|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Game Konzeptidee: GameDev Simulation | Februar 9  2011 | |
| Konzeptidee des Games mit dem Arbeitstitel „GameDev Simulation“, welches durch das iPhone Game „GameDev Story“ inspiriert wurde. | | von Lukas Keller |

1. **Inhaltsverzeichnis**

[**1.** **Inhaltsverzeichnis** 1](#_Toc285358693)

[**2.** **Grundidee** 2](#_Toc285358694)

[**3.** **Umsetzung/Eckdaten** 3](#_Toc285358695)

[**4.** **Konzept** 4](#_Toc285358696)

[**Mitarbeiter:** 4](#_Toc285358697)

[**vorgefertigte Mitarbeiter zum Einstellen:** 9](#_Toc285358698)

[ Siehe Datei vorgefertigteMitarbeiter.xlsx 9](#_Toc285358699)

[**Feste Mitarbeiter einstellen** 9](#_Toc285358700)

[**Externe/Freie Mitarbeiter:** 9](#_Toc285358701)

[**Weiterbildung von Mitarbeiter:** 10](#_Toc285358702)

[**Firma:** 11](#_Toc285358703)

[**Genres und Typen von Spielen:** 14](#_Toc285358704)

[**Spiele:** 16](#_Toc285358705)

[**Endwertung Allgemein:** 17](#_Toc285358706)

[**Endwertung eines Spiels:** 18](#_Toc285358707)

[**Endwertung einer Zusatzhardware:** 18](#_Toc285358708)

[**Endwertung einer Plattform:** 18](#_Toc285358709)

[**Plattform:** 19](#_Toc285358710)

[**Eigene Plattform entwickeln:** 20](#_Toc285358711)

[**Zusatzhardware für Plattformen entwickeln:** 21](#_Toc285358712)

[**Publisher:** 22](#_Toc285358713)

[**Aufträge und Aufgaben:** 23](#_Toc285358714)

[**Fans:** 24](#_Toc285358715)

[**Feinde:** 25](#_Toc285358716)

[**Wertung eines Spieles** 26](#_Toc285358717)

[**Überblick über Ablauf wie ein Spiel entwickelt wird:** 26](#_Toc285358718)

[**WIchtiger KOMMENTAR zur Programmierung in GameMaker:** 27](#_Toc285358719)

1. **Grundidee**

Die Idee zu diesem Game kam mir als ich das iPhone Spiel “GameDev Story“ spielte. Das Konzept dieses Simulationsspiels war etwas neues und die Idee an sich ein Simulationsspiel über das Entwickeln von Spielen zu entwickeln fand ich toll. Leider bemerkte ich schon nach kurzer Zeit, dass das Spiel zu wenig Umfang hat und man mehr aus dem Spiel machen könnte.

1. **Umsetzung/Eckdaten**

Arbeitstitel: GameDev Simulation

Plattform: PC

Grafikstil: Pixelig (wie Originalspiel)

Genre: (Wirtschafts-) Simulation

Sprache: Deutsch

Zielpublikum: Spieler, welche gerne Simulationsspiele spielen und jene, welche gerne selber einmal Games entwickeln wollen

Altergruppe: 12+

1. **Konzept**

**Gameplay:**

* ZeitKontrolle:
  + Es gibt vier Zeitmöglichkeiten:

Tabelle : GameZeitKontrolle.ini

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | Art | Room\_speed |
| 1 | Pause | 0 |
| 2 | Normal | 30 |
| 3 | Schnell | 60 |
| 4 | Sehr schnell | 120 |

**Mitarbeiter:**

* Jeder Mitarbeiter kann genau eine gewisse Eigenschaft besitzen:
* Jede Eigenschaft kann mehrere Pro und Contra Auswirkungen in jedem Bereich haben
* Jeder Mitarbeiter hat folgende Bereiche:

NOCH

|  |  |
| --- | --- |
| ID | Bereich |
| 1 | MaxEnergieZusatz |
| 2 | EnergieAbnahmeProZeitFaktor |
| 3 | EnergieZunahmeProZeitFaktor |
| 4 | MaxKreativitätZusatz |
| 5 | KreativitätAbnahmeProZeitFaktor |
| 6 | KreativitätZunahmeProZeitFaktor |
| 7 | FähigkeitCodeFaktor |
| 8 | FähigkeitCodeZunahmeFaktor |
| 9 | FähigkeitSchreibenFaktor |
| 10 | FähigkeitSchreibenFaktor |
| 11 | FähigkeitGrafikFaktor |
| 12 | FähigkeitGrafikZunahmeFaktor |
| 13 | FähigkeitSpezialFaktor |
| 14 | FähigkeitSpezialZunahmeFaktor |
| 15 | ErfahrungspunkteZunahmeFaktor |

FähigkeitXFaktor=für mehr FähigkeitX in Entwicklung

MaxXZusatz=wird zum Standartwert addiert

FähigkeitXZunahmeFaktor=Man bekommt mehr Punkte beim Aufleveln (ähnlich auch ErfahrungspunkteZunahmeFaktor)

Faktoren: 1 =Normal; >1 = Schnellere Zunahme ; <1 = Langsamere Zunahme; 0=Blockiert

* Eigenschaften:

Tabelle : MitarbeiterEigenschaft.ini

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Eigenschaft | ProText | ContraText | Pro | | Contra | |
| ID | Auswirk. | ID | Auswirk. |
| 1 | Ehrgeizig | Ist doppelt so effizient wie normale Mitarbeiter und hat 5 Kreativitätspunkte mehr. | Ist doppelt so schnell erschöpft. | 4  7  9  11  13 | +5  2  2  2  2 | 2 | 2 |
| 2 | Gamer |  |  |  |  |  |  |
| 3 | Fan |  |  |  |  |  |  |
| 4 | Old School |  |  |  |  |  |  |
| 5 | Künstlerisch |  |  |  |  |  |  |
| 6 | Perfektionist |  |  |  |  |  |  |
| 7 | Kurzer Schläfer |  |  |  |  |  |  |
| 8 | Cool |  |  |  |  |  |  |
| 9 | Ideenschaffer |  |  |  |  |  |  |

* ~~Je mehr Fähigkeitsenergie ein Mitarbeiter hat, umso effizienter kann er seine Fähigkeiten einsetzen.~~
* Hat ein Mitarbeiter den höchsten Level erreicht, werden seine neuen Erfahrungspunkte nicht mehr in den Pot geschmissen.
* Jeder Mitarbeiter hat gewisse Fähigkeiten:
  + Designer, Musiker, Allrounder:
    - Code
    - Schreiben
    - Grafik
    - Musik
  + Programmierer:
    - Code
    - Schreiben
    - Grafik
    - Debugging
  + Hardwarespezialist:
    - Code
    - Schreiben
    - Grafik
    - Hardware
  + Tester:
    - Code
    - Schreiben
    - Grafik
    - Bugs finden
* Jeder Job hat 6 Levels
* Es gibt verschiedene Jobs:

Spass= Code

Kreativität=Schreiben

Tabelle : detaillierte Tabele inkl. Mindestlohnberechnung siehe Datei Jobübersicht.xlsx

