**Scrum-Productbacklog**

**1. \*\*Grundlegende Spielmechanik:\*\***

- Implementierung eines 2D-Spielfelds mit Spielercharakter und Gegnern.

- Einrichten von Runden basierten Aktionen.

**2. \*\*Waffen und Shop:\*\***

- Auswahl verschiedener Waffen im Shop.

- Implementierung eines Währungssystems für den Kauf von Waffen.

- Integration von Credits, die in jeder Runde verdient werden können.

**3. \*\*Gegnerwellen:\*\***

- Generierung von Wellen von Gegnern, die in jeder Runde spawnen.

- Verschiedene Gegnertypen mit unterschiedlichen Fähigkeiten und Angriffsmustern.

**4. \*\*Stage-Vielfalt:\*\***

- Implementierung von verschiedenen Stages mit unterschiedlichen Layouts und Umgebungen.

- Einfügen von Mechaniken, um die Stage im Laufe des Spiels zu ändern (z. B. sich bewegende Plattformen, zerstörbare Umgebungen).

**5. \*\*Spieler-Attribute:\*\***

- Implementierung von Gesundheitspunkten (HP) für den Spieler.

- Einrichten von Heilmöglichkeiten für den Spieler.

- Integration von Upgrades für Spielerattribute nach jeder Runde (z. B. Schaden, Rüstung, Leben).

**6. \*\*Grafik und Audio:\*\***

- Erstellung von 2D-Grafiken für Charaktere, Waffen, Gegner und Umgebungen.

- Integration von Soundeffekten für Bewegungen, Angriffe, Treffer usw.

- Hintergrundmusik zur Verbesserung der Spielatmosphäre.

**7. \*\*Benutzeroberfläche und Interaktion:\*\***

- Entwurf und Implementierung einer benutzerfreundlichen Benutzeroberfläche für den Shop, Upgrades und Spielinformationen.

- Implementierung von Steuerungselementen für Spielerbewegungen, Angriffe und Interaktionen.

**8. \*\*Testen und Fehlerbehebung:\*\***

- Durchführung von Tests, um sicherzustellen, dass alle Gameplay-Mechaniken reibungslos funktionieren.

- Fehlerbehebung und Optimierung des Codes für eine optimale Leistung.