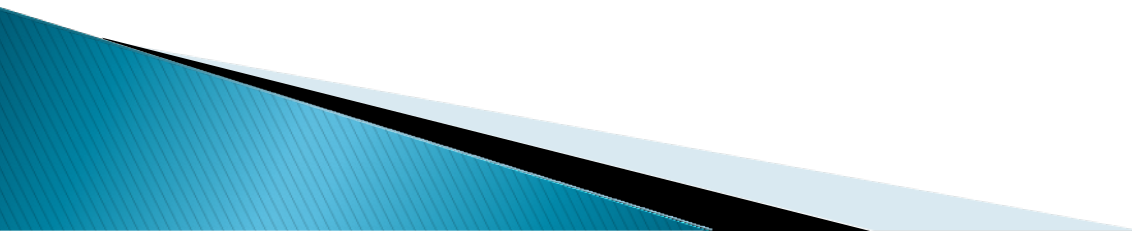


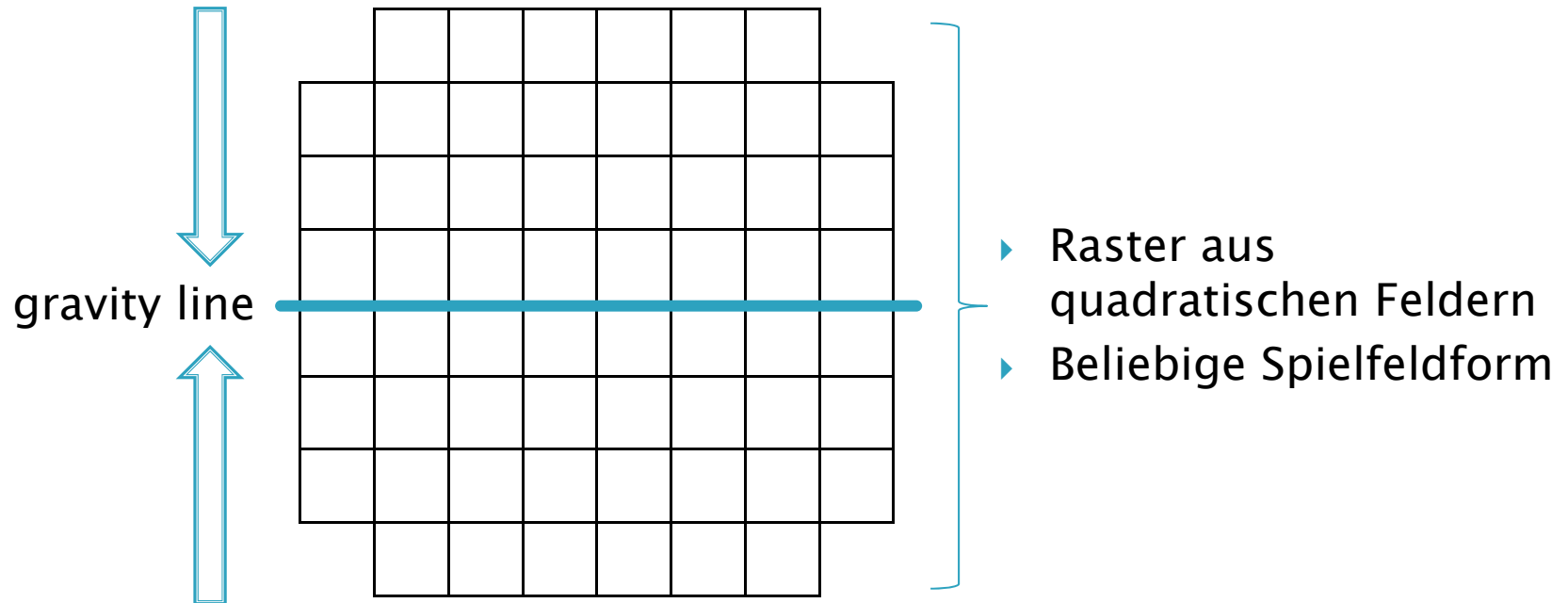
# gravity line

Ein Spielkonzept von Benjamin Schwarze  
Multimediaproduktion WS09/10

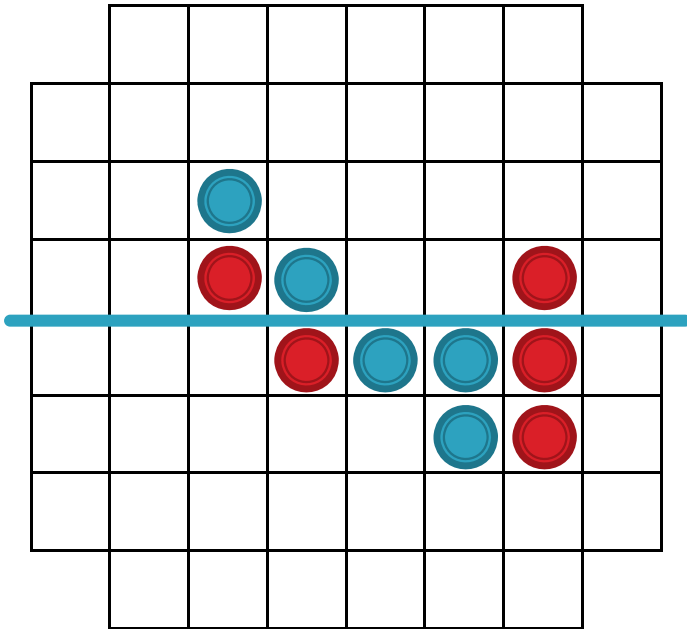
# Die Grundidee

- ▶ Umsetzung eines Brettspiels für 2 Spieler nach einer eigenen Idee
  - ▶ Simple, schnell erlernbares Spielprinzip
  - ▶ Spannung und Variation durch Sonderaktionen
  - ▶ Kombination von starrer Brettspiellogik und dynamischer Animation
- 

# Das Spielfeld



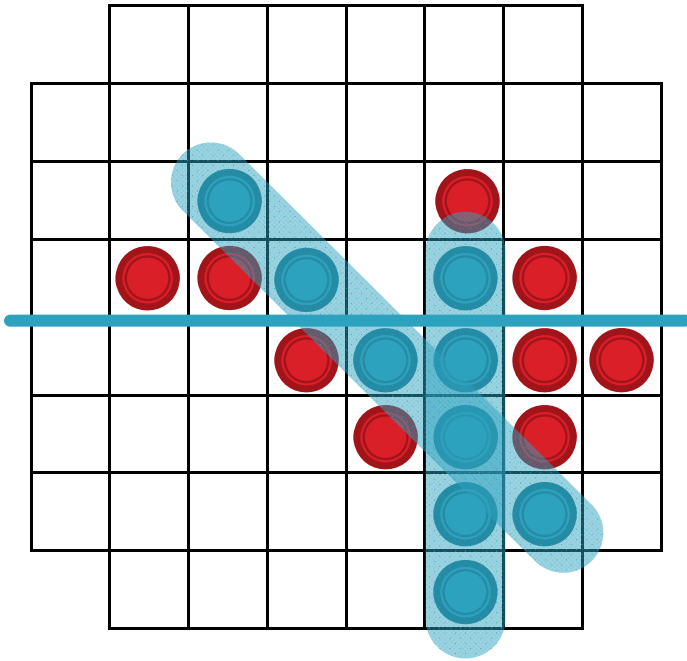
# Das Spielprinzip



- ▶ Die Spieler werfen abwechselnd von oben oder unten Steine in das Feld
- ▶ Die *gravity line* zieht die Spielsteine an, bis sie an einen anderen Stein oder ein Hindernis stoßen
- ▶ Liegen 5 Steine eines Spielers waagrecht, senkrecht oder schräg aneinander entsteht eine *Reihe* und der Spieler erhält Punkte
- ▶ Bestehende Reihen dürfen gekreuzt, aber nicht verlängert werden
- ▶ Das Spiel endet, sobald alle Felder belegt sind – es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten



# Das Spielprinzip



- ▶ Die Spieler werfen abwechselnd von oben oder unten Steine in das Feld
- ▶ Die *gravity line* zieht die Spielsteine an, bis sie an einen anderen Stein oder ein Hindernis stoßen
- ▶ Liegen 5 Steine eines Spielers waagrecht, senkrecht oder schräg aneinander entsteht eine *Reihe* und der Spieler erhält Punkte
- ▶ Bestehende Reihen dürfen gekreuzt, aber nicht verlängert werden
- ▶ Das Spiel endet, sobald alle Felder belegt sind – es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten

# Sonderaktionen

- ▶ Jeder Spieler kann seine erspielten Punkte beliebig oft für Sonderaktionen eintauschen
  - **Elimination**
    - Der Spieler wählt einen beliebigen Stein
    - Dieser wird aus dem Spiel entfernt
    - Entstandene Lücken werden zur *gravity line* hin aufgefüllt, dies kann die Spielsituation grundlegend verändern
  - Takeover
    - Der Spieler wählt einen eigenen Stein
    - Alle gegnerischen Steine, die unmittelbar an diesen grenzen, gehen in den Besitz des Spielers über
  - Frenzy
    - Eine gesamte Reihe (waagrecht oder senkrecht) wird ausgelöscht
    - Entstandene Lücken werden durch nachrückende Steine zur *gravity line* hin aufgefüllt

# Sonderaktionen

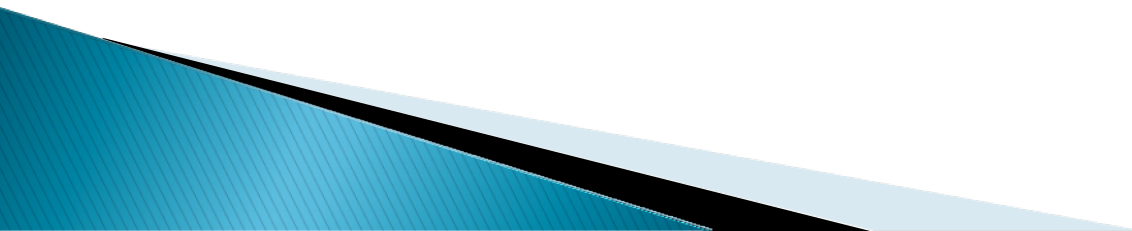
- ▶ Jeder Spieler kann seine erspielten Punkte beliebig oft für Sonderaktionen eintauschen
  - **Elimination**
    - Der Spieler wählt einen beliebigen Stein
    - Dieser wird aus dem Spiel entfernt
    - Entstandene Lücken werden zur *gravity line* hin aufgefüllt, dies kann die Spielsituation grundlegend verändern
  - **Takeover**
    - Der Spieler wählt einen eigenen Stein
    - Alle gegnerischen Steine, die unmittelbar an diesen grenzen, gehen in den Besitz des Spielers über
  - **Frenzy**
    - Eine gesamte Reihe (waagrecht oder senkrecht) wird ausgelöscht
    - Entstandene Lücken werden durch nachrückende Steine zur *gravity line* hin aufgefüllt



# Sonderaktionen

- ▶ Jeder Spieler kann seine erspielten Punkte beliebig oft für Sonderaktionen eintauschen
  - **Elimination**
    - Der Spieler wählt einen beliebigen Stein
    - Dieser wird aus dem Spiel entfernt
    - Entstandene Lücken werden zur *gravity line* hin aufgefüllt, dies kann die Spielsituation grundlegend verändern
  - **Takeover**
    - Der Spieler wählt einen eigenen Stein
    - Alle gegnerischen Steine, die unmittelbar an diesen grenzen, gehen in den Besitz des Spielers über
  - **Frenzy**
    - Eine gesamte Reihe (waagerecht oder senkrecht) wird ausgelöscht
    - Entstandene Lücken werden durch nachrückende Steine zur *gravity line* hin aufgefüllt

# Look & Feel

- ▶ Futuristische Grundatmosphäre
    - Leuchten und Halbtransparenz
    - Effekte aus Licht und Energie
    - Passende FX-Sounds und Musik
  - ▶ Variable Spielfelder
    - Unterschiedliche Formen
    - Hindernisse
  - ▶ Ergonomische Bedienung mit der Maus
- 

# Technologie

- ▶ Java-Applet
- ▶ Processing als Grafikengine
- ▶ Sound- und Musikwiedergabe mit Minim

# Meilensteine

- ▶ Intelligentes, schnelles Suchen und Markieren von Reihen
  - ▶ Schicke, aber ressourcensparende Effekte
- 

# Technologie

- ▶ Java-Applet
- ▶ Processing als Grafikengine
- ▶ Sound- und Musikwiedergabe mit Minim

# Meilensteine

- ▶ Intelligentes, schnelles Suchen und Markieren von Reihen
  - ▶ Schicke, aber ressourcensparende Effekte
- 

have fun ;)

Benjamin Schwarze  
Multimediaproduktion WS09/10