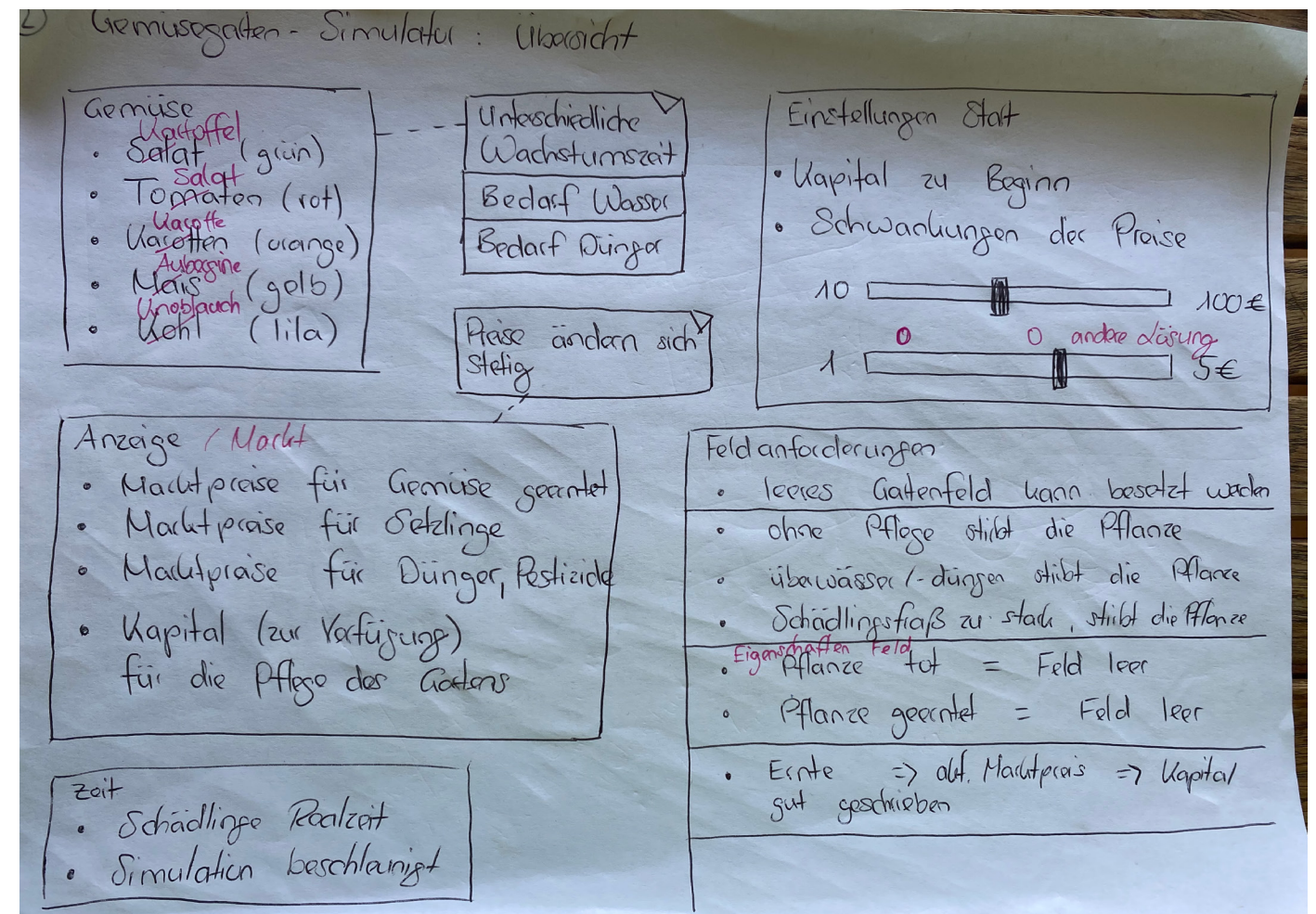
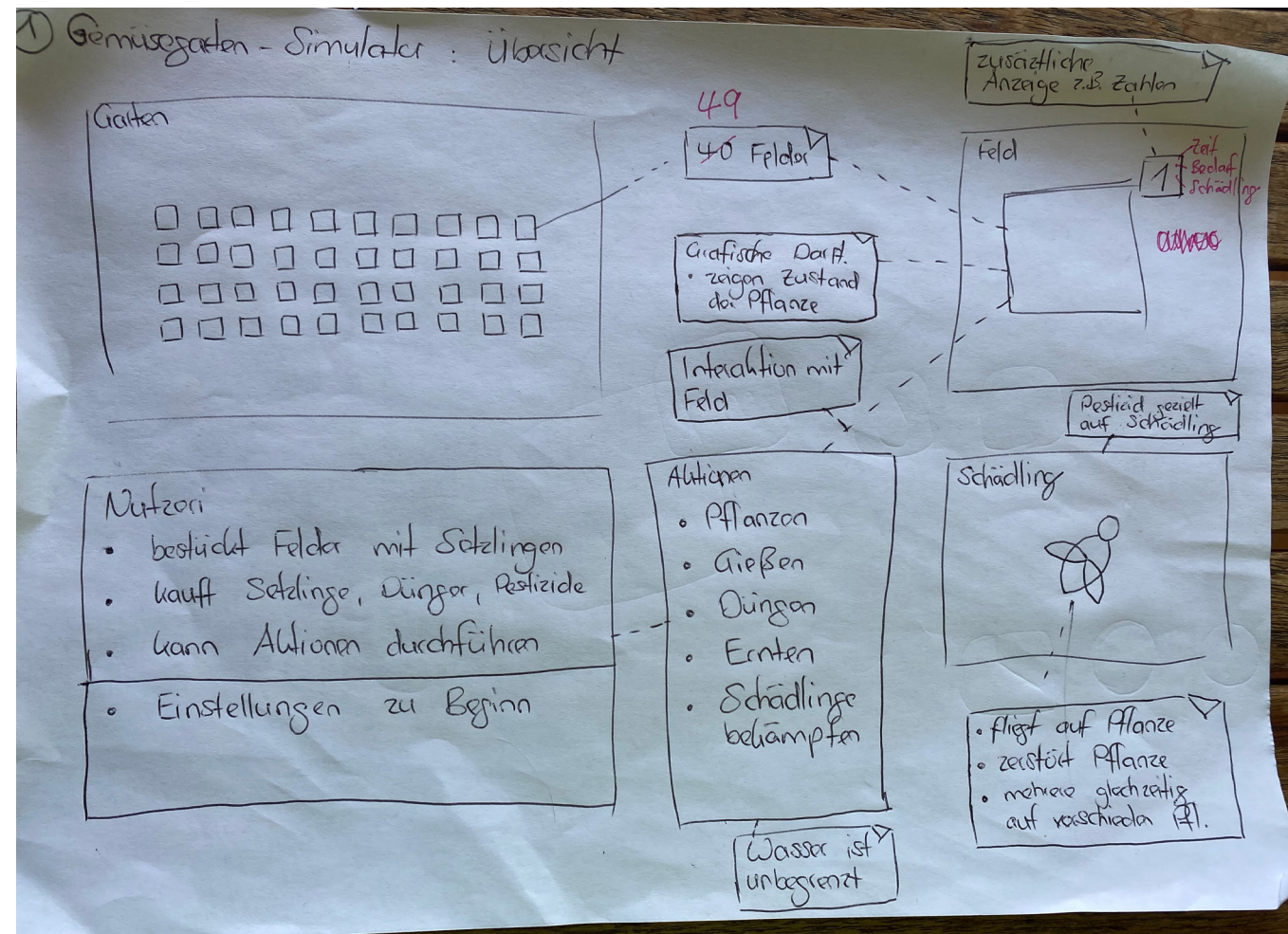
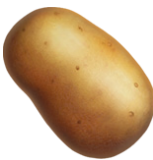


