

Tamagotchi-Planung

Grundprinzip

Das *Tamagotchi* stellt ein virtuelles Küken dar, um das man sich vom Zeitpunkt des Schlüpfens an, wie um ein echtes Haustier kümmern muss. Es hat Bedürfnisse wie schlafen, essen, trinken, Zuneigung und entwickelt auch eine eigene Persönlichkeit. Zu unterschiedlichen Zeitpunkten meldet sich das Tamagotchi und verlangt nach der Zuwendung des Besitzers. Sollte man es vernachlässigen, stirbt es, kann jedoch durch Drücken eines Reset-Schalters zurückgesetzt werden, und das Spiel geht von vorne los.

Visualisierung

-Pixel-Art

-Tier: Hase

-3-Stufen der Entwicklung



Parameter

-Müdigkeit -> Schlafen

-Hunger -> Essen

-Spaß -> Soziales/Spielen

-Gesundheit -> Streicheln/Medizin

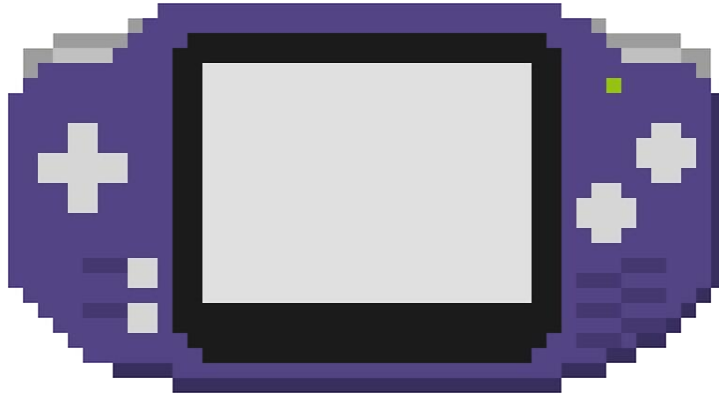
-Sauberkeit -> Pflegen/Waschen

-**übergeordneter Glücklichs-Balken** ergibt sich aus anderen Werten und beeinflusst Entwicklungsstufe

Parameter bedingen sich gegenseitig

- ➔ Schlafen verringert Spaß
- ➔ Soziales/Spielen erhöht Müdigkeit
- ➔ Essen verringert Sauberkeit
- Usw.

- Zum Start drei Auswahlmöglichkeiten Farbe des Hasen und Optik umliegende „Spielkonsole“
- jeder der auswählbaren Hasen hat eine andere Persönlichkeit (z.B. sehr aktiv, spielt gerne, ...) nachdem sich auch die Bedürfnisse ändern, vergleichbar mit Schwierigkeitsstufen
- > bei Auswahl Figur auch Beschreibung der Persönlichkeit (muss beim Spielen beachtet werden, höhere Anforderungen in bestimmten Bereichen)



Innerhalb des Displays spielen sich Animationen der Tierfigur ab und es gibt eine Anzeige der verschiedenen Vitalitätsbalken, die sich durch Aktionen verändern können. Über Buttons können Aktionen, wie *Essen* oder *Schlafen* ausgeführt werden. Dabei wechselt der Hintergrund/die Umgebung in der sich die Spielfigur befindet, es findet eine andere Animation statt und es gibt weitere Interaktionsmöglichkeiten.

Mini-Click-Games (innerhalb der verschiedenen Aktivitäten)

Schlafen -> Licht ausmachen

Spielen -> Ball anstoßen

Streicheln -> Tier antippen

Pflegen -> Dusche anmachen

-Spiel ist jederzeit über Reset-Button neu startbar und beendet, wenn finale ausgewachsene Stufe erreicht ist.