

Zwürmli

Baum

bäume werden als Futterquelle für Zwürmli verwendet. Die verschiedenen Baumarten werden nach ihrer Häufigkeit sortiert in Baumgruppen eingeteilt. Für die Verdauung eines baumes einer bestimmten Gruppe ist jeweils ein enzym notwendig.

Das Essen an einem baum liefert energie, geld und Punkte für das punkte-konto. Die Menge an energie, geld und Punkte, welche durch den Verzehr eines baumes aufgenommen wird, wird durch die absolute Häufigkeit der entsprechenden Baumart sowie durch die aktuelle jahreszeit definiert.

Ein baum kann dabei nur für eine begrenzte Zeit abgefressen werden. Danach muss sich der baum wieder regenerieren. Er erreicht dabei jedoch nicht wieder seine initiale Stärke. Mit jedem Fressbesuch nimmt also die Leistung eines Baumes ab, bis er schliesslich verdorrt.

Gewisse Baumarten sind giftig und werden in einer Baumgruppe zusammengefasst. Diese bäume können nur verzehrt werden, wenn der Wurm im Besitz eines spezial-enzym ist. Wird trotz fehlenden spezial-enzym von einer giftigen Baumart gegessen, geht dadurch energie verloren und es werden Punkte vom punkte-konto abgezogen. Ist Zwürmli jedoch im Besitz des spezial-enzym, so nimmt er normal energie, geld und Punkte auf.

Wir ein baum als Nahrungsquelle erschlossen, wird dieser Teil des habitats und die entsprechende Baumart wird in das baum-konto eingetragen.

Baum-Konto

Im baum-konto werden als Nahrungsquelle verwendete Baumarten eingetragen. Eine Baumart verbleibt für eine definierte Zeitspanne im baum-konto. Wird keine weitere Nahrung von einem baum dieser Baumart aufgenommen, wird diese anschliessend wieder aus dem baum-konto gelöscht.

Je mehr Baumarten im baum-konto vorhanden sind, desto ausgewogener ist die ernährung.

Bei Spielende werden sämtliche aktuell eingetragenen Baumarten des baum-konto in Punkte für das punkte-konto umgewandelt.

Challenge

challenges sind unterschiedlich schwierige Aufgaben aus den Bereichen "Wissen" (Fragen aus den Themen "Biologie", "Statistik" und "Zürich") oder "Fressen".

Das erfolgreiche Lösen einer `challenge` gibt Punkte für das `punkte-konto`. Je weniger Zeit zwischen Aktivierung und Lösen einer Challenge vergeht oder je höher der Schwierigkeitsgrad einer Aufgabe, desto mehr Punkte können gewonnen werden.

Während dem gesamten Spiel sind eine definierte Anzahl `challenges` zu erfüllen. Sobald alle `challenges` erfolgreich beendet wurden, ist das Spiel beendet.

Fress-`challenges` benötigen evtl gewisse `enzyme` um spezielle `bäume` essen zu können. Diese `challenges` können somit erst mit dem Erwerb des entsprechenden `enzym`s gelöst werden. Wissen-`challenges` können jederzeit bearbeitet werden. Je praller jedoch das `geld-konto` gefüllt ist, desto mehr `Joker-gadgets` können erworben werden.

Daily special

`daily specials` werden jeden Tag über das Stadtgebiet verteilt. Dabei werden entweder:

- `bäume` aufgewertet (liefern kurzzeitig mehr `energie`, `geld` und Punkte für das `punkte-konto`)
- Kisten mit `geld` ausgesetzt
- `Spezial-challenges` angeboten (geben Extrapunkte fürs `punkte-konto`)
- `Spezial-enzyme` angeboten (ermöglichen den Verzehr giftiger `bäume`)

Energie

`energie` wird durch das Essen an einem `baum` sowie durch den Aufenthalt auf der `home-base` erworben. Befindet sich Zwürmli ausserhalb seiner `homebase`, verbraucht er `energie`. Wird trotz fehlendem `spezial-enzym` von einer giftige Baumart gegessen, wird ebenfalls `energie` verbraucht.

