

Game Design Document



Wilde Tilde

Jonas Koenemann

Raphael Winkler

Thorsten Engesser

Phillip Lerche

Kyanoush Seyed Yahosseini

Sven Wirtz

Spielkonzept

Fliegen und Tricksen unvereinbar?

Weit gefehlt, denn dafür steht das Spiel **Wilde Tilde!** Atemberaubende Loopings und Schrauben, die mit anschließendem Senkrechtflug kombiniert werden, das alles ist jetzt möglich. Wilde Tilde ist angelehnt am Spiel „Tony Hawks Pro Skater“. Die Entwickler haben lediglich das Skateboard gegen ein schnell fliegendes, quirliges und wendiges Modellflugzeug ausgetauscht. Geflogen wird in unmittelbarer Bodennähe, was ein geschicktes Ausweichen von Hindernissen voraussetzt. Die Flughindernisse sind fester Bestandteil der Landschaften der einzelnen Levels, welche ein wenig an Super Mario-Landschaften auf der N64-Konsole erinnern. Schlichte, aber stylische und surreale Landschaften im Comic Style erwarten den Spieler. Nach einiger Zeit erstaunen selbst die überdimensionierten grellfarbenen Pilze nicht mehr, denn bei Wilde Tilde wird Spielspaß und Action groß geschrieben. Komplizierte Steuerung hingegen und purer langweiliger Realismus bleiben auf der Strecke!



Beispielabbildung : Style der Spielwelt in Diddy Kong Racing

Wer auf der Suche nach einem actionreichen Flugspiel im Arcadestyle ist, sollte schon mal das nötige Kleingeld auf die Seite schaffen, denn Wilde Tilde wird euch sicher voll und ganz zufrieden stellen. Selbstverständlich wird beim Zocken auch der nötige Ehrgeiz geweckt. Denn Anfangs sind lediglich ein Tutorial Level zum Üben und ein weiteres Startlevel freigeschaltet. Alle weiteren Levels und Flugzeuge müssen freigespielt werden! Jedes Level beinhaltet einige Missionen, die man in beliebiger Reihenfolge abarbeiten muss. Die Missionen reichen über das Erzielen einer bestimmten Punktzahl durch diverse Flugtricks bis zum Finden eines versteckten Gegenstandes. Spielspaß und Abwechslung sind damit vorprogrammiert. Jeder, der auf der Suche nach etwas Neuem ist, wird bei Wilde Tilde sicher nicht enttäuscht werden, denn ein Spiel in diesem Style und in dieser Form sucht man bisher vergebens!

Technische Merkmale

Technische Spezifikationen

verwendete Technologien:

Microsoft XNA 3.0 Framework Microsoft . NET Framework 3.0

Zielplattform: Windows

Grafik: 3D

Systemanforderungen

Betriebssystem: Windows XP/Vista

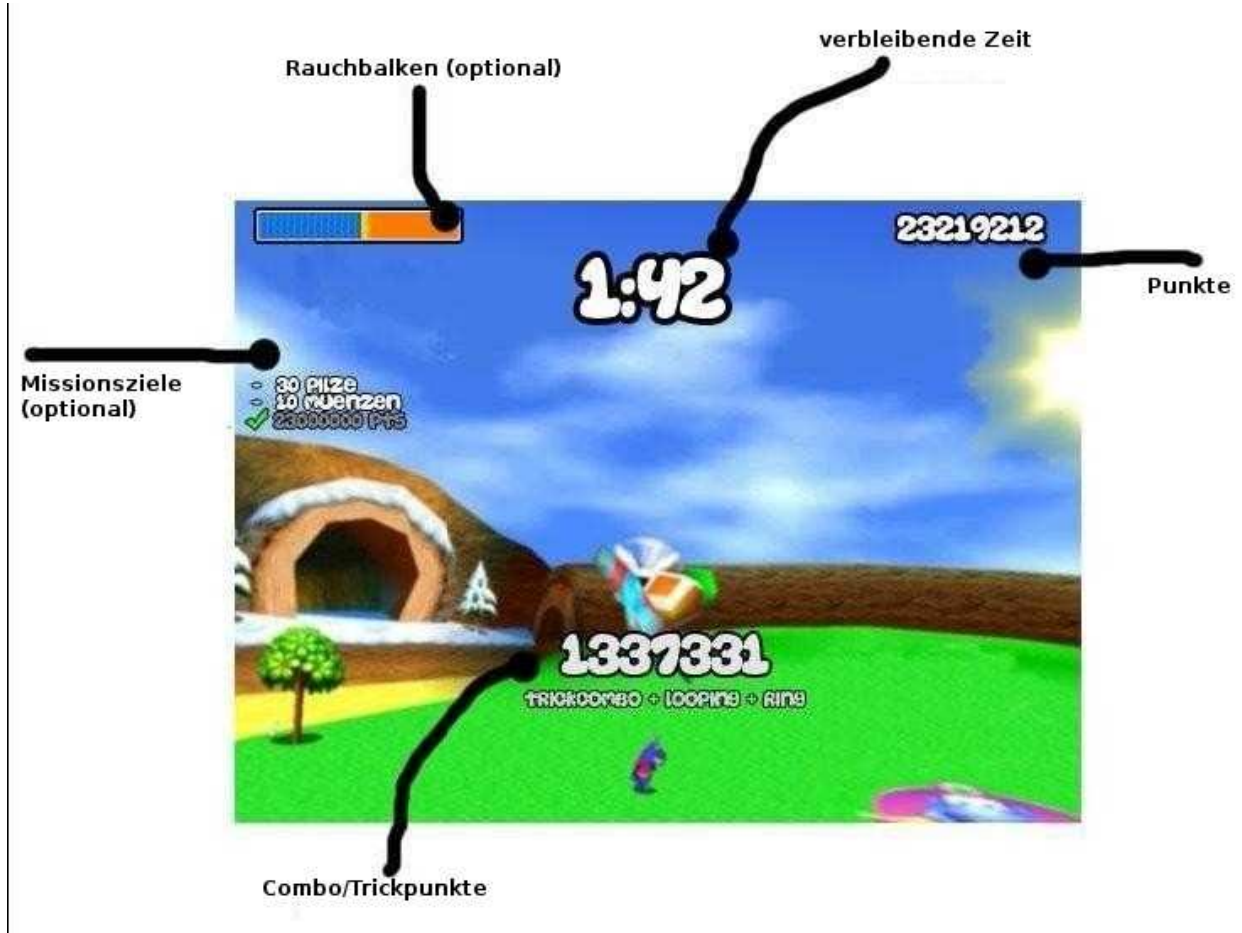
Grafikkarte: 3-D Grafikkarte mit mindestens 128MB

