

```

<!DOCTYPE html>
<html lang="de">
<head>
  <meta charset="UTF-8" />
  <title>Fang die Zeitung! (Gamified)</title>
  <style>
    /* === Grundlayout === */
    * {
      margin: 0;
      padding: 0;
      box-sizing: border-box;
    }
    body {
      font-family: sans-serif;
      background: #e6f0f7;
      overflow: hidden;
    }
    #gameArea {
      position: relative;
      width: 100%;
      height: 100vh;
      background: linear-gradient(to top, #d0e6f0, #ffffff);
    }

    /* === Start- und Game-Over-Bildschirm === */
    .overlay {
      position: absolute;
      top: 0;
      left: 0;
      width: 100%;
      height: 100%;
      background: rgba(0,0,0,0.6);
      color: #fff;
      display: flex;
      flex-direction: column;
      justify-content: center;
      align-items: center;
      z-index: 10;
    }
    .overlay.hidden {
      display: none;
    }
    .overlay h1 {
      font-size: 3em;
      margin-bottom: 0.5em;
    }
    .overlay button {
      padding: 0.8em 1.5em;

```

```

font-size: 1.2em;
margin-top: 1em;
border: none;
border-radius: 8px;
background: #ffcc00;
cursor: pointer;
transition: background 0.2s;
}
.overlay button:hover {
  background: #e6b800;
}

/* === Spieler (Zeitungswagen) === */
#player {
  width: 100px;
  height: 40px;
  background: #444;
  position: absolute;
  bottom: 20px;
  left: 50%;
  transform: translateX(-50%);
  border-radius: 10px;
}

/* === Zeitung (fallendes Objekt) === */
.newspaper {
  width: 40px;
  height: 40px;
  background: url('https://cdn-icons-png.flaticon.com/512/21/21601.png') no-repeat center;
  background-size: contain;
  position: absolute;
  top: 0;
}

/* === Anzeige für Punkte, Leben, Level === */
#hud {
  position: absolute;
  top: 10px;
  left: 50%;
  transform: translateX(-50%);
  display: flex;
  gap: 2em;
  font-size: 1.2em;
  font-weight: bold;
  color: #333;
}
#hud span {
  background: rgba(255,255,255,0.8);

```

```

padding: 0.3em 0.6em;
border-radius: 5px;
}
</style>
</head>
<body>

<div id="gameArea">
  <!-- HUD: Punkte, Leben, Level -->
  <div id="hud">
    <span id="scoreDisplay">Punkte: 0</span>
    <span id="livesDisplay">Leben: 3</span>
    <span id="levelDisplay">Level: 1</span>
  </div>

  <!-- Spieler: der Zeitungswagen -->
  <div id="player"></div>

  <!-- Startbildschirm -->
  <div id="startScreen" class="overlay">
    <h1>Fang die Zeitung!</h1>
    <p>Hilf dem Azubi, so viele Zeitungen wie möglich zu fangen!</p>
    <button id="startButton">Spiel starten</button>
  </div>

  <!-- Game-Over-Bildschirm -->
  <div id="gameOverScreen" class="overlay hidden">
    <h1>Game Over</h1>
    <p id="finalScore">Du hast <span>0</span> Punkte erreicht</p>
    <button id="restartButton">Erneut spielen</button>
  </div>
</div>

<script>
  // === Variablen ===
  const gameArea = document.getElementById('gameArea');
  const player = document.getElementById('player');
  const scoreDisplay = document.getElementById('scoreDisplay');
  const livesDisplay = document.getElementById('livesDisplay');
  const levelDisplay = document.getElementById('levelDisplay');
  const startScreen = document.getElementById('startScreen');
  const gameOverScreen = document.getElementById('gameOverScreen');
  const startButton = document.getElementById('startButton');
  const restartButton = document.getElementById('restartButton');
  const finalScoreText = document.querySelector('#finalScore span');

  let score = 0;
  let lives = 3;