Tabelle :JobEinstellungen[JOB].ini

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| JobID | JobName | Level | Bezeichnung | Beschreibungstext | Aufleveln nach EXP. | Talent in | Fähigkeitenbonus beim aufleveln | Totalanzahlfähigkeitspunkte (zur Berechnung vom Mindeslohn) | Mindestlohn |
| 1 | Programmierer | 1 | Bit-ter |  | 100 | Spass  Kreativität  Debugging (SPEZ) | Spass: 5  Kreat.:10  Grafik:2  Spezial:5 |  | 50 |
|  |  | 2 | Null-Eins-Setzer |  | 1000 | Spass:10  Kreat.:2  Grafik:0  Spezial:10 |  | 100 |
|  |  | 3 | Tastenhauer |  | 3000 | Spass:30  Kreat.:30  Grafik:30  Spezial: 30 |  | 200 |
|  |  | 4 | Coder |  | 6000 | Spass:15  Kreat.:15  Grafik:10  Spezial:15 |  | 350 |
|  |  | 5 | Tron |  | 15000 | Spass:30  Kreat.:15  Grafik:20  Spezial:30 |  | 500 |
|  |  | 6 | Master Programmierer |  | -1 |  | Total Spass:  Total Kreat.:  Total Grafik:  Total Spezial: | 1000 |
| 2 | Designer | 1 | Bleistift Anspitzer |  | 150 | Kreativität  Grafik | Spass:2  Kreat.:15  Grafik:10  Spezial:2 |  |  |
|  |  | 2 | Graffiti Grafiker |  | 2000 | Spass:1  Kreat.:20  Grafik:5  Spezial:2 |  |  |
|  |  | 3 | Pixelschubser |  | 3500 | Spass:35  Kreat.:0  Grafik:20  Spezial:10 |  |  |
|  |  | 4 | Farbabstimmer |  | 6000 | Spass:10  Kreat.:10  Grafik:15  Spezial:5 |  |  |
|  |  | 5 | Weltenerschaffer |  | 18000 | Spass:30  Kreat.:20  Grafik:40  Spezial:15 |  |  |
|  |  | 6 | Picassos Nachkomme |  | -1 |  | Total Spass:  Total Kreat.:  Total Grafik:  Total Spezial: |  |
| 3 | Musiker | 1 | Blockflötenspieler |  |  | Spass  Musik (SPEZ) | Spass:15  Kreat.:15  Grafik:0  Spezial:20 |  |  |
|  |  | 2 | Notenblattwender |  |  | Spass:10  Kreat.:5  Grafik:10  Spezial:10 |  |  |
|  |  | 3 | Hobby-Pianist |  |  | Spass:5  Kreat.:10  Grafik:6  Spezial:40 |  |  |
|  |  | 4 | Geräuschemacher |  |  | Spass:15  Kreat.:20  Grafik:0  Spezial:15 |  |  |
|  |  | 5 | Komponist |  |  | Spass:20  Kreat.:30  Grafik:20  Spezial:20 |  |  |
|  |  | 6 | Spielende Legende |  |  |  | Total Spass:  Total Kreat.:  Total Grafik:  Total Spezial: |  |
| 4 | Allrounder | 1 | Bit für Alles |  |  | Spass  Kreativität | Spass:5  Kreat.:15  Grafik:5  Spezial:5 |  |  |
|  |  | 2 | Supporter |  |  | Spass:15  Kreat.:10  Grafik:5  Spezial:10 |  |  |
|  |  | 3 | Statist |  |  | Spass:10  Kreat.:20  Grafik:10  Spezial:0 |  |  |
|  |  | 4 | Teamkoordinator |  |  | Spass:30  Kreat.:30  Grafik:10  Spezial:10 |  |  |
|  |  | 5 | Drehbuchautor |  |  | Spass:30  Kreat.:20  Grafik:10  Spezial:5 |  |  |
|  |  | 6 | Master Director |  |  |  | Total Spass:  Total Kreat.:  Total Grafik:  Total Spezial: |  |
| 5 | HardwareSpezialist | 1 | Ersatzteillager |  |  | Hardware (SPEZ)  Kreativität | Spass:0  Kreat.:20  Grafik:5  Spezial:10 |  |  |
|  |  | 2 | Bastler |  |  | Spass:20  Kreat.:25  Grafik:0  Spezial:20 |  |  |
|  |  | 3 | Halbleiter |  |  | Spass:5  Kreat.:5  Grafik:10  Spezial:30 |  |  |
|  |  | 4 | Gatter-Hersteller |  |  | Spass:0  Kreat.:5  Grafik:0  Spezial:30 |  |  |
|  |  | 5 | Platinendesigner |  |  | Spass:15  Kreat.:20  Grafik:10  Spezial:20 |  |  |
|  |  | 6 | Einstein der Hardware |  |  |  | Total Spass:  Total Kreat.:  Total Grafik:  Total Spezial: |  |
| 6 | Tester | 1 | A bug’s life-Fan |  |  | Bugs finden (SPEZ)  Spass | Spass:20  Kreat.:0  Grafik:15  Spezial:10 |  |  |
|  |  | 2 | VW-Käfer-Liebhaber |  |  | Spass:15  Kreat.:10  Grafik:5  Spezial:15 |  |  |
|  |  | 3 | Insektenzerstörer |  |  | Spass:25  Kreat.:15  Grafik:10  Spezial:30 |  |  |
|  |  | 4 | Käfersammler |  |  | Spass:20  Kreat.:5  Grafik:10  Spezial:25 |  |  |
|  |  | 5 | Spührhund |  |  | Spass:10  Kreat.:20  Grafik:5  Spezial:30 |  |  |
|  |  | 6 | Sherlock Holmes |  |  |  | Total Spass:  Total Kreat.:  Total Grafik:  Total Spezial: |  |

Bemerkung: Bei Level 6 gibt es keine Zusätzlichen Fähigkeitspunkte, da dieser ja nicht aufgelevelt werden kann.

