

First Concept

First Concept (

IKKE EN BESKRIVELSE AF DEN FÆRDIGE VERSION, MEN EN DOKUMENTATION AF FØRSTE GENNEMARBEJDNING AF KONCEPTET

Features

Gameplay

Det sjove i spil er at der er valgmuligheder
Valgmulighederne skal være balancerede, der skal være fordele og ulemper ved begge valg

Hvis valget er "gratis" vælger man altid den bedste == Ikke sjovt
Hvis B er bedre end A på alle punkter, bruger man ALDRIG A.

* Man tager "lån" som startkapital

- skal fungere som kassekredit, med kredit maks. (fx -5000)

* Demografi, genereret i starten, bestemmer efterspørgslen på forskellige øltyper

- Markedet skal defineres i starten af et givent spil
- et globalt marked opdelt i "typer" af øl

* random events?

* X-factor!

- Hver maskine definerer øllens dna, men kvaliteten indfører et "x" dna, som rammer alle markedsgrupper

- fx: A1: AAAAA; A2: AAAAX; B4: BXXXX

- summen er så øllens dna: AAAAA AAAAX BXXXXX

- etiket skal nok have noget med maskinetypen OG dnaet at gøre

- hver øl bruger 5 maskiner (5 dele)

- dvs. øl dna = 25 tegn

- profitten er 25-delt ift. markedet

* Input er variabel, men ikke uendeligt

- når man starter spillet, skal man købe en fabrik

- fabrikker koster penge baseret på deres mængde af input (råvarer) og evt. størrelse af selve fabrikken

* hvordan gennemfører man?

- fx får man en kontrakt med en leverandør på 1.000 tons byg, som man så skal lave til øl hurtigst (eller bedst) muligt - tilføj mest mulig værdi på en given batch råvarer.

- du har X begrænsede råvarer til at starte med, og skal lave mest muligt med dem

- fx. 10.000, 100.000, 1.000.000

- du har X minutter til at lave så meget som muligt, ubegrænsede råvarer

- fx 1, 5, 10 min

- du skal finde den perfekte opskrift

- tidspaseret highscore.

- mastermind/bookworm adventure - guess a word

- guess a recipe

altså, fx:

- du har 30 sekunder til at få bygget noget sjov, så kører der en wave af øl i 1 min

- så er der lidt pause igen

First Concept

osv
evt. med varierende styrke

*I stedet at dumpe alle råvarer på en gang, kunne vi lave en materials/sec og lade maskinerne tage det i pulser eller /sec

Interface

```
!!!-----!  
* Pointsystemer  
- Penge €, til køb af råvarer/maskiner  
- Net worth (maskiner + penge + råvarer i brug)  
!!!-----!
```

*købbare bonus-ting
--delay shipments (resetter timeren på en shipment materialer
--Lager bygninger (indeholder fx råvarer til 5000 øl)

Rules

*rest salg
- man kan kun sælge "delprodukter" fra det sidste led i sin kæde

*Variabelt input af shipments, kan evt også opgraderes

*Maskiner af lav kvalitet "mister/forbruger" flere råmaterialer på at lave en øl
-- en maskine kan have f.eks. 0,8 output til 1 input. Denne koeficient kan så ændres med højere kvalitet
-- det giver en naturlig opgradering af de første led først, eller køb af flere

overskydende produktion som det næste led i kæden ikke kan aftage, skal falde på gulvet og optage plads, så man ikke har så meget plads til at sætte maskiner på

Level Design

[Se Kvalitet vs smag.txt]
* hver maskines egenskaber:
- tilføjet værdi
- hastighed af produktion (units/second) -> Throughput
- forbrug (penge/second)
- pris på maskine

**stage I
**stage II
**stage III
**stage IV
**stage V

-- skal man selv placere input->output?
-- både fra enkelte maskiner, men også for fabrikken?

Tekniske noter

* Spillet har en "puls"
- maskiner tilføjer en multiplier på denne til deres

* Placering, på mouseUp, check om maskinen er ovenpå en anden, hvis den er så lås ikke, lav error message