

Projekt Antrag für

Your little farm

Von Moritz Kapeller



Inhaltsverzeichnis

[Spiel Konzept: 3](#_Toc161045215)

[Geschichte: 3](#_Toc161045216)

[Projektname: 3](#_Toc161045217)

[Art der Webapp 3](#_Toc161045218)

[Tätigkeiten des Users: 3](#_Toc161045219)

[USP/Benefits: 3](#_Toc161045220)

[Zielgruppe: 3](#_Toc161045221)

[Spiel Generierung: 4](#_Toc161045222)

[Spiel Content: 4](#_Toc161045223)

[Grundressourcen: 4](#_Toc161045224)

[Bau-Rezepte: 5](#_Toc161045225)

[Spiel-Dynamik: 7](#_Toc161045226)

[Grober-Umfang: 7](#_Toc161045227)

# Pixel Field by Poosac on NewgroundsSpiel 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 einsetzten 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 |

#### Pixel Field by Poosac on NewgroundsSetzlinge:

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 |

## Pixel Field by Poosac on NewgroundsSpiel-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