Darstellung digital!



Darstellung der Pflanzen (veggies):

Kartoffel



Salat



Karotte



Aubergine

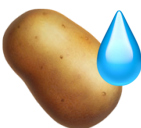


Knoblauch



Darstellung der Zustände (conditions):

Wasser benötigt



überwässert



Dünger benötigt



überdüngt



Schädlingsbefall



erntereif



Feld leer



Feld bepflanzt



Frage: Überdüngen/überwässern? Alert? Anzeige? Raus?

Darstellung der Aktionen (actions):

pflanzen



gießen



düngen



ernten



Schädlinge bekämpfen



Brauchen wir das Icon „pflanzen“?

Felder: 7 * 7 = 49 Quadrate // click-event //

Einstellungen

Wahl der Preisschwankung

1 - 3 €

☒

1 - 5 €

☐

Wahl des Kapitals

10 €

100 €

- Notiz:
- Startkapital sollte höher sein als die Preisschwankung
 - Zwei unterschiedliche Auswahl Layouts (radio/slider)
 - Preisschwankung = Die Spanne in der der Preis schwankt

Preise ändern sich alle innerhalb der Preisspanne

Startpreis	Produkte
1 €	Setzlinge
2 €	Geernetes Gemüse
1 €	Dünger
1 €	Pestizide

	Wachstumszeit	 Wasserbedarf	 Düngerbedarf
Salat	1,5 min	1	1
Kartoffel	2 min	2	1
Karotte	3 min	3	2
Aubergine	4 min	4	2
Knoblauch	5 min	5	3

- Notiz:
- alle Preise sinken und steigern
 - 0,50€ Preisschwankung pro 30 Sekunden
 - Spieler muss die Marktpreise beachten, um zu guten Preisen einzukaufen und mit Gewinn zu verkaufen.
 - Geernetes Gemüse unterschiedliche Preise?

- Notiz:
- beschleunigte Simulation
 - 1 Tag = ?
 - keine Pflege = Pflanze stirbt
 - Wasserbedarf: 1/3 in Teilen // 1 Click = 1 Wasser // Hinweis nach gewisser Zeit
 - Nur ein Bedarf kann angezeigt werden
 - Gießt/Düngt der Nutzeri ohne das die Pflanze einen Bedarf hat = Pflanze stirbt
 - ernte = verkaufen zum aktuellen Verkaufspreis = gutgeschrieben auf gesamt Kapital

Beispiel:
Salat wird gepflanzt // Wachstumszeit beginnt //
Wasserbedarf Meldung nach 30 Sek. // Wachstumszeit stoppt // 1 min Zeit zum Decken des Bedarfs //
Bedarf gedeckt = Wachstumszeit läuft weiter
// nach 60 sek Dünger // 60 sek Zeit zum Bedarf decken //
Bedarf gedeckt = Pflanze kann geernet werden // Bedarf wird nicht gedeckt = Pflanze stirbt