* Jeder Mitarbeiter kann in seinem Beruf Erfahrungspunkte sammeln
* Erfahrungspunkte für Mitarbeiter gibt es, wenn man sie für ein Projekt einteilt und auch noch wenn, man sie in einer speziellen Arbeitsphase mit einem Auftrag engagiert.
* Hat ein Mitarbeiter genügend Erfahrungspunkte gesammelt steigt er in seinem Beruf einen Level auf, bekommt automatisch einige Punkte bei seinen Fähigkeiten, ausserdem werden neue Genre und Typen von Games beim Erreichen gewisser Levels freigeschalten.
* Level 1 ist der totale Anfänger Level bis hin zu Level 6 der absolute Experte.
* Bei einem Level-Up eines Mitarbeiters wandern die Erfahrungspunkte in einen Pot aller Mitarbeiter und werden in Fähigkeitspunkte umgewandelt. die gesammelten Fähigkeitspunkte können dann für das Ausbauen von Fähigkeiten der Mitarbeiter einsetzen werden.
* Jeder Mitarbeiter hat nur eine gewisse Energie und auch Kreativität zur Verfügung. Diese Energie und Kreativität nimmt durch das Einspannen eines Mitarbeiters in ein Projekt ab. Ist seine Enerige total aufgebraucht, geht er automatisch für eine gewisse Zeit nach Hause um sich zu erholen.
* Falls ein Mitarbeiter keine Kreativität mehr besitzt, kann er zwar noch eingesetzt werden in Projekten, jedoch ist er nicht mehr effizient. Jeder Mitarbeiter kann seine Kreativität wieder vollständig aufladen, wenn er nach Hause geht.
* Falls der Mitarbeiter zurzeit nicht in ein Projekt eingebunden ist,
  + schaut er, falls er schnell Langeweile hat, seinen Kollegen genüsslich bei der Arbeit zu.
  + Macht ein kurzes **Nickerchen** an seinem Arbeitsplatz (wie unbequem, auf dem Bürostuhl) und füllt einen gewissen Teil seiner Energie wieder auf
  + Falls es eine **Kühlschrank** im Büro gibt, holt er sich ein kühles **Red Bull** (, welches seine Energie mehr erhöht als nur ein Nickerchen auf dem Bürostuhl), oder er vergreift sich im Kühlschrank und genehmigt sich ein **grosses, kühles Bier**, wird betrunken, torkelt nach Hause und kuriert seinen Kater aus, neben bei erholt sich seine Energie glücklicherweise wieder komplett. Die Wahrscheinlichkeit, dass der Mitarbeiter am nächsten Tag mit einer tollen Idee zu dir ins Büro stürmt ist grösser (pass aber bloss auf vielleicht ist es auch nur eine Schnaps- ähm natürlich wollte ich sagen Bieridee.) Wenn dein betrunkener Mitarbeiter durchs Büro torkelt kann es auch passieren, dass er über die Arbeit deiner Mitarbeiter kotzen muss und so ein Projekt um Meilen zurückwirft oder arbeitsnotwendige Utensilien wie teure Computer zerstört!
  + Falls es eine **Kaffeemaschine** in deinem Büro gibt und der Mitarbeiter nicht volle Energie hat kann er sie dort zu 100% auffüllen, jedoch Vorsicht, zu viel Kaffee kann ihn auf übermütig machen und deine Mitarbeiter von der Arbeit abhalten!
  + Falls es ein **bequemes Sofa** gibt, kann sich der Mitarbeiter komplett ausruhen. Seine Energie und Kreativität füllt sich komplett auf. Hoffentlich ist er aber kein Siebenschläfer, sonst muss der User ihn, wenn seine Energie voll ist aufwecken.
  + Falls es ein **Bücherregal mit informativen Büchern und Magazinen** im Büro gibt, kann sich der Mitarbeiter ein Buch oder Magazin schnappen und dies lesen. Dabei werden seine Fähigkeiten je nach Lektüre ausgebaut. Die Kreativität füllt sich dann auch auf.
* Mitarbeiter bekommen ihren Lohn jeden Monat.
* Mitarbeiter von der Konkurrenz kann man auch abwerben. Dazu benötigt man aber einen mindest Firmenlevel, sowie genügend Geld.
* Höhe des Minimallohns ist vorgegeben und abhängig von Mitarbeiterlevel.
* Ist der Lohn zu niedrig kann der Mitarbeiter mit der Kündigung drohen, und falls man nicht den Lohn erhöht, geht der Mitarbeiter zur Konkurrenzfirma.
* Mitarbeiter mit einem Level ? können von Zeit zu Zeit (zufällig) fixfertige Spielideen vorstellen.

**vorgefertigte Mitarbeiter zum Einstellen:**

* Siehe Datei vorgefertigteMitarbeiter.xlsx

**MitarbeiterVorgefertigt.ini**

**Feste Mitarbeiter einstellen**

* Es gibt verschiedene Arten, wie man neue Mitarbeiter finden kann:

Tabelle : JobMitarbeiterEinstellen.ini

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Name | Beschreibung | Kosten | Ab Firmenlevel | Anzahl neuer Mitarbeiter | Dauerfaktor[[1]](#footnote-1) |
| 1 | Mail | Schreibe eine Mail an deine Kumpels, welche das Mail an ihre Kumpels schreiben. | 10 | 1 | 2 | 1 |
| 2 | Zeitungsinserat | Gib ein Jobinserat in einer normalen Zeitung auf | 100 | 2 | 3 | 3 |
| 3 | Inserat in Fachzeitschrift | Gib ein Jobinserat in einer Fachzeitschrift auf | 500 | 3 | 5 | 5 |
| 4 | Vermittlungsstelle | Beauftrage eine Vermittlungsstelle neue Mitarbeiter zu finden | 1500 | 5 | 6 | 8 |
| 5 | Konkurrenz | Versuche Mitarbeiter der Konkurrenz abzuwerben. | 3000 | 6 | 7 | 10 |
| 6 | Publisher | Frage einen Publisher nach neun Mitarbeiter | 3500 | 7 | 8 | 12 |
| 7 | Fachmesse | Schicke einen Mitarbeiter auf eine Fachmesse, welcher nach neuen Mitarbeitern Ausschau hält. | 5000 | 9 | 9 | 15 |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

**Externe/Freie Mitarbeiter:**

* Externe Mitarbeiter können entweder für ein bestimmtes Projekt oder für eine bestimmte Aufgabe in Anspruch genommen werden.
* Die Externen Mitarbeiter werden im Voraus bezahlt??

**Weiterbildung von Mitarbeiter:**

* Umschulen der Mitarbeiter nicht möglich
* Mitarbeiter können in Weiterbildungskursen zusätzlich weitergebildet werden.
* Es können mehrere Mitarbeiter gleichzeitig den Kurs belegen. Das spart die Grundkosten
* Bildungsfaktor von 1 bis 5
* Es gibt folgende Kursangebote:

Tabelle :MitarbeiterWeiterbildungKurse.ini

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Kursname | Grundkosten | Preis pro Person | Für Job: | Ab Firmenlevel verfügbar | Weiterbildung in | Bildungsfaktor (1 bis 5) |
| 1 | Programmieren für Dummys | 50 | 50 | Alle | 1 | * Code 1 |
| 2 | Kleine Schiller | 55 | 45 | Alle | 1 | * Schreiben 1 |
| 3 | Bill Gatter | 70 | 60 | Hardwarespezialist | 5 | * Spezial 2 * Code 2 |
| 4 | Die angebissene Birne | 500 | 100 | Alle | 4 | * Code 3 * Grafik 3 * Schreiben 2 |
| 5 | Mein Fenster hat vier Farben | 90 | 55 | Alle | 5 | * Code 4 |
| 6 | MyPhone for Experts | 1000 | 500 | Hardwarespezialist  Programmierer  Tester | 7 | * Spezial 4 * Schreiben 4 * Code 4 |
| 7 | Soundy | 200 | 150 | Designer, Musiker, Allrounder | 4 | * Spezial 3 * Schreiben 2 |
| 8 | Ich bin stolz ein Pinguin zu sein | 20 | 40 | Programmierer  Tester | 8 | * Code 4 * Spezial 4 |
| 9 |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

* ~~Es gibt auch Bücher und Magazine, welche gekauft werden können, falls man im Büro ein Buchergestell hat:~~

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Name | Preis | Verfügbar ab Firmenlevel | Für | Weiterbildung in | Stärke |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

**Firma:**

* Jedes vollständig entwickelte Game und jeder erfolgreich abgeschlossener Auftrag/Mission gibt Erfahrungspunkt für die Firma. Zusätzlich gibt es Erfahrungspunkte für die Firma für beliebte oder besonders gut gelungene Games sowie für Nominierungen von Games der Firma.
* Je nach Anzahl Erfahrungspunkten/Level der Firma auf dem Konto können neue Hilfsmittel, wie bessere Computer, Büchergestell, Sofa, etc. freigeschalten werden.
* Wenn die Firma genügend Erfahrungspunkte gesammelt hat, erreicht die Firma einen neunen Level und erhält ein neues grösseres Büro und kann mehr Mitarbeiter einstellen.
* Es gibt 10 Level für Büros (Firmenlevels) (detailliertere Tabelle in der Datei Firmenlevel.xlsx):