Arbeitspeicher: 1024MB

Soundkarte

Spielerinterface

Benutzeroberfläche:



- Zeitanzeige in mm:ss
- aktueller Gesamtpunkttestand
- Missionsliste (optional), auf der erfolgreich abgeschlossene Missionen markiert sind
- Rauchbalken (optional)
- Punkteanzeige der gerade abgeschlossenen Trickcombo, die kurzzeitig nach Abschluss der Trickfolge erscheint. Scheitert die Trickcombo, so erscheint der Punkttestand in rot.

Kamera

Die Kamera verfolgt das Flugzeug in der Verfolgerperspektive aus einem relativ großen Abstand, sodass die Breite des Flugzeugs weniger als ein Zehntel des Bildschirms einnimmt. Die Kamera verhält sich wie ein Spielobjekt und prallt zum Beispiel an statischen Objekten ab. Beim Starten eines Tricks verfolgt die Kamera weiter das Flugzeug weiter. Die Kamerarichtung ändert sich jedoch nicht. Befindet sich das Flugzeug beispielsweise in der Rückwärtsrichtung eines Loopings, so fliegt es dem Beobachter entgegen.

Sound

Hintergrundmusik

Die Hintergrundmusik kann vom Spieler individuell ausgewählt werden. Das Spiel beinhaltet eine MP3-Jukebox, die mit eigenen Musikstücken gefüllt werden kann. Um die Mp3-Jukebox zu nutzen, muss der Spieler den Ordner „Music“ im Spieleverzeichnis auffüllen. Unter dem Menüpunkt „Einstellungen“ kann man die Jukebox ausschalten und die Lautstärke regeln.

Soundeffekte

Der Flieger selbst ist mit dynamischen Sounds ausgestattet. Je nach Fluggeschwindigkeit sind verschieden leise Motorengeräusche zu hören. Weitere Soundeffekte erklingen beim Einsammeln von Münzen. Wird eine Münze eingesammelt (siehe Spielobjekt Münzen), so erklingt ein typisches Geräusch, welches an das Klirren von Geldmünzen erinnert. Gelingt es dem Spieler einen Ring erfolgreich zu durchfliegen, so wird dies auch mit einem bestimmten Soundeffekt untermalt. Gelingt es dem Spieler eine erfolgreich Trickcombo zu fliegen, so ertönt ein Jubelgeräusch. Eine fehlgeschlagene Trickcombo wird ebenfalls mit einen Soundeffekt quittiert. Um dem Spieler auf das Ende eines Flugdurchlaufs hinzuweisen, werden die letzten Sekunden mit einem Ticken unterlegt.

Menü

Es existieren zwei verschiedene Menüarten: Das Hauptmenü und das Spielmenü. Innerhalb des Menüs dienen die Pfeiltasten zur Navigation. Ein Menüpunkt wird mit der Return Taste ausgewählt. Der ausgewählte Menüeintrag wird farbig angezeigt. Die Schrift der Menüeinträge wird im Comic Style dargestellt. Durch das Auswählen des Menüpunktes „Spiel starten“ öffnet sich ein neues Untermenü, in dem das Level und Flugzeug ausgewählt werden kann.

Optional: Das Level und das Flugzeug werden jeweils mit einem Bild dargestellt.

Aufbau des Hauptmenüs

- Spiel starten
 - Flieger auswählen
 - Level auswählen
 - Start
- Einstellungen
 - Auflösung
 - Fullscreen An/Aus
 - Musik An/Aus
 - SFX An/Aus
- Hilfe
 - Tastenbelegung (nicht veränderbar) (optional veränderbar)
 - Trickliste (Tastenkombination)
- Highscore
- Beenden

Innerhalb des Spiels öffnet sich per Escape-Taste ein Spielmenü. Dabei wird das Spiel pausiert. Der Hintergrund der Spielmenüs besteht aus einem mit Photoshop erstellten Hintergrundbild. Das Hintergrundbild ist thematisch an das Spiel angepasst.

