# brainstorming

Prepare for the party - incremental game

Normale wohnung und es soll für eine party aufgeräumt und vorbereitet werden.

Timer mit zeit bis zur party und action queue mit aktivitäten und dauer

Mit final score screen

Aktivitäten per buttons auswählen wie bei terraformental

evtl startet das finden gewisser objekte eine automatische aktion, wo man abgelenkt ist

1. party ist eine osterfeier, wo man die familie einlädt bei sich zu hause zu feiern

Aktivitäten:

- Aufräumen verschiedener räume

- Catering service auswählen und essen bestellen

- Gastgeschenke vorbereiten

- Einkaufen für gastgeschenke

- Aktivitäten vorbereiten

- Dekorieren

Ai generiertes bild am ende je nach ergebnis.

Rahmen 6 stunden zeit bis die party los geht

Teil 2 wäre dann gameplay während der party und teil 3 weitere parties, die man vorbereiten und feiern kann.

## UI

Ui hat eine liste mit aktionen(buttons) mit x/y notation, wie viel noch zu tun ist/wie oft man etwas tun kann

Ui hat eine liste mit zielen und eine skala für sauberkeit/essen/getränke/aktivitäten

Ui hat eine queue von aktionen die gerade laufen bzw als nächstes kommen, sowie einen pause button, der auch per „space“ getriggert werden kann

Ui hat ein event log wo steht was gerade passiert ist.

Ui hat events, wo z.b. das essen in 2stunden fertig ist und in 3 verkohlt. Oder gäste in 4h ankommen

**Limited resources** are time, money and you have a stress level, which you want to keep low

## Aktivitäten

### Food

- Catering

- Buy food

- Cook food

- Ask everyone to bring some food

### Drinks

- Catering

- Buy food

- Cook food

- Ask everyone to bring some food

**Decorations**

- Catering

- Buy food

- Cook food

- Ask everyone to bring some food

**Location**

- Garden

- Inside the house

- Rent a restaurant room

**Activities**

- Catering

- Buy food

- Cook food

- Ask everyone to bring some food