
Halbjahres Projekt

Pixel Farming

Nino Gralla

13.02.2022

Einleitung

Vorwort:

Ich möchte in diesem Exposé mein Farming Simulations Spiel ein wenig beschreiben. Der Umfang für ein solches Spiel ist sehr groß und daher schwierig einzuschätzen wie schwer, Umfangreich und Aufwändig das Spiel letzten endlich wird. Ich persönlich möchte mich gerne ein wenig Challenges, mit komplexen Systemen, diese bestmöglich aufzubauen.

Meine Einschätzung:

Es wird definitiv nicht einfach, wenn ich aber die Tilesets mir gut einteile und vernünftig Plane ist, es denke ich kein großes Problem auch ein solches Projekt umzusetzen. Ich würde mich sehr über eine äußere Einschätzung freuen, da ich immer sehr euphorisch solche Projekte angehe.

Exposé

Name des Spiels: Pixel Farming

Wie man unschwer erkennen kann setzt sich der Name aus dem begriff „Pixel“ und „Farming“ zusammen. Ich habe diesen Namen gewählt, da mein Spiel in der Pixelart optik ist und es sich um ein „Farming“ also Landwirtschaft Simulator handelt.

Ziel des Spiels: Das Spielziel ist es ein möglichst hohes Farm-Level zu erreichen, dies ist aber nicht gedeckelt. Grundsätzlich könnte man das Spiel unendlich lang spielen nur irgendwann gibt es keine Neuerungen welche man erwerben kann.

Spieler Aktionen: Der Spieler, ein „frei“ wählbarer Charakter, soll verschiedene Funktionen haben. Man kann sich fortbewegen durch die standardmäßigen WASD Hotkeys. Da die Grafik 2D Top-Down sein soll, gibt es keine Möglichkeit wirklich zu Springen, dafür kann man andere Fortbewegungsmöglichkeiten wie eine Rolle vorwärts. Der allgemeine Interaktions Hotkey (E) wird für Interaktionen mit Gegenständen oder Figuren (NPCs) genutzt. Auf dem Inventar Hotkey (I) kann man sein Inventar öffnen und mit (O) ein Sondermenü. Das Sondermenü würde Sachen wie Werkzeuge, verschiedene Sonderitems und den Geldbeutel umfassen. Die Maus wäre zur Steuerung in diversen Menüs vorhanden. Der Spieler soll ebenfalls verschiedene Interaktionsmöglichkeiten haben, somit ein Primärwerkzeug und verschiedene andere Items. Die Werkzeug auswahl erfolgt über das Spieler Inventar.

Features: Das Spiel soll viele Features beinhalten. Ich versuche hier ein paar Features aufzuschreiben.

- Inventar
- Ansprechbare NPCs
- Lebens- und Energieanzeige
- Begehbare Gebäude
- Kaufbare Felder und Gebäude
- Verschiedene Ambiente Sounds in verschiedenen Map Regionen
- Charaktere welche dem Spieler verschiedene „Aufgaben“ geben um extra Geld oä. zu verdienen
- Charakter Skilltree mit Fähigkeiten Upgrades
- Tausch- und Einkaufsstände auf dem Marktplatz
- Farmverwaltung
- Verschiedene Anbaumöglichkeiten für Obst und Gemüse

Sounds: Wie schon angesprochen soll, es für verschiedene Map abschnitte auch unterschiedliche Ambiente Sounds geben, so soll man beim Betreten einer kleinen Stadt oder Dorf (Marktplatz) auch Sounds vom Leben in dem Bereich bekommen. Genauso im Wald zum Beispiel Bäume, Tier und Wasser Sounds. Wenn der Spieler eine Aktion ausführt wird passend zur Aktion ein Sound abgespielt, sodass ein Schaufelsound beim ausheben eines Feldes oder ähnliches. Einen Soundtrack gibt es auch, dieser wird abgespielt sobald man nur durch die Gegend läuft und nicht viele Aktionen im Spiel hat.

Allgemeine Spielregeln:

- Kollision mit Objekten
- Verschiedene Ebenen durch Berge und Abhänge
- Der Spieler kann seine Fertigkeiten Leveln, so auch seine Energiepunkte
- Die Spielerfarm hat abhängig vom Umfang und Verkauf ein Level
- Ein Spieler kann nicht sterben
- NPCs haben verschiedene Spots oder gewisse bereiche in welchen Sie sich bewegen

Wo erwarten sie Schwierigkeiten:

- NPC bewegung
- Animations Handling in dem geplanten Ausmaß
- Sprite beschaffung und einheitliche Styles

Geplante Quellen: *Action Symbole:*

<https://kicked-in-teeth.itch.io/emoticons>

NPC Sounds:

<https://dillonbecker.itch.io/sdap>

Bereits vorhandene Sprites

<https://danieldiggle.itch.io/sunnyside>

Mögliche Sprites

<https://vryell.itch.io/tiny-farm-pack>

Mögliche Bundles:

Super Retro World für verschiedene Orte oder Einrichtungen:

<https://gif-superretroworld.itch.io/marketplace>

<https://gif-superretroworld.itch.io/exterior-pack>

<https://gif-superretroworld.itch.io/interior-pack>