

Farmos játék specifikáció

A játékról

Ez a játék, a növénytermelésről, illetve az arra kapott idő megfelelő beosztásáról és a feladatok teljesítéséről szól. A játékosnak egyaránt kell gyorsnak, és hatékornak lennie, hogy egy fix méretű kertben rövid idő alatt a lehető legtöbb terményt tudja előállítani, úgy, hogy az adott feladatnak megfeleljen.

Játékmenet

A játék egy személy részére biztosít szórakozást. A játékos célja az, hogy minél több pontot szerezzen különféle zöldségek megtermelésével a 3x3-as fix méretű kertben. A termelhető zöldség lehet: répa, retek, búza, kukorica és paradicsom. Mindegyik egyedi locsolási, és növényi tulajdonsággal van ellátva.

A játékosnak a számítógép kiír egy feladatot. Eleinte egyszerű, kis darabszámú rendelések, viszont teljesítésük után a program egy nehezebb feladattal fog előállni. A feladatok teljesítésére fix idő áll rendelkezésre. Ha a játékos a feladatot sikeresen teljesíti a program plusz idővel jutalmazza. A játék addig tart, amíg a játékosnak el nem fogy a megmaradt ideje.

A megfelelő zöldség termelése (amit a feladat előírt) a játékos fő célja, ugyanis ezekért lehet győzelmi pontokat szerezni (a zöldség nehézségétől függően). A nem előírt de megtermesztett zöldségek után a játékos nem kap se pontot, se bónusz időt.

Interakció

A játékos nem tud közvetlenül a növényekhez nyúlni. Miután a magokat rászórta az általa választott üres parcellára, onnantól kezdve a parcella lezárul, és a növény megkezdheti életét. A játékos innentől csak eszközök használatával tud hozzáférni a mezőhöz.

A locsolókannával tudja igény esetén megöntözni a növényt, amit egy kis vízikon jelez a növény felett. A locsolandó növény nem fog tovább nőni, amíg nem kap vizet

A kapával tudja a mezőt kiüríteni, ha rossz növényt ültetett el, vagy ha szüksége lenne arra a parcellára. (Természetesen saját felelősségre, a számára szükséges növényt is el tudja távolítani.) A kapa által végzett módosítások nem visszafordíthatóak.

A sarlóval, tudja a játékos a mezőn a megérett zöldségeket betakarítani. Ha a betakarított zöldséget feladat írta elő, akkor a játékos megkapja a terményért járó győzelmi pontot, illetve a feladat listájáról egy olyan típusú zöldség lehúzódik. Az aratást a termény felett megjelenő kis sarló ikon fogja jelezni. Nem árt sietni ezzel, ugyanis a learatható növények elrohadhatnak (növény nehézségétől függően), miután már csak kapával lehet őket eltávolítani, amiért nem jár győzelmi pont. Minden növény egyedi idő alatt rohad el. (Csak megérett termény tud elrohadni, ha a játékos nem locsolja a növényeit, akkor csak a növény fog leállni, a növény maga nem sérül...)

Feladatok

A játék saját feladatlétrehozó rendszerrel lesz ellátva, ami egyszerű feladatokat hoz létre a játék elején, majd a játékos ügyességétől függően emeli a nehézséget. A feladatok véletlenszerűen lesznek generálva, így a játékos sosem fog csalódni a monotonitástól.

Menürendszer

A játékos a játék menürendszerén keresztül indíthatja az új játékokat, vagy nézheti meg az előző játékok eredményét. A menüben gombok, és billentyűk segítségével fog tudni navigálni a játékos.

Új játék

Az új játék gombbal lesz indítható az új játék, ami befejeztével visszatér a főmenübe, ahol a játék eredménye elmentődik a könyvtárba. Ekkor egy külön panel bekéri a játékos mentési nevét, amihez a dicsőséglistán hozzáírja a pontot. Egy névhez több pontot is lehet hozzáírni.

Toplista

A toplista gombbal a játékos eljuthat a toplistákhoz, ahol megjelennek a játékos elmúlt eredményei, választott nevekkal feltüntetve.

Kilépés

A kilépés gomb biztonságos állapotban állítja le a programot. A kilépés gomb használatával garantált, hogy minden eredmény elmentésre került, illetve, hogy a játék teljesen befejeződött.

Fájlkezelés

A játék végén a zölkségekből gyűjtögetett pontok összege egy toplistába mentődik el, ami a program könyvtárában lesz eltárolva. A toplista a játék menürendszeréből lesz elérhető megtekintésre, ami a legjobb 50 játék végeredményét tárolja, illetve, a legjobb 10 eredményt jeleníti meg.