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

-Will ein Funktionierendes Produkt

-Wenig kosten für Hohe Leitung

-Zeit Einhaltung

## Projektteam

-Kompetente Führung

-Übersichtliches Projekt

-Fairer Lohn

-Genügend Zeit

## Projektleitung

-Kompetente Arbeiter

-Klare Übersicht über den Verlauf

-Klare Übersicht über das Vorgehen

-Money

## CEO

-Gute Publicity

-Money

-Verbesserung

## Stakeholder

-Aktien mehr wert

# Wozu dient das Produkt?

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

## Tools:

-Unity

-GitHub

-Internet Opera GX

-Youtube

-W3school

-C#

# Spiel Mechaniken:

## Steigernde Schwierigkeit

Cops

Daily Tasks

Alarmbereitschaft

## Buffs:

Coffein

Speed

Weed

Addiction timer

## Pflanzen:

-Plantagen

-Dünger

-Wasser

-Weed

-Blumen

Sonnenblumen

## Tägliche Tasks

-Tägliche Tasks

-Geben Geld

-Verschiedene Schwere Tasks

## Geld:

-Markt mit preisen die sich anpassen

-Schwarzmark

-Aufmerksamkeitspunkte

# Grundstrucktur:

-Titelscreen

-Busted

-Optionen

-Inventar

-1e Map

-Bewegen

-Leaderboard

-Top down View (2D)

Escapesd mechaniken

# Grafik:

-Das Internet

# Sounds:

-Internet

## Animationen:

-Internet

# P Planen