**Projektplan: Entwicklung von "Crash-Bird"**

**1. Einleitung:**

"Crash-Bird" ist ein ambitioniertes Projekt für ein 2D-Jump'n'Run-Videospiel, das sich an der bewährten und beliebten Spielmechanik von "Flappy Bird" orientiert. Mit "Crash-Bird" beabsichtige ich, ein anspruchsvolles und unterhaltsames Spiel zu entwickeln, das sowohl Gelegenheitsspieler als auch erfahrene Gamer anspricht. Die zentrale Prämisse ist, die Benutzer in eine Welt voller Herausforderungen und Spaß einzutauchen, in der ihre Geschicklichkeit und Reaktionsfähigkeit auf die Probe gestellt werden. Dieses Projekt repräsentiert nicht nur eine Hommage an ein klassisches und kultiges Spiel, sondern strebt auch danach, eine eigenständige Identität in der umfangreichen Welt der digitalen Spiele zu etablieren.

**2. Spielmechanik und -steuerung:**

Das Herzstück von "Crash-Bird" ist seine intuitive und herausfordernde Spielmechanik. Das primäre Ziel für den Spieler ist es, so lange wie möglich am Leben zu bleiben und dabei so viele Hindernisse wie möglich zu überwinden. Die Steuerung des Charakters erfolgt über die Tastatur, eine bewährte und leicht zugängliche Schnittstelle für Spieler aller Erfahrungsstufen. Mit geschickten Tastenanschlägen kann der Spieler den Charakter in der Luft bewegen, um Hindernisse zu umfliegen oder geschickt zwischen ihnen hindurchzuschlüpfen. Die Steuerung ist darauf ausgelegt, sowohl reaktionsschnell als auch präzise zu sein, um den Spielern ein optimales und befriedigendes Spielerlebnis zu bieten. Der Reiz des Spiels liegt in der Fähigkeit des Spielers, die Kontrolle über den Charakter zu behalten und sich durch eine Welt voller Herausforderungen zu manövrieren.

**3. Lebenspunkte und Scoring-System:**

In "Crash-Bird" startet der Spieler mit drei Leben, eine überschaubare Ressource, die jede Begegnung mit einem Hindernis noch spannender macht. Der Verlust aller Leben signalisiert das Ende des Spiels, und die gesammelte Punktzahl wird dem Spieler präsentiert. Punkte werden basierend auf der überstandenen Zeit und der Anzahl der überwundenen Hindernisse vergeben. Dieses Scoring-System motiviert die Spieler, ihre Fähigkeiten zu verbessern und ihre Punktzahl mit jedem neuen Versuch zu steigern.

**4. Design und Grafik:**

Das Spiel wird in einem ansprechenden 2D-Format präsentiert. Das Design von "Crash-Bird" soll eine moderne Ästhetik mit einer Hommage an die klassische Ära der Jump'n'Run-Spiele verbinden. Die visuelle Präsentation wird durch klare Linien, lebendige Farben und gut gestaltete Hindernisse charakterisiert, die eine einladende, aber herausfordernde Spielumgebung schaffen. Mit einem Design, das sowohl modern als auch nostalgisch ist, strebt "Crash-Bird" danach, eine breite Palette von Spielern zu erreichen und zu begeistern, indem es ein visuell ansprechendes und gleichzeitig herausforderndes Spielerlebnis bietet.

**Meilensteine:**

Konzeption und Designentwurf

Entwicklung der Grundmechanik und Steuerung

Implementierung des Scoring-Systems und der Lebenspunkte

Grafik- und Sounddesign

Beta-Testphase 11.10.2023

Feedback-Einholung und Optimierung

Veröffentlichung 13.10.2023

**Entwicklungsumgebung und Technik:**

Entwicklungsumgebung: VSC

Programmiersprache: Javascript

**Technik:**

Physics Engine (für Kollisionserkennung und Charakterbewegung)

Input Manager (zur Handhabung von Tastatureingaben)

Ein Bild, das Text, Diagramm, Screenshot, Reihe enthält.

Automatisch generierte Beschreibung**Grafische Darstellung der geplanten Objekte:**

**User Story Mapping:**

**Epic: Spielstart**

User Story: Als Spieler möchte ich das Spiel starten können.

User Story: Als Spieler möchte ich die Spielanleitung sehen.

**Epic: Gameplay**

User Story: Als Spieler möchte ich den Charakter steuern können.

User Story: Als Spieler möchte ich Hindernisse überwinden.

User Story: Als Spieler möchte ich Punkte sammeln.

User Story: Als Spieler möchte ich mein verbleibendes Leben sehen.

**Epic: Spielende**

User Story: Als Spieler möchte ich mein Endergebnis sehen.

User Story: Als Spieler möchte ich das Spiel neu starten können.