

Drake in the Sky – Spielprojekt von Rosalie Kunz

Bei meinem Spiel handelt es sich um ein abgewandeltes Snake, gesteuert wird ein Drache, der Orbs nacheinander einsammeln muss, um größer und stärker zu werden.

Anders als beim Original kann der Drache sich selbst ohne Probleme berühren und das Treffen einer Wand beendet die Runde.

Die Steuerung ist abgeändert, sodass der Drache sich mit [←] von ihm aus nach links und mit [→] ihm aus nach rechts dreht.

Außerdem gibt es immer nur einen Orb auf dem Spielfeld, der eingesammelt werden muss, damit der nächste erscheint.

Orbs haben Eigenschaften, die das Spiel oder den Drachen beeinflussen:

- shimmer Orbs (hellblau) bewegen sich und müssen vom Drachen eingefangen werden
- energy Orbs (grün) beschleunigen den Drachen, der Effekt hält an und sollten weiter grüne Orbs eingefangen werden summiert sich die Geschwindigkeit – je länger die Runde anhält, desto schneller wird der Drache
- vor magic Orbs (lila) muss vorher die Taste [Space] gedrückt werden
- fire Orbs (rot) bewirken, dass der Drache sich nicht mehr berühren darf, der Effekt hält solange an, bis der nächste Orb eingesammelt wird

Steuerung:

[Space] – Aktionstaste (magic Orb)

[R] - Restart

[H] - Start

[←] - links

[→] - rechts

[Q] - Beenden des Spiels

[P] - Pause