**1. Ziel des Spiels:**

Ziel des Spiels ist, es mit der Spielfigur über Plattformen nach oben zu springen.

Dabei muss man Gegner ausweichen und Items einsammeln.

**2. Kurzbeschreibung der Spielidee:**

Die Idee beim Spiel ist, das es zwei Arten von Böden gibt.

Wodurch es erschwert werden soll, weiter hochzukommen.

**3. Features**

Wie schon erwähnt soll es zwei Arten von Bodenplatten geben.

Die eine Art soll hierbei in einer hellen Farbe sein, hierbei kann man drauf stehen bleiben.

Die andere Art soll hierbei in einer dunkleren Farbe sein, diese zerbricht direkt beim ersten Kontakt

**3.1 Umgebung**

Die Spieleumgebung, soll in einer freundlichen Umgebung spielen.

In dieser Umgebung muss eine Biene gesteuert werden über Plattformen, da diese leider nicht mehr fliegen kann.

**3.2 Spieleraktionen**

Der Spieler kann springen, dies passiert jedoch ständig und somit automatisch.

Mit den Pfeiltasten links und rechts kann der Spieler den Ball nach links und rechts bewegen.

**3.3 Andere aktive Elemente**

Hierbei handelt es sich so gesehen um Gegenspieler.

Sobald diese Berührt werden, ist das Spiel vorbei.

**3.4 Punktesystem**

Punkte gibt es dafür, wie weit man kommt (z.B. 1 Punkt für jeden Pixel in die Höhe)

**3.5 Ziel des Spiels/Spielende**

Das Ziel ist so weit zu kommen, um seinen Highscore immer zu überbieten.

**3.6Spielverwaltung**

**3.6.1** Die Highscore liste soll mit SQLite gespeichert werden.

**3.6.2** Da man immer seinen Highscore überbieten muss, wird mit jedem Start bei 0 gestartet.

**3.6.3** Hierzu ist ebenfalls nichts geplant

**4.Quellen**

**4.1 Spielregeln**

<https://de.wikipedia.org/wiki/Doodle_Jump>

**4.2 Grafiken**

**https://de.pngtree.com/freepng/bee-cartoon-bee-little-bee-hand-painted-bee\_3980790.html**

**4.3 Sound**

Sounds sind derzeit noch nicht geplant, falls doch würde ich diese nachreichen

**4.4 Quellentextvorlagen**

**https://www.youtube.com/watch?v=qmcgrk5KfHQ**

[**https://www.pygame.org/docs/**](https://www.pygame.org/docs/)

[**https://github.com/ElRashoMacuin/JumperGame**](https://github.com/ElRashoMacuin/JumperGame)

**5. Übersicht**

**5.1 Zeitplan**

Start des Projekt

Interplementierung des Codes

Fertigstellungen des Projekts

Such nach den Sprite Datein

**5.2 Muss-Features**

* Die Biene springt die ganze Zeit auf und ab
* Beim Verlassen der Spielfläche nach links oder rechts, taucht diese auf der gegenüber liegender Seite wieder auf.
* Eine Platform, wovon der Spieler direkt wieder von abspringt.
* Die Biene bewegt sich nach links, wenn man die a betätigt.
* Die Biene bewegt sich nach rechts, wenn man die b bestätigt.
* Bei laufender Sitzung, soll der aktuelle Highscore angezeigt werden, der während dieser Sitzung herrscht.

**5.3 Kann-Features**

* Eine zweite Platform die sich über den Bildschirm bewegt horizontal bewegt.
* Hintergrundmusik
* Speicherung des Highscore per SQLite
* Hintergrund als Bild laden, beispielsweise eine Blumenwiese