**Flower Grow - Spelidé (Grupp D)**

**Introduktion**

Vi har tänkt oss ett spel där en blomma växer uppåt i konstant takt. Spelet går ut på att styra blomman till höger och vänster bort från fiender som dyker upp i samband med att blomman växer uppåt i himlen. Det ska finnas en vattenmätare vars vattennivå sjunker i takt med att blomman växer. Åker man in i ett ont moln eller blir träffad av ett bi sänks också spelarens vattenmätare. Genom att klicka med musen på biet försvinner det.

Poängen räknas ut efter hur långt upp man har kommit baserat på tid. Poängen visas i centimeter under vattenmätaren. Tar vattnet slut så förlorar man. För att fylla på den måste man åka igenom ett regnmoln.

**Vattenmätare**

I spelaren/blommans strävan mot himlen måste spelaren ha koll på sin vattenmätare. Vattenmätaren påverkas av tid och kollision med andra objekt på banan, onda moln, bin och regnmoln. Tiden gör att vattenmätaren tickar ner långsamt. Beroende på vad blomman kolliderar med fylls eller töms mätaren på vatten. När vattenmätaren når noll vissnar blomman och spelaren förlorar.  
  
**Moln**

Det finns goda moln (ljusa). När spelaren kör igenom dessa fylls vattenmätaren på. Det finns även onda moln (mörka). När blomman kör igenom dessa minskar vattenmätaren. Det finns moln som ligger “stilla” på banan och rör sig i sidled. För att undvika de onda molnen eller styra in sig in i de goda molnen används tangenterna, en tangent för höger och en för vänster (förslagsvis A och D enligt WASD-modellen).

**Bin**

Ibland spawnar ett bi. Detta bi rör sig ryckigt (med tillhörande bzzz-ljud) mot spelarens blom-position. Om biet når fram till spelarens position förlorar spelaren vatten i sin vattenmätare. För att undvika detta behöver spelaren klicka på biet med vänster musknapp innan biet når fram till blomman.

Layoutidé:











