Game Design

Next Dienstag 10^4: 3 Ereignisse < 2 Antwort / 1 Privat

Office — Projekt Übernahmen
Privat — Urlaub
Office — Firmenwagen herbeiholg
} System events

Parameter: • Gedeihen/S
• Energie/

Zustand
0 1 2 geschwächt
0 1 2 gesund
} ⇒ Player
9 Antwort

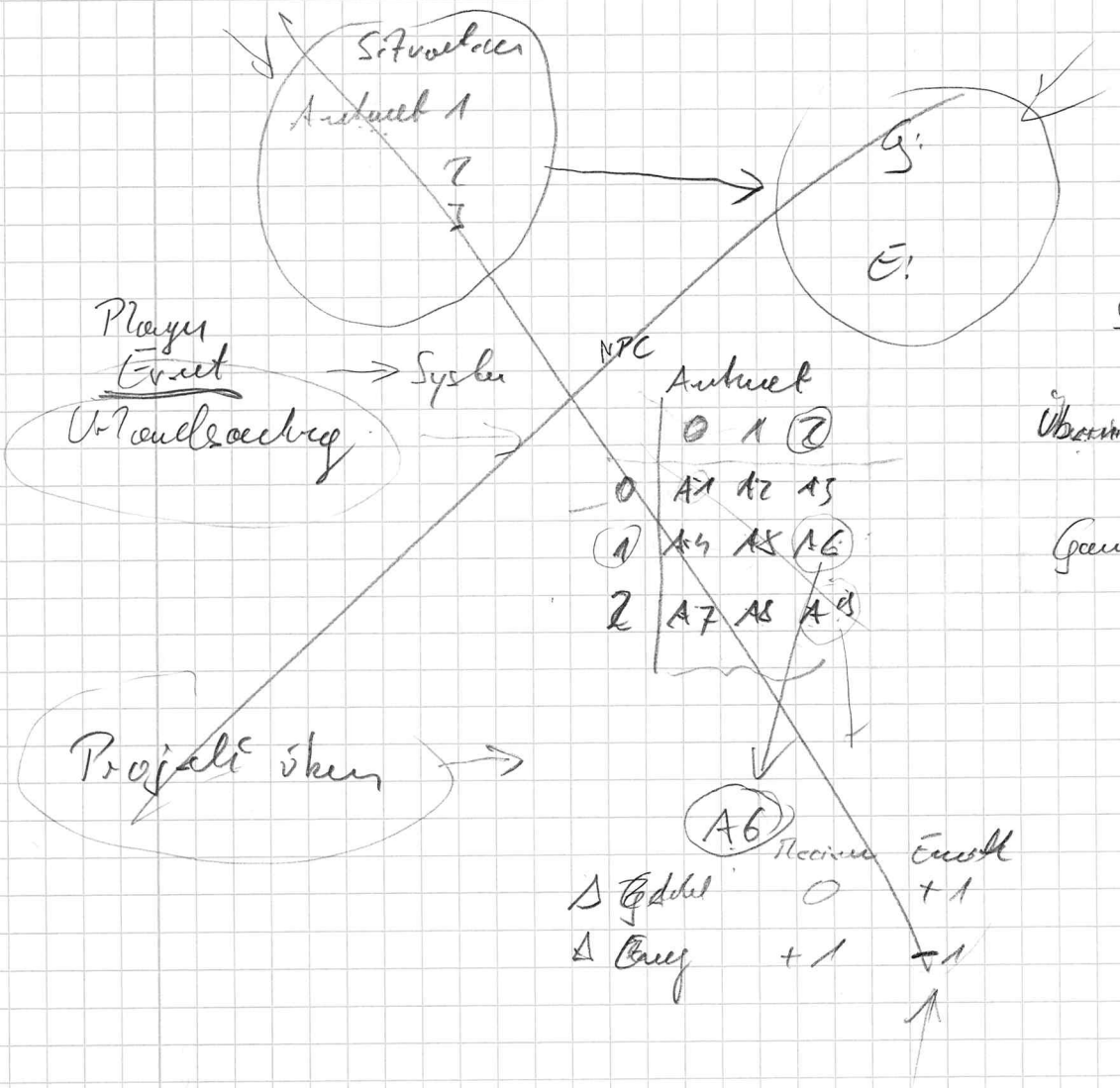
Situation
Antwort 1
2
3

G:
E:

Player Event → System
Urlaubsanfrage

NPC

	Antwort		
	0	1	2
0	A1	A2	A3
1	A4	A5	A6
2	A7	A8	A9



System Event → Player
Übernahme Projekt → A.

Game Over:
3x Ø-Status
alternativ Gedeihen / Energie

Projekt üben →

A6

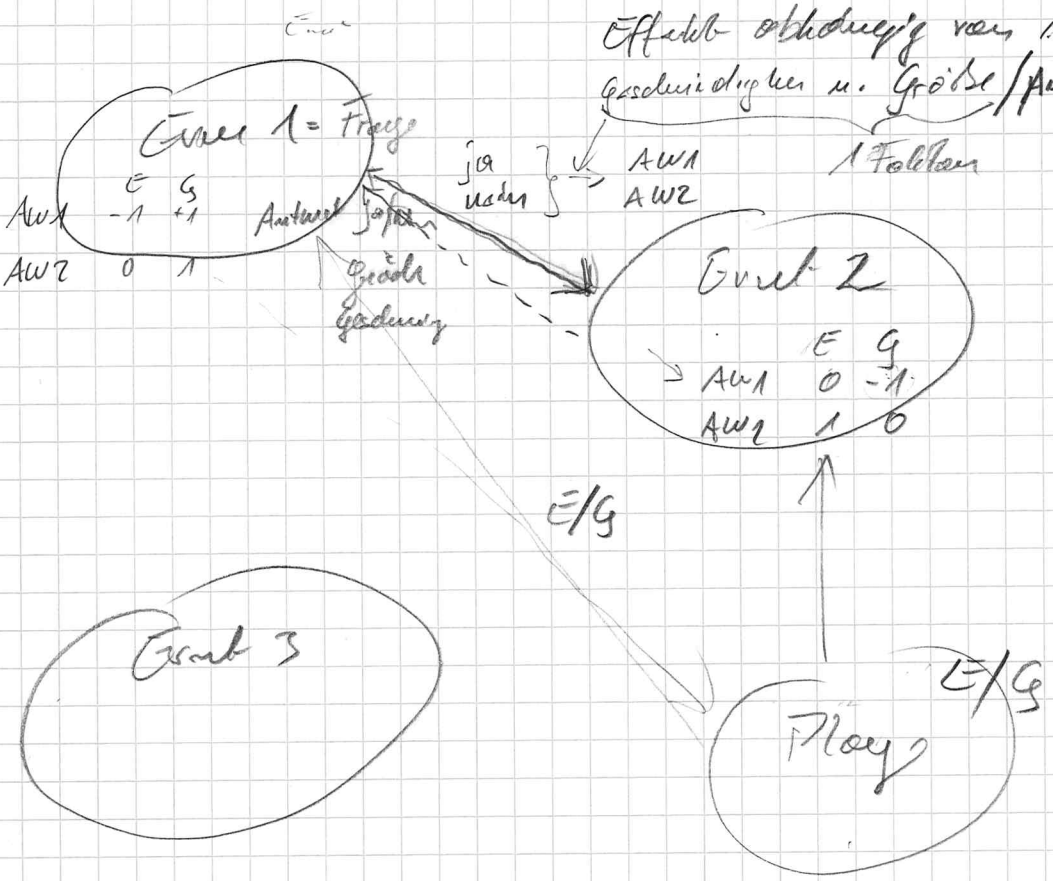
	Maximum	Ernst
Δ Gedeihen	0	+1
Δ Energie	+1	−1

Konstanter Zeitfaktor

Nano
ja
Nein

Größe/Langsamer
automatisch Antwort ← « Geschwind / Gruppen «

Effekt abhängig von Antwort Status
Geschwindigkeit u. Größe / Antwortmöglichkeit
1 Faktor



Bsp: 1. Projekt: ja

Planer immer bestrebt nett zu sein ⇒ „schwierig" „leicht"

2. Urlaub:

Die G- u. E Faktoren verändern sich mit dem Zeitablauf der Auswahlmöglichkeit.

Event 1: Urlaub (privat bei Frau)

Frau Frogl: Ich möchte nächste Woche mit dem Auto auf Urlaub fahren.
Ich bin komplett gestreßt! bla bla ...

↳ Antwort A: OK fahren wir!
Antwort B: Nein – geht nicht. (Wenn schon Projekt angenommen)
Nein – will nicht. (Wenn Projekt noch nicht angenommen)

Mojo-Faktoren

	G	E	V
A:	−1	+1	schwieriger
B:	+0	−1	leichter

Effekt (keine wenn ~~nicht~~ A ~~ist~~ !B) [1..2]

Event 2: A ⇒ A noch schwieriger
B ⇒ A leichter
+ entsprechen Antwort A-Text

Event 3: A ⇒ A noch schwieriger
B ⇒ A leichter
+ A-Text

Event 2: Projekt Übernehmen (office)

Vorgesetzter: ... bla bla ...