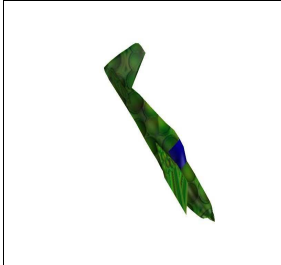
Aufbau des Spielmenüs

- Spielstatus (Liste der Missionsziele mit erledigt/nicht erledigt)
- Spiel fortsetzen (beendet Pausierung)
- Spiel neu starten (initialisiert neues Spiel)
- Einstellungen (siehe System-Einstellungen im Hauptmenü)
- Beenden (zurück ins Hauptmenü)

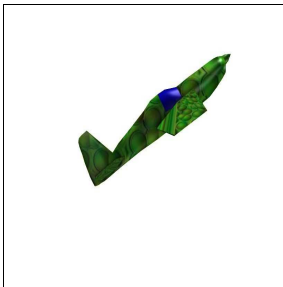
Steuerung Flugzeug

Das Flugzeug kann über die Pfeiltasten der Tastatur gesteuert werden. Einen Schubregler gibt es nicht. Die Geschwindigkeit des Flugzeugs ist festgelegt und nicht veränderbar.

- Pfeiltaste oben: lässt das Flugzeug sinken



- Pfeiltaste unten: lässt das Flugzeug steigen



- Pfeiltaste links: Flugzeug legt sich in linke Seitenlage und führt eine Linkskurve aus.

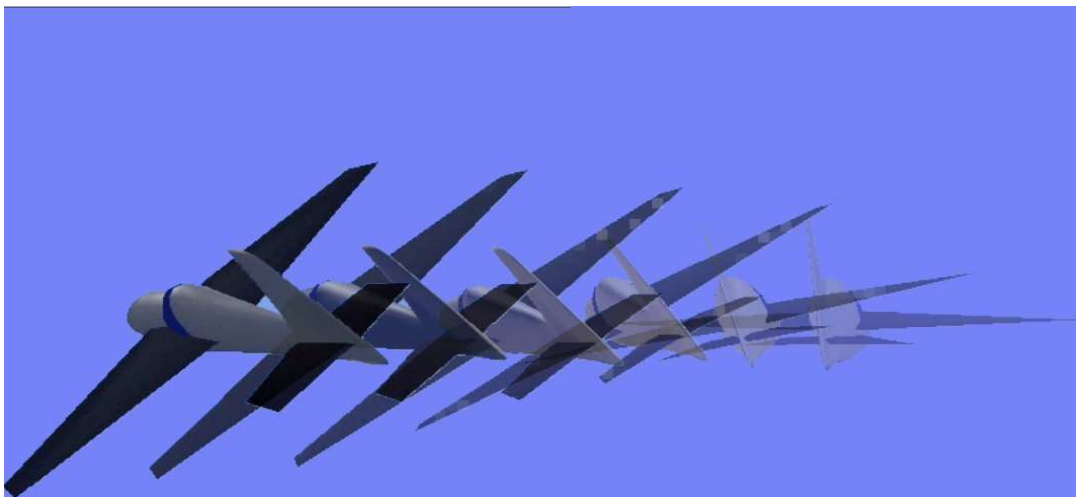


Abb. Screenshots einer Linkskurve

- Pfeiltaste rechts: Flugzeug legt sich in rechte Seitenlage und führt eine Rechtskurve aus.

Durch zusätzliches Drücken der Taste „F“ zu den Pfeiltasten „rechts“ und „links“ werden engere Kurven ausgeführt. Der Neigungswinkel nach oben und unten wird ebenfalls durch zusätzliches Drücken der „F“ Taste zu den Pfeiltasten „oben“ und „unten“ vergrößert.

Der Neigungswinkel erreicht nach rechts, links, unten und oben maximal 60 Grad, selbst wenn die jeweiligen Pfeiltasten dauerhaft gedrückt werden.

Positionsänderungen können nur durch Tastendruck vollzogen werden.

Die Pfeiltasten entsprechen einem digitalen Steuerknüppel. Wenn keine Tasten gedrückt werden, bewegt sich das Flugzeug in die Grundposition zurück. Das Flugzeug befindet sich innerhalb der Grundposition, wenn die Flügel parallel zur horizontalen Ebenen verlaufen.

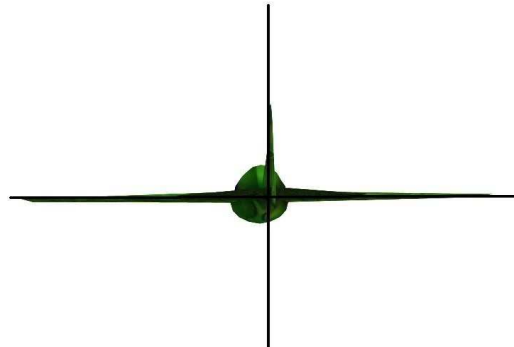


Abb. Grundposition Flugzeug

Steuerung Tricks

Um Tricks auszuführen, muss die Taste „A“, die als sogenannte Tricktaste fungiert, solange gedrückt werden, bis die gewollte Tastenkombination für einen Flugtrick vollständig ist. Um einen Trick auszuführen, muss sich die Neigung des Flugzeuges in einem bestimmten Bereich befinden.

Dabei darf die Neigung nicht mehr als zehn Grad im Bezug zur Standardposition abweichen.

