



Projekt Antrag für

Your little farm

Von Moritz Kapeller

Inhaltsverzeichnis

SPIEL KONZEPT:	3
GESCHICHTE:	3
PROJEKTNAME:	3
ART DER WEBAPP	3
TÄTIGKEITEN DES USERS:.....	3
USP/BENEFITS:	3
ZIELGRUPPE:.....	3
SPIEL GENERIERUNG:	4
SPIEL CONTENT:	4
<i>Grundressourcen:</i>	4
<i>Bau-Rezepte:</i>	5
SPIEL-DYNAMIK:	7
GROBER-UMFANG:.....	7

Spiel Konzept:

Geschichte:

Dein Opa ist verstorben und hat dir eine Farm in Torrine hinterlassen. Du ziehst aus der Großstadt auf die Farm. Deine Aufgabe ist es die Farm wieder aufzubauen und dich mit der Dorfbevölkerung zu befreunden.

Max Gesundheit: 100

Max Energie: 200

Projektname: Your little farm

Art der Webapp: Spiel

Tätigkeiten des Users:

Startseite:

Start Spiel (-> kommt zum Spiel)

Help (-> erklärt wie man geht und welche Aktionen man machen kann)

Spiel:

Setzlinge/Samen kaufen einsetzen gießen und zum Schluss ernten

Setzlinge kann man dann weiterverarbeiten oder verkaufen.

Es gibt vier Werkzeuge (Axt, Schwert, Spitzhacke, Hacke)

Im groben, man kann mit Werkzeugen Sachen abbauen bzw. erstellen.

Genauere Details der Aktionen mit Werkzeugen sind unten angegeben.

USP/Benefits:

Ein entwicklungs-Spiel, um Spaß an einer Farm zu haben. Der User kann sich auslassen und Kreative seine Farm gestalten

Zielgruppe:

Alle die gerne Simulationsspiele in Pixel-Art-Form spielen. Es ist eine etwas ruhigeres Spiel also Vielleicht nichts für Action Liebhaber.

Spiel Generierung:

Spiel Content:

Grundressourcen:

Werkzeuge:

Alles kann gegen Monster verwendet werden. Wenn man gegen ein Monster kämpft und nicht ein Schwert benutzt, geht die Haltbarkeit doppelt so schnell runter.

Axt	Damage	Haltbarkeit	Effizienz	Kann Abbauen
Axt-Holz	4	40	2s	Holz
Axt-Stein	6	50	1.5s	Holz
Axt-Kupfer	9	70	1.2s	Holz
Axt-Eisen	12	100	0.9s	Holz
Schwert	Damage	Haltbarkeit	Effizienz	Kann Abbauen
Schwert -Holz	8	40	1.5s	Nichts
Schwert -Stein	12	50	1.5s	Nichts
Schwert -Kupfer	17	70	1.2s	Nichts
Schwert -Eisen	23	100	0.9s	Nichts
Hacke	Damage	Haltbarkeit	Effizienz	Erstellt
Hacke -Holz	1	40	1s	1 Feld
Hacke -Stein	1	50	1s	1 Feld
Hacke -Kupfer	1	70	0.9s	1 Feld
Hacke -Eisen	1	100	0.7s	1 Feld
Spitzhacke	Damage	Haltbarkeit	Effizienz	Kann Zerstören
Spitzhacke -Holz	4	40	1.5s	Stein
Spitzhacke -Stein	6	50	1.5s	Stein, kohle, Kupfer, Eisen
Spitzhacke -Kupfer	8	70	1.2s	Stein, kohle, Kupfer, Eisen
Spitzhacke -Eisen	12	100	0.9s	Stein, kohle, Kupfer, Eisen

Setzlinge:

Seeds können in leere Felder eingepflanzt werden und müssen jeden Tag gegossen werden. Wenn sie nicht gegossen werden, haben sie am nächsten Tag eine 50-prozentige Chance noch da zu sein. Nach zwei Tagen nicht gießen sind sie zerstört und man muss das Feld mit der Hacke neu machen.

Name	Wachsdauer	Verkaufspreis	Samen-kosten	Ist es in Essen	Bemerkung
Knoblauch	4 Tage	66G	40G	Ja	
Pastinake	4 Tage	38G	20G-25G	Ja	
Weizen	4 Tage	27G	10G-12G	Ja	
Tomate	11 Tage	66G	50G-62G	Ja	fortlaufend4tage

Erze:

Name	Abbaubar von	Minen ebene
Stein	Spitzhacke-Holz + alles darüber	alle
Kohle	Spitzhacke-Stein + alles darüber	1-2
Kupfer	Spitzhacke-Stein + alles darüber	3-4
Eisen	Spitzhacke-Stein + alles darüber	5-6

Holz:

Name	Abbaubar von
Holz	Holz-Axt

Restlichen Ressourcen/Gegenstände:

Name	Name
Gießkanne	Fackel
Crafter	Koch-Set
Kohlebrennofen	Kiste-Holz
Sprinkler-Eisen	Sprinkler-Kupfer
Ofen	

Bau-Rezepte:

Für Werkzeuge:

Werkzeug	Rezept
Spitzhacke	2 Stöcke + 3 geschmolzene Erz Bar -> dementsprechende Spitzhacke
Axt	2 Stöcke + 3 geschmolzene Erz Bar-> dementsprechende Axt
Hacke	2 Stöcke + 2 geschmolzene Erz Bar -> dementsprechende Hacke
Schwert	2 Stöcke + 2 geschmolzene Erz Bar -> dementsprechendes Schwert

Für Gegenstände:

Gegenstand	
Ofen	25 Stein + 20 Kupfer Erz (nicht geschmolzen)
Werkbank	30 Holz
Kohlebrennofen	20Holz + 2Kupferbarren
Fackel	1Holz+1kohle
Koch-Set	20 Holz + 10 Kohle
Kiste	50 Holz
Werkbank	30Holz
Sprinkler-Kupfer	1Kupfer Barren, 1 Eisen Barren
Sprinkler-Eisen	3Eisen barren,1Kupfer

Koch-rezepte (benötigt ein Koch-Set):

Essen	Rezept	Gesundheit	Energie
Gemüsesuppe	2Knoblauch, 3Pastinake	+74	+165
Weizenmehl	2 Weizen	-	-
Brot	Weizenmehl	+22	+50
Spaghetti	1Tomate, 1Weizenmehl	+33	+75
Bruschetta	1 Brot, 1Tomaten	+50	+113

Mine:

Monster	Ebene	Gesundheit
Schleim	alle	20
Benäfer	1-2	40
Skelett	3-4	80
Schattenbestie	5-6	110

Spiel-Dynamische-Generierung:

Minen werden dynamisch generiert

Bei der Farm die platzierten Felder werden per Array Dynamisch generiert.

Grober-Umfang:

Dieses Spiel ist sehr umfangreich:

Verkaufen und Kaufen von Gegenständen.

Abbauen und platzieren von Gegenständen.

Lebensbalken und Monster

Felder Platzieren und Verschiedene Gebäude.

Ich glaube für mich werden die Größten Hürden diese Dinge sein:

- Monster und deren Bewegungen
- Random generierte Bäume auf der Farmfläche
- Inventar
- Gegenstände in der Hand des Spielers anzeigen, wenn er sie ausgewählt hat