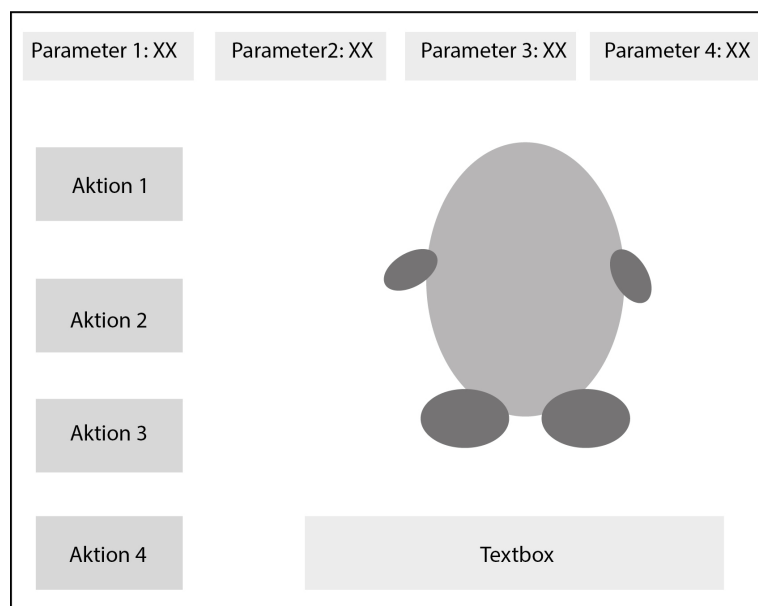


Planung Tamagotchi Spiel

Das Spiel soll einem klassischen Tamagotchi nahe kommen. Zu Beginn hat man ein Ei welches nach einer zufälligen Zeit schlüpft (zB zwischen 3s – 30s). Danach erscheint ein Wesen mit einer zufälligen Farbe und einem zufälligen Geschlecht (Geschlecht, Farbe und Schlupfzeit sind bei jedem Spielstart verschieden). Nachdem man dem Wesen einen Namen gegeben hat, muss man sich um das Wesen kümmern bis es ausgewachsen ist.

Am oberen Bildschirmrand werden alle Parameter des Wesens angezeigt, diese können beispielsweise Hunger, Freude, Müdigkeit oder Sympathie sein. Am linken Bildschirmrand sind Aktionsbuttons, mit welchen man mit dem Wesen interagieren kann. Zum Beispiel kann man mit dem Wesen spielen, es füttern, es schlafen lassen oder es alleine lassen. Mit jeder ausgeführten Aktion verändern sich die Parameter zufällig, beispielsweise kann „Spielen“ mal mehr oder weniger Freude bereiten. In der Textbox unter dem Wesen wird angezeigt wie sich die Aktion auf das Wesen auswirkt.



Programmierung:

Zuerst wird es einen Startscreen geben, danach landet man direkt im eigentlichen Spiel. Ist das Wesen ausgewachsen gibt es einen Neustart Button durch welchen man wieder auf dem Startscreen landet.

Die Aktionsfelder, Textboxen und Parameterfelder werden alle durch Klassen erzeugt. Für das Wesen werden viele verschiedene Grafiken erstellt welche sich je nach Situation ändern. Die Auswirkungen der Aktionen auf die Parameter werden durch zufällig generierte Zahlenwerte ermittelt.

Beispiel:

Möglichkeit 1: Aktion „Spielen“ wird geklickt -> Wert 1 wird generiert -> Wesen hat Spaß -> Freude steigt stark, Hunger steigt, Sympathie steigt, Müdigkeit steigt leicht.

Möglichkeit 2: Aktion „Spielen“ wird geklickt -> Wert 2 wird generiert -> Wesen hat sich beim spielen verletzt -> Freude sinkt, Hunger steigt, Sympathie sinkt stark, Müdigkeit steigt.

Durch diese zufälligen Werte entstehen quasi immer verschiedene Spielverläufe, wodurch das Spielerlebnis jedesmal anders ist.