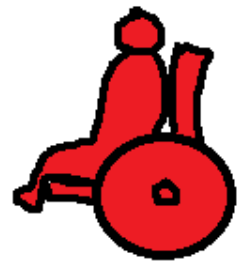




Rolliwars



Idee

Die Spieler navigieren Rollstühle auf einem Spielfeld. Sie können ihre Spielfiguren nicht direkt steuern, sondern schließen Seile auf Kometen und nutzen deren Gravitation, um ihre Flugbahn zu verändern. Ziel es, den generischen Rolli zu vernichten.

Regeln

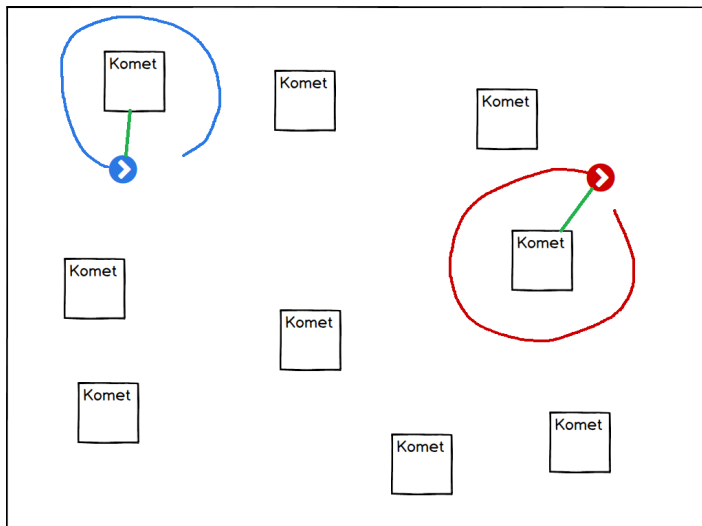
Ein Spiel findet auf einem Bildschirm statt. Jeder Spieler besitzt 1 Leben, sobald er 0 Leben hat, verliert er das Spiel.

Die Spieler spawnen an zufälligen Punkten auf dem Spielfeld. Ihr Harpunenseil ist bereits an einem Kometen gebunden, den sie fortwährend umkreisen.

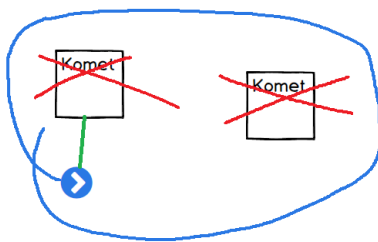
Um den Spieler kreist, im Uhrzeigersinn, ein Pfeil – der Harpunenpfeil. Drückt der Spieler die Harpuneentaste, so wird die Harpune in die Richtung geschossen, in der der Harpunenpfeil zeigt und fliegt X Längeneinheiten geradeaus.



Trifft die Harpune einen Kometen, so ankert sie dort fest und zieht den Spieler dorthin und lässt ihn um den Planeten kreisen. Außerdem zeichnet eine Linie die Flugbahn des Spielers nach: sein Schweif. Der Schweif darf nur X Längeneinheiten lang sein und radiert sich ständig selbst aus, so dass seine Länge niemals über das Maximum hinaus reicht.



Sobald ein Spieler eine Fläche vollständig mit seinem Schweif eingekreist hat, wird alles innerhalb des Schweifs zerstört.



Kometen können Bonuseffekte besitzen. Wird ein Komet von einem Spieler zerstört, werden die Effekte ausgelöst.

Wird ein Komet zerstört, so spawn an einer zufälligen Stelle ein neuer.

Mögliche Effekte

Effektname	Beschreibung
Powerboost	Der Spieler wird schneller
Harpunenupdate	Das Harpunenseil wird länger
Heilung	Der Spieler erhält Lebenspunkte
Bombe	Der Komet verwandelt sich in eine Bombe und fügt dem Spieler, der sie einkreist, Schaden zu.
Schweifboost	Der Schweif wird länger
Kaboom!	Drei Feuerkugeln werden abgeschossen und können den Gegner treffen

Wird der feindliche Spieler eingekreist, so verliert er ein Leben.