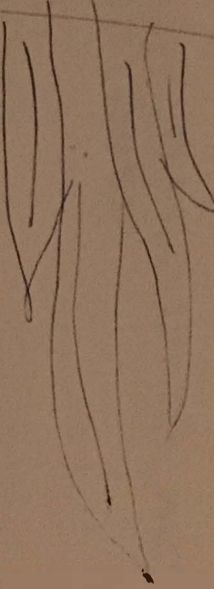
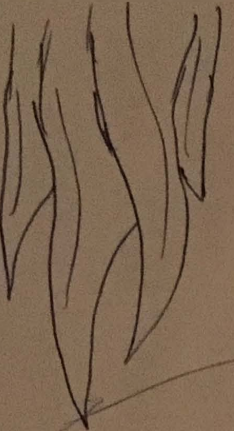
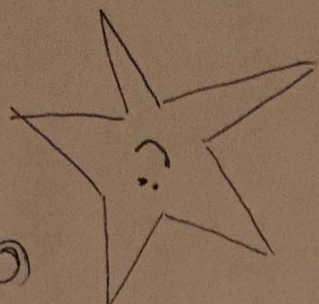
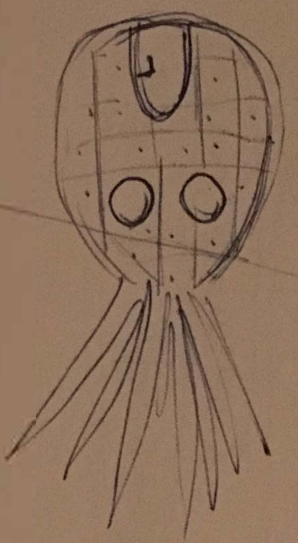
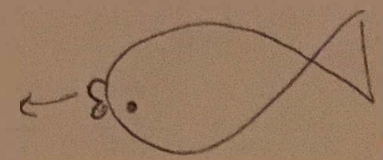
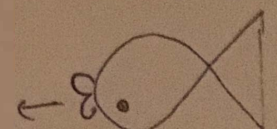
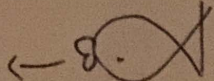
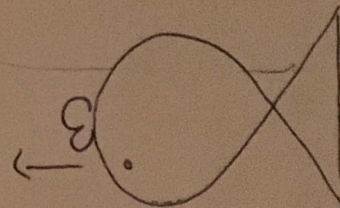
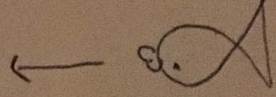
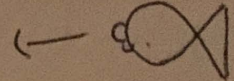
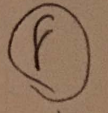
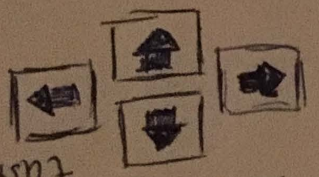
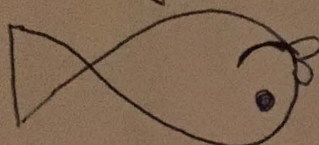


↳ Unbesiegbare Gegner

{Enemy Fishes} + {Shark}

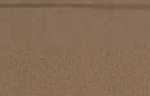
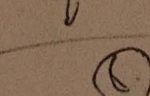
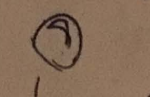
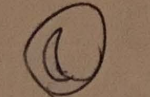
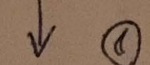
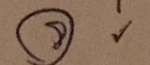
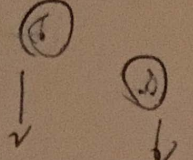


{Main Fish}



Main Fish lässt sich mit Pfeil steuern

{Bubble}



{Food} bei leertaste click





Technische Gegebenheiten: Desktop, PC

Bubbles & andere Statidelemente = können nicht zur Interaktion genutzt werden

Food = kann durch Leertaste wandern auf der x-pos. erzeugt werden

Shark = wie Enemy Fish, nur unbesiegtbar

= wird von Maufish gegessen wenn kleiner

= kann Maufish fressen wenn größer

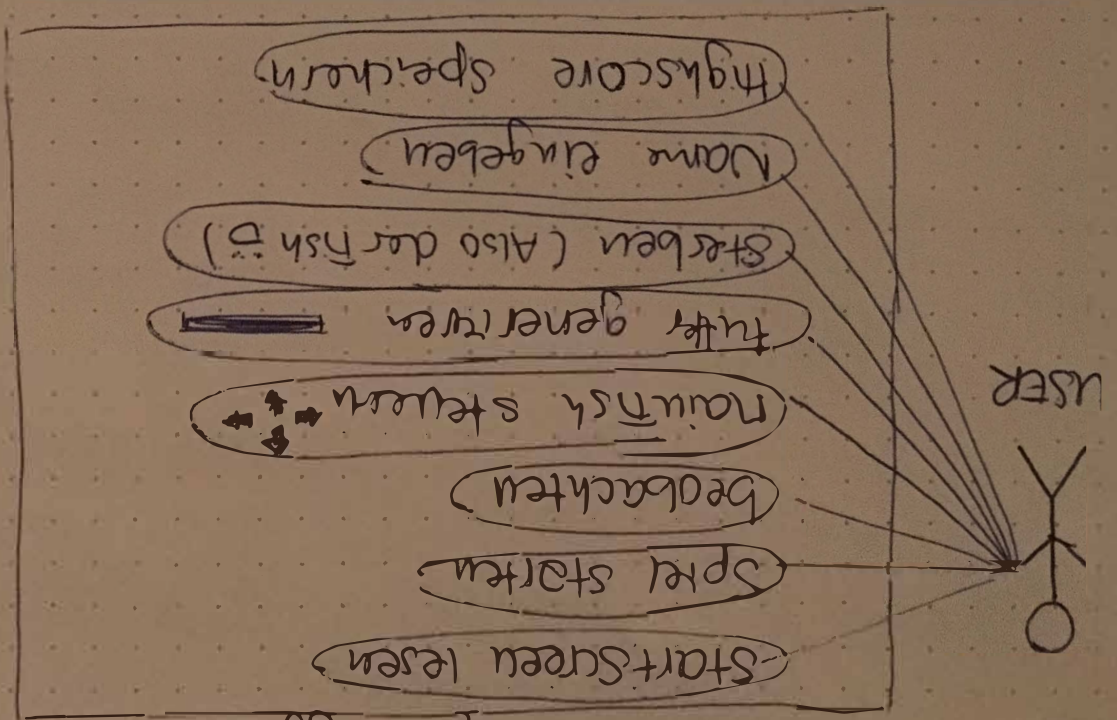
Enemy Fish = bewegen sich von allein von links nach rechts

= wird von Hai & größerem Fischen gegessen → stirbt. GAME OVER

= kann food & leure fressen als er selbst essen → er wächst

Spielelemente: Maufish = kann mit Pfeiltasten nach oben, unten, rechts, links bewegt werden

There is always a bigger fish



Spezialauf:

> bei aufruf erschaut Startbildschirm mit kurzer erklärung & Start Button

> eigenes Spiel:

• Spieler steuert mit Pfeiltasten den Maifisch (größere Fische & Shark vermeiden, futter & kleinere Fische fressen)

• wächst bei futter und kleineren Fischen

• stirbt bei Shark & größeren Fischen

• kann durch Leertaste futter generieren

> nach Spiel (bei Tod) od. high score

• kann name eingeben

• kann highscore speichern