

Konzept Spiel Campus Live

Campus Live ist ein 2D Simulationsspiel. Das Ziel des Spielers ist es, eine Schule zu erbauen und diese möglichst weit auszubauen. Hierfür muss er gut wirtschaften, sein Grundstück erweitern und dafür sorgen, dass seine Schüler gute Leistungen erbringen und zufrieden sind.

Der Spieler benötigt Geld (Bezeichnung bisher unklar) um Räume zu bauen und diese mit Gegenständen auszustatten. Es werden Räume benötigt, um Schüler zu unterrichten oder zufriedenzustellen. Der Spieler erhält für jeden Schüler an seiner Schule regelmäßig Geld. Dabei ist es davon abhängig, in welcher Klassenstufe der Schüler ist. Je höher die Klassenstufe, desto mehr Geld erhält der Spieler für den Schüler. Neue Schüler kommen immer in die Klassenstufe 1. Des Weiteren kann der Spieler im Verlauf freischaltbare Räumlichkeiten und Gegenstände bauen um weitere Einnahmen zu generieren.

Um seine Schule auszubauen, ist es notwendig, möglichst viel Geld zu erwirtschaften. Dies ist durch das Vergrößern der Schüleranzahl möglich. Die Anzahl neuer Schüler ist davon abhängig, wie gut der Ruf einer Schule ist. Der Ruf einer Schule wiederum spiegelt die durchschnittliche Zufriedenheit der Schüler wieder. Es ist also notwendig, Schüler zufriedenzustellen, um neue Schüler zu gewinnen.

Ein Schüler hat mehrere Bedürfnisse. Mit steigender Klassenstufe steigen auch die Bedürfnisse des Schülers:

Klassenstufe	Bedürfnisse
1	Hunger
3	Spaß
5	Reinlichkeit
7	Fitness
9	Schönheit

Die Bedürfnisse können durch Räume und Gegenstände befriedigt werden. Zufriedene Schüler sorgen für einen guten Ruf und damit mehr neue Schüler.

Neben Bedürfnissen müssen die Schüler unterrichtet werden. Jeder Schüler hat einen Fortschrittswert für seine Klassenstufe. Nachdem ein Schüler neu zur Schule kommt, hat er ein bestimmtes Zeitfenster, bis er die Klasse abgeschlossen haben muss. Es gibt keine festen Zeiten, zu denen die Schule / ein Schuljahr beginnt oder endet, die Zeit zu der für einen Schüler eine Klassenstufe beginnt und endet, ist für jeden Schüler individuell (Diese Entscheidung wurde getroffen, um das Spiel flüssig zu gestalten und ein gleichmäßiges Einkommen zu generieren). Abhängig von seinen individuellen Intelligenz-Voraussetzungen steigt dieser Fortschrittswert unterschiedlich schnell an während ein Schüler unterrichtet wird. Hat ein Schüler nach einer bestimmten Zeit den Fortschritt in der Klassenstufe nicht erreicht, bleibt er sitzen. Dies hat zur Folge, dass der Schüler sehr unzufrieden wird und sein Fortschritt wieder um 50% reduziert wird. Erreicht der Schüler im darauf folgenden Zeitfenster wieder nicht den Abschluss in seiner Klassenstufe, wird er die Schule verlassen. Andere Schüler betrübt es für eine Weile, wenn ein Mitschüler die Schule verlässt.

Sobald ein Schüler 100% Fortschritt in seiner Klassenstufe erreicht, kommt er automatisch in die nächste Klassenstufe. Ein Aufstieg in eine höhere Klassenstufe bedeutet, dass der Schüler mehr Geld

einbringt. Jedoch wird für jede Klassenstufe ein Unterrichtszimmer mit entsprechender Ausstattung benötigt. Ist ein solches Klassenzimmer für die nächste Klassenstufe des Schülers nicht vorhanden, bleibt er bis zum Ende seines Zeitfensters für die Klassenstufe in der Klasse und verlässt danach die Schule (keine Auswirkung auf Mitschüler, Ruf verschlechtert sich nicht).

Klassenzimmer unterschiedlicher Stufen müssen mit unterschiedlichen Geräten ausgestattet werden. In jedem Raum werden Tische und Stühle benötigt. Zusätzlich abhängig von der Klassenstufe:

Klassenstufe	Ausstattung Klassenzimmer
1	Spielecke
2	ABC-Tafel
3	Bücherregal
4	Klavier + Bücherregal
..	..

