Space Bird Game Design Dokument-Version 1.0

Kurze Spielübersicht

*Space Bird* ist eine moderne Neuinterpretation des klassischen Spiels "Flappy Bird", speziell entwickelt für den Commodore 64. Die Spieler steuern ein Raumschiff, das durch eine Reihe von Hindernissen wie Asteroiden und Weltraumschrott navigieren muss. Ziel des Spiels ist es, die höchste Punktzahl zu erreichen, indem man so lange wie möglich im All überlebt.

#### **Inspiration**

Die Hauptidee hinter *Space Bird* ist einfach:

* Nimm das klassische "Flappy Bird" Konzept
* Verlege das Setting in den Weltraum
* Kombiniere beides für ein neues Spielerlebnis!

Zielgruppe

* **Besitzer eines Commodore 64**: Retro-Computing-Enthusiasten mit einer Leidenschaft für Weltraumspiele.
* **Gelegenheitsspieler**: Personen, die eventuell nicht mit den Geräten der 1980er-Jahre vertraut sind, aber dennoch Retro-Spiele mögen.

#### **Gameplay**

* **Steuerung**: Das Raumschiff wird über einen digitalen Joystick gesteuert, um möglichst intuitive Bewegungen zu ermöglichen.
* **Ziele**:
  + Weiche Asteroiden und Weltraumpiraten aus
  + Sammle Treibstoff, um weiterzufliegen
  + Überlebe so lange wie möglich, um deine Punktzahl zu maximieren

#### **Herausforderungen**

* **Treibstoffmanagement:** Wenn der Treibstoff ausgeht, ist das Spiel vorbei. Spieler

müssen regelmäßig Treibstoff einsammeln, um weiterzufliegen.

* **Hindernisse**: Asteroiden, Weltraumschrott und Piraten stellen eine ständige Gefahr für das Raumschiff dar.

#### **Spielerfahrung**

* **Emotionale Stimmung**:
  + Nostalgisch: Das Spiel ruft Erinnerungen an die klassischen Spiele der 1980er-Jahre wach.
  + Spannend: Das schnelle Gameplay erzeugt ein Gefühl von Spannung und Dringlichkeit.

#### **Design und Komposition**

* **Grafiken**:
  + Weltraumthemen für Hintergründe und Sprites, umgesetzt im HiRes-Modus (320x200 Pixel).
  + Die Sprites werden auf 24x21 Pixel gestreckt, mit individuellen Farben und zwei geteilten Farben.
  + Asteroiden erscheinen zufällig, gesteuert durch einen Zufallszahlengenerator (SID-Chip).
* **Sprite-Liste**:
  + Raumschiff (12x21 Pixel)
  + Asteroiden (12x21 Pixel)
  + Treibstoffkanister (12x21 Pixel)
  + Weltraumpiraten (12x21 Pixel)
* **Animationen**:
  + Das Raumschiff verfügt über Animationen für die Booster/Raketen.
* **Sound**:
  + Verschiedene Sounds für Spielereignisse:
    - Kollisionssound (Game Over)
    - Raketenantrieb-Sound
    - Piraten-Sound
    - Nachfüllen-Sound
    - Niedriger Treibstoff-Warnung (kontinuierlicher Ton)
  + Optionale Hintergrundmusik (noch festzulegen)

#### **Benutzeroberfläche (UI)**

* **Treibstoffanzeige**: Zeigt in der oberen rechten Ecke den aktuellen Treibstoffstand an.
* **Punktestand**: Ebenfalls in der oberen rechten Ecke, um den Fortschritt der Spieler anzuzeigen.
* **Start-/Einführungsbildschirm**: Erklärt, wie das Spiel funktioniert, und bietet Optionen wie das Ein- und Ausschalten der Musik.
* **Highscore-Eingabe**: Spieler können ihren Namen und das aktuelle Jahr eingeben, um ihre Punktzahl auf der Spiel-Diskette zu speichern.
* **Abspann**: Zeigt die Namen der Mitwirkenden an, mit einem humorvollen Kommentar, wenn genügend Platz vorhanden ist.

Ein Bild, das Screenshot, Raum enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

#### **Entwicklungszeitplan**

Die folgende Tabelle gibt einen Überblick über die Entwicklungsaufgaben, welche Teammitglieder dafür verantwortlich sind und den aktuellen Status jeder Aufgabe.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr.** | **Aufgabe** | **Mitarbeiter** | **Status** |
| 1 | Spieler / Raumschiff | TBD | Nicht begonnen |
| 2 | Spiel-Logik | TBD | Nicht begonnen |
| 3 | Grafiken | TBD | Nicht begonnen |
| 4 | Sounddesign | TBD | Nicht begonnen |
| 5 | Benutzeroberfläche (UI) | TBD | Nicht begonnen |

**Space bird game design document rev 1.0**

**Brief Gameplay Overview**

Space Bird ist eine moderne Interpretation des klassischen "Flappy Bird"-Spiels, entwickelt für den Commodore 64. In diesem Spiel steuert der Spieler / die Spielerin ein Raumschiff, das durch eine Reihe von Hindernissen in Form von Asteroiden und Weltraumschrott navigieren muss. Das Ziel ist es, die höchste Punktzahl zu erreichen, indem man so lange wie möglich durch das gefährliche All fliegt.

Inspiration

**10** Nehme Flappybird

**20** Erschaffe Weltraum

**30** Packe Flappybird in Weltraum rein!!!

**40** Profit

**Target Audience:**

Besitzer eines Commodore 64 Heimcomputers mit Leidenschaft fürs Weltall.

Gelegenheitsspieler, welche mit den Steuerungskonventionen der Spiele der 80er Jahre nicht vertraut sind.

**Gameplay:**

Controls

Direktionale Kontrolle via Joystick (Digital).

Möglichst intuitive halten.

**Ziele:**

Asteroiden und Piraten so lange wie möglich ausweichen.

Treibstoff sammeln

Überleben…

**Herausforderungen:**

Mangelnder Treibstoff

Hindernisse.

**Player experience**

Feeling

Nostalgisch

Gestresst

**Design and Komposition:**

**Graphics**

Space themed backgrounds und Sprites. Umgesetzt in HiRes Mode (320x200) mit Sprit in (12x21) gedehnt auf (24x21) jemals eine eigene Fabe und 2 geteilte Faben.

Asteroieden erscheinen bestimmt druch Zuffallszahlengenerator (SID).

**Sprite list:**

Raumschiff (Sprite 12x21)

Asteroieden (Sprite 12x21)

Fuel (Sprite 12x21)

Pirate (Sprite 12x21) …..

**Animations**

(Raumschiff): Booster / Rocket Animation

**Sound:**

Gameover / Colision sound

Rocket sound

There is a pirate ding sound

Refuel sound

Fuel low sound (Continues)

Potentially background music / TBD what is played.

**UI:**

Fuel Indicator Bar (Right corner)

Score Text (Upper right corner)

Start / Introduction screen (Explain how to play and what to play with) Music on off toggle

Enter name and year for preservation reasons (Save to game disk)

Credit screen (Who did what and something funny if space permits)

**Concept Art**

Ein Bild, das Screenshot, Raum enthält.

Automatisch generierte Beschreibung

**Development Timeline (Graphics, Sound, IO, Logik)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Nr: | Aufgabe: | Mitarbeiter: | Zustand: |
| 1 | Player controllable Character |  | Not started |
| 2 |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

SID Studio?

EasyScript

Emulator

Sprites Editor

Turbo Macro pro