Rothen Cameron Claude

[E-Mail-Adresse]

Exposee

Die ist die Umsetzung unseres Projektes nach IPERKA

The grower

Nach IPERKA

Inhaltsverzeichnis

[I Informieren 2](#_Toc105665198)

[Auftrag Klären: 2](#_Toc105665199)

[Wer will von wem was? 2](#_Toc105665200)

[Auftraggeber 2](#_Toc105665201)

[Projektteam 2](#_Toc105665202)

[Projektleitung 2](#_Toc105665203)

[Wozu dient das Produkt? 2](#_Toc105665204)

[Wie muss das Spiel am ende sein, welche Kriterien muss es erfüllen? 2](#_Toc105665205)

[Um was soll es im Spiel gehen. 2](#_Toc105665206)

[Welche Ortschaften soll das Spiel haben? 2](#_Toc105665207)

[Was wird im Flower Shop verkauft? 2](#_Toc105665208)

[Was wird beim Dealer gekauft/verkauft? 2](#_Toc105665209)

[Soll das spiel nach einer Zeit schwieriger werden? 2](#_Toc105665210)

[Wie soll das Spiel mit der Zeit schwieriger werden? 3](#_Toc105665211)

[Welche Pflanzen wird es geben? 3](#_Toc105665212)

[Welche Pflanzen Mechaniken soll es geben? 3](#_Toc105665213)

[Wie funktionieren die Jobs? 3](#_Toc105665214)

[Was sollen die Tasks noch beeinflussen? 3](#_Toc105665215)

[Was soll im Startbildschirm sein? 3](#_Toc105665216)

[Welchen Einfluss sollen Cops haben? 3](#_Toc105665217)

[Für wen ist das Produkt? 3](#_Toc105665218)

[Bis wann soll es beendet sein? 3](#_Toc105665219)

[Wie fiel darf es kosten? 3](#_Toc105665220)

# 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 spielbarer spassmachender 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?

Das Produkt dient zur Bewältigung des Moduls 431.

## Wie muss das Spiel am Ende sein, welche Kriterien muss es erfüllen?

Es muss ein Tycoon sein, es muss auf Bugs getestet sein, es muss Spielbar sein und Spass machen.

### Um was soll es im Spiel gehen.

Es gibt den Player also du. Er ist ein Schüller, welcher allein zuhause lebt und der in die Schule gehen muss, wen er zu spät kommt muss er nachsitzen. Er muss täglich arbeiten, um Geld zu verdienen. Zu dem Häng sein Leben von einer Sonnenblume ab. Er kann spezielle Pflanzen anbauen, welche Ihm Verbessrungen geben, solange die Pflanze lebt. Zu dem kann er Weed anbauen um sich sein Taschengeld zu erhöhen, allerdings kommt mit Weed auch eine Gewisse Gefahr da es Cops gibt.

### Welche Ortschaften soll das Spiel haben?

Das Zuhause des Players, ein Gefängnis, die Schule, den Flower Shop und die Dealer ecke mit dem Dealer.

### Was wird im Flower Shop verkauft?

Man kann neue Töpfe kaufen, Erde Kaufen und Dünger.

### Was wird beim Dealer gekauft/verkauft?

Der Dealer kauft dir dein Weed ab. Er verkauft illegale Booster Pflanzen, welche dir Vorteile geben.

### Soll das Spiel nach einer Zeit schwieriger werden?

Ja

### Wie soll das Spiel mit der Zeit schwieriger werden?

Es gibt Mini-Games in der Schule, welche stehts schwieriger werden. Die Mini-Games der Jobs welches Geld geben werden auch stehts schwieriger.

### Welche Pflanzen wird es geben?

Die Sonnenblume, welche dein Leben darstellt. Weed, welches man Verkaufen kann beim Dealer vor der Schule steht. Es gibt noch Booster Blumen, welche nach Drogen benannt werden.

### Welche Pflanzen Mechaniken soll es geben?

Mann soll in der Lage sein die Pflanzen zu giessen, damit diese nicht abstirbt und Ihnen Dünger geben können, um das Wachstum zu verschnellern. Die Pflanzen überleben 3 Tage, ohne gegossen zu werden.

### Wie funktionieren die Jobs?

Man hat jeden Tag eine gewisse Anzahl an Zügen (Tasks), welche man beim Betreten eines Ladens,, in der Schule für jedes Minispiel, welches man verliert, beim Dealer beim Einkaufen und bei den Jobs ein Task aufbraucht

Jobs werden von Tag zu Tag schneller. Geben aber immer gleich viel Geld.

Die Mini-Games in der Schule werden ebenfalls immer schneller, geben aber kein Geld.

### Was sollen die Tasks noch beeinflussen?

Sie sollen den Tagnachtzyklus beeinflussen, den Pflanzenwachstum und die Giess Mechanik der Pflanzen.

### Was soll im Startbildschirm sein?

Es soll eine Mapp sein auf welcher man mit dem Spieler auf die Knöpfe laufen kann und diese dann auswählen. Es soll ein Optionsknopf geben, ein New Game Knopf, ein Leaderboard und Kredits geben

### Welchen Einfluss sollen Cops haben?

In erster Linie sollen Sie als Abschreckung dienen. Falls du versuchst mit Weed in die Schule zu gehen und es mit einer 80% Chance bemerkt wird, kriegst du eine Hausdurchsuchen bei welcher man in den Knast für 3 Tage kommt, falls man Weed bei dir zuhause findet.

### Für wen ist das Produkt?

Das Produkt dient als Aufgabe für das Modul 431 nach IPERKA ein Projekt umsetzten.

### Bis wann soll es beendet sein?

Es soll am 07.07.2022 fertig sein.

### Wie fiel darf es kosten?

Es darf nichts kosten, nur Zeit