Tabelle :FirmaFirmenlevels.ini

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Anzahl nötiger Firmenerfahrungspunkten für Levelup | Level | Name | Grösse | Max. Mitarbeiter | Maximale Projekte | Neu kaufbare Büro-Upgrades (ID) | Neue kaufbare Spiele Upgrades  (ID) |
| 3‘000 | 1 | Garage | Besenkammergross | 3 | 1 |  |  |
| 6‘000 | 2 | Kellergeschoss | Eng | 5 | 1 |  |  |
| 11‘000 | 3 | Altes Universitätszimmer | Wenig Platz | 5 | 1 | 3  7 |  |
| 15‘000 | 4 | Mietwohnung | Ein wenig Platz | 10 | 1 | 1  5 | 1  2 |
| 20‘000 | 5 | Leerstehendes Büro | Genügend Platz | 10 | 2 |  | 3 |
| 30‘000 | 6 | Mittleres Büro | Viel Umschwung | 12 | 2 | 2  8 | 4 |
| 45‘000 | 7 | Grosses, altes Büro | Geräumig | 15 | 2 | 4 | 5 |
| 65‘000 | 8 | Modernes grosses Büro | Gross | 18 | 2 | 6 |  |
| 80‘000 | 9 | Oberste Etage eines Luxushochhaus | Sehr Gross | 20 | 3 |  | 6 |
| 100‘000 | 10 | Ganzes Luxushochhaus | Wo ist die nächste Wand? | 25 | 3 |  |  |

* Erwerbbare BüroUpgrades

Tabelle BureoBureoUpgrades.ini:

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Name | Beschreibung | Ab Firmenlevel freigeschaltet | Benötigt gesammelte Firmenerfahrungspunkte | Auswirkung (0= keine Auswirkung; + positive Auswirkung; - Negative Auswirkung; 0 bis 10) wird in GameMaker einfach Addiert | Zeitfaktor bis Handlung abgeschlossen ist |
| 1 | Kleiner Kühlschrank |  | 4 | 4‘000 | Energie 3 | 5 |
| 2 | Grosser Kühlschrank |  | 6 | 20‘000 | Energie 6 | 6 |
| 3 | Filterkaffee |  | 3 | 2‘000 | Energie 3 | 10 |
| 4 | Kaffeemaschine |  | 7 | 5‘000 | Energie 9 | 5 |
| 5 | Altes Sofa | Altes, unbequemes, kleines Sofa | 4 | 6‘000 | Energie 3  Kreativität 4 | 20 |
| 6 | Grosses, bequemes Sofa | Neues, grosses, bequemes Designersofa | 8 | 20‘000 | Energie 10  Kreativität 6 | 15 |
| 7 | Kleines Bücherregal |  | 3 | 2‘000 | Fähigkeiten 5  Kreativität 5 | 10 |
| 8 | Grosses Bücherregal |  | 6 | 10‘000 | Fähigkeiten 7  Kreativität 7 | 15 |

* Freischaltbare SpieleUpgrades

Tabelle :SpieleSpieleUpgrades.ini

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Name | Titel (In-Game) | Beschreibung (In-Game) | Ab Firmenlevel freigeschaltet | Benötigte gesammelte Firmenerfahrungspunkte für kaufen des Updates | Auswirkungen | Grundmehr-kosten | Dauerfaktor  (Standart: 1 Spiel =100) |
| 1 | Addon | Mehr fürs Gleiche! | Du kannst nun eigene Addons für deine Spiele entwickeln. Die Dauer für ein Addon zu entwickeln ist halb so gross, wie für ein vollständiges Spiel. | 4 | 6‘000 | * Addon entwickeln geht schneller als ein Spiel | 100 | 50 |
| 2 | Nachfolger | Neuer, Besser, Mehr! | Du kannst nun für deine beliebten Spiele Nachfolger in die Mache schicken. Ein Nachfolger zu entwickeln braucht aber etwas mehr Zeit als ein normales Spiel. | 4 | 10 ‘000 | * Häufig erfolgreicher als Vorgänger. (ab 3 Nachfolgern nicht mehr erfolgreich) | 150 | 110 |
| 3 | Zusatzhardware | Anhänger | Stelle Zusatzhardware her, um die Fans der Konsole länger an die Konsole zu binden. Ausserdem kann man mit der richtigen Zusatzhardware die Grenzen der Plattform erweitern.  Eine Zusatzhardware zu entwickeln ist nichts einfaches, deshalb braucht es auch 2 Mal länger als ein Spiel. | 5 | 15‘000 | * Fans bleiben länger bei einer Plattform * Erweitern der Plattformeigenschaften | 1000 | 200 |
| 4 | Portierung | Breites Publikum | Du kannst nun jedes deiner Spiele für eine andere Plattform aufbereiten. Eine Portierung eines Spiels auf eine andere Plattform kostet immer etwas Zeit, da alles für die neue Konsole angepasst werden muss. | 6 | 12‘000 | * Geht nicht so schnell wie Spielentwickeln * Mind. so erfolgreich wie Original | 800 | 200 |
| 5 | Plattform | Hausgemacht ist toll! | Entwickle deine hauseigene Plattform. Eine Plattform zu entwickeln dauert 10 mal länger als ein Spiel zu entwickeln, lohnt sich aber nachher sehr. | 7 | 30‘000 | * Plattfomentwicklung möglich | 2500 | 1000 |
| 6 | Spiel für mehrere Plattformen | 2 in 1 | Zeit ist Geld. Deshalb stelle ein grosses Entwicklerteam zusammen, um das gleiche Spiel für 2 Plattformen gleichzeitig herzustellen. Die Entwicklungszeit beträgt nur 1,5 Mal so viel wie ein einziges Spiel braucht, bis es fertig wäre | 9 | 50‘000 | * Spiele für 2 Plattformen gleichzeitig entwickeln möglich. (Braucht genügend Mitarbeiter) * Geht schneller als zweimal entwickeln | 1000 | 150 |

* Ab einer gewissen Bürogrösse (sprich Firmenlevel) ist es möglich mehrere Projekte gleichzeitig am Laufen zu haben. (ideal für Games mit langer Entwicklungszeit)
* Ab einer gewissen Bürogrösse (sprich Firmenlevel) ist es möglich gleichzeitig das gleiche Spiel für mehrere Plattforen zu entwickeln.
* Ab einer gewissen Bürogrösse (sprich Firmenlevel) ist es möglich Spiele auf andere Plattformen zu Potieren.
* Ab einer gewissen Bürogrösse (sprich Firmenlevel) ist es möglich Nachfolger für erfolgreiche Spiele zu entwickeln.
* Ab einer gewissen Bürogrösse (sprich Firmenlevel) ist es möglich Addons für erfolgreiche Spiele zu entwickeln.
  + Je mehr Addons zu einem Spiel entwickelt werden, umso mehr Bugs können auftreten.
* Man kann ab einem gewissen Firmenlevel eigene Plattformen entwickeln.
* Man kann ab einem gewissen Firmenlevel Zusatzhardware für Plattformen entwickeln.

