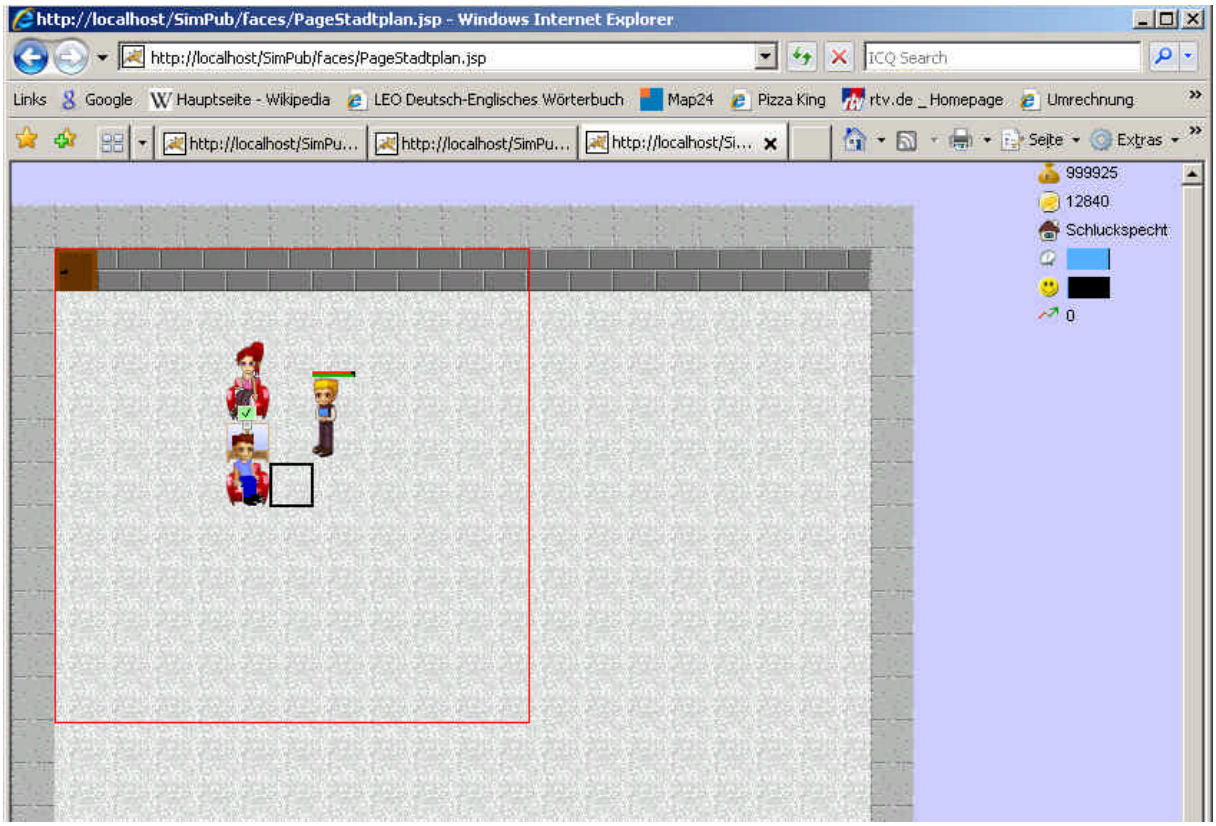


Im Folgenden werden die im Bild oben rot markierten Felder über die gelb hinterlegte Nummer beschrieben:

1) Name des Angestellten
2) Titel (möglich sind Kellner, Koch, Wirt) und Alter des Angestellten (ab 60 geht er in Rente – ist mit einer Kündigung gleichzusetzen)
3) Statustext, Aussagen des Angestellten
4) Persönlichkeitswerte:
    a. Angestellt seit: Wie lange jemand angestellt ist in Runden (max. 100 Runden, dann kündigt er)
    b. Gehalt: Der gelbe schmale Balken in der Mitte ist die optimale Bezahlung. Mit dem roten Balken kann über Mausklick das Gehalt eingestellt werden. Das Gehalt beeinflusst die Motivation.
    c. Erfahrung: Hat Einfluss auf den Durchsatz eines Angestellten. Je höher die Erfahrung umso höher das Gehalt. Erfahrung steigt pro Runde um 1%, wenn Person arbeitet. Im Urlaub sinkt der Wert um 0,5%.
    d. Motivation: Wird durch Gehalt beeinflusst. Hat Einfluss auf den Durchsatz und Arbeitseinstellung. Eine Motivation unter 30% führt dazu, daß die Person nicht mehr arbeitet.
    e. Ausdauer: Verringert sich, wenn Person arbeitet. Wie stark sich der Wert verändert hängt davon ab, wie stark die Person ausgelastet ist und welche Arbeitseinstellung sie hat. Bei einer Ausdauer von 0% nimmt die Person Urlaub oder kündigt (50:50 Chance)!
    f. Qualifikation: Je höher die Qualifikation umso höher das Gehalt. Hat ebenfalls Einfluss auf den Durchsatz. Je höher die Qualifikation von Koch und Wirt, umso mehr Gerichte bzw. Getränke kann er zubereiten. Der Kellner kann Tische in einem größeren Umkreis bedienen. Die Qualifikation kann durch Fortbildungen (Klick auf Qualifikation) gesteigert werden (in 5 Runden um 1%).
    g. Arbeitseinstellung: Hat Einfluß auf die Ausdauer und den Durchsatz. Erhöht sich pro Runde, wenn die Motivation >=100% ist um 5%. Sinkt um 5%, wenn die Motivation <=10% ist, aber niemals unter 1%. Je niedriger die Arbeitseinstellung, um so größer muß die Motivation sein, sonst arbeitet die Person nicht mehr!
5) Bei Koch und Wirt können die Gerichte bzw. Getränke angezeigt werden, die er zubereiten kann (abh. von der Qualifikation).
6) Durchsatz und Hinweis über Einrichtung: Der Durchsatz drückt aus, wie wieviele Gerichte bzw. Getränke in einer Runde zubereitet oder wieviele Besucher bedient werden können. Hier wird auch angezeigt, ob Einrichtungsgegenstände wie Küchenplatten oder Thekenteile fehlen, die der Koch bzw. Wirt für die Zubereitung der Speisen benötigt.
7) Urlaub: Hier kann der Angestellte in Urlaub geschickt werden. Auch im Urlaub bekommt er weiterhin Gehalt!
8) Kündigen: einen Angestellten entlassen.
9) Liste der Angestellten: Alle Angestellten, die im Urlaub und in dieser Kneipe angestellt sind werden hier aufgelistet und können ausgewählt werden. Angestellte in anderen Kneipen, die dem aktuellen Spieler gehören, werden hier nicht aufgelistet.

Kellner

Über die rechte Maustaste und Tische zuweisen werden dem Kellner seine Tische zugewiesen, die er bedienen soll.
Je nach Qualifikation kann der Kellner einen Umkreis von Tischen bedienen – dargestellt durch ein rotes Rechteck. Alle Tische außerhalb dieses Rechtecks kann er nicht mehr bedienen.
Zum Setzen oder Entfernen des Bedienungswimpels muß man auf einen Tisch klicken.
Beenden über rechte Maustaste.

