

Enemies

❖ Floaty

Gnat type cannon fodder. These harmless “enemies” always remain smaller than Chomp and can be eaten from any direction.

size: 1 **points: 1**

❖ Puffy

Fat flying puffer fish. A timid creature that slowly tries to flee from Chomp.

size: 2-5 **points: 10**

❖ Pokey

Akin to Puffy, but fiery red and with spikes that protrude from it’s inflated body. These creatures hover idly in place while their spikes emerge and contract rhythmically. Chomp can only eat them when their spikes are contracted.

size: 2-4 **points: 25**

❖ Chargey

Angry crow that act as homing missiles and explode if contacted. Can still be eaten head-on if Chomp is larger at the time.

size: 2-3 **points: 50**

❖ Shakey

Bug-eyed tarsier/lemur type creature. Falls into a rage and begins to unpredictably shake around the entire screen.

size: 3-4 **points: 200**

❖ Croaky

Flying bullfrog like enemy that occasionally spits out a total of three floaties that lure Chomp right to Croaky’s large gaping maw.

size: 4-6 **points: 100**

❖ Flappy

Albatross type bird with a giant wingspan that fills the screen horizontally. Chomp can either eat its body if big enough or, otherwise, has to dodge its periodic flapping wings.

size: 5 **points: 200**

❖ Bitey

Fierce, multi-legged centipede. An exclamation mark shows its point of arrival on the top of the screen. Chomp must initially dodge it and then wait until it emerges again at the bottom of the screen, to confront Bitey head-on. This monster has 5 segments and each counts as an individual enemy.

size: 3/segment **points: 25/segment, a total of 125**

Scoring

- ❖ Each enemy eaten is worth their respective point score.
- ❖ 5 eaten enemies in a row activates a multiplier of 2x points.
 - 10 more → 3x points
 - 15 more → 4x points
 - 20 more → 5x points
 - 25 more → 6x points
 - 30 more → 7x points
- ❖ In order to achieve and sustain such a score multiplier, the next enemy must be eaten within 2 seconds of the previous one. Otherwise the counter resets.
- ❖ Chomp's largest size is called „Super-Chomp“. While in that mode, every creature eaten is worth 8 times its basic points.

Game Modes

- ❖ Story Mode: Level based gameplay with bosses after every 3rd area. 11 levels in total.
- ❖ Freefall: Endless gameplay. All story mode levels appear in sequence and repeat after all 11 are completed. Gameplay steadily gets trickier due to the ever increasing speed. All about the score!

Gegner

❖ Floaty

Mückenartiges Kanonenfutter. Diese harmlosen „Gegner“ bleiben stets kleiner als Chomp und können aus jeder Richtung gefressen werden.

Größe: 1 **Punkte: 1**

❖ Puffy

Fetter, fliegender Kugelfisch. Scheue Kreatur, die langsam vor Chomp zu fliehen versucht.

Größe: 2-5 **Punkte: 10**

❖ Pokey

Verwandt mit Puffy, aber feuerrot und mit Stacheln versehen, die aus seinem aufgeblähten Leib herausragen. Diese Kreaturen schweben untätig an der Stelle, während ihre Stacheln rhythmisch hervortreten und wieder einschrumpfen. Chomp kann sie nur dann fressen, wenn ihre Stacheln zusammengezogen sind.

Größe: 2-4 **Punkte: 25**

❖ Chargey

Wütende Krähe, die sich wie ein zielsuchendes Geschoss verhält und bei Kontakt explodiert. Kann dennoch frontal gefressen werden, sofern Chomp gerade größer ist.

Größe: 2-3 **Punkte: 50**

❖ Shakey

Glubschäugiges koboldmaki-/lemurartiges Wesen. Wird wütend und beginnt, unvorhersehbar über den gesamten Bildschirm zu wackeln.

Größe: 3-4 **Punkte: 200**

❖ Croaky

Fliegender, oxsenfroschartiger Gegner, der gelegentlich insgesamt drei Floaties ausspuckt, welche Chomp genau zu Croakys weit geöffnetem Schlund locken.

Größe: 4-6 **Punkte: 100**

❖ Flappy

Albatrosartiger Vogel mit einer gigantischen Spannweite, die den gesamten Bildschirm horizontal ausfüllt. Chomp kann mit entsprechender Größe den Körper verspeisen oder muss andernfalls den regelmäßig flatternden Flügeln ausweichen.

Größe: 5 **Punkte: 200**

❖ Bitey

Grimmiger, vielbeiniger Tausendfüßler. Ein Ausrufezeichen markiert seinen Ankunftsort am oberen Bildschirmrand. Chomp muss ihm zunächst ausweichen und dann auf sein erneutes Auftauchen am unteren Bildschirmrand warten, um Bitey frontal gegenüberzustehen. Dieses Monstrum besteht aus 5 Segmenten, von denen jedes als einzelner Gegner zählt.

Größe: 3/Segment **Punkte: 25/Segment, insgesamt 125**

Punkte erzielen

- ❖ Jeder gefressene Gegner ist seine jeweilige Punktzahl wert.
- ❖ 5 nacheinander gefressene Gegner aktivieren einen Multiplikator für die zweifache Punktzahl.
 - 10 weitere → dreifache Punktzahl
 - 15 weitere → vierfache Punktzahl
 - 20 weitere → fünffache Punktzahl
 - 25 weitere → sechsfache Punktzahl
 - 30 weitere → siebenfache Punktzahl
- ❖ Zum Erreichen und Aufrechterhalten eines solchen Punkte-Multiplikators muss der nächste Gegner innerhalb von zwei Sekunden nach dem vorherigen gefressen werden. Andernfalls wird der Zähler zurückgesetzt.
- ❖ Chomps größtes Ausmaß wird als „Super-Chomp“ bezeichnet. Innerhalb dieses Modus ist jede gefressene Kreatur das achtfache ihrer eigentlichen Punktzahl wert.

Spielmodi

- ❖ Story-Modus: Level-basiertes Gameplay mit Endgegnern nach je drei Spielgebieten. Insgesamt elf Level.
- ❖ Freier Fall: Unbegrenztes Gameplay. Sämtliche Level aus dem Story-Modus erscheinen der Reihe nach und wiederholen sich, wenn alle elf abgeschlossen sind. Das Gameplay wird durch die ständig steigende Geschwindigkeit kontinuierlich kniffliger. Hier geht's nur um die Punktzahl!