**Genres und Typen von Spielen:**

* Die **Kombination von Genre und Typ** eines Spiels kann verschieden gut sein und hat Auswirkungen auf den Verkauf:

Tabelle :WertungGenreTypeKombination.ini

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Beschreibung | Verkaufsauswirkungsfaktor (für Spieler nicht sichtbar) | Kombinationspunkte |
| 1 | Grässlich | -10 | 0 |
| 2 | Schlecht | -4 | 0 |
| 3 | Nichts besonderes | 1 | 0 |
| 4 | Gut | 4 | 1 |
| 5 | Aussergewöhnlich | 6 | 2 |
| 6 | Hammer | 10 | 3 |

* Sätze beim ersten Versuch einer neuen Kombination: (Sätze werden zufällig ausgewählt)
  + Sätze für Kombination Grässliche:
    - Geht’s noch?! Das ist ja grässlich!!
    - Schlimmer geht’s fast immer, aber eben nur fast immer…
    - Toll, du hast gerade eine neue Formel für „Blei in den Regalen“ gefunden!
    - Diese Kombination geht gar nicht!
  + Sätze für Kombination Schlecht:
    - Es gibt schlimmere Kombinationen…
    - Tendenz der Verkaufszahlen dieser Kombination: sinkend
    - Die Experten sind besorgt, über diese schlechte Wahl!
    - Nächstes Mal wird’s eine bessere Kombination… hoffentlich…
  + Sätze für Kombination Nichts Besonderes:
    - Naja, das ist keine besondere Kombination…
    - Einige mögen diese Kombination sicherlich…
    - Ein Fisch, der leider nicht gegen den Strom schwimmt, aber ok…
    - Diese Kombination war vielleicht früher einmal gut…
  + Sätze für Kombination Gut:
    - Das könnte eine interessante Kombination ergeben.
    - Mit dieser Kombination bist du sicher auf dem richtigen Weg!
    - Gute Wahl der Kombination!
    - Das ist doch gar nicht einmal so schlecht…
  + Sätze für Kombination Aussergewöhnlich:
    - Was für eine spezielle Kombination. Das wird sicher etwas Gutes!
    - Mhmm… das ist aber eine aussergewöhnliche gute Kombination!
    - Das eine sehr spannende Kombination. Mal sehen was draus wird…
    - Sehr gut Kombiniert Herr Kommissar!
  + Sätze für Kombination Hammer:
    - Jedem Experte für Kombinatorik verschlägt es die Sprache bei dieser hammer Kombination!
    - Das ist einfach nur genial, einfach genial!!!
    - Diese Kombination kann man einfach nicht übertreffen!
    - Die Goldmedaille im Kombinieren gehört dir!
* Für jede Kombination gibt es Kombinationspunkte, welche bei Spielen am Anfang eingesetzt werden können, um eine bessere Wertung, sowie bessere Verkaufszahlen zu erzielen. Diese Punkte werden mit jeder neu entdeckten Kombination zu den vorhandenen Kombinationspunkten hinzuaddiert.
* Jeder Bereich hat 0 bis ?? mögliche Punkte. Die Punkte könne für jedes Spiel neu gesetzt werden. Der Verkaufsauswirkungsfaktor, sowie der Wertungsfaktor können in diesem Fall von 0 bis 10 gehen. Es gibt folgende Kategorien:

Tabelle : SpieleKombinationsPunkte.ini

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Name | Beschreibung | Verkaufsauswirkungsfaktor | Wertungsfaktor |
| 1 | Originalität |  | 6 | 8 |
| 2 | Liebe zum Detail |  | 4 | 8 |
| 3 | Innovativ |  | 8 | 7 |
| 4 | Herzblut |  | 3 | 5 |
| 5 | Spielmechanik |  | 7 | 8 |
| 6 | Look |  | 4 | 6 |
| 7 | Anzahl Spielstunden |  | 6 | 5 |

Der Verkaufsfaktor und der Wertungsfaktor werden jeweils mit der Anzahl gegebenen Punkten zuerst multipliziert und wird erst dann zum eigentlichen Verkaufsauswirkungsfaktor resp. Wertungsfaktor addiert.

* Geres:

Tabelle :SpieleGenre.ini

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Name | Beschreibung | Grundpreis | Ab Firmenlevel |
| 1 | Action |  |  |  |
| 2 | Shooter |  |  |  |
| 3 | Adventure |  |  |  |
| 4 | Simulation |  |  |  |
| 5 | RPG |  |  |  |
| 6 | Online |  |  |  |
| 7 | Strategie |  |  |  |
| 8 | Lernspiel |  |  |  |
| 9 | Sport |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |
| 11 | Sim RPG |  |  |  |
| 12 | Table |  |  |  |
| 13 | Action |  |  |  |
| 14 | Adventure |  |  |  |
| 15 | Shooter |  |  |  |
| 16 | Action RPG |  |  |  |
| 17 | Racing |  |  |  |
| 18 | Trivia |  |  |  |
| 19 | Life |  |  |  |
| 20 | Board |  |  |  |
| 21 | Puzzle |  |  |  |
| 22 | Audio Novel |  |  |  |
| 23 | Educational |  |  |  |
| 24 |  |  |  |  |
| 25 |  |  |  |  |
| 26 |  |  |  |  |
| 27 |  |  |  |  |
| 28 |  |  |  |  |
| 29 |  |  |  |  |
| 30 |  |  |  |  |

GELB: von Originalspiel

* Typen:

Tabelle :SpieleTyp.ini

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Name | Beschreibung | Grundpreis | Ab Firmenlevel |
| 1 | Tiere |  |  |  |
| 2 | Realität |  |  |  |
| 3 | Retro |  |  |  |
| 4 | Wirtschaft |  |  |  |
| 5 | Leben |  |  |  |
| 6 | Mistery |  |  |  |
| 7 | Online |  |  |  |
| 8 | Echtzeit |  |  |  |
| 9 |  |  |  |  |
| 10 |  |  |  |  |
| 11 | Pirate |  |  |  |
| 12 | Animal |  |  |  |
| 13 | Robot |  |  |  |
| 14 | Historical |  |  |  |
| 15 | Ninja |  |  |  |
| 16 | Reversi |  |  |  |
| 17 | Golf |  |  |  |
| 18 | Marathon |  |  |  |
| 19 |  |  |  |  |
| 20 |  |  |  |  |
| 21 |  |  |  |  |
| 22 |  |  |  |  |
| 23 |  |  |  |  |
| 24 |  |  |  |  |
| 25 |  |  |  |  |
| 26 |  |  |  |  |
| 27 |  |  |  |  |
| 28 |  |  |  |  |
| 29 |  |  |  |  |
| 30 |  |  |  |  |

GELB: von Originalspiel

Die Grundpreise von Genre und Type werden zum Preis der Entwicklungskosten auf der aktuellen Konsole dazu addiert.

* Kombinationstafel:

=>Siehe Datei GenreUndTypenKombination.xlsx

INI-Datei NOCH!!!

