

## **Planung des Spiels**

Wir müssen ein Tamagotchi-Spiel coden. Da ich Sanrio mag, möchte ich meine Lieblingscharaktere dort einbauen, eventuell drei Stück. Zwischen ihnen soll man dann am Anfang auswählen, oder man zieht zufällig eins. Ich überlege noch, ob man die anderen Charaktere dann auch noch freischalten kann.

Die Interaktionen, die es geben soll, werden vermutlich sein, dass man sie füttern kann, ihnen Accessoires geben bzw. sie sonst wie personalisieren kann, und dass man Objekte für den Hintergrund freischalten kann. Dafür müsste ich eine in-game currency einbauen, deshalb muss ich mir auch vom Aufwand her gut überlegen, welche Lösung für mich am sinnvollsten ist. Zudem würde ich gerne kleine Sprechblasen oder Emotionen hinzufügen, die angezeigt werden, während der Charakter gerade nichts tut.

Das Ganze soll im Pixelart-Style sein, d.h. dafür würde ich bestehende Artworks nachzeichnen und einbinden. Natürlich muss es auch mit passender Musik unterlegt sein.

Ich weiß noch nicht genau, wie viele Dateien ich dafür benötigen werde. Ich bräuchte auf jeden Fall eine Klasse für die Buttons, jeweils eine für die einzelnen Screens der Handlungsoptionen, eine für das Managen der Screens und eine für das Anzeigen von Sprechblasen, was dann alles in eine sketch.js eingebunden wird. Es werden am Ende sicherlich mehr Dateien sein, die ich verwenden muss.