

Features

Kreieren eines Tamagotchi

Zu Beginn des Spiels hat der Nutzer die Möglichkeit einen Tamagotchi zu kreieren. Dabei wird der Nutzer nach dem Typen des Tieres, dessen Namen und Geschlecht befragt. Das Tamagotchi nimmt dann die vom Nutzer genannten eigenschaften an.

Tamagotchi Spielstand laden

Beim Start des Spiels ist es dem Nutzer möglich einen bereits existierenden Tamagotchi neu zu laden. Dabei muss der Nutzer nur den Namen des Tamagotchi eingeben. Wird der vom Nutzer eingegebene Name gefunden, so wird der Tamagotchi geladen. Andernfalls wird der Spieler dazu aufgefordert entweder einen andern Spielstand zu laden, einen neuen zu kreieren oder das Game zu quiten.

Quit bei Beginn des Spiels

Zu Beginn des Spiels ist es dem Spieler möglich das Spiel zu schließen. Dabei werden keine Daten gespeichert.

Ausgabe der Stats

Nach jeder Aktion, welche einen Einfluss auf die Attribute Hygiene, Hunger und Aufmerksamkeit hat, werden dem Spieler alle Stats erneut angezeigt. Außerdem werden immer Name, Geschlecht und Alter mitangezeigt.

Zeit

Die Zeit wird beim Speichern des Spielstandes festgehalten. Beim laden eines Spielstandes wird dann die verstrichen Zeit zwischen letztem Logout und dem Zeitpunkt des Ladens berechnet. Diese wird anschließend mit den Attributen des Tieres verrechnet.

Interaktionen mit dem Tamagotchi

Die Attribute Hunger, Hygiene und Aufmerksamkeit verlieren nach einer festen Zeit an Wert. Um diese Werte wieder bis aufs Maximum zu erhöhen hat der Spieler die Möglichkeit per „play“ mit dem Tier zu Spielen, per „clean“ das Tier und sein Umgebung zu reinigen oder per „feed“ das Tier zu füttern. All diese Aktionen erhöhen den Wert von bestimmten Attributen verringern gleichzeitig aber auch den Wert anderer Attribute.

Favourite Food and Toy

Jedem Tamagotchi wird per Zufall aus einer Liste ein Lieblings Essen und Spielzeug zugewiesen. Isst das Tamagotchi sein Lieblings Essen bzw. spielt es mit seinem Lieblings Spielzeug dann werden seine Werte stärker erhöht, als wenn es den Status „nichg Lieblings“ haben würde. Dem Spieler wird nicht bekannt gegeben, was das Tamagotchi am liebsten isst oder mit was es am liebsten spielt, das hat der Spieler selbst herauszufinden.

Stages

Ab einem bestimmten Alter erreicht das Tamagotchi eine höhere Stage. Diese hat bislang keine Bedeutung.

Speicherung

Mit dem Befehl „save“ ist es dem Spieler möglich den aktuellen Spielstand zu speichern und daraufhin weiterzuspielen.

Schließen des Spiels

Mit dem Befehl „close“ ist es dem Spieler möglich den aktuellen Spielstand zu speichern. Das Spiel wird daraufhin geschlossen.

Datenverwaltung

Das jeweilige Tamagotchi wird mit all seinen Daten in einer Textdatei gespeichert.

Tamagotchi kann sterben

Wenn man sich nicht um das Tamagotchi kümmert, dann stirbt es. Aber erst, wenn Die Summe aus Hunger, Hygiene und Aufmerksamkeit = 0 ist. Jede Stunde die das Tamagotchi in Ruhe gelassen wird, verringert sich jedes Attribut um 1.

Zukünftige Features

Preferences of the Pet

Abhängig von den Aktionen, welche man mit dem Tamagotchi ausführt, soll das Tamagotchi eigene Präferenzen entwickeln.

Species

Die oben genannten Stages sollen nach Abhängigkeit von den ausgeführten Aktionen, sagen in welche „Species“ sich das Tier entwickelt.

Fortpflanzung

Tamagotchis mit einem bestimmten Alter, sollen die Funktion haben sich fortzupflanzen.

Favourite Food and Toy

Gibt dem Lieblings Spielzeug und Essen des Tamagotchi eine Bedeutung bezüglich der Species. D. h. abhängig von dem was das Tamagotchi isst soll sich das Wesen des Tieres verändern.

Only for Experts

Grafische Darstellung.