Befindet sich das Flugzeug nicht innerhalb dieses Bereiches, so wird der Trick nicht eingeleitet und das Flugzeug gerät ins Straucheln, sodass es für kurze Zeit nicht mehr gesteuert werden kann.

Sobald eine korrekte Trickkombination eingegeben wird, bewegt sich das Flugzeug automatisch in die Ausgangslage und führt dann den Trick aus. Das Flugzeug gerät nach Abschluss des Tricks wieder in der Ausgangslage.

Es ist möglich, mehrere Tricks zu kombinieren. Dazu muss während der Flugphase eines Tricks eine neue korrekte Tricktastenkombination eingegeben werden. Es darf jedoch in dieser Phase immer nur eine zusätzliche Tastenkombination für einen Trick eingegeben werden. Beim Eingeben mehrerer selbst korrekter Trickkombinationen gerät das Flugzeug ebenfalls ins Straucheln.

Wie unten zu sehen ist, stehen vier Grundtricks zur Verfügung, nämlich Loopings, Rollen, Korkenzieher und Senkrechtflug.

- Looping innen : A +

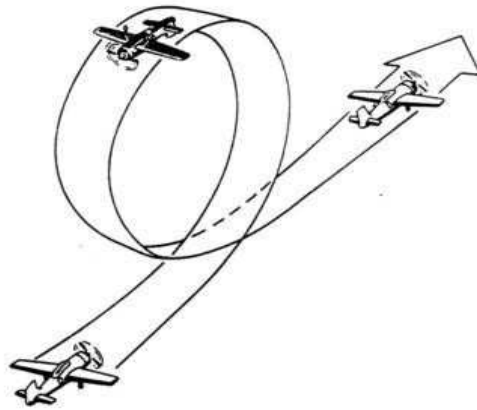
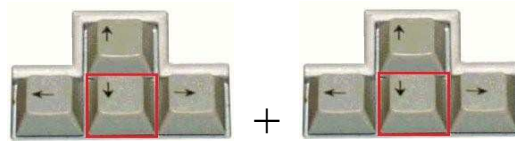


Abb. Flugbahn eines Loopings

Quelle: <http://www.parkflieger.at/kunstflug.htm>

- Looping außen: A +

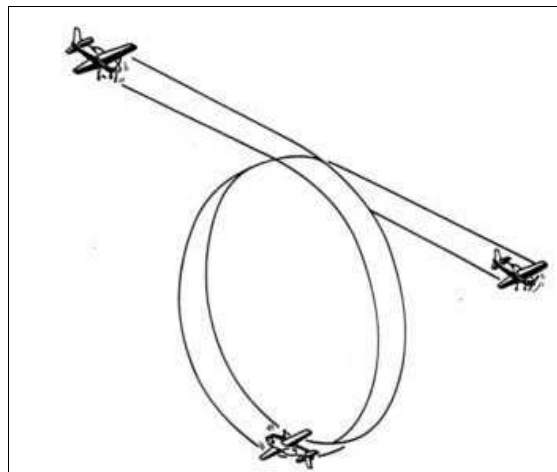
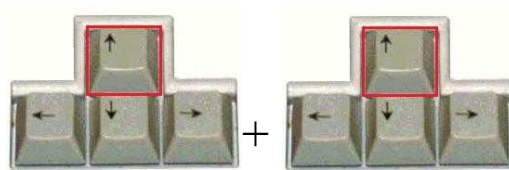
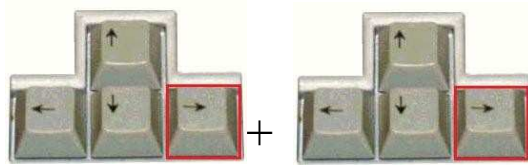


Abb. Flugbahn eines invertierten Loopings

Quelle: <http://www.parkflieger.at/kunstflug.htm>

- Rolle rechts: A +



- Rolle links: A +

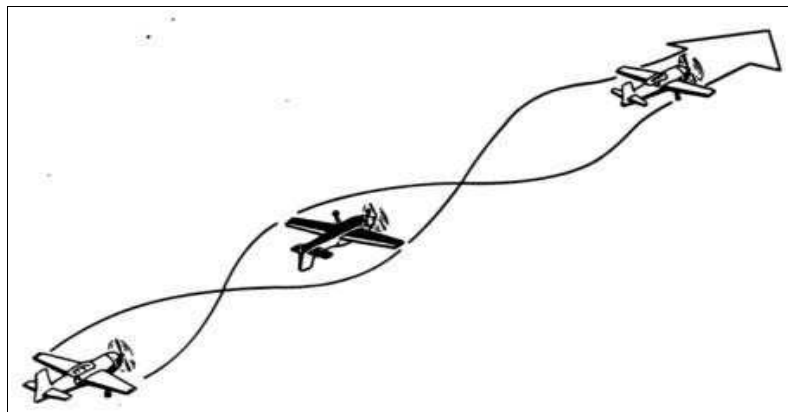
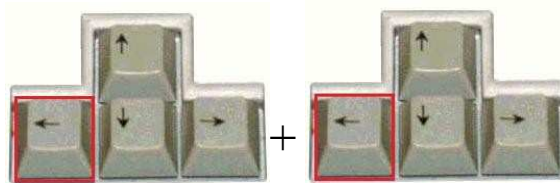
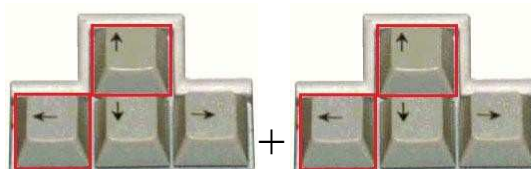
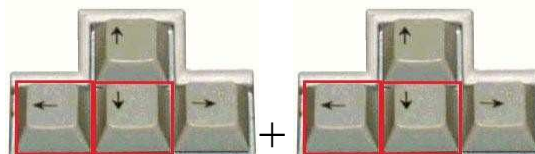


