

# Flying Monster

Spielname: FlyingMonster

Gruppenmitglieder: Tobias Winkler  
Ivana Staneva  
Emel Altmisoglu

Gruppe: C

Studiengang: Medininformatik SoSe15 - 2. Semester

## SPIEL KONZEPT

Story: Ein Monster ist von seiner Heimat aufgrund einer Kollision mit einem Asteroiden auf der Erde gelandet. Dort findet er einen Ballon, den er nutzt um wieder nach Hause zu kommen. Da das Monster ein anderen Physikalischen Aufbau hat und daher leichter ist, kann ihn der Ballon beim Fliegen tragen.

Spielablauf: Das Monster hält einen mit Helium gefüllten Ballon fest und fliegt mit diesem Hoch. Der Ballon sowie das Monster haben die selbe Farbe, welche zu Beginn rot ist. Jedes mal wenn das Monster einen weiteren Ballon in der selben Farbe einsammelt, wird sein eigener Ballon immer größer und er fliegt dadurch auch schneller. Sammelt er jedoch einen Ballon in einer anderen Farbe ein, wird sein Ballon wieder kleiner. Die Farbe des Monsters und seine Ballon kann zwischen rot, blau, gelb und grün gewechselt werden. Währenddessen können auch Münzen eingesammelt werden, welche die Punktzahl erhöhen. Sobald der Ballon die Maximale Größe erreicht hat, erreicht man für einige Sekunden einen erweiterten Modus, in dem der Bildschirm voller Münzen ist, und das Monster sehr schnell durch diese Fliegt und noch mehr Punkte erhält. Ist der Ballon jedoch zu klein, kann dieser das Monster nicht mehr tragen, zerplatzt daraufhin und das Monster fliegt wieder runter. In einem schwierigeren Modus kommen Hindernisse (Vögel, Flugzeug etc.) dem Monster entgegen welche dessen Ballon sofort zerplatzen.

Benutzung: Steuern kann man das Monster über die Pfeiltasten, nach links, rechts, oben oder auch nach unten. Die Shift Taste beschleunigt die Geschwindigkeit, sie kann auch mit den Pfeiltasten kombiniert werden. Die Farbe kann entweder über die Space Taste gewechselt werden, dann jedoch immer der Reihe nach von rot, blau, gelb und grün, oder individuell mittels Q W E oder R, hier gilt dann: Q = rot, W = blau, E = gelb, R = grün.