

Da sehr viele Leute einen Mario Clone machen, habe ich mir ein neues Projekt überlegt.

**Name des Spiels:** Doodle Jump Clone

**Ziel des Spiels:** Ziel des Spiels ist es durch Hindernisse zu überwinden und einen möglichst hohen Punktestand zu erreichen.

**Spieleraktion:** Die Fortbewegung findet über die Pfeiltasten statt. Die Interaktion im Menü mit der Maus.

**Features:**

- Unendliche Map
- Verschiedene Hindernisse und Gegner
- Immer unterschiedliche Spielverläufe
- Highscores

**Sounds:** Es soll eine Hintergrundmusik geben, welche in den Einstellungen deaktiviert und in der Lautstärke angepasst werden soll. Außerdem geben die Gegner in einem bestimmten Radius einen Ton ab, welcher abhängig von der Distanz ist. Außerdem soll es Sprunggeräusche geben.

**Allgemeine Regeln des Spiels:**

- Der Spieler startet unten
- Der Spieler ist konstant am springen
- Der Spieler kann sich mit den Pfeiltasten nach links und rechts bewegen
- Tritt der Spieler auf eine Mine, muss er sofort weiter, da er sonst abstürzt
- Der Spieler muss Gegnern zusätzlich ausweichen

**Erwartete Schwierigkeiten:**

- Zufällige Kartengenerierung
- Verhalten der Gegner

**Quellen:**

- <https://www.newgrounds.com/art/view/rosie1991/doodle-jump-nes-sprites>