Tamagotchi – Planung

Der Tamagotchi

* (Haus-)Pflanze (oder Pflanze, die besonders gepflegt werden muss)

Ziele des Users

* Die Pflanze groß und stark werden lassen und vorm Sterben bewahren
* Wissen über diese besondere Pflanze ergattern

Ziele des Designers

* Emotionale Bindung zwischen User und Tamagotchi aufbauen
* User über die richtige Pflanzenpflege unterrichten
* Die Interaktion lustig und süß gestalten

Konzeption

Recherche (zweites Dokument)

* + Welche Pflanze braucht besondere Pflege, die nicht so einfach ist (z.B unregelmäßiges gießen)
  + Wo sollte diese Pflanze stehen?
  + Darf die Pflanze nicht neben anderen Pflanzen stehen?
  + Kann diese Pflanze von Schädlingen befallen werden?
  + Produziert diese Pflanze Ableger?

Gestaltung

* Lebensblume als Logo?
* Objekte
  + - Pflanze
    - Blumentopf (hat kleines Namesschild)
    - Hintergrund
    - Fenster (für Sonnenschein)
    - Buttons
    - Anzeigen
    - Lexikon für Informationen (für den Notfall)
    - Animierte Objekte
  + Mood /Farben
    - Entspannt
    - Liebevoll
    - Hipster- Farbpalette (grün, braun, blau, Eukalyptus)
  + Animationen (was wird animiert)
    - Pflanzenblätter (wehen im Winds so ein bisschen)
    - Gießkanne
    - Bestäuber
    - Putztuch(?)
    - Sprechblasen des Users, wenn er der Pflanze gut zu spricht
    - Ggf. das umtopfen (also neuer größerer Blumentopf)

Parameter /Logik des Spiels

* + Echt- Zeit (muss sonst macht der Tamagotchi keinen Sinn)
  + Licht bzw. Sonne
    - Wenig Sonne = gelbliche Blätter (? – Recherche)
  + Wasseranzeige / Durst
    - Pflanzenspitzen werden trocken, Pflanze verliert Glanz
  + Seelisches Wohlbefinden ;)
    - Anzeige und Kommentare wirken sich auf die Pflanze aus 🡪fängt an ein bisschen zu glänzen)
  + Größe der Pflanze 🡪 führt irgendwann zum umtopfen
  + Lebenserwartung (duschen, richtiger Standort)

Technische Gestaltung (Steuerung)

Einzelne Screen Wechsel

* + - Erster Screen 🡪 Auswahl von Pflanze (Pflanze wird mit kurzem Steckbrief angezeigt)
    - Zweiter Screen 🡪 eintippen von Pflanzenname
      * Ggf. immer mehr Pflanzen hinzufügen
      * Oder am Anfang direkt zwei Pflanzen auswählen?
    - Dritter Screen 🡪 Hauptscreen – Game Screen, wenn Pflanze sich verändert, dann ändert sich nur der Teilbereich oder wirklich der gesamte Screen?
    - Ggf. fürs Lexikon extra Screen

Aktionen (Zeitgesteuert)

* Gießen
  + - Komplementieren ( wunderschöner langer Array mit viiiielen Kompliementen)
    - In die Sonne stellen
    - (ggf. duschen)
    - (ggf. Blätter abschneiden)
    - (ggf. Putzen)
    - Umtopfen
    - Ableger entnehmen
    - Von Schädlingen befreien
    - Ggf. anmalen (zwei Muster zur Auswahl stellen)
    - Ggf. neues Namenschild oder Namenschild schön erneuern
  + Auswahl der Buttons/Aktionen mit Mouse
  + Die Anzeigen sind längliche Säulen, die mit den Bedürfnissen gekennzeichnet sind
  + Auf „Fensterbank“ klicken und Pflanze im aktuellen Zustand auf Fensterbrett zeigen—Y Möglichkeit eines Screenshots

Add-On-Version(en)

* Man kann mehr als eine Pflanze gleichzeitig bemuttern
* Man kann sie alle zusammen auf ein Fensterbrett stellen 🡪 Scrennshot als Desktop Hintergrund
* Mehr Muster fürs Ausmalen kreieren
* Fürs gießen auf „gießen“ klicken und dann aber mit Pfeil Tasten das Wasser dosieren (ggf. zu unnötig aufwendig?)