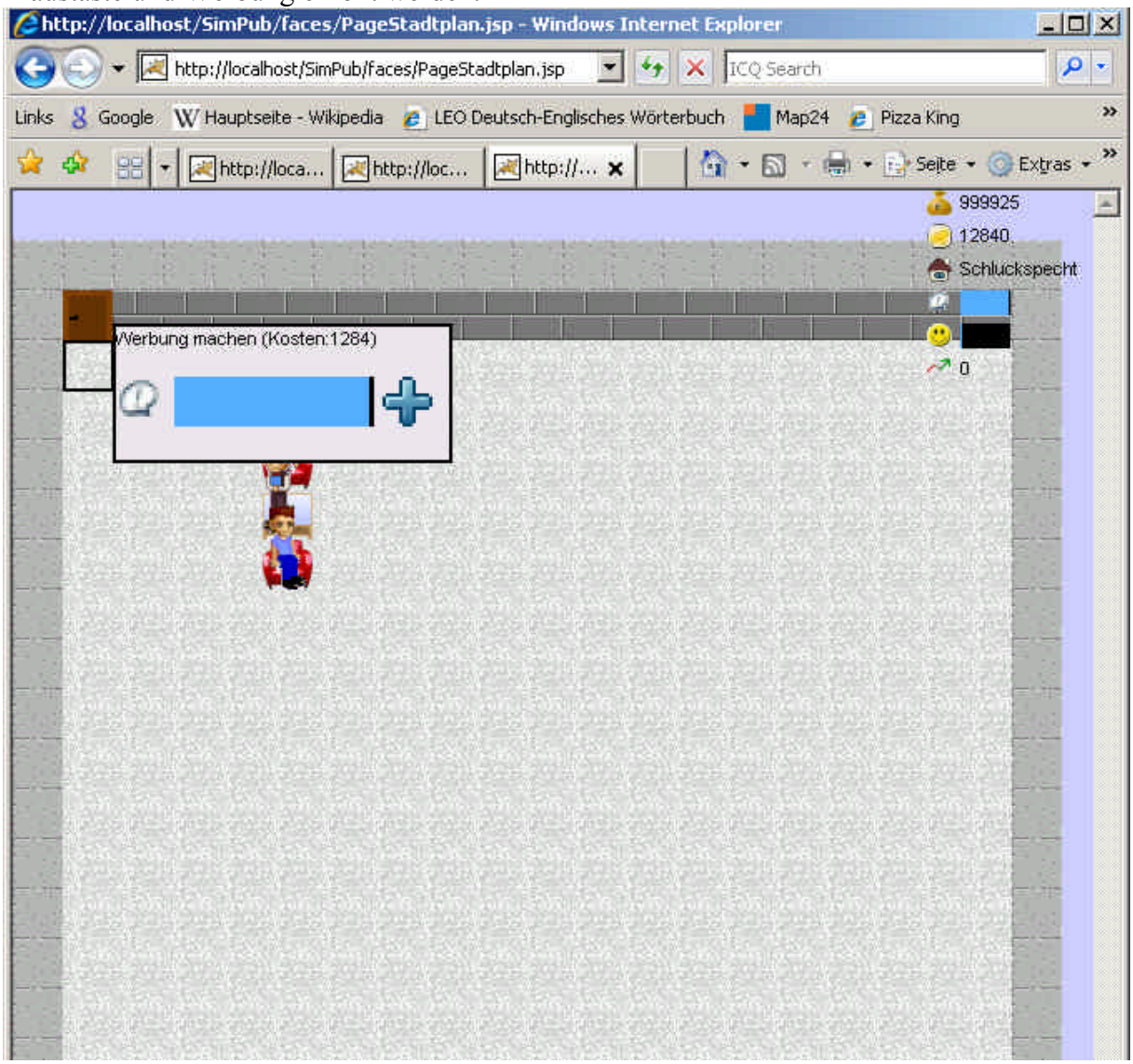


Koch, Wirt

siehe Angestellte.

Werbung

Ob Besucher in die Kneipe kommen entscheidet die Bekanntheit der Kneipe und die Zufriedenheit der Kunden. Pro Runde sinkt die Bekanntheit um 1%. Sie kann über die rechte Maustaste und Werbung erhöht werden.



Kneipenwert

Wert entscheidet wie lange ein Besucher sich in der Kneipe aufhält (bis zu 2 Runden, pro Besuch sind 100 Kneipenwert-Euro notwendig). Außerdem drückt er zusammen mit dem aktuellen Geld das Kapital des Spieler aus, was für die Rangbestimmung der Highscores entscheidend ist.

Besucher, Kundenzufriedenheit

Ein Besucher kann sich auf einen Stuhl mit Tisch, Barhocker an der Theke oder an einen Automaten setzen.
Ob er etwas bestellt hängt ab

- von der Bestellwahrscheinlichkeit
- ob der Koch bzw. Wirt diese Speise oder Getränke überhaupt zubereiten kann
- ob der Koch bzw. Wirt genug Speisen oder Getränke zubereiten kann (Durchsatz)
- ob die Speise überhaupt angeboten wird oder noch vorhanden ist

Der Besucher will in jeder Runde 3 Speisen bestellen.

