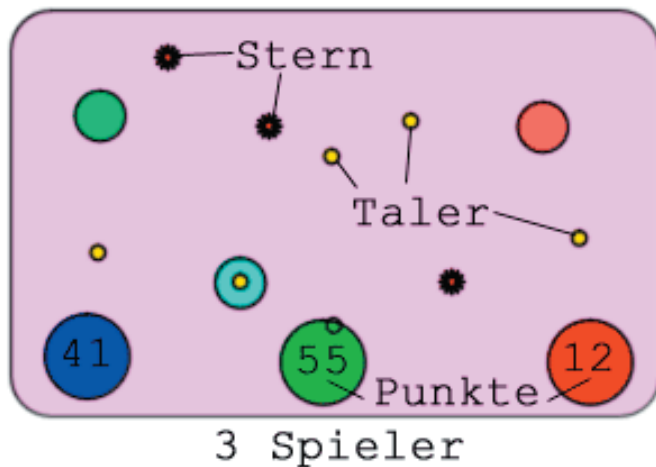


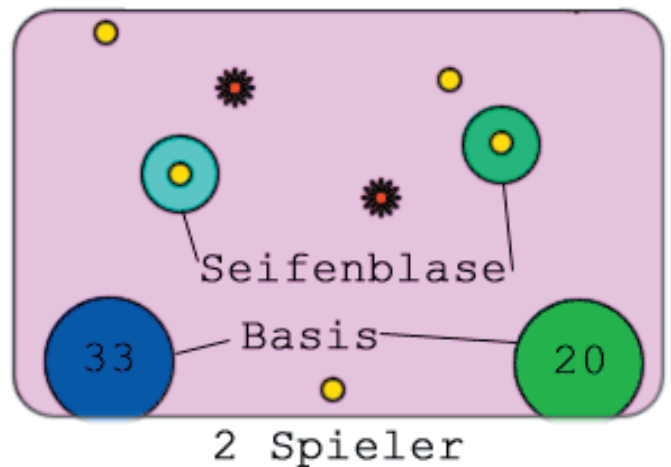
BUBBLES

Spielbeschreibung:

„Bubbels“ ist ein Geschicklichkeitsspiel für 1 bis 10 Spieler. Gedacht als eines von mehreren Spielen einer Spielesammlung, zeichnet es sich durch schnelle Erlernbarkeit und Unkompliziertheit aus. Schneller Erfolg garantiert kurzweiligen Spielspaß.



3 Spieler



2 Spieler

Spielablauf:

Jeder Spieler steuert eine Seifenblase über die zugehörigen Spielsteine. Die Seifenblase folgt den Bewegungen des Steins. Die Berücksichtigung der physikalischen Eigenschaften einer Blase begrenzen die Geschwindigkeit und Trägheit mit der die Bewegungen stattfinden. Die Aufgabe besteht darin möglichst viele Punkte zu sammeln ohne die Blase zum Platzen zu bringen.

Punkte werden durch das Sammeln von Talern gemacht, die vertikal durch das Bild wandern. Mit der Seifenblase können diese Taler aufgenommen werden. Pro aufgenommenen Taler wächst die Blase ein kleines Stück an. Punkte werden allerdings erst vergeben, wenn die Blase auf die zugehörige Basis gesteuert wird, um die Taler abzuladen. Je mehr Taler man auf einmal „nach Hause“ bringt, umso mehr Punkte erhält man pro Taler.

Stößt man während des sammelns mit einem Stern zusammen so platzt die Blase und die gesammelten Taler gehen verloren. Kollidiert man allerdings mit der Blase eines anderen Spielers, so werden einige gesammelte Taler herausgeschleudert und können selbst oder von anderen wieder eingesammelt werden.

Je länger die Spieler es schaffen nicht zu platzen, umso weiter kommen sie. Sich ändernde Hintergrundthemen und noch nicht dagewesen Specialitems belohnen die Spieler. Änderungen im Schwierigkeitsgrad wären ebenfalls denkbar.

Umsetzung:

Das Spiel wird in Python programmiert. Wir verwenden Panda3D für die grafische Darstellung und das AR-Toolkit für das Tracking der Spielsteine.

Erwartungen:

Da das Spiel an sich relativ simple im Spielablauf ist, hoffen wir die komplette Funktionalität umsetzen zu können. Die Grafik wird allerdings recht einfach gehalten werden. Sich ändernden Hintergründe und eventuelle Effekte verleihen dem Spiel zwar zusätzlichen Spielspass sind allerdings ein zeitaufwändiger Prozess, der keine neuen Erkenntnisse zum Spiel an sich bringt. Deshalb werden wir hierauf nicht soviel Wert setzen wie auf die Bedienbarkeit und den Spielablauf.

Benutzung:

Bereits nach kurzer Zeit sollte jeder Benutzer das Spiel spielen können. Ohne das Lesen eine Einführung wird der Benutzer erkennen wie das Spiel funktioniert. Eine ausführliche Bedienungsanleitung sollte somit unnötig sein.