Der `energie`-Verbrauch ausserhalb der `homebase` erfolgt in Abhängigkeit des `wetters` und der `jahreszeit`.

Energie-Konto

Das `energie-konto` verwaltet den `energie`-Haushalt des Wurms. Erreicht das `energie-konto` einen definierten kritischen Wert, ist die Leistung des Wurms eingeschränkt. Bei Spielende wird die vorhandene `energie` in Punkte für das `punkte-konto` umgewandelt.

Enzym

`enzyme` ermöglichen die Verdauung bestimmter `bäume`. Die `n` verschiedenen Baumarten werden in `n` gleichgrosse Gruppen unterteilt, welche jeweils einem `enzym` zugeordnet werden.

Neue `enzyme` werden ab einem definierten Stand des `punkte-konto` automatisch erworben.

In den `daily specials` können `spezial-enzyme` erworben werden. Diese ermöglichen den Verzehr von giftigen Baumarten.

Ernährung

Die `ernährung` erfolgt durch den Verzehr von `bäumen`. Es ist dabei auf eine möglichst ausgewogene `ernährung` zu achten. Je ausgewogener die Ernährung ist (d.h. je voller das `baum-konto`), desto langsamer leert sich das `energie-konto` beim Aufenthalt ausserhalb der `homebase`.

Gadgets

`gadgets` sind kleine nützliche Werkzeuge, welche mit `geld` erworben werden können. Beispiele:

- `Joker`: Hilfe für `Wissens-challenge`
- `Sonnenschirm`: reduziert den Energieverschleiss von `Zwürmli` bei viel Sonnenschein
- `Dünger`: multipliziert die Leistung eines ausgewählten `baumes`
- `Treibhaus`: reduziert die Leistungseinbusse eines `baumes` in den schwächeren `jah-reszeiten`

Geld

`geld` ermöglicht den Erwerb von `gadgets`.

Geld-Konto

Das `geld-konto` verwaltet den `geld`-Besitz des Wurms. Bei Spielende wird das vorhandene `geld` in Punkte für das `punkte-konto` umgewandelt.

Habitat

Das `habitat` umfasst die Fläche aller vom Wurm als Futterquellen verwendeter `bäume`. Im Gegensatz zum `baum-konto` bleibt ein `baum` jedoch für die gesamte Dauer des Spiels Teil des `habitats`.

Bei Spielende wird die Grösse des `habitat` in Punkte für das `punkte-konto` umgewandelt.

Homebase

Die `homebase` stellt `Zwürmli`'s "Heim-`baum`" dar. Dieser wird Initial festgelegt, kann aber im Verlauf des Spiels wieder geändert werden.

Als `homebase` können `bäume` gewählt werden, welche mit den aktuell vorhandenen `enzyme` verdaut werden können (Zu Beginn des Spiels können somit nur `bäume` der häufigsten Arten gewählt werden). Mit jedem weiteren erworbenen `enzyme` ist die Verdauung lukrativerer `bäume` möglich und bietet sich somit der Wechsel der `homebase` auf einen ergiebigeren `baum` an.

Während dem Aufenthalt auf der `homebase` nimmt `Zwürmli` `energie` auf und sein `energie-konto` füllt sich wieder.

Ein `baum` kann von mehreren `Zwürmlis` als `homebase` verwendet werden.

Jahreszeit

Während dem Spiel vergehen im Zeitraffer Jahre und `jahreszeiten`. Diese beeinflussen die Leistung eines `baumes`.

Punkte-Konto

Im `punkte-konto` werden über die Dauer des Spiels alle erworbenen Punkte aufsummiert. Bei Spielende wird der Kontostand für die Bewertung der Spielleistung verwendet.

Wetter

Während dem Spiel herrscht ein fiktives `wetter`. Dieses beeinflusst den `energie`-Bedarf des Wurmes.

Wurm

Der Wurm benötigt für das alltägliche Leben `energie`. Als Rückzugsort wird ein `baum` als `homebase` definiert. Der Wurm besitzt ein `baum-konto`, ein `energie-konto`, ein `geld-konto`, ein `punkte-konto`, `gadgets`, `enzyme` und `challenges`.