**Spiele:**

* Jedes Spiel hat folgende Daten:
  + Typ(Spiel; Addon; Nachfolger;Portierung)
  + Kreativität
  + Spass
  + Grafik
  + Musik
  + Anzahl bekannter Bugs
  + Anzahl unbekannter Bugs
  + VerkaufsauswirkungsfaktorTotal
  + Wertung
  + Plattform
  + Genre
  + Typ
  + Anzahl Fans
  + Verkaufszahlen
  + IstHype
* Typentabelle:

Tabelle :SpieleTypen.ini

|  |  |
| --- | --- |
| ID | Name |
| 1 | Spiel |
| 2 | Addon |
| 3 | Nachfolger |
| 4 | Portierung |

* Für jedes fertige Spiel gibt es Erfahrungspunkte (siehe **EntwicklungSpiel.ini**):
  + Anzahl Erfahrungspunkte Mitarbeiter=20
  + Anzahl Erfahrungspunkte Plattform=50
  + Anzahl Erfahrungspunkte Firma=40

**Endwertung Allgemein:**

* Wenn ein Spiel/Zusatzhardware/Plattform fertiggestellt ist, wird es vor dem Verkauf von jeweils 4 Fachexperten bewertet (Testberichte)
* Die Wertung geht von 0 (übelst) bis 10 (hammer)
* Die 4 Einzelwertungen der jeweiligen Experten werden miteinander addiert und durch 4 geteilt, was dann die Endwertung des Spieles ergibt.
* Die 4 Fachexperten beurteilen immer alles, jedoch mit einer unterschiedlichen Gewichtung (1 bis 10) (die Totale Gewichtspunkte pro Experte beträgt 30)
* Bei Programmieren der Bewertung müssen immer die Leistungsgrenze der Plattform als 100% angesehen werden, und so der Prozentsatz an erreichter Leistung für jede Kategorie berechnen. Anschliessend wird der errechnete Prozentsatz mit der jeweiligen Gewichtung multipliziert.
* Die Endwertung hat Auswirkungen auf die Verkaufszahlen:
  + TABELLE NOCH

**Endwertung eines Spiels:**

* Die Experten für Spiele sind:

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Firma** | **Gewicht Spass und Kreativität** | **GewichtGrafik** | **GewichtMusik** | **GewichtHype** |
| 1 | GuteLaune-Magazin | 10 | 5 | 7 | 8 |
| 2 | Der GRafiker | 7 | 10 | 7 | 6 |
| 3 | Games & Musik | 8 | 8 | 10 | 4 |
| 4 | Der SpiEler | 9 | 6 | 5 | 10 |

**Endwertung einer Zusatzhardware:**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Firma** | **Gewicht Spass und Kreativität** | **GewichtGrafik** | **GewichtMusik** |
| 1 | GuteLaune-Magazin | 10 | 5 | 7 |
| 2 | Der GRafiker | 7 | 10 | 7 |
| 3 | Games & Musik | 8 | 8 | 10 |
| 4 | Der SpiEler | 9 | 6 | 5 |

**Endwertung einer Plattform:**

* Jedes Spiel hat folgende Merkmalskategorien:

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **ID** | **Firma** | **Gewicht Spass und Kreativität** | **GewichtGrafik** | **GewichtMusik** |
| 1 | Der Bastler | 10 | 5 | 7 |
| 2 | H-Freaks! | 7 | 10 | 7 |
| 3 | KundenKaufenMorgen | 8 | 8 | 10 |
| 4 | Der SpiEler | 9 | 6 | 5 |

**Plattform:**

* Alle im Spiel erhältlichen Plattformen:

(Details siehe Datei PlattformenListe.xlsx)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Name | Hersteller | Ab Firmenlevel | Ankündigung nach Jahren | Anfangs Anzahl Fans (in%) | Anzahl Jahre im Verkauf | Entwicklungs-grundkosten | Einmalige Lizenzgebühr |
| 1 | PocketGames | J-Eans | 1 | 0 | 50 | 10 | 50 | 50 |
| 2 | PC | IBM | 1 | 1 | 90 | 100000 | 150 | 250 |
| 3 | STVG | mArio | 2 | 3 | 50 | 15 | 300 | 400 |
| 4 |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |

* Jede Plattform benötigt ein Minimal an Erfahrungspunkte der Firma, um Spiele für diese Plattform zu entwickeln.
* Für jedes auf der Plattform X entwickelte Spiel, steigen die Erfahrungspunkte für die Plattform X.
* Hat man genügend Erfahrungspunkte in einer Plattform, steigt der Entwicklererfahrungslevel der Plattform. Jede nach erreichtem Level stehen neue Schwierigkeitsstufen zur Verfügung (Level 1: ganz einfach; Level 10: Schwer) Je höher der Level desto weniger Bugs treten beim Entwickeln auf.
* Jede Plattform hat 6 Levels.

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Plattformlevel/ID | Anzahl nötiger Entwicklererfahrungspunkte für Level-Up | Schwierigkeitstufe | Häufigkeit von Bugs  (Faktor) | Maximale mögliche Entwicklungszeit (Faktor) | Minimale Entwicklungszeit (Faktor) |
| 1 | 1000 | Fast unmöglich | 10 | 2 | 10 |
| 2 | 2500 | Sau schwer | 8 | 4 | 8 |
| 3 | 3000 | schwer | 6 | 8 | 6 |
| 4 | 6000 | normal | 4 | 12 | 4 |
| 5 | 10000 | Einfach | 2 | 16 | 2 |
| 6 | -1 | Kinderleicht | 1 | 20 | 1 |

* Zuerst muss man sich die Lizenz für eine Plattform erwerben, bevor man für sie entwickeln kann.
* Jede Plattform hat Minimalkosten für eine Entwicklung eines Spiels.
* Jede Plattform hat zu ihrem Veröffentlichungsdatum einen bestimmten Prozentsatz an Fans, welche die Plattform nutzen. Dieser nimmt aber mit den Jahren ab.
* Minimale Entwicklungszeit von einem Spiel auf der Plattform P ist abhängig vom Erfahrungslevel der Plattform.
* Die maximale und minimal mögliche Entwicklungszeit ist vom Level der Plattform abhängig. (siehe obere Tabelle)
* Jede Plattform hat ihre eigene Hardware und somit auch ihre Leistungsgrenzen (z.B. Maximal mögliche Grafik oder maximal möglicher Sound).

Leistungsgrenzen:

* + Grafik
  + Sound
  + Kreativität
* Je nach Bewertung des fertigen Spiels, der Qualität, je nach Art (Game, Nachfolger, Addon,…) und der gewählten Plattform gibt es ein Maximalpreis.
* Je mehr Spiele man von einem Genre und einem Typ entwickelt hat, desto höher der jeweilige Erfahrungswert des Genres und des Typs, desto kürzer die minimale Entwicklungszeit und desto besser das Spiel

**Eigene Plattform entwickeln:**

* Man kann ab einem gewissen Firmenlevel eigene Plattformen entwickeln.
* Man braucht dazu mindestens einen Hardwarespezialisten
* Die Plattform hat folgende Eigenschaften (können max. je 100 Punkte haben), welche sich auf die Anzahl aktiver Fans auswirken, wie lange die Plattform auf dem Markt beleibt, die Leistungsgrenzen, Maximale und Minimale Entwicklungszeit, Verkaufspreis pro Einheit.
* Eigenschaften: (=> Für detaillierte Information siehe Datei EntwicklungEigenePlattformEigenschaften.xlsx)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| ID | Name | Beschreibung | Auswirkungen auf |
| 1 | Kreativität |  | * Anzahl Fans (Verkaufsauswirkungsfaktor) * Leistungsgrenzen * Minimale und Maximale Entwicklungszeit * Anzahl verkaufter Lizenzen |
| 2 | Spass |  | * Anzahl Fans * Leistungsgrenzen |
| 3 | Hardware |  | * Leistungsgrenzen * Anzahl verkaufter Lizenzen |