```

```

let level = 1;
let playerX = window.innerWidth / 2 - 50;
let newspaperInterval; // Interval zum Erzeugen von Zeitungen
let animationIntervals = []; // Array für alle laufenden Intervalle

// === Spiellogik starten ===
startButton.addEventListener('click', () => {
  startScreen.classList.add('hidden');
  resetGame();
  startGameLoop();
});

restartButton.addEventListener('click', () => {
  gameOverScreen.classList.add('hidden');
  resetGame();
  startGameLoop();
});

// === Spiel zurücksetzen ===
function resetGame() {
  // Punkte, Leben, Level zurücksetzen
  score = 0;
  lives = 3;
  level = 1;
  updateHUD();

  // Wenn beim Neustart noch Zeitungen im DOM sind, entfernen
  document.querySelectorAll('.newspaper').forEach(el => el.remove());

  // Alle bestehenden Intervalle beenden
  animationIntervals.forEach(id => clearInterval(id));
  animationIntervals = [];
  clearInterval(newspaperInterval);
}

// === HUD (Anzeige) aktualisieren ===
function updateHUD() {
  scoreDisplay.textContent = 'Punkte: ' + score;
  livesDisplay.textContent = 'Leben: ' + lives;
  levelDisplay.textContent = 'Level: ' + level;
}

// === Haupt-Spielschleife: Zeitungen erzeugen ===
function startGameLoop() {
  // Falls Spiel vorbei ist, beende
  if (lives <= 0) return;

  // Erzeuge zu Beginn und dann in Abständen fallende Zeitungen

```

```

createNewspaper();
let spawnRate = Math.max(1000 - (level - 1) * 100, 300);
// mit jedem Level um 100 ms schneller (min. 300ms)

newspaperInterval = setInterval(createNewspaper, spawnRate);
}

// === Spielersteuerung: Links/Rechts mit Pfeiltasten ===
document.addEventListener('keydown', e => {
  if (e.key === 'ArrowLeft') {
    playerX -= 30;
  }
  if (e.key === 'ArrowRight') {
    playerX += 30;
  }
  // Spieler innerhalb des Bildschirms halten
  playerX = Math.max(0, Math.min(playerX, window.innerWidth - 100));
  player.style.left = playerX + 'px';
});

// === Neue Zeitung erzeugen ===
function createNewspaper() {
  const newspaper = document.createElement('div');
  newspaper.classList.add('newspaper');
  newspaper.style.left = Math.random() * (window.innerWidth - 40) + 'px';
  gameArea.appendChild(newspaper);

  let y = 0;
  // Fallgeschwindigkeit: mit höherem Level schneller
  let fallSpeed = Math.min(4 + (level - 1) * 0.5, 12);

  // Bewegung per setInterval
  const fallInterval = setInterval(() => {
    y += fallSpeed;
    newspaper.style.top = y + 'px';

    // Kollision mit Spieler prüfen
    const paperRect = newspaper.getBoundingClientRect();
    const playerRect = player.getBoundingClientRect();

    if (
      paperRect.bottom >= playerRect.top &&
      paperRect.left < playerRect.right &&
      paperRect.right > playerRect.left
    ) {
      // Zeitung gefangen
      clearInterval(fallInterval);
      newspaper.remove();
    }
  });
}

```

```

    score++;
    updateHUD();
    checkLevelUp();
}

// Wenn Zeitungen unten herausfallen
if (y > window.innerHeight) {
    clearInterval(fallInterval);
    newspaper.remove();
    loseLife();
}
}, 20);

animationIntervals.push(fallInterval);
}

// === Leben verlieren ===
function loseLife() {
    lives--;
    updateHUD();
    if (lives <= 0) {
        endGame();
    }
}

// === Level-Up, wenn z.B. jede 10 Punkte ein neues Level beginnt ===
function checkLevelUp() {
    const nextLevelThreshold = level * 10;
    if (score >= nextLevelThreshold) {
        level++;
        updateHUD();
        // Neue Spawn-Rate: ältere Intervalle löschen und neu starten
        clearInterval(newspaperInterval);
        startGameLoop();
    }
}

// === Spiel beenden (Game Over) ===
function endGame() {
    // Alle Intervalle beenden
    animationIntervals.forEach(id => clearInterval(id));
    clearInterval(newspaperInterval);
    // Alle bestehenden Zeitungen entfernen
    document.querySelectorAll('.newspaper').forEach(el => el.remove());

    // Game-Over-Bildschirm einblenden
    finalScoreText.textContent = score;
    gameOverScreen.classList.remove('hidden');
}

```

```
}
```

```
// Damit das Canvas beim Größenwechsel korrekt bleibt
```

```
window.addEventListener('resize', () => {
```

```
  playerX = Math.min(playerX, window.innerWidth - 100);
```

```
  player.style.left = playerX + 'px';
```

```
});
```

```
</script>
```

```
</body>
```

```
</html>
```