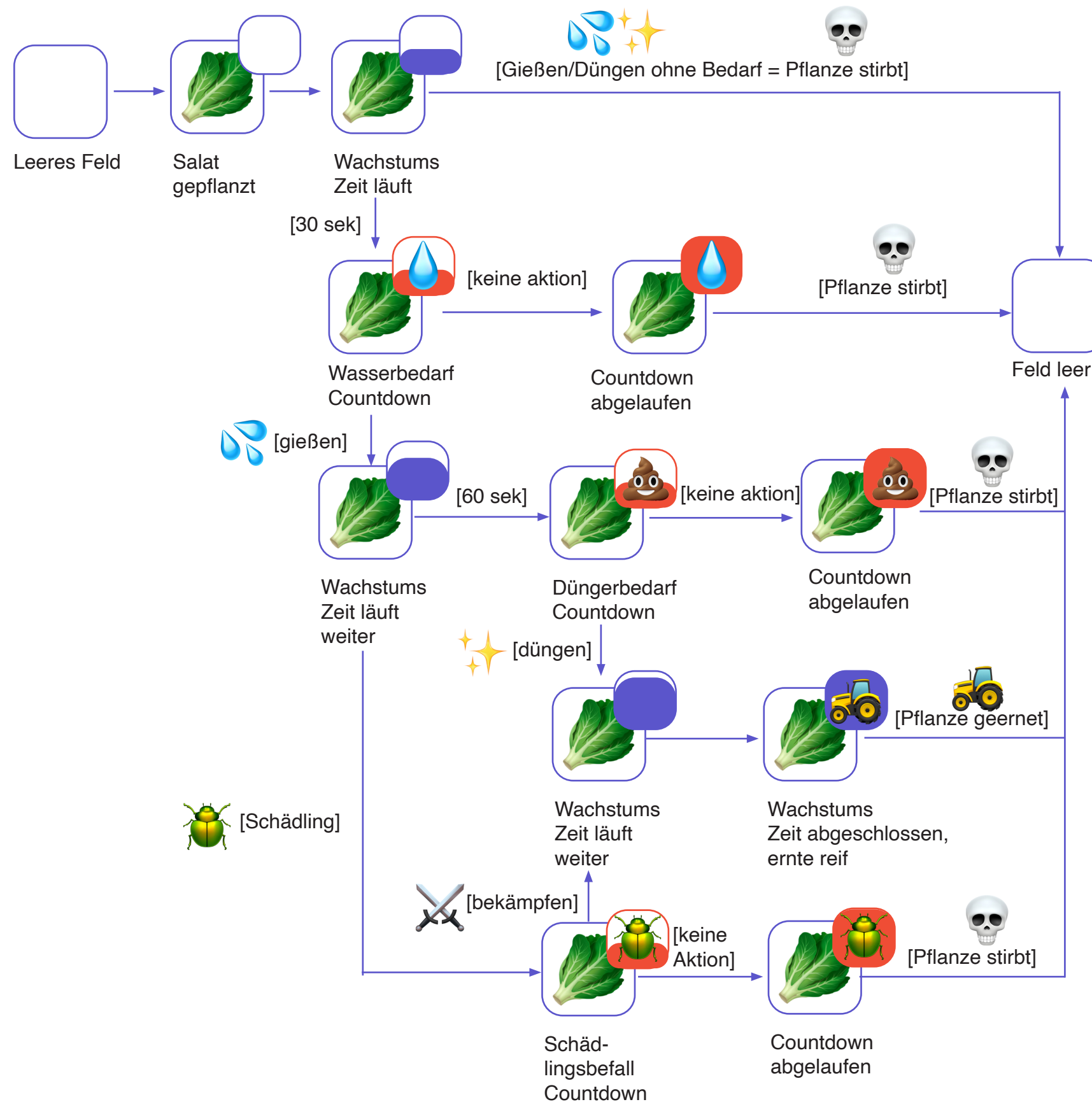


Schädlingsbefall

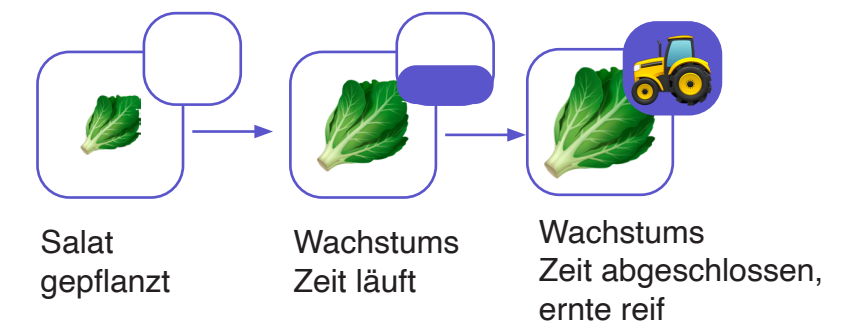
- ein Schädling befällt eine Pflanze
- mehrere Schädlinge können unterschiedliche Pflanzen gleichzeitig befallen
- Schädlingsanzahl: max 15 die gleichzeitig fliegen
- 1 Schädling pro 3 Minute
- Nur bepflanze Felder // keine Felder die leer sind // keine wo bereits befallen sind
- 1min Zeit zum Bekämpfen des Schädlings // Schändling bekämpft --> Wachsumszeits läuft weiter // Schädling NICHT bekämpft --> Pflanze stirbt