(**=>EntwicklungEigenePlattform.ini**)

*Kreativität, Spass und Hardware multipliziert mit Auswirkungen auf gibt Reslutat.*

* Die Leistungsgrenzenkategorien sind (gleich wie bei Plattformen sonst):

|  |  |
| --- | --- |
| **ID** | **Name** |
| 1 | Kreativität |
| 2 | Spass |
| 4 | Grafik |
| 5 | Musik |
| 6 | Minimale Entwicklungszeit (in Jahren?) |
| 7 | Maximale Entwicklungszeit (in Jahren?) |

* Weitere Informationen der eigenen Plattform sind:
  + Anzahl verkaufter Lizenzen
  + Preis pro Lizenz
  + Preis pro Stück
  + Häufigkeit von Bugs
  + Anzahl Fans
* Für jede fertige Plattform gibt es Erfahrungspunkte (siehe EntwicklungPlattform.ini):
  + Anzahl Erfahrungspunkte Mitarbeiter=40
  + Anzahl Erfahrungspunkte EntwicklungPlattform=70
  + Anzahl Erfahrungspunkte Firma=80

**Zusatzhardware für Plattformen entwickeln:**

* Man kann ab einem gewissen Firmenlevel Zusatzhardware für Plattformen entwickeln.
* Durch entwickeln von Zusatzhardware für Plattformen, kann man die Leistungsgrenzen der jeweiligen Plattform erhöhen, je nach Eigenschaft der entwickelten Zusatzhardware.
  + Grafik
  + Sound
  + Kreativität
* Eigenschaften der Zusatzhardware:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **ID** | **Name** | **Auswirkungen auf:** |
| 1 | Spass | Spass |
| 2 | Kreativität | Kreativität |
| 3 | Musik | Musik |
| 4 | Grafik | Grafik |

(=>**EnwicklungZusatzhardwareEigenschaften.ini**)

* Von der KI generierbare Zusatzhardware und deren Auswirkungen: (=> Siehe Datei ZusatzhardwareVorgefertigt.xlsx)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Name | Für Plattform (ID) (Mehrfachnennung möglich) | Ab Jahr verfügbar | Häufigkeit (häufig 3 /mittel 2/selten 1) | Zusatz |
| 1 | Normale Grafikkarte | 2,3 | 1 | 3 | Mehr Grafik |
| 2 | 3D Monitor | 2,3 | 15 | 1 | Mehr Grafik, Spass und Kreativität |
| 3 | Vibrationsmodul | 3 | 5 | 2 | Spass |
| 4 | Sound Karte | 2 | 3 | 2 | Musik |
| 5 | Kamera | 3 | 10 | 3 | Spass und Kreativität |
| 6 | 3D Grafikkarte | 2,3 | 15 | 2 | Spass und Grafik |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

**(=>ZusatzhardwareVorgefertigt.ini)**

**Der Zusatz wird zu den bisherigen Werten der Konsole addiert**

* Für jede fertige Zusatzhardware gibt es Erfahrungspunkte (siehe EntwicklungZusatzhardware.ini):
  + Anzahl Erfahrungspunkte Mitarbeiter=30
  + Anzahl Erfahrungspunkte Firma=20

**Publisher:**

* Die entwickelten Spiele können auf verschiedene Weisen veröffentlicht werden: (Detailierte Tabelle NOCH)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Art | Ab Firmenlevel | Vorteil | Nachteil |  |
| 1 | Eigene CDs brennen | 1 | * Geringe Kosten * Keine Gewinnaufteilung | * Benötigt viel Zeit * „Unbekannter Publisher“ * Begrenzte Stückzahl |  |
| 2 | Kleiner Publisher | 2 | * Mittlere Auflage | * Mittlere Kosten * Gewinnaufteilung * Unbekannter Publisher |  |
| 3 | Online, Eigene Webseite | 3 | * Moderne Verkaufsmethode * Breite Kundschaft * Unbegrenzte Auflage | * Fixkosten für Server * Begrenzte Datenkapazität * Ziel für Hacker |  |
| 4 | Online, Publisher | 5 | * Moderne Verkaufsmethoden * Gut geschützt gegen Hacker * Keine Fixkosten * Breite Kundschaft * Unbegrenzte Datenkapazität * Unbegrenzte Auflage | * Mittlere Kosten * Gewinnaufteilung |  |
| 5 | Grosser Publisher | 7 | * Hohe Auflage * Bekannter Publisher * Hoher Bekanntheitsgrad | * Grosse Kosten * Gewinnaufteilung |  |
| 6 | Publisher aufkaufen | 8 | * Keine Kosten mehr | * Muss grossen Publisher aufkaufen, was sehr viel Geld kostet |  |
|  | Eigener Publisher | Muss gekauft werden durch ID 6 | * Alles für umsonst |  |  |

* Einige Publisher wollen am Erfolg eines Spieles mitverdienen und nehmen sich deshalb einen Anteil des Gewinns für sich. Der Anteil (in $) kommt auf den die breits gesammelten PublisherPunkte der Firma an.
* Beziehungserfahrungspunkte gibt es nur, falls diese Publisherart einen Gewinnanteil verlangt
* Für jedes über einen Publisher mit Gewinnaufteilung herausgegebene Spiel gibt es Publishererfahrungspunkte bei diesem Publisher
* Je mehr Punkte man bei einer Publisherart hat, umso niedriger ist der Anteil des Gewinns von der Publisherart.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ID | MindestanzahlpublisherPunkte | Gewinnanteil Publisher (in %) |
| 1 | 0 | 75 |
| 2 | 100 | 60 |
| 3 | 200 | 50 |
| 4 | 300 | 40 |
| 5 | 800 | 35 |
| 6 | 1500 | 30 |
| 7 | 3000 | 20 |
| 8 | 5000 | 10 |

**(Datei: PublisherGewinnanteil.ini)**

**Aufträge und Aufgaben:**

* Man kann Verträge mit Publisher abschliessen, diese geben dann Aufträge an die Firma weiter, welche innerhalb einer vorgegebenen Zeit zu erfüllen sind. Beispiel für ein Auftrag ist: „Entwickle ein Spiel auf der Plattform X, welches mehr als 10‘000‘000 mal über den Ladentisch geht. Du hast 2 Jahre Zeit“
* Erfüllt man solche Aufträge bekommt man je nach Schwierigkeitsgrad des Auftrages Beziehungserfahrungspunkte, Extrageld und Gewinnbeteiligung.
* Es gibt auch zufällige Fanaufgaben. Z.B. : „Entwickle ein Nachfolger zu Spiel X auf der Plattform Y. Du hast 3 Jahre Zeit.“

