Tamagočī - v.0.0.1 (Pirms Izstrādes)

# Izmaiņu vēsture

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Datums | Autors | Apraksts |
| 2013. gada 21. marts | Jānis Skuja | Uzrakstiju pirmo versiju priekš tamagočī |
| 2013. gada 22. marts | Jānis Skuja | Pievienoju tamagočī stadijas |

Saturs

[Izmaiņu vēsture 1](#_Toc351703795)

[Tamagočī 2](#_Toc351703796)

[Dzīvnieka atribūti 2](#_Toc351703797)

[Dzīvnieka raksturojumi 3](#_Toc351703798)

[Spēles objekti 3](#_Toc351703799)

[Ēdieni 3](#_Toc351703800)

[Aktivitātes 4](#_Toc351703801)

[Tīrīšanas objekti 4](#_Toc351703802)

[Pirma palīdzība 4](#_Toc351703803)

[Dzīvnieka stadijas 4](#_Toc351703804)

[Spēlētājs 5](#_Toc351703805)

[Reģistrācija 5](#_Toc351703806)

[Tamagočī piesaiste 5](#_Toc351703807)

[Dzīves cikls 5](#_Toc351703808)

[Spēles cikls 5](#_Toc351703809)

[Spēlētāja cikls 5](#_Toc351703810)

# Tamagočī

Tamagočī ir spēle, kurā lietotājam jāaudzina virtuāls dzīvnieks.

## Dzīvnieka atribūti

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nosaukums | Pozitīva pieauguma noteikumi | Negatīva pieauguma noteikumi | Apraksts |
| Dzīvība | 1. Dzīvnieks ir PAĒDIS, LAIMĪGS un TĪRS | 1. Dzīvnieks ilgi ir IZSALCIS, NELAIMĪGS vai NETĪRS 2. Dzīvnieku baro ar neveselīgu ēdienu | 1. Ja dzīvība ir pietiekami zema, tad dzīvnieka status ir SLIMS. 2. Ja dzīvnieks ir SLIMS, tad to var izārstēt tikai ar šprici. 3. Šprice izārstē dzīvnieku, bet neatjauno visas dzīvības, turpmāko atjaunināšanu veic, rūpējoties par dzīvnieku. 4. Kamēr dzīvnieks ir SLIMS, tikmēr visi atribūti ātrāk samazinās. 5. To cik ātri atribūti samazinās var ietekmēt. 6. Ja dzīvnieks ir PAĒDIS, LAIMĪGS vai TĪRS, tad dzīvība uz laiku pārstāj samazināties. 7. Ja par dzīvnieku nerūpējas, tad dzīvība turpina samazināties. 8. Ja dzīvība sasniedz 0, tad dzīvnieks nomirst. |
| Izsalkums[[1]](#footnote-1) | 1. Dzīvnieku paēdina 2. Ja dzīvnieku paēdina ar ēdienu, kas satur vairak kalorijas, tad viņš vairāk ir paēdis | 1. Dzīvnieku nebaro 2. Ar dzīvnieku aktīvi spēlējas | 1. Dzīvniekam var īpaši iegaršoties kāds ēdiens 2. Dzīvniekam var negaršot kāds ēdiens 3. Daži ēdieni ir neveselīgi un var samazināt dzīvību, bet no tiem atkal pieaug vairāk Izsalkums. 4. Ja Izsalkums samazinās līdz kritiskajai robežai, tad sāk iet nost dzīvība |
| Laime | 1. Ar dzīvnieku spēlējas 2. Dzīvniekam pievērš uzmanību 3. Dažiem dzīvniekiem, ja tos mazgā 4. Pabaro ar ēdienu, kas dzīvniekam īpaši garšo | 1. Ar dzīvnieku nespēlējas 2. Nepievērš uzmanību 3. Dažiem dzīvniekiem, ja tos mazgā | 1. Ja dzīvnieks ir laimīgāks, tad tas ir aktīvāks, vairāk kustas un smaida. (LAIMĪGS) 2. Ja dzīvnieks ir nelaimīgs, tad tas ir dusmīgs, noskumis un neaktīvs. (NELAIMĪGS) 3. Ja LAIME sasniedz kritiski zemu līmeni – dzīvnieks saslimst (šeit šprices vietā varētu ielikt psihiatru utml.) |
| Higēna | 1. Ja dzīvnieku nomazgā 2. Ja savāc izkārnījumus | 1. Ja dzīvnieku nemazgā 2. Ja nesavāc dzīvnieka izkārnījumus | 1. Dažiem dzīvniekiem patīk kad tos mazgā, dažiem nē (atkarīgs no dzīvnieka tipa) – piegaug/samazinās LAIME 2. Visiem dzīvniekiem patīk, ja pēc viņiem novāc izkārnījumus |
| Gudrība | 1. Ja dzīvnieku izglīto | 1. Ja dzīvnieku neizglīto | 1. Ja dzīvnieks ir neizglītots, viņam var īpaši iegaršoties neveselīgs ēdiens, kas samazina DZĪVĪBU. 2. Ja dzīvnieks ir izglītots, tad viņam var īpaši iegaršoties veselīgs ēdiens, kas papildina DZĪVĪBU. 3. Ja dzīvnieks ir neizglītots, tad viņš biežāk nokārtojas. 4. Ja dzīvnieks ir neizglītots, tad viņš biežāk paliek netīrs. |
| Enerģija | 1. Ja noliek dzīvnieku gulēt | 1. Laikam ejot 2. Aktīvi spēlējoties | 1. Ja enerģija samazinās līdz 0, dzīvnieks aizmieg, kamēr tā ir piepildīta pilnībā 2. Dzīvnieks guļ, ja ir izslēgta gaisma |

