Idee 7

Grundkonzept: Plague Inc. flipped.

Kurzbeschreibung: Spieler spielen in Deutschland und haben als Gegner einen exponentiell wachsenden Virus.

Es gibt verschiedene Upgrades (Ausgangssperre) die das Wachstum einschränken. (Potenziell öffentliche Meinung als weitere Ressource die der Spieler managen muss).

Das Virus startet in derselben Reihenfolge wie es nachverfolgbar in der echten Welt getan hat. Während der Spieler spielt erhält er Nachrichten aus der Welt die ihn über den stand der Welt außerhalb aufklären (klärt Spieler über die echte Entwicklung auf).

Ziel des Spiels: Spieler verstehen aktuelle Entwicklung und Bedeutung der verschiedenen Wachstumsarten.

Limitierung auf Grund von Zeit:

* Singleplayer
* Eine Landkarte nicht die Welt

Benötigte Personen:

Management: Ralf

Programmierer:Gregor

Programmierer:

Artist:

Game Design:

Sound

Game Design Faktoren:

Entscheidende Ressource die jeden Tag gleich bleibt.

(Börsenindex)

Zufriedenheit fängt ab Thresholds an den Multiplikator auf die Infektion zu addieren.

Infektion wächst natürlich an

Highscore=Todeszähler

Gesundheits Kapazität als Zielfaktor

Entscheidungen nach Tagen

Anzeige je Bundesland

* Gesund, infiziert, tot
* Auslastung der Krankenhausbetten #Wie viele Krankenhausbetten gibt es je Bundesland?

Maßnahmen:

* Volksansprache
* Social Media Kampagne zu Hygienemaßnahmen (Niesen, Handschlag, Händewaschen) Abstufung in der Social Media Variante (Twitter->Tagesschau)
* Ausgangssperre
* Ausgangsbeschränkungenr

Random Einzelevents in Deutschland verteilt mit zweistufigen Entscheidungen mit Abwägung zwischen Infektion und Zufriedenheit

* Karneval (NRW)
* Chinesische Delegation
* Konzert von Teenie-Star
* Sport-Großereignis
* Flüchtlingswelle
* Rückholung von Urlaubern
* Naturkatastrophen
  + Überschwemmung
  + Sturm
* Große Messe
* Ferienrückkehrer
* Prüfungen
* Super Wetter

Maßnahmen Kategorien (deutschlandweit):

* Aufklärung (leicht erreichbar, wenig wirkung, erhöht Verständnis für härtere Maßnahmen (reduziert zufriedenheits malus))
* “Epische(bitte besserer name)” starke (globale?) Wirkung mit hohen Kosten
* Einschränkungen: Starke Wirkung, Drawback in der Zufriedenheit,

Events (lokal): Absage - stattfinden

* Investitionen ins Gesundheitssystem (Erhöhung der Anzahl von Intensivbetten)

Skalen:

Infektionen

Zufriedenheit

BIP

Regionen

Bundesländer mit separaten Upgrades