Antwort: A: OK mach ich
B: Nein geht leider nicht (Urlaub)
Nein will nicht

	G	E	V
A	−1	+1	schwierig
B	0	−1	leicht

Effekt

Event 1: A ⇒ A schwieriger
B ⇒ A leichter
+ A-Text

Event 3: A ⇒ X
B ⇒ X

schwingen:

G	E	
+1	+1	+2
↓ 0,5	↓ 0,5	
−1	∅	−1

Zeitablauf bei Auswahl

Leichte:

G	E	
∅	−1	−1
↓	↓ 0,5	
∅	−2	−2

Event 3: Firmenauto ausborgen für ein paar Tage

AW A: Jo - da hast du den Schlüssel

AW B: Nein, brauch ich selbst.

	G	E	V
A:	-1	1	schwierig
B:	0	-1	leicht

Effekt

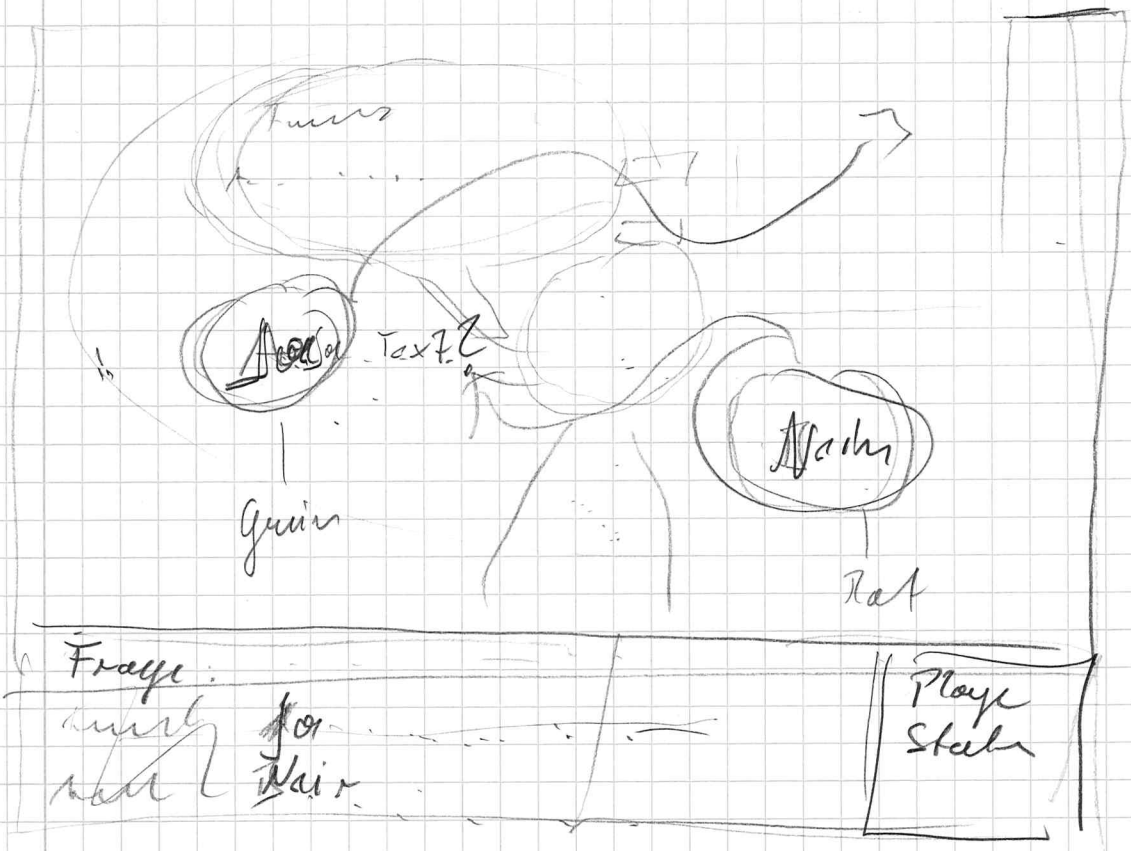
Event 1: A ⇒ A schwieriger

B ⇒ A leichter

+ A-Text

Event 2: A ⇒ ~~X~~

B ⇒ X



github