## Dzīvnieka raksturojumi

|  |  |
| --- | --- |
| Nosaukums | Apraksts |
| Dzimums | Meitene/Puika – noteikts pēc nejaušības, ietekmē tikai izskatu |
| Tips | Kaķis/Suns utml. – noteikts pēc nejaušības, ietekmē izskatu, kāds ēdiens garšo, patīk vai nepatīk mazgāties. |
| Vecums | Pēc vecuma noteiks kurā stadijā atrodas dzīvnieks |
| Vārds | Dzīvnieka vārds – tam nevajag būt orģinālam un tas var būt jebkāds. Neko neietekmē. Pēc tā piešķiršanas, dzīvnieks tiek piesaistīts spēlētājam. Ja dzīvnieks nomirst, tad spēlētājs var audzināt nākamo, bet arī redzēt statistiku par iepriekšējo/jiem. |

## Spēles objekti

### Ēdieni

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nosaukums | Apraksts | Efekts |
| Ābols | Veselīgs ēdiens, maz kalorijas | Pieaug dzīvība, pieaug Izsalkums |
| Burgers | Neveselīgs ēdiens, daudz kalorijas | Samazinās dzīvība, pieaug Izsalkums |
| Gaļa | Veselīgs ēdiens, daudz kalorijas | Pieaug dzīvība, pieaug Izsalkums |
| Zivs | Veselīdz ēdiens, vidēji daudz kalorijas | Pieaug dzīvība, pieaug Izsalkums |
| Pica | Neveselīgs ēdiens, vidēji daudz kalorijas | Samazinās dzīvība, pieaug Izsalkums |

### Aktivitātes

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nosaukums | Apraksts | Efekts |
| Bumba | Tiek uzsākta mini spēle – spēlētājs spēlē bumbas mētāšanu ar dzīvnieku. | Pieaug Laime, samazinās Izsalkums un Enerģija |
| Grāmata | Dzīvnieks uzsāk lasīt grāmatu | Pieaug Gudrība, samazinās enerģija |
| Gaisma | To var ieslēgt vai izslēgt | Ja gaisma ir ieslēgta tad ar dzīvnieku var veikt visādas darbības.  Ja gaisma ir izslēgta dzīvnieks guļ un viņam atjaunojas enerģija, bet ar to nevar veikt darbības. |

