

Belohnungssysteme Aufgaben

Sie möchten ein **Simulationsspiel** erstellen. Erarbeiten Sie in Diskussion mit Ihren Kollegen **mathematische Modelle**, um Belohnungen auszuschütten.

Es gibt verschiedene Wertungen für den Entwicklungsstand der gebauten Stadt des Spielers. Steigt der Spieler in einer Wertung um 5%-Punkte, ziehen neue Leute in die Stadt und die Bevölkerung wächst um 40% (wird jeweils aufgerundet).

a) Wie berechnet sich allgemein dann der Bevölkerungsstand?

Gehen Sie von 10 Startbewohnern aus.

b) Wie wäre der Bevölkerungsstand bei folgenden Wertungen (siehe unten)?

Wenn der Fortschritt nicht nur in einer, sondern in verschiedenen Kategorien erfolgt, soll es eine extra Belohnung geben.

c) Entwickeln Sie ein Belohnungssystem, das den Fortschritt in möglichst *verschiedenen* Kategorien extra belohnt.

d) Die Kategorie Ansehen steigt bei erledigten Handelsaufträgen sowie wenn Sie mit möglichst vielen Handelspartnern Aufträge abarbeiten. Wie könnten Sie dies honorieren?

Diskutieren Sie weitere Belohnungssysteme.

e) Wann könnte ein Spieler zum Beispiel ein Level aufsteigen?

