

Game economy „Torture My Plant“

- User soll genug Coins nach dem Registrieren bekommen, sodass er sich mindestens zwei Items kaufen kann (am wahrscheinlichsten ist eine Pflanze und ein Tool)
- Der User soll etwas Restbudget haben
- Pflanzen sind Realobjekte und sollten teurer sein
- Bohrer ist das hochwertigste Objekt und ist das teuerste Tool
- Säure (Wasserpumpe) kostet weniger als ein Bohrer und mehr als Blitz, da echtes Wasser verwendet wird
- Blitz ist ziemlich kostengünstig, da es nur eine LED ist
- Upgradepreis für die Tools stehen in Relation mit dem Toolpreis
- Upgradepreise für die Tools sind doppelt so hoch, damit die Langzeitmotivation erhalten bleibt
- Upgradepreis für Less Cooldown und More Coins sind teuer, da man von diesen Upgrades ständig Nutzen macht und sie damit frühstmöglich lohnen. Sie sollten im Bereich des Bohrerupgradepreises sein
- Die unschönere Pflanze ist billiger als die Pflanze mit Hut
- Durchschnittliche Quälzeit einer Pflanze: 1 Minute bis 2 Minuten
- Durchschnittliche Anzahl gequälter Pflanzen pro Tag: 4 Pflanzen
- Tägliche Belohnung sollte hoch genug sein, damit sich der User täglich einloggt
- Bei jeder Pflanze verdient man mit dem gleichen Werkzeug gleich viel
- Mit jedem Werkzeug verdient man gleich viel

Erster Entwurf:

Kosten:

Itemname im Shop:	Preis:
Pflanze 3	5000
Pflanze 4	10000
Blitz	2000
Säure	7000
Bohrer	9000
Feuerupgrade	4000
Windupgrade	6000
Blitzupgrade	4000
Säureupgrade	14000
Bohrerupgrade	18000
Geringerer Cooldown	15000
Mehr Münzen	20000

Belohnungen:

Art der Belohnung:	Höhe der Belohnung:
Startkapital	9500
Tägliche Belohnung	1000
Verdienst durch Spielen pro Sekunde	20
Verdienst auf fünf Minuten ohne Upgrades	3000
Verdienst auf fünf Minuten mit Upgrades	6000