Dionysos

**Titelseite**

Spieltitel: Dionysos

Spielsysteme: Zeitlimit, Zeitlimit + Bonuszeit für Abschüsse

Zielalter: 18 -99

**Spielbeschreibung**:

Der Weingott Dionysos lässt Bier vom Himmel regnen und bereitet Dir ein grandioses Fest. Sammle alle Biere und Schnäpse und werde zum ultimativen Bierkönig. Doch Achtung, die Göttin Hera ist nicht zur Feier eingeladen und versucht Euer Fest zu verhindern indem Sie Wasser vom Himmel regnen lässt. In diesem Spiel geht es darum so viel Bier wie möglich einzusammeln, bevor das Fest zu Ende ist. Hier können sich echte Helden in Ihrem Geschick beweisen.

Spielgeschichte:

Das Spiel beginnt vor der Kulisse einer Bar. Der Spieler erhält ein Zeitlimit von 2 Minuten indem er so viele Biere und Schnäpse einsammeln muss wie möglich. Der Spieler erhält für jedes Bier Punkte, Schnäpse geben zusätzliche Bonuspunkte. Minuspunkte erhält der Spieler, wenn er ein Glas Wasser, oder ein Softgetränk einsammelt.

Mögliche Erweiterungen sind:

Verschiedene coole Level wie Festival, Geburtstagsparty, Silvester und der Olymp. Zusätzlich kann ein Spielmodus eingefügt werden in welchem der Spieler für das Einsammeln von Schnäpsen Bonuszeit erhält.

Level 1 – Die Bar:



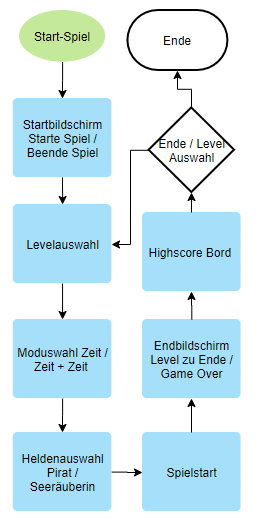
Ein Bier:



Der Spieler hat zwei Helden zur Auswahl, einen Trinkfesten Piraten und eine bezaubernde Seeräuberin. Im Spiel selbst sieht und nutzt der Spieler, eine Hand von seinem Helden. Die Hand ist das Fadenkreuz zum Einsammeln von Objekten.

Mögliche Erweiterungen sind: Unterschiedliche Hände mit verschiedenem Verhalten z.B. die Hand vom Piraten ist größer als die der Seeräuberin und die Hand der Seeräuberin schneller als die des Piraten.

Flussdiagramm:

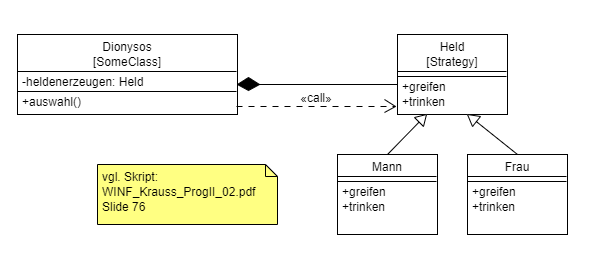


**Spielphysik**

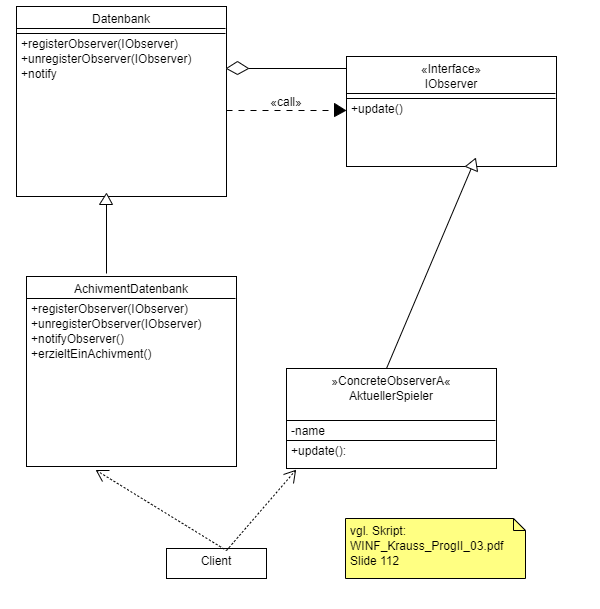
Der Spieler bewegt mit der Maus eine Hand, welche als Fadenkreuz dient. Mit der Hand kann der Spieler alkoholhaltige und alkoholfreie Getränke greifen. Die alkoholhaltigen und alkoholfreien Getränke werden zufällig auf dem Spiel-Bildschirm erzeugt. Nach der Erzeugung bewegen sich die Getränke mit unterschiedlichen Geschwindigkeiten über den Bildschirm und verschwinden am Bildschirmrand. Der Spieler versucht so viel Alkohol wie möglich einzusammeln und erhält dafür Punkte. Greift der Spieler jedoch zu alkoholfreien Getränken bekommt er Minuspunkte. Während des Spiels läuft eine vorgegebene Zeit ab, an deren Ende die Spielrunde automatisch beendet wird. Im Modus „Zeit + Zeit“ kann implementiert werden, dass der Spieler für jeden eingesammelten Schnaps nicht nur Bonuspunkte, sondern auch eine Zeitgutschrift erhält.

**Modellierung**

**Strategy**



**Observer**



**Factory**