In der 1. Runde, in der er in der Kneipe sitzt, bestellt er ein kaltes Getränk, Cocktail oder Schnaps. Dazu eine Suppe. Außerdem noch ein kaltes, kleines oder warmes Gericht.

In der 2. Runde, in der er in der Kneipe sitzt, bestellt er ein kaltes Getränk, Cocktail oder Schnaps. Dazu ein warmes Getränk. Außerdem noch ein Dessert.

In der 2. Runde kann am meisten Umsatz gemacht werden, da hier der Gewinn am höchsten ist!

Ausnahmen:

1) An einem Barhocker kann der Besucher nur ein kaltes Getränk, Cocktail oder Schnaps bestellen.
2) An einem Automaten kann der Besucher nur spielen, aber nichts bestellen.

Ein Besucher ist dann zu 100% zufrieden, wenn er alle 3 Speisen (oder 1 Getränk am Barhocker) bekommen hat.

Der Gewinn durch den Verkauf der Speisen kann durch den Dekowert und teurere Stühle und Tische erhöht werden.

Stühle, Tische

Für den Verkauf der Speisen sind Stühle und Tische erforderlich. Jeder Kellner bedient Tische und alle Stühle, die um in herum stehen (max. 8 Stück). Je teurer der Stuhl und der Tisch auf und an dem ein Besucher sitzt, um so höher der Gewinn, der durch den Verkauf der Speisen erzielt wird ((Stuhlpreis + Tischpreis) / 3 = Steigerung in %).
Ein Barhocker muß an der Theke stehen. Hier bedient der Wirt, der dadurch doppelte Arbeit verrichten muß. Durch den Preis eines Barhocker wird eine Steigerung von Stuhlpreis / 3 = Steigerung in % erzielt.
Der Gewinn wird auf dem jeweiligen Tisch, Barhocker als Zahl angezeigt.

Automaten

Ein Automat benötigt keinen Stuhl oder Tisch. Der Besucher setzt sich einfach unten an den Automaten.
Der Gewinn richtet sich nach dem Preis des Automaten geteilt durch 250. Also z.B. 2000 / 250 = 8 Euro Gewinn.
Die Zufriedenheit ist abhängig davon, ob der Besucher an einem Automaten gewinnt oder verliert und ist damit zufällig.
Der Gewinn wird auf dem Automaten als Zahl angezeigt.