2. Gemüsegarten-Simulator: Funktionelle Analyse: Spielablauf

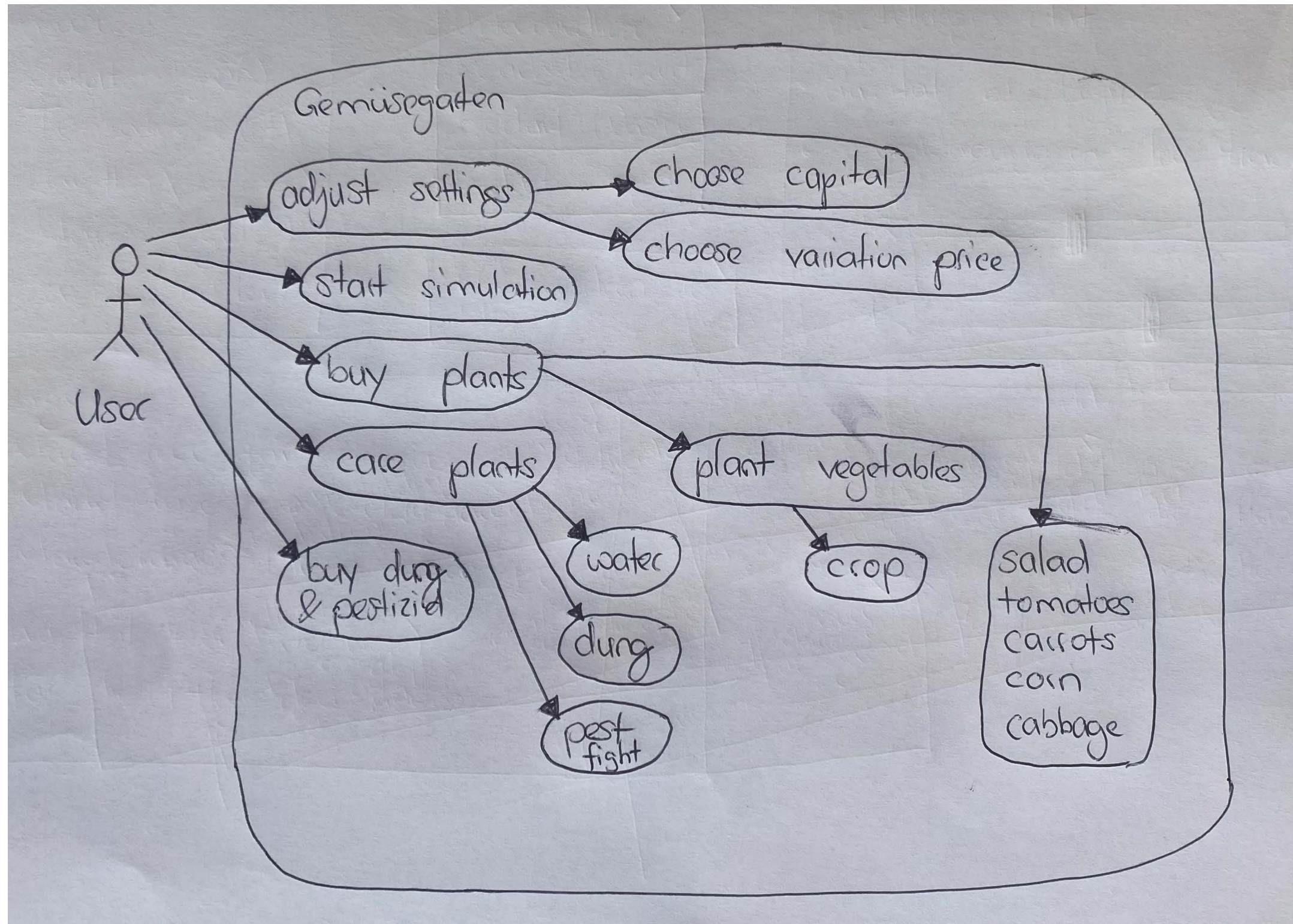
von Aileen Akin, Vanja Rau, Ronja Burger und Jonathan Weissenberger



je nach Zeit, anfangs klein, später größer



Darstellung digital! Anpassen



Englisch!!