Abhängig von den platzierten Gegenständen in einem Raum ist es möglich, eine Klassenstufe darin zu unterrichten.

Einige Räume benötigen neben bestimmten Gegenständen außerdem Personal, welches in diesen Tätig ist. Es gibt folgendes Personal:

Lehrer

- bilden Schüler aus; arbeiten pausenlos

Reinigungskräfte

- putzen, wo sich Schüler aufhalten/aufgehalten haben

Hausmeister

- hält Gegenstände in Schuss

Schularzt

- hilft unreinlichen und unfitten Kindern

Psychologe

- hilft unzufriedenen Schülern

Direktor (Spieler selbst)

- kann alles, aber nur in Maßen

Köche

- arbeiten in Mensa

Jeder Angestellte hat einen Kompetenzwert. Je höher dieser ist, desto effektiver arbeitet der Angestellte. Der Kompetenzwert kann durch Investitionen und Weiterbildungen verbessert werden.

Neben Klassenzimmern gibt es folgende weitere Räumlichkeiten

Duschraum -

- Erhöhung der Reinlichkeit

Klassenzimmer

Standardeinrichtung: Tafel

- 1. Klasse: Spielecke
- 2. Klasse: ABC-Tafel
- 3. Klasse: Bücherregal
- 4. Klasse: Klavier und Bücherregal

Sportplatz

- steigert Gesundheitswert

Spielplatz

Mensa

Aufenthaltsraum für Lehrer

- zur Erholung und Weiterbildung

Büros

Bibliothek

Fitnessraum

- steigert Gesundheitswert und Beauty-Level

Neben dem Rang der Schule gibt es einen Schulrang. Dies stellt das „Level“ der Schule dar. Ein einmal erreichter Rang kann nicht wieder herabgesetzt werden. Abhängig vom Rang stehen dem Spieler verschiedene Räume und Gegenstände zur Verfügung. Neben dem Ruf einer Schule hat auch der Rang Einfluss auf den Andrang neuer Schüler.

Mit jedem Rang werden neue Räume und Gegenstände freigeschaltet. Das Erreichen eines Ranges ist Voraussetzung um entsprechende höhere Klassenstufen unterrichten zu können. Ein neuer Rang wird verliehen, wenn sich mindestens x Schüler in einer bestimmten Klassenstufe befinden.

Ränge:

- 1. Klasse: "Bauklotzstupsen"
- 2. Klasse: "ABC-Schütze"
- 3. Klasse: "Rechen-Schieber"
- 4. Klasse: "Grundschüler"
- ...

Hat die Schule also gleichzeitig 10 Schüler der 1. Klasse, wird die Schule vom Rang Bauklotzstupsen zum ABC-Schützen ernannt. Dies ermöglicht das Bauen von Gegenständen für ein 2. Klasse Klassenzimmer etc.

Das Aufsteigen in einen neuen Rang bringt außerdem einen einmaligen Geldbonus.

Es ist erstrebenswert, den Rang der Schule weitmöglichst zu erhöhen, um mehr Schüler zu erhalten und um höhere Klassenstufen ausbilden zu können.

Das Einkommen für Schüler ist wie folgt gestaffelt (alle 20 Sekunden je Schüler):

Klassenstufe	Ausstattung Klassenzimmer
1	10 \$
2	15 \$
3	25 \$
4	40 \$
..	..

Der Spieler startet das Spiel mit einem kleinen Grundstück, welches nur wenig Fläche bietet. Um Platz zu schaffen, ist es notwendig, umliegenden Baugrund zu kaufen. Der Baugrund wird umso teurer, umso weniger davon übrig ist. Es ist damit ein wichtiger Faktor, effektiv bestehenden Raum zu nutzen.

Neben den einmaligen Kosten für Neubau, Grundstückskauf,.. gibt es auch regelmäßige Kosten:

- Grundsteuer (abhängig von der Größe des besitzenden Grundstücks)
- Angestellte
- Instandhaltung von Geräten / Einrichtungen

Alle Geräte (Essensautomat etc..) verursachen auch Kosten. Es ist daher wichtig, effektiv und in der richtigen Menge zu bauen.