Dekoration

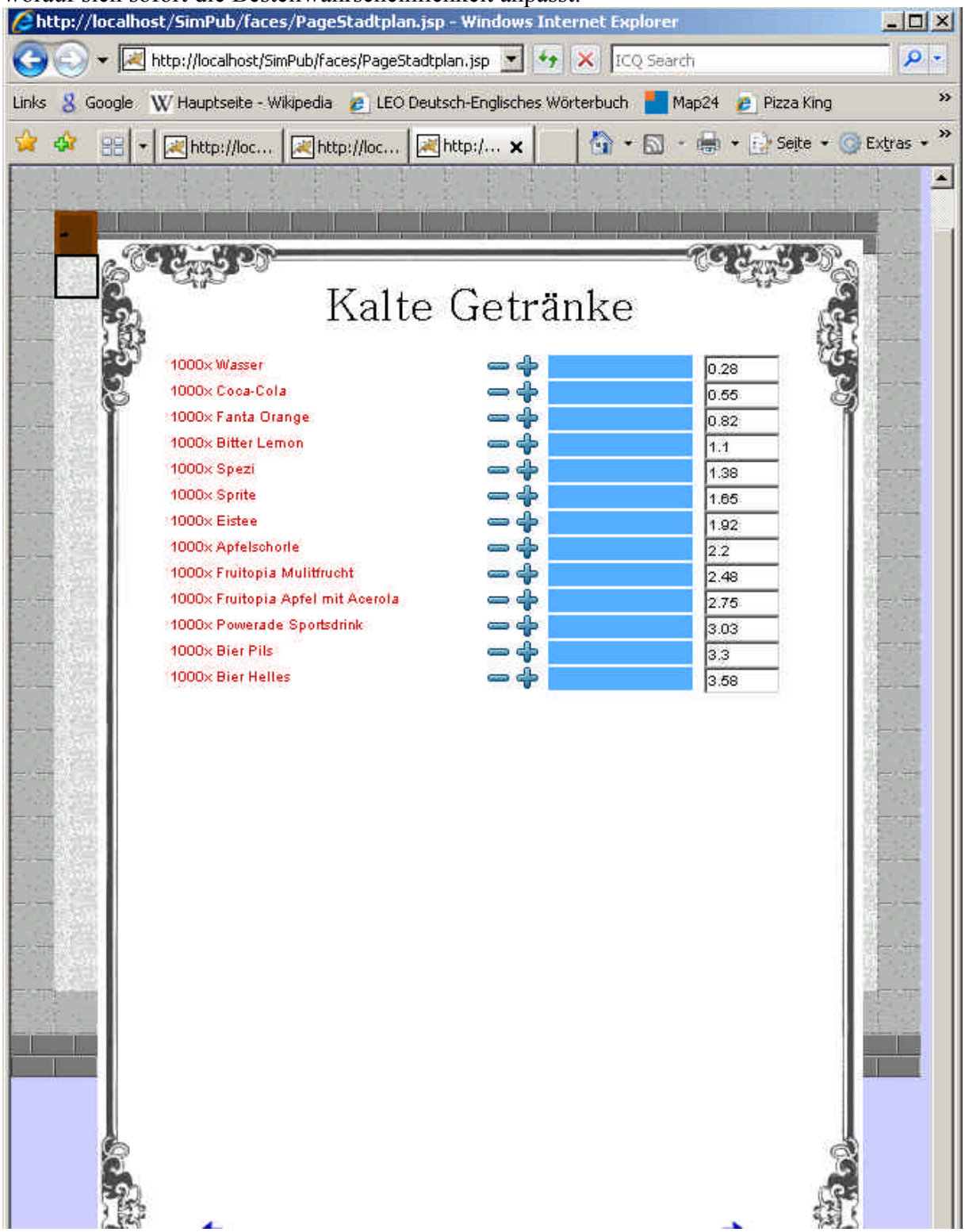
Pflanzen, Bilder, Fenster gehören zur Dekoration einer Kneipe. Die Dekoration kann die Zufriedenheit um bis zu 50% steigern (Dekowert / 500 = Steigerung in %).
Auch der Gewinn durch den Verkauf der Speisen wird gesteigert (Dekowert / 100 = Steigerung in %).

Küchenboden, Theke, Zapfhahn, Küchenplatte, Herd

Ein Wirt benötigt eine Theke und einen Zapfhahn, um Getränke ausschenken zu können. Ein Wirt kann nur direkt neben einem Zapfhahn arbeiten. Die Theke muß groß genug sein, um die Getränke zu zapfen.
Das gleiche gilt für den Koch. Er benötigt jedoch eine Küchenplatte und einen Herd.
Koch und Wirt können zudem nur auf einem Küchenboden arbeiten.

Speisekarte

Über die rechte Maustaste und Speisekarte wird die Speisekarte für die Kneipe aufgerufen. Der 1. Zahlenwert stellt die Anzahl der verfügbaren Speisen dar. Durch den Plus- und Minus-Button können die Speisen gekauft oder weggeworfen werden. Der blaue Balken zeigt die Bestellwahrscheinlichkeit an. Dahinter kann der Preis (ohne Return) eingegeben werden – worauf sich sofort die Bestellwahrscheinlichkeit anpasst.

