

Planung Tamagotchi Spiel:

Grundprinzip:

Das „Tamagotchi“ hat verschiedene Parameter, welche untereinander teilweise zusammenhängen bzw. vernetzt sind. Alle müssen in einem bestimmten Bereich bleiben, damit das „Tamagotchi“ überlebt. Damit diese in den vorbestimmten Bereichen bleiben, muss der Spieler/ die Spielerin zwischendurch kleine Aktionen ausführen.

Tamagotchi:

Das „Tamagotchi“ ist eine Raumstation, bewohnt von einer Person. Die Raumstation muss in Schuss gehalten werden und die Person an Board der Raumstation muss am Leben erhalten werden. Verschiedene Parameter sorgen dafür, dass die Raumstation und ihr Bewohner überleben (oder nicht). Diese Parameter werden durch verschiedene Anzeigen oder Aktionen dem Nutzer dargestellt. Zum Beispiel könnte der Bewohner zeigen, wenn der Sauerstoff oder die Vorräte zur Neige gehen. Die genaue Darstellung der Parameter kann sich allerdings auch noch stark verändern. Der Spieler/ die Spielerin muss nun durch kleine Aktionen dafür sorgen, dass die Raumstation und ihr Bewohner erhalten bleiben. Nach und nach wird die Station durch zwei bis drei Module erweitert (abhängig von einem gesamt Score).

Der gesamt Score bewertet den Spieler/ die Spielerin in ihrer Umgangsform mit der Raumstation. Der Score kann nicht sinken, nur steigen. Jedoch wird durch das Verhalten des Spielers/ der Spielerin errechnet, wie schnell der Score steigt.

Idee für den „kleinen Astronauten“:

Der kleine Astronaut oder vergleichbare Entität soll kleinen Aufgaben nachgehen. Am besten soll er Aufgaben nachgehen, die in Verbindung mit den Aktionen, welche der Spieler/ die Spielerin ausführt, stehen. Zum Beispiel könnte der kleine Astronaut an den Solarpaneelen arbeiten, wenn der Spieler/ die Spielerin diese repariert. In „freier“, nicht vom Spieler/ Spielerin mit Aktionen gestalteter Zeit, soll der kleine Astronaut anderen Tätigkeiten oder Verhaltensmustern nachgehen. Das Spiel ist „durchgespielt“, wenn die Raumstation voll aufgebaut ist und ein bestimmter gesamt Score erreicht ist, oder wenn der Astronaut stirbt bzw. die Raumstation nicht mehr funktioniert.

Grafik:

Das Spiel soll eine 2,5D Grafik aufweisen, allerdings eine berechnete 2,5D Grafik. Dafür werde ich ein ähnliches Prinzip wie bei meinem Shader aus dem Spiel Meteoroids verwenden. Diese „Shader“ werden von zwei (oder drei, je nachdem, was geschickter erscheint) Fluchtpunkten aus berechnet und der „Schatten“ wird kein Schatten, sondern eine Fläche sein (oder eine Kante). Daher wird der „Schatten“ auch in die andere Richtung „fallen“ und eine klare Längenbegrenzung haben. Je nachdem, ob 2 oder 3 Fluchtpunkte muss noch ein Parallax für die x Koordinaten der vertikalen Kanten berechnet werden oder nicht.