Abb. Flugbahn einer Rolle
Quelle: <http://www.parkflieger.at/kunstflug.htm>

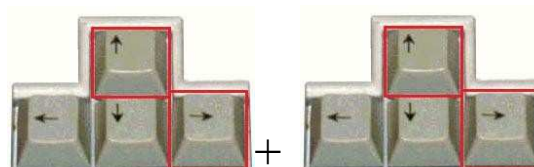
- Korkenzieher links oben: A +



- Korkenzieher links unten: A +



- Korkenzieher rechts oben: A +



- Korkenzieher rechts unten: A +

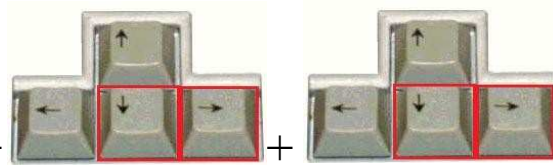


Abb. Flugbahn eines Korkenziehertricks

Quelle: http://www.airventure.de/oshkosh05/airshowacts/osh05_chandy_clanton_1729.jpg

Ein besonderer Trick ist der Senkrechflug. Dieser Trick kann nur als Abschlusstrick einer Trickkombination ausgeführt werden. Nach dem Senkrechflug kann somit kein weiterer Trick ausgelöst werden. Der Senkrechflug wird durch Drücken der Taste S gestartet. Die Taste muss dabei während des gesamten Senkrechflugs gedrückt gehalten werden. Um die Balance während dieses Tricks zu halten, muss ein Balancebalken, welcher während des Tricks angezeigt wird, ausbalanciert werden. Um den Trick abzubrechen, muss die „S“Taste losgelassen werden.

- Senkrechflug: S und Balancebalken wird mit rechter und linker Pfeiltaste gesteuert

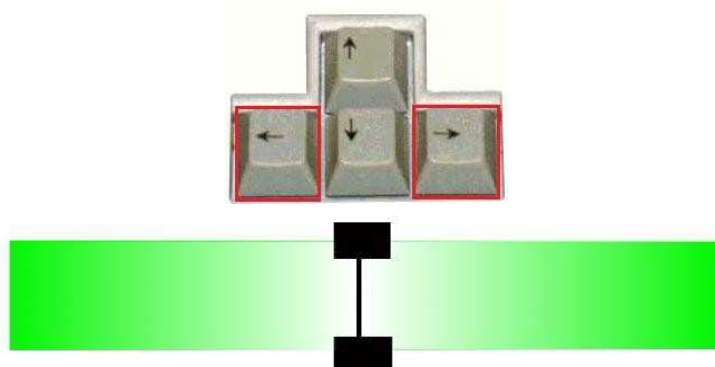


Abb. Balancebalken

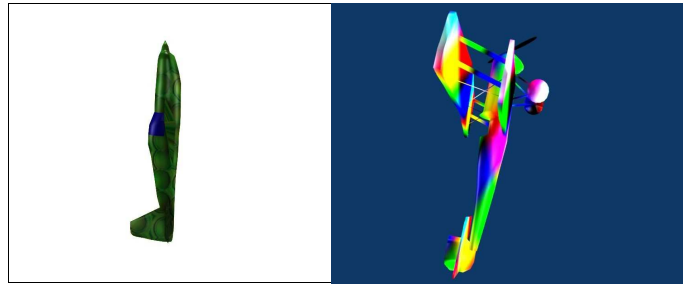


Abb.Senkrechtflug

Optional: Bei aufgeladenem Rauchbalken kann die Rauchtaste „D“ zur Erzeugung eines Rauchstreifens gedrückt werden. Sobald man diese Rauchtaste loslässt, stößt das Flugzeug keinen weiteren Rauch mehr aus.

Punktelegik

Die Hauptaufgabe des Spielers besteht neben dem Erfüllen der Missionen (siehe Absatz Spiellogik-Missionen) darin, eine möglichst hohe Gesamtpunktzahl innerhalb des zweiminütigen Spieldurchlaufs zu erreichen. Für jede erfolgreich absolvierte Trickcombo werden ihm dabei Punkte gutgeschrieben.

Der einfache Looping und die einfache Rolle geben jeweils 100 Punkte. Der einfache Korkenzieher bringt 200 Punkte. Damit Trickkombination sich auszahlen, wirken diese wie ein Multiplikator auf die Punktezahl. Allerdings wird dieser Multiplikator nur bis zu maximal drei Trickkombinationen hochgezählt.

Bei einer Trickcombo bestehend aus mehreren Tricks werden die Punkte der einzelnen Tricks addiert. Nach erfolgreichem Abschluss der Combo wird dieser Punktestand mit der Anzahl der Tricks multipliziert.