**Fans:**

* Werden Fanaufgaben angenommen und erfüllt, so nimmt die Anzahl der Fans zu. Werden angenommene Fanaufgaben nicht erfüllt, so nimmt die Anzahl der Fans ab.
* Fanaufgaben können auch abgelehnt werden. Dann geschieht nichts.
* Fangruppen altern 5 Jahre ausser Typ 48+; Typ 48+ altert alle 20 Jahre
* Die Fangruppen:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Kategorie/ID | Alter in Jahren | Altern alle n Jahre |
| 1 | 0-5 | 5 |
| 2 | 6-11 | 5 |
| 3 | 12-17 | 5 |
| 4 | 18-23 | 5 |
| 5 | 24-29 | 5 |
| 6 | 30-35 | 5 |
| 7 | 36-41 | 5 |
| 8 | 42-47 | 5 |
| 9 | 48+ | 20 |

* User können Bugs melden.
* Man sollte diese Bugs dann unbedingt Patchen lassen und auf der eigenen Website veröffentlichen, sonst werden die Fans sauer.
* Um neue Fans zu gewinnen gibt es:

Firmenwerbung:

(für Details siehe NOCH)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Art | Beschreibung | Kosten | Ab Firmenlevel | Auswirkung |
| 1 |  |  |  |  | ZusatzFansID1 ++[[2]](#footnote-2) |
| 2 |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |

**(WerbungFirmenwerbung.ini)**

* Gamemessen

(für Details siehe NOCH)

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Name | Beschreibung | Kosten | Ab Firmenlevel | Auswirkung |
| 1 |  |  |  |  | ZusatzFansID1 ++[[3]](#footnote-3)  BesucherAnzahlFaktor+ |
| 2 |  |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |  |

**(WerbungGamemessen.ini)**

* Gamemessenoptionen

(für Details siehe NOCH)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Art | Kosten | Ab Firmenlevel | Auswirkung |
| 1 |  |  |  |  |
| 2 |  |  |  |  |
| 3 |  |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |

**(WerbungGamemessenOptionen.ini)**

* Spielewerbung für Spiel X

(für Details siehe NOCH)

Das Spiel muss sich noch in der Entwicklung befinden!

Dadurch kann auch ein Hype für Spiel X ausgelöst werden.

Hype wird ausgelöst, wenn man genügend Werbung für Spiel macht. (Hypewertung geht von 0 bis 100) (80=Hype; 90=Oberhype; 100=OberHyperMegaHype) (wird einfach zum bestehenden Hyperwert dazuaddiert)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Art | Kosten | Ab Firmenlevel | Auswirkung |
| 1 | Demo |  |  |  |
| 2 | TV Werbung |  |  |  |
| 3 | Artikel |  |  |  |
| 4 |  |  |  |  |
| 5 |  |  |  |  |
| 6 |  |  |  |  |
| 7 |  |  |  |  |

**(WerbungSpiel.ini)**

**Feinde:**

* Die meisten Feinde werden zufällig ausgelöst.

Zufällig ausgelöste Feinde

(für Details siehe NOCH)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Ab Firmenlevel | Name | Häufigkeit (1=Selten; 2= mässig; 3=häufig) | Auswirkungen |
| 1 |  | Konkurrenzprodukt erschienen | 2 | Schlechterer Verkauf des eigenen Projekts |
| 2 |  | Virus | 1 | Kleiner bis mittlerer Abzug von Eigenschaften des aktuellen Projekts |
| 3 |  | Spion der Konkurrenz | 1 | ? |
| 4 |  | Raubkopierer | 3 | Schlechter Verkauf |
| 5 |  | Stromausfall | 2 | Keine Weiterentwicklung des aktuellen Projekts für eine gewisse Zeit |
| 6 |  | Blitzschlag | 1 | Nichts bis zu totaler Verlust aller Daten des Aktuellen Projektes |
| 7 |  | Spiel wird verboten | 1 | Spiel gelangt nicht in den Verkauf |

**(FeindeFeinde.ini)**

Von anderen Ereignissen abhängige Feinde

(für Details siehe NOCH)

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ID | Name | Ausgelöst durch | Häufigkeit | Auswirkungen |
| 1 | Betrunkener, kotzender Mitarbeiter | Bier | Selten | Keine Weiterentwicklung des aktuellen Projektes für eine gewisse Zeit + Kleiner Abzug von Eigenschaften des aktuellen Projekts |
| 2 | Koffeinvollgepumpter Mitarbeiter | Kaffee | Normal | Mitarbeiter Produziert für eine gewisse Zeit nur Bugs vor lauter Enthusiasmus |
| 3 | Siebenschläfer | Sofa | Selten | Mitarbeiter arbeitet nicht, sondern schläft eine ganze Weile |

**(FeindeFeinde.ini)**

**Wertung eines Spieles**

* Testbericht-Redaktoren können mit Geld bestochen, ist aber keine Garantie für gute Wertung. Ausserdem besteht die Gefahr, dass man auffliegt und die Wertung des Spiels in den Keller geht, sowie man eine Strafe bezahlen muss

**Überblick über Ablauf wie ein Spiel entwickelt wird:**

Bemerkung: Hellblau hinterlegte Punkte können von nur einem Mitarbeiter erledigt werden, nicht hinterlegte Punkte werden von mehreren Mitarbeiten gleichzeitig Erledigt

1. Plattform wählen
2. Gere und Typ wählen
   1. Falls erstes Mal diese Kombination: k.A.
   2. Falls nicht erstes Mal diese Kombination: Chemie anzeigen
3. Hauptzielgruppe festlegen
   1. Hat nur Auswirkungen auf Fanänderung
   2. Je nach Plattformlevel, können eine bestimmte Anzahl ausgewählt werden
4. Kombinationspunkte verteilen
5. Entwicklungsteam inkl. Externe Mitarbeiter festlegen
6. Konzepte erstellen lassen (möglich durch beliebigen Mitarbeiter, ausser Tester und Hardwarespezialist)
   1. Konzept beinhaltet einen beschreibenden Satz; maximal mögliche Ausprägung der Merkmale (in %)
   2. Je nach Plattformlevel gibt mehrere Konzeptvorschläge
7. (Konzept auswählen und maximale Merkmalsausprägung festlegen)
   1. (Maximale Merkmalsausprägung durch Ausprägungspunkte, welche je nach Plattformlevel unterschiedlich hoch sind)
8. Grundkreativität & Spass erstellen lassen (möglich durch beliebigen Mitarbeiter)
9. Betaversion: Grafik (möglich durch Designer Mitarbeiter)
10. Testing: Bugs finden (möglich durch Tester)
11. Debugging: Bugs beheben (möglich durch Programmierer)
12. Alphaversion: Musik (möglich durch Musiker)
13. Pre-Version: Grafik, Spass, Kreativität, Musik
14. Releasversion: Name und Preis pro Einheit bestimmen
15. Wertung wird berechnet (von 0 bis 100 Punkte pro Juror)
16. Publisherart auswählen

**WIchtiger KOMMENTAR zur Programmierung in GameMaker:**

Alle freischaltbaren und kaufbaren Dinge geschehen über Firmenleveltabelle (d.h. sie sind in der .ini-Datei der Firmenlevels abgespeichert und werden auch von dort bezogen!)

IDEE: Vielleicht Erfolge noch einbauen

1. Dauer bis neue Mitarbeiter gefunden [↑](#footnote-ref-1)
2. Wird zu aktueller Anzahl Fans der Gruppe ID 1 addiert. [↑](#footnote-ref-2)
3. Wird zu aktueller Anzahl Fans der Gruppe ID 1 addiert. [↑](#footnote-ref-3)