Spielidee BMMP

* Kobold sammelt Geld, um am Leben zu bleiben
* Vertikal & horizontal
* Besonderheiten wie Zuckerstangen -> schneller
* Kann in Seifenblasen fliegen / stürzt ab, wenn Seifenblase platzt
* Stacheln, die Seifenblasen kaputt machen -> Kaktus o.ä. fällt runter
* Schlüssel sammeln um Level zu erweitern / neues Leben gewinnen
* Meilensteine
* Hindernisse, die Geschwindigkeit reduzieren
* Shop -> Münzen eintauschen gegen Leben o.ä.
* Licht sammeln
* Verschiedene Level -> Areas (Boden, Wolken, Regenbogen, Wasser, Höhle, ...)
* In den Wolken springen
* An bestimmten Stellen Spieler loben („Well Done!“, Applaus, ...)
* Pause-Button
* Exit / Back-To-Menu

Plan

* Boden, Hintergrund, laufende Figur
* Menü / Zustandsmodell
* Funktionen für Figur (laufen, springen, fliegen, ...)
* Website -> Impressum, Hilfe/Anleitung/Tutorial
* Sounds