Beispiel (Combo bestehend aus drei Loopings):

Punkte: $(100 + 100 + 100) * 3 = 900$

$(\text{Summe der einzelnen Tricks}) * \text{Anzahl Tricks (maximal drei)} = \text{Gesamtpunkte}$

Der Multiplikator kann durch das Anwenden verschiedener Trickarten innerhalb einer Combo erhöht werden. Zum Beispiel ist eine Rolle eine andere Art von Trick wie ein Looping. Hingegen unterscheiden sich eine „Rolle rechts“ und eine „Rolle links“ nicht. Der Multiplikator setzt sich zusammen aus dem Produkt der Anzahl der Tricks und der verschiedenen Trickarten. Auch hier beträgt der Multiplikator für die verschiedenen Trickarten maximal drei.

Beispiel (Combo bestehend aus zwei Loopings + zwei Korkenzieher):

Punkte: $(100 + 100 + 200 + 200) * (3 * 2) = 3600$

Multiplikator = Anzahl Tricks (maximal drei) * Anzahl Trickarten = $3 * 2 = 6$

Ein Beispiel für die maximale Ausnutzung der Multiplikatoren ist somit eine Trickcombo bestehend aus mindestens 3 verschiedenen Trickarten.

Beispiel (Combo bestehend aus Looping + Rolle + Korkenzieher):

Punkte: $(100 + 100 + 200) * (3 * 3) = 3600$

Um den Punktestand noch weiter zu erhöhen, kann jede Trickcombo durch einen Senkrechtflug abgeschlossen werden. Dabei wächst der Punktestand durch das Ausgleichen des Balancebalkens exponentiell an. Der Anstieg lässt sich durch folgende Funktion F beschreiben:

$F(t) = \text{Gesamtpunktestand der Trickcombo} * 1,3^t$

wobei die Variable t sich jeweils jede Sekunde um 1 erhöht.

Beispiel:

Combo von oben gibt 3600 Punkte. Senkrechtflug wird 6 Sekunden gehalten.

$F(6) = 3600 * 1,3^6 = 3600 * 4,82 = 17377$

Gelingt es dem Spieler innerhalb des Senkrechtflugs nicht, den Balancebalken zu halten, so wird die Trickkombo wertlos und es gibt keine Punkte. Der Senkrechtflug ermöglicht dem Spieler, die Punkte für eine Combo enorm zu steigern. Die Schwierigkeit des Senkrechtfluges besteht zum Einen darin, die Balance zu halten, und zum Anderen, das richtige Timing zu finden, das heißt die „S“ Taste zum richtigen Moment loszulassen. Ansonsten gehen die bereits gesammelten Punkte dieser Combo verloren. Je länger dieser Trick ausgeführt wird, desto schwieriger ist es, den Balancebalken zu kontrollieren.

Optional: Wird während einer Trickcombo Rauch (siehe Spielobjekte Zigarette) ausgestoßen, so werden die für diese Combo erreichten Punkte zusätzlich mit dem Faktor drei multipliziert.

Spiellogik

Dem Spieler stehen für jeden Spieldurchlauf zwei Minuten zur Verfügung. Dabei kann er das Flugzeug beliebig innerhalb des Levels steuern. Während eines Durchlaufes kann der Spieler bestimmte Missionen (siehe Abschnitt „Überblick Missionen“) erfüllen. Die Anzahl der Missionen, die pro Spieldurchlauf erfüllt werden können, ist unbegrenzt. Wird eine Mission erfolgreich abgeschlossen, so blinkt der Titelname der Mission kurz auf und wird auf der Missionsliste des Levels markiert und gilt somit als erledigt. Die Missionsliste kann man als eine Art „TODO – Liste“ verstehen, die der Spieler im Spiel nach und nach abhaken muss. Das Spiel ist erfolgreich durchgespielt, wenn alle Missionen der jeweiligen Levels erfüllt sind. Trotzdem sollte das Spiel Wilde Tilde als ein Arcadespiel aufgefasst werden. Denn neben den Missionen kann sich der Spieler je nach Laune auf einen hohen Highscore konzentrieren, und sich dabei einen vorderen Platz auf der Highscoreliste sichern. Natürlich steht es ihm auch frei, komplett ungezwungen umher zu fliegen und beispielsweise eine besondere Trickcombo unabhängig von den Missionen zu probieren.

Das Flugzeug soll ein Modellflugzeug darstellen, welches vom Spieler per Fernsteuerung gesteuert wird. Die Levels sind nach außen hin dadurch beschränkt, dass das Flugzeug beim Überschreiten einer bestimmten Grenze abstürzt. Der Spieler wird vorher mit dem Hinweis „Funksignal schwach“, welches auf dem Bildschirm blinkend erscheint, gewarnt.

Das Flugzeug ist im Vergleich zu den Objekten der einzelnen Levels sehr klein gehalten und besitzt eine hohe Fluggeschwindigkeit. Es kann dadurch leicht den Gegenständen innerhalb eines Levels ausweichen. Trotzdem kann es zu Kollisionen mit einigen Levelobjekten kommen. Nach einer Kollision wird das Flugzeug wieder an den Anfangspunkt des Levels gesetzt, wobei die Zeit, die dem Spieler pro Flug zur Verfügung steht, dabei nicht gestoppt wird. Somit wird durch häufige

Kollisionen das Erfüllen der Missionen deutlich erschwert.