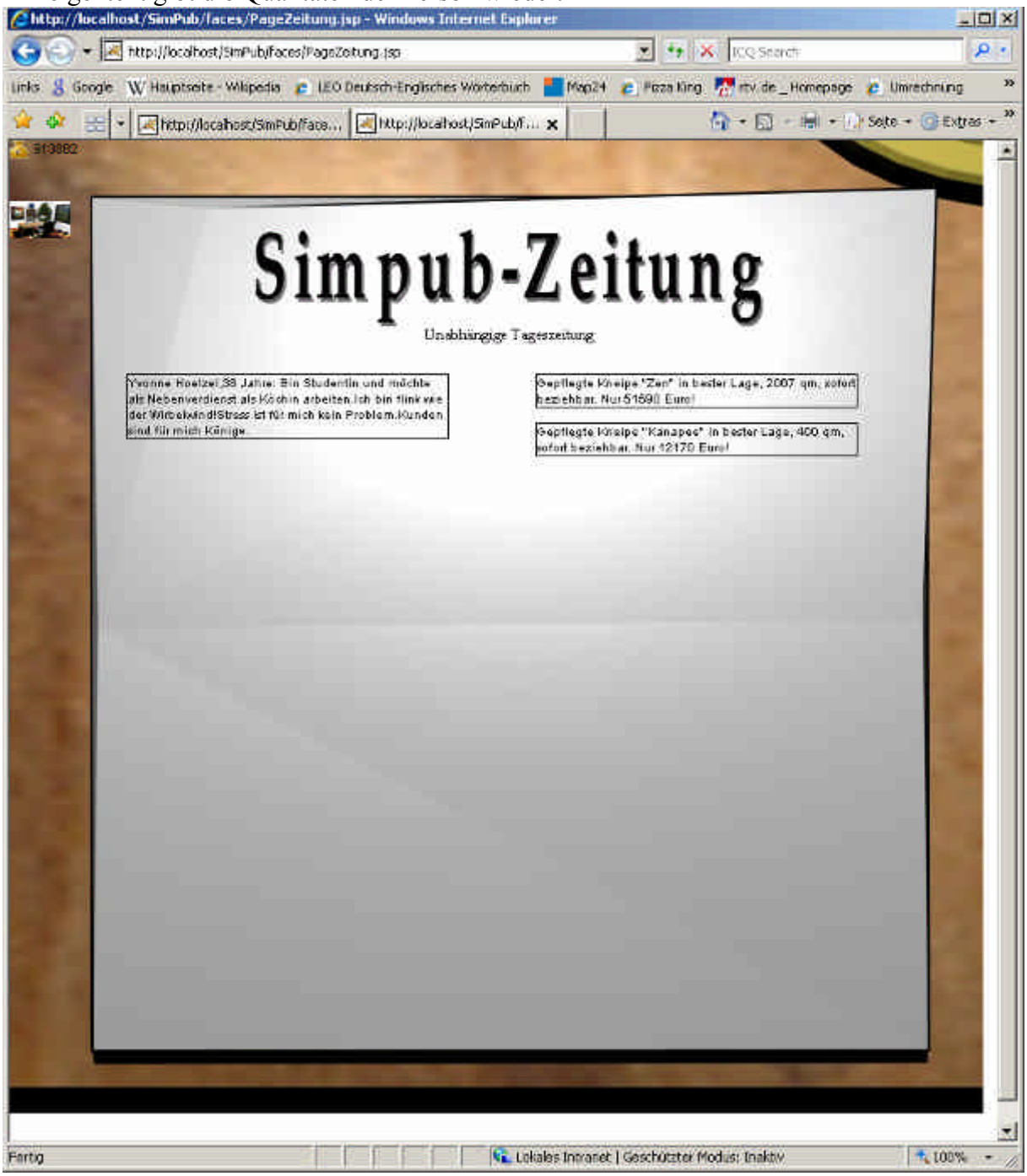


Pokal - Highscores

Die besten Spieler werden angezeigt. Die Plätze werden nach Geld plus dem Wert aller Kneipen vergeben. Die Anzahl der Kneipen, Mitarbeiter, durchschnittliche Qualifikation bzw. Motivation sind nur Statistikwerte.

Zeitung

Kneipen können über die Zeitung gekauft werden (Linksklick auf die Anzeige).
Ebenso können hier Angestellte eingestellt werden (Linksklick auf die Anzeige). Der Anzeigentext gibt die Qualitäten der Person wieder.



Fenster

Beenden der Runde und aussetzen für 1 bis x Runden.