**Computergegner**

* Stark, Zufallsverteilung oder erster Schuss zufällig, dann wird nachgeregelt
* Bonuslevel gegen Computer
* Jeder End-Boss besitzt eine andere Waffe, besiegt man ihn erhält man diese

**Level**

* Einbau von TU-Karten (Uni Gebäude, ULB, Mensa, Audiomax) auch als verschiedene Level
* Beim Erreichen des nächsten Levels  scrollt das Bild nach rechts und der Affe springt von Haus zu Haus
* Endgegner Super-Guido, wenn man ihn besiegt darf man ihn als Figur nutzen
* Sabina, Steffen, Adam und ich als Endgegner

**Hintergrund**

* Vögel, schießt man sie an werden sie sich rächen
* Wolken an denen man den Wind erkennt
* Augen von Sonne und Mond verfolgen Banane bzw. schauen auf Spieler
* Sonnenaufgang und Sonnenuntergang
* Tag / Nacht Modus (mit Tag = Sonne Guido, Nacht = Mond Mühlhäuser)
* LSD Modus: riesige Sonne und krasse Farben
* Invertiertes Bild bei Ereignissen
* Windböen

**Features**

* Andere Affen
* Store in dem man sich Waffen kaufen kann für Gold das man im Spiel erhält
* Charakterwahl (Affe mit Bogen, Banane, weniger/mehr Leben, bessere Waffen, etc.)
* Geschenke die an Fallschirmen herunterfallen
* Verletzungsstadien (beim ersten Treffen Pflaster, dann Verband, etc.)
* Animationen (Affe kratzt sich am Kopf, Sonne schläft ein, Affe schaut auf die Uhr, etc.)
* Unterschiedliche Schadenszonen (Beine, Rumpf, Kopf)
* Affen bekommen Sprechblasen
* Spielerprofile mit Speicherständen
* Bombentennis mit vorgegebener Flugkurve
* Turniermodus
* Statt Häuser Schildkröten oder sonstiges
* Suizidvögel

**Waffen**

* Extra Waffen
* Rauchbombe

**Story**

* Intro-Video
* Guido wurde entführt / „mal muss Guido gerettet werden“
* Prinzessin retten 4

**Hilfestellung**

* Berechnete Idealflugbahn anzeigen
* Flugkurve hinterlassen um es für Anfänger zu erleichtern
* Zeitfrist für den Wurf (Auswahlmöglichkeit in Einstellungen)
* Tutorial

**Netzwerke**

* Twitter Unterstützung
* Netzwerkmodus?

**Modi**

* Nach einem Treffer wird der Affe kleiner
* 0 – Gravity Modus oder generell regelbare Schwerkraft
* Perspektive um Pseudo – 3D Effekte zu erzielen
* Zombieapokalypse, man spielt zusammen gegen die Wellen anrückender Zombies

**Spielende**

* Explosion vs. Engelsflügel
* Ereignislose Runde  Erzwingen des Spielende durch bspw. Ein Erdbeben, das die Affen in Richtung Häuserschlucht rutschen lässt

**Offen**

* BowHunter Game
* Was passiert mit Affen, wenn das Haus auf dem er steht getroffen wird
* Schere / Stein / Papier, Münze werfen um herauszufinden wer anfängt („Spieler das im real life zu spielen und Ergebnis einzugeben“)