

Der Lauf der Natur

Pflanze

- Name
- Min und max Größe
- Evtl. weitere Eigenschaften Wahrscheinlichkeit zu sterben
- Vorteile
- Einschränkung (fehlendes Licht durch Baumkronen)
- Nahrungsbedarf
- Alter

Tiere

- Nahrungsmittel -> in Subklasse
- Alter
- Mindestenergie
- Energie (bspw: -> ab Hälfte muss gefressen werden)
- Motivation (ab wie viel % des Energiehaushalts wird gejagt)
- Fluchtgeschicklichkeit, Jagdgeschick (evtl. in Subklasse)

Funktionen

- Vorkommen von Nahrung / Substrat für Pflanzen
- Tiere fressen (mit Entscheidung für Allesfresser, Wahrscheinlichkeit des Findens und Vorhandensein, Jagdgeschick, Beutegeschick)
- Tier erkrankt, verletzt sich mit Wahrscheinlichkeit
- Tier wird gefressen – grundlegende Wahrscheinlichkeit multipliziert mit Anzahl der Feinde

Lebensfunktion

- Addiert pro Runde Alter
- Tier stirbt an Energie, Krankheit, Alter, Verletzung
- Erkrankung und Verletzung pro Tier möglich

Spielablauf pro Spielrunde

Vitalität

- Lebewesen wachsen
- Lebewesen vermehren
- Pflanzen fortpflanzen
- Pflanzen wachsen
- Tiere müssen fressen (bei Pflanzen, Menge der Pflanze und bei Pflanzen/Tieren, Energiegewinn)
- Lebewesen können sterben, erkranken, verletzen -> Lebensfunktion

Weitere Vorgaben

- Min 3 Pflanzenarten
- Min 3 Tierarten (Pflanzenfresser, Allesfresser und Fleischfresser)
- Zeiteinheit der Runde
- 5 weitere Regeln (z.B. Gift einer Pflanze, Motivation, Energie, Spielende bei Monokultur, Alter)
- Min 2x random

Interface

- Nur Startübersicht
- Dann keine weitere Eingabe nötig
- Population ausgeben (Kurve ausgeben auf Anfrage)
- Pausieren
- X Runden simulieren