Der Sinn des Spiels besteht in erster Linie darin, die einzelnen Missionen der jeweiligen Levels zu erfüllen. Am Anfang des Spiels stehen dem Spieler neben einem einfach gehaltenen Tutoriallevel und einem weiteren Level lediglich ein Flugzeug zur Verfügung. Weitere Levels und Flugzeuge werden bei einem erfolgreichen Ausführen der Missionen freigeschaltet. Für das Freischalten des zweiten Levels müssen 60 Prozent der Missionen erfüllt werden.

Optional: Durch das Einsammeln der Zigaretten kann ein Rauchbalken aufgeladen werden. Ist dieser Rauchbalken komplett aufgeladen, so kann der Rauch per Tastendruck ausgestoßen werden, um während eines Tricks Rauchstreifen in die Luft zu setzen.

Überblick Missionen

1. Highscore-Missionen

In jedem Level gibt es Missionen, die ausschließlich durch das Erreichen einer bestimmten Punktezahl erfüllt werden können. Es wird dabei drei Schwierigkeitsstufen geben, den Beginnerscore, den Proscore und den Freakscore.

Beginnerscore:

Der Beginnerscore sollte schon nach kurzer Zeit erreichbar sein und verlangt keine besonderen Spielkenntnisse. Um die geforderte Punkteanzahl zu erreichen, sind etwa fünf nicht allzu komplexe Trickcombos von Nöten. Das schnelle Erreichen des Beginnerscore soll beim Spieler Ehrgeiz erwecken und signalisiert ihm zugleich, dass er das Steuerungsprinzip der Tricks verstanden hat.

Proscore:

Das Erreichen des Proscores ist schon deutlich anspruchsvoller. Der Spieler muss in der Lage sein, Tricks gekonnt auszuführen. Er überlegt sich schon beim Ansetzen einer Trickcombo welche Trickkombinationen er durchführen möchte. Viele Fehlversuche sind nicht erlaubt, da sonst das Erreichen des Proscores kaum möglich ist.

Freakscore:

Der Freakscore ist, wie der Name bereits suggeriert, ausschließlich für eingespielte Wilde Tilde Spieler ein Thema. Um den Freakscore zu knacken, muss der Spieler voll und ganz mit dem Ausführen der Tricks und den damit verbundenen Tastenkombinationen vertraut sein. Er ist nun auch immer mehr auf den Senkrechtflug als Abschluss einer Combo angewiesen. Fehlversuche sind für ihn ein Fremdwort!!!

2. Trickcombo-Mission

Es gibt (optional) zwei Arten von Trickcombo-Missionen:

Bei der freien Trickcombo-Mission muss eine schwierige vorgegebene Trickkombination erfolgreich durchgeführt werden. Solch eine vorgegebene Trickcombo kann aus einer Vielzahl von Einzeltricks bestehen. Möglich ist auch, dass die anspruchsvolle Combo noch mit einem Senkrechtflug abgeschlossen werden muss.

Beispiel:

Looping innen + Looping außen + Rolle rechts + Rolle links +

Korkenzieher links unten + Korkenzieher rechts oben + Senkrechtflug für zwei Sekunden

Optional: Bei der Ring-Trickcombo-Mission müssen innerhalb eines Tricks ein oder mehrere Ringe durchflogen werden. Zum Beispiel könnte das Flugzeug innerhalb der Flugphase eines Loopings einen Ring durchfliegen.

3.Sammelmissionen

In jedem Level müssen zehn Münzen eingesammelt werden. Diese sind gut sichtbar aber manchmal schwer erreichbar platziert. Eine weitere Mission besteht darin, bestimmte Ringe in einer vorgegebene Reihenfolge zu durchfliegen, wobei die Ringe gut sichtbar platziert sind.

Des weiteren wird es in jedem Level einen versteckten Gegenstand (magischer Pilz) geben, der eingesammelt werden muss und selbstverständlich nur schwierig zu finden ist.

Level

Das Spiel besteht aus zwei Levels und einem Tutorial-Level. Optional werden mehrere zusätzliche Levels zur Verfügung stehen. Das Tutorial-Level stellt einen Strand dar, der nur mit wenigen statischen Objekten ausgestattet ist. Dadurch sind Kollisionen kaum möglich. Im Tutorial-Level wird es keine Missionen geben, es dient lediglich zum Einüben und Erlernen der Steuerung. Die weiteren Levels sind jeweils mit einer Missionsliste (siehe Abschnitt Spiellogik) ausgestattet. Ein Level ist erfolgreich durchgespielt, wenn alle Missionen erfolgreich erledigt sind.

Spielobjekte

Statische Spielobjekte

Statische Spielobjekte sind fest auf dem Level platziert. Sie sind Bestandteile der Landschaft des Levels. Statische Spielobjekte bilden lediglich Hindernisse für den Spieler, da eine Kollision des Flugzeugs mit diesen Objekten möglich ist. Eine Kollision führt zum Flugabsturz (siehe Abschnitt über Kollisionen in Kapitel Spiellogik). Bis auf die Kollisionen ist mit den statischen Objekten keine Interaktion möglich.



