

## Tomagetchi Spieltheorie

Spüler: Förster, der sein Waldstück beforstet

Abbildung: Ausgewähltes (immer gleiches) Waldstück.

Der Wald passt sich den äußeren Einwirkungen an. Das wird über <sup>unregelm.</sup> ~~regelm.~~ platzierte Gruben, die ein und ausgefüllt werden markiert

Aktionen:

- Bäume pflanzen - Jäger einladen
- Bäume fällen - Tiere freisetzen
- Müll einsammeln - Regelmäßige Kontrollgänge
- Stöcker "mähen" - Schädlinge bekämpfen

Evtl: Kostenstand mit Ein & Ausgeben

Gruben:

versch. Baumarten (Gesamt & Einzel) - Stöcker - Gras  
Tiere - Bierflaschen - Baumstämme

Gruben werden in 3 Ebenen projiziert

1. Ebene: Gras (& Büsche & Tiere)
2. Ebene: Büsche & Tiere (& Gras & Bäume)
3. Ebene: Bäume (& Büsche & Tiere)

Zeitalstände: Jahre (Zustand Sommer)  
Ausgewählte Aktionen werden ausgelassen  
sobald nächstes Jahr ausgeführt wurde

Klasseneinteilung

1. Klassen: Ebeneneinteilung & zentral Position
2. Konstant oder variabel
3. Konkrete Eigenschaften & Graph

Deterministische Entwicklung / Stochastische Entwicklung

Konstante Parameter - Parameter

Discrete Zeit - kontinuierlicher Raum

Kommunikation - Individuelles Verhalten

Parameter

