The Grower

# I Informieren

# Auftrag Klären:

Der Auftrag ist im Modul 431 nach IPERKA ein Projekt umzusetzen. Wir haben uns für das Erstellen eines Videospiels mit Hilfe von Unity und C# entschieden. Nun gilt es noch nach IPERKA zu planen, bevor wir mit der Realisierung des Projekts starten können. Unsere Spiel Idee bestand darin ein Spiel zu erstellen im Genre Tycoon mit Spiel Elementen aus The Escapists und Drugdeal Simulator

# Wer will von wem was?

## Auftraggeber

Wir wollen mit keinen Kosten ein spielbares spassmachendes Tycoon mässiges Grower game erstellen, mit Daily Tasks und Upgrades, es kommen eventuell noch Cops und eine Alarmbereitschaft Punktesystem bei verbotenen Items kreieren.

Dabei werden wir uns wen möglich an den Zeitplan halten mit den Meilensteinen.

## Projektteam

Herr Rothen erwartet von Herrn Rodrigues, dass er sich Mühe gibt und auch bereit ist Zeit zu investieren, genauso wie Herr Rodrigues, dass gleiche von Herrn Rothen erwartet.

Wir werden damit wir die Übersicht des Projektes nicht verlieren nach IPERKA arbeiten. Dazu kommt noch, dass wir beide ein separates Arbeitsjournal führen.

## Projektleitung

Wir sind beide auf dem gleichen Niveau der Arbeitskompetenz.

Für die Klare Übersicht arbeiten wir nach IPERKA.

# Wozu dient das Produkt?

Um unsere nichtexistierende Kenntnis von Unity und C# zu verbessern und ein Spassiges Pflanzen und Lifestyles Simulation Spiel erstellen.

## Wie muss es sein?

Tycoon, getestet auf Bugs, Spielbar, Spass machen,

## Tools:

-Unity

-GitHub

-Internet Opera GX

-Youtube

-W3school

-C#

# Spiel Mechaniken:

Alles Gelb markierte sind SOLL ZIELE

## Ortschaften

Zuhause   
schule (Neue map) sonst UI  
Knast

## Steigernde Schwierigkeit

Cops

Daily Tasks

Alarmbereitschaft

## Buffs:

Coffein

Speed

Weed

Addiction timer

## Pflanzen:

-Plantagen

-Dünger

-Wasser

-Weed

-Blumen

Sonnenblumen

Automatisierung

Skilltree

## Tägliche Tasks

-Tägliche Tasks

-Geben Geld

-Verschiedene Schwere Tasks

## Geld:

-Markt mit preisen die sich anpassen

-Schwarzmark

# Grundstrucktur:

-Titelscreen

-Busted

-Optionen

-Inventar

-Main Map

-Optional Map

-Minimap

-Bewegen

-Leaderboard

-Top down View (2D)

Tag/Nacht Zyclus clock

# Grafik:

-Das Internet

# Sounds:

-Internet

## Animationen:

-Internet

# P Planen

Alles in Blau wird erst ab der Testphase bestimmt

# Ca:Titlescreen

## Nelson: Worldmap

WPD police department Building

## Ca:Tag/Nacht cyclus:

Züge pro Tag Variable X

Vormittag Mittag Nacht per variable

## NeZuhause:

Pflanzen

Schlaf (1tag: langsamer weniger Züge 2: kollabieren)

Öffnen UI

Keller

## Ca:Schule:

Gate

Minigames Immer schneller (wenn verloren -task)

Zu spät = Nachsitzen (-Tasks)

## Ne:Flower Shop:

Takes X tasks to enter

Topf

Wasser

Dünger

Pflanzen

## Ne:Dealer:

Next to school

Illegale Sachen

Weed

Conditional Permanent Plant

Booster Dünger

Falls verpetzt:

## Ca:Cops:

Illegal Item = 1 Tag

Durchsuchung mit fund = 3 Tage

Verpätzen