Abb.Pilzobjekt

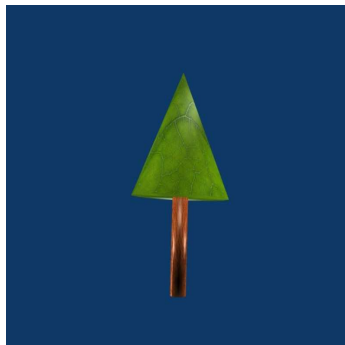


Abb. Baumobjekt

Interaktive Spielobjekte

Interaktive Spielobjekte gehören im Gegensatz zu den statischen Spielobjekten nicht zum Level. Sie sind frei in der Luft platziert. Interaktive Objekte führen keinen Positionswechsel durch, können jedoch eine Eigenrotation besitzen. Eine Kollision mit dem Flugzeug beeinflusst nicht das Flugverhalten des Fliegers. Sie können eingesammelt oder durchflogen werden und sind somit Bestandteil von Missionen. Es gibt vier Arten von interaktiven Spielobjekten.

Münzen



Abb. Münze

Münzen drehen sich um ihre eigene vertikale Achse. Das Flugzeug sammelt die Münze bei einer Kollision ein. Dabei verschwindet die Münze, zusätzlich wird ein spezieller Ton abgespielt. Die Münze ist durch ihre goldene Farbe charakterisiert.

Ringe

Ringe sind unbewegliche Objekte, die in der Luft schweben. Sie können mit dem Flugzeug durchflogen werden. Der Durchmesser ist etwa dreimal so groß wie die Breite des Fliegers. Das Flugzeug kann mit den Ringen nicht kollidieren. Entweder es gelingt dem Spieler, den Ring, korrekt zu durchfliegen oder man fliegt daran vorbei. Ringe haben verschiedene Farben, damit ersichtlich ist, zu welcher Mission sie gehören.

Optional: Trickringe müssen innerhalb eines Tricks durchflogen werden.

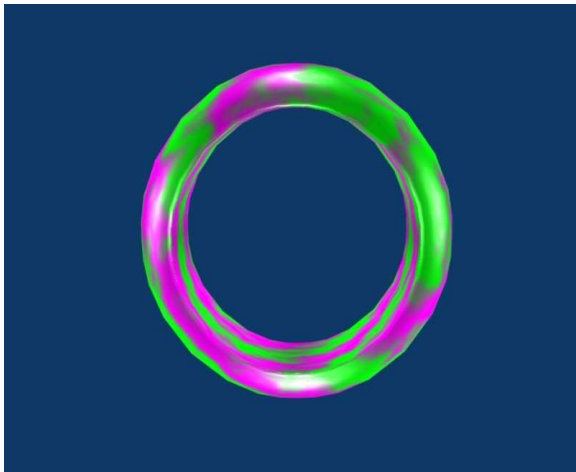


Abb. Trickring(optional)

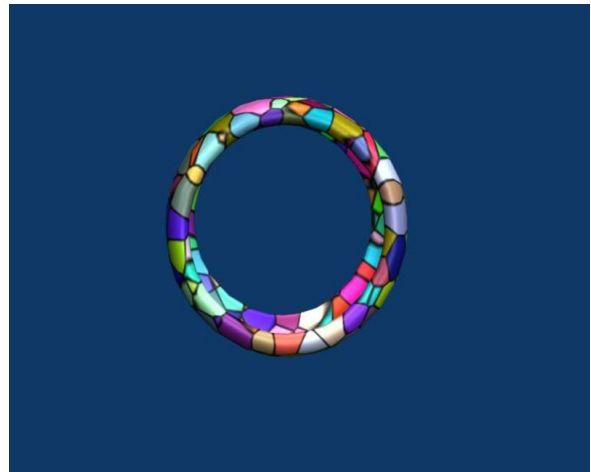


Abb. Ring

Der magische Pilz

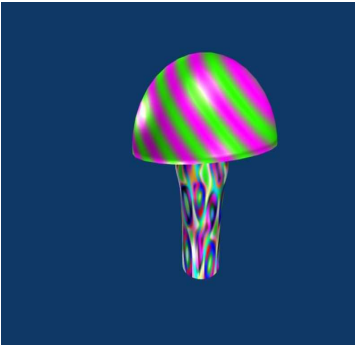


Abb.der magische Pilz

Der magische Pilz ist immer Bestandteil einer Mission innerhalb eines Levels. Er befindet sich an einem schwer auffindbaren Ort im Level und muss eingesammelt werden. Die Schwierigkeit der Mission besteht darin, den Pilz zu orten.

Zigaretten (optional)

Zigaretten kreisen um ihren festen Mittelpunkt und können ebenfalls eingesammelt werden. Sie erhöhen den Rauchbalken.

Flugzeug

Das Flugzeug ist das einzige steuerbare Objekt des Spiels. Es wird über die Benutzereingabe gesteuert. Es gibt zwei Flugzeuge, die sich ausschließlich im Aussehen unterscheiden. Optional gibt es weitere.

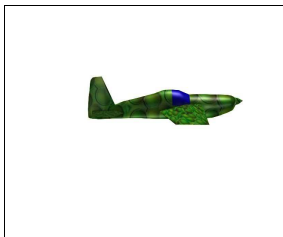


Abb. Flugzeug1

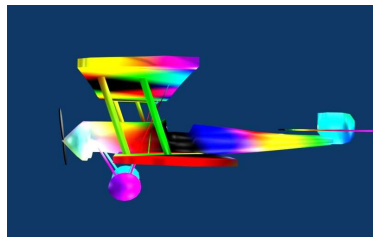


Abb.Flugzeug2

