

Grobspezifikation für das Spiel Naubino

Gruppe 2

Alexandra Weiß
Gilbert R. Röhrbein
Hendrik Sollich

1. Kurzbeschreibung

Naubino ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem passende Teile, wie bei Domino, einander zugeordnet werden müssen. Damit entstehen Kombinationen, z.B. Zyklen, wie bei Tetris, die gelöscht werden um Platz zu schaffen.

2. Konzept

Neue Spielfiguren kommen ständig vom Spielfeldrand her und wandern auf die Mitte zu. Die Spielfiguren selbst bestehen, ähnlich wie Dominosteine, aus mindestens zwei Teilen. Wenn jeweils ein Teil zweier Spielfiguren zueinander passen, können diese an diesen Teilen ineinander gesteckt werden, so dass eine Spielfigur entsteht, die ein Teil weniger hat als die Summe der Teile der beiden Spielfiguren vor dem Verknüpfen.

Es entstehen dann sozusagen Graphen an aneinander gesteckten Teilen, die mitunter auch Zyklen bilden können oder andere Muster. Entsteht so ein Muster, werden die entsprechenden Teile entfernt.

3. Ziel

Der Spieler muss möglichst wenig Platz verbrauchen. Wenn zuviel Platz verbraucht wird, verliert man. Wer länger durchhält ist besser.

4. Schwierigkeiten

Die Teile können mit unterschiedlicher Frequenz und Geschwindigkeit ins Spielfeld eintreten. Die möglichen Teile können eine hohe Anzahl haben, wobei passende Kombinationen schwieriger zu finden sind. Es können bereits kompliziertere Teilstrukturen als Paare in das Spielfeld eintreten. Die erlaubte Fläche kann schrumpfen. Die verlangten Muster können variieren.

5. Steuerung

Die Spielfiguren lassen sich aus ihrem Flug heraus packen und verschieben. Aus eigenem Antrieb heraus, treiben die Spielfiguren in die Spielfeldmitte. Teile die zueinander passen und nahe beieinander liegen, verschmelzen ineinander und bilden feste Verbindungen. Die Aufgabe des Spielers ist es diese Nähe herzustellen.

6. Konkreter Spielablauf

Es wird ständig Musik gespielt.

1. Menü

Auswahl:

- Spiel starten
- Hilfe
- Highscore zeigen

- Ton ein und aus schalten
- Beenden

Im Hintergrund läuft bereits das Spiel und man sieht wie die Teile über das Spielfeld wandern und ineinander verschmelzen.

2. Hilfe

Zeigt in vier oder fünf kleinen Bildern mit kurzem Beschreibungstext, wie das Spiel zu spielen ist.

3. Highscore

Zeigt in einer Liste die besten Spieler mit Grußzeile und errechnet sich aus der Anzahl der "zerstörten" Teile aus einem Muster.

4. Spiel

Die Teile können von allen seiten her heran fliegen. Es wird ein Hinweis dargestellt, wieviel Platz denn noch zur Verfügung steht, z.B. ein Ring, der die Grenze der Fläche markiert, oder ein Zähler, der die Anzahl der möglichen Teile auf dem Spielfeld anzeigt. Eine harte Spielzeitgrenze kann gesetzt werden, wenn z.B. die erlaubte Fläche auf ein unmögliches Maß verkleinert wird.

7. Bühne

1. Szene 1 – Startbildschirm

Bei Start des Spieles wird dem Benutzer der Startbildschirm angezeigt, auf dem er Einstellungen vornehmen, ein Spiel starten bzw. fortsetzen oder das Spiel verlassen kann.

2. Szene 2 – Spiel

- das Feld
- Buttons für Sound mute, Exit, Hauptmenü(=Pause)
- Punktestand
- Hilfe

3. Szene 3 – Bestenliste

- Buttn Spiel beenden
- Button erneut spielen
- Tabelle mit Name, Punktestand der Spieler

8. Spielfiguren

Zwei miteinander verbundene Objekte (z.B. Kugeln), die eine Spielfigur bilden, haben paarweise verschiedenen Farben.

9. Assets

1. Visuell

- verschiedene Teile
- Schrift für die mögliche Anzeige der noch erlaubten Teile
- skalierbares Spielfeld zur Anzeige der noch erlaubten Fläche
- Effekte, bei der Bildung von Verknüpfungen und beim Auflösen von Mustern
- Hilfebilder (werden evt. auch dynamisch erzeugt)

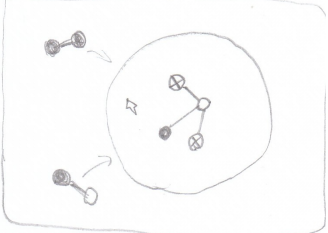
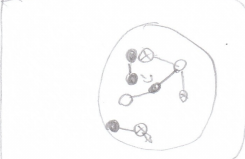
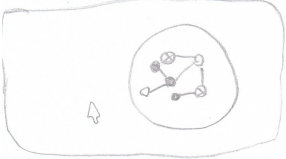
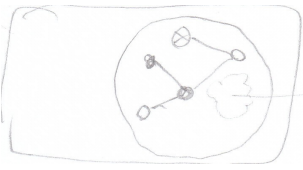
2. Audio

- Musik
- Töne, bei der Bildung von Verknüpfungen und bei der Auflösung von Mustern

3. Texte

- kurze Hilfetexte zur Beschreibung der Hilfebilder

10. Skizzen

 <p>Anzeige für noch mögliche Teil</p>	 <p>gesuchtes Muster</p> <p>Muster gefunden</p>
 <p>Werte sind auch Muster</p>  <p>andere Teile, andere Muster</p>	
 <p>Fliegen</p>	 <p>Ziehen und Verknüpfen</p>
 <p>Selbstständiges, zufälliges Vire</p>  <p>Zyklus</p>	 <p>Neues Teil</p>  <p>Zyklus</p>
 <p>Zyklus aufgelöst</p>	

