

Name wie: Devil's liaison/Rope Saik/Mosa-Rope/Moic-Rope/???

! = vielversprechende Idee

? = Fragwürdige Idee

Spielverlauf

Das Spielfeld besteht aus dem aktuellen Bild, das zu Beginn durch(4?) große Mosaik Bilder (bzw. ein Standard Verdeck-Bild) unkenntlich sind. Der Spieler tippt auf das Feld. 1. Klick = Anfangspunkt des Seils, 2. Klick = Ende. Wenn Anfang und Ende gesetzt wurden, laufen die Punkte zu einer Verbindung zusammen

Die Verbindungen

- Anfang- und Endpunkte wollen sich zu einem festen Strang verbinden
- Die Bewegung ist linear
- Wird das Spiel unterbrochen (home/zurück), werden nur Start- und Endpunkte gespeichert & Aufdeckungsfortschritt
- Die Bewegungsgeschwindigkeit ist abhängig von der Entfernung. Seile benötigen z.B. bei einem Abstand von 10LE 5 Sekunden, bei 20LE die drei-/vierfache Zeit
- ! Maximal x Verbindungen gleichzeitig und/oder Geschwindigkeit aller Verbindungen wird für jede weitere Verbindung gedrosselt
- Abgeschlossene Verbindungen verschwinden

Aufdeckung

- Kreuzen sich zwei Verbindungen, entsteht am Schnittpunkt nach 3 Sekunden ein lokaler Explosionsradius. In diesem Bereich wird das Bild besser sichtbar, indem durch eine größere Anzahl an Mosaik Bildern die Kontur und Farbe des Hauptbildes feiner dargestellt wird
- Kreuzen sich mehr als zwei Verbindungen während des Zeitfensters, wird obiger Effekt verstärkt

Ideen & Anmerkungen

- ! Über dem Spielfeld wandert (linearer) Dr. Teufelchen. Trifft ihn eine oder mehrere Verbindungen verschwinden diese und ein Zufallseffekt passiert:
 - das Teufelchen wird schneller (schlecht oder gut)
 - das Teufelchen wird größer (schlecht)
 - Wird für kurze Zeit betäubt (gut)
 - Ggf. Maximale Anzahl setzbarer Verbindungen nimmt abWenn Geschwindigkeit/Größe geändert wird: Teufelchen resettet Größe/Geschwindigkeit alle 3 Wand-Treffer
- ? Verbindungen haben unterschiedliche Farben (3-5). Gleiche Farben dürfen sich nicht schneiden. Gesetzte Punkt stellen die Farbe des Seils oder -für mehr Risiko- eine neutrale Farbe dar
- ? Anzahl an setzbaren Verbindungen und diese werden mit einem Ladebalken o.ä. angezeigt (wie ursprünglicher Dice): Balken wird für jede Verbindung kleiner und/oder lädt sich mit der Zeit wieder auf
- Regler wie bei altem Dice-Rätsel: Verbindung oder Anti-Gravitationsfeld
Verbindungen können durch häufiges Klicken abgelenkt werden. Es entsteht pro Klick eine Art Anti-Gravitationsfeld, das die Verbindungen krümmt z.B.) bzw. (. Die Felder bestehen für 30 Sekunden und "implodieren" danach. Bereits begonnene Ablenkungen werden wieder "zurecht gerückt".
Nutzen noch unklar