### Tīrīšanas objekti

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nosaukums | Apraksts | Efekts |
| Vanna | Nomazgā dzīvnieku | Piepilda Higēnu līdz pilnībai, dažiem dzīvniekiem patīk, dažiem nepatīk. |
| Izkārnījumu aizvācējs (piem., buldozers) | Novāc izkarnījumus | Visiem dzīvniekiem patīk, kad aizvāc izkārnījumus, papildina Higēnu. |

### Pirma palīdzība

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nosaukums | Apraksts | Efekts |
| Šprice | Izārstē dzīvnieku | Piepilda Dzīvību tik tālu, lai dzīvnieks nebūtu vairs slims |

## Dzīvnieka stadijas

|  |  |
| --- | --- |
| Nosaukums | Apraksts |
| Ola | Pats sākums – domāts tikai prezentēšanai, tā ižķiļas pēc kādām pāris minūtēm |
| Bēbis | Kad ola ižķiļas, tad tiek piedāvāts iedot dzīvniekam vārdu. Dzīvnieka dzimums, tips un tā iecienītains un neiecienītais ēdiens tiek noteikts randomā.  Šajā stadijā, dzīvnieks grib ātri ēst, daudz kakā, ātri paliek netīrs, laime un gudrība nemainās. Šajā stadijā nav minispēles un dzīvnieks ir nemirstīgs. Enerģija pazūd lēnām (tāda kā tutorial stadija) |
| Tīnis | Ātri paliek netīrs, mazāk kakā, tiek atklāta 1. minispēle, daudz grib ēst, mazāk kakā, sāk samazināties laime un gudrība, var sākt spēlēties un izglītot. Enerģija pazūd lēnām. |
| Pieaudzis | Mazāk paliek netīrs, tiek atklāta 2. minispēle, joprojām daudz grib ēst, bet mazāk nekā tīnis, ātrāk samazinās laime un enerģija. |
| Seniors | Ātri paliek netīrs, vairāk kakā, tiek atklāta 3. minispēle, mazāk grib ēst, lēnāk samazinās laime, ātrāk samazinās enerģija. |

# Spēlētājs

Spēlētājs ir lietotājs, kuram tiek piesaistīts dzīvnieks, katrs spēlētājs var tikt piesaistīts tikai 1 dzīvniekam.

## Reģistrācija

Spēlētāja dati tiek piereģistrēti **Buddy.com** API vai Datubāzē iekš **Windows AZURE** – varbūt pat abos, ko izmantos tamagočī, kā arī tiks dota iespēja pieslēgties ar **facebook** kontu vai **twitter** kontu.

## Tamagočī piesaiste

Spēlētājam tiks piesaistīts tamagočī pēc vārda iedošanas tam.

# Dzīves cikls

## Spēles cikls

Dzīvnieks attīstīsies neatkarīgi no tā vai spēle atrodas fonā vai ieslēgta. Ik pa laikam notiks sasaiste ar ārējo datubāzi/API, lai nodrošinātu datu nezūdamību. Noderētu process, kas griežas apkārt lokāli, kā arī lokālā datubāze – ja nav iespējams, tad izmantot API priekšrocības, lai to nodrošinātu (kā vieglāk..).

## Spēlētāja cikls

Lai spēlētājus identificētu nepieciešams viņiem uztaisīt kontu, var iekļaut iespēju netaisīt kontu, bet tad neko nevajadzētu sūtīt uz ārējo API/Datubāzi, aplikācija darbotos tikai lokālajā režīmā. Online režīmā varētu izdomāt priekšrocības, piemēram, Sharing, Highscores utml. kā arī protams, to, lai dati nepazustu ielogojoties/pārinstalējot. Varbūt iekļaut Login/Logout fīčas, kā arī, Pauze fīču, lai dzīvnieks nenoveco, kamēr lietotājs uz laiku nevēlas spēlēt.

1. Izalkums – ja izsalkums ir 100%, tad dzīvnieks NAV IZSALCIS, attiecīgi, ja 0%, tad viņš ir IZSALCIS, tāpēc, ja Izsalkums pieaug, tad viņš ir mazāk IZSALCIS, un ja samazinas, tad vairāk IZSALCIS. [↑](#footnote-ref-1)