

Kurze Anleitung:

Die Anwendung ist für Chrome getestet, man öffnet sie im Browser und es beginnt mit einem Startscreen, in diesem werden 3 Dinge festgelegt. Erstens, die minimale Preisschwankung, zweitens, die maximale Preisschwankung und zu guter Letzt, mit welchem Startkapital der User spielen möchte.

Danach wird das Spielfeld generiert und der User kann damit interagieren. Klickt der User auf ein Feld bekommt er nun die Auswahl, ob er lieber eine Tomate, eine Kartoffel, einen Salat, eine Karotte oder doch eine Gurke pflanzen will. Der Kaufpreis wird vom Wallet oben rechts in der Ecke abgezogen.

Durch erneutes Klicken auf ein bepflanztes Feld erhält der User die Möglichkeit die Pflanze zu gießen oder zu düngen. Durch das hovern über ein bepflanztes Feld bekommt der User die Information darüber wie er die Pflanze zu pflegen hat und was er bereits getan hat, damit die Pflanze gesund wächst.

Sollte die Pflanze befallen sein erhält man außerdem die Möglichkeit die Pflanze zu heilen. Wird sie nicht geheilt stirbt sie. Zu dem stirbt sie wenn sie nicht genug Wasser und Dünger oder wenn sie zu viel davon bekommen hat.

Hat man die Pflanze aber richtig gepflegt so kann man sie ernten und erhält dafür Geld.

Leider ist die momentane Situation allerdings so, dass Preise nie stetig bleiben und so sorgt die Inflation für schwankende Preise im Verlauf des Spieles. Diese werden durch ein alert angekündigt.