# Ressourcen

07\_Flappy

# Was ist neu

* Meshinstances für geometrische Elemente
* Game ‚restart‘ via *get\_tree().reload\_current\_scene()*
* Game Elemente mitPackedScenes spawnen

# Game Details

* 3 Ordner: scenes, assets, scripts
* Characterbody2d > SpehreMesh > scale: 50 x 50
* Space Eingabe über Project Settings

# Erweiterungen

**Mehrere Flugbahnen (Vertical Multilane)**

* Du baust drei „Bahnen“, auf denen der Vogel mit einem Dash wechseln kann (ähnlich einem Endlos-Runner mit Lanes).
* Technisch: Input für Lane-Wechsel, Position-Snapping an Lane-Y-Positionen
* Hindernisse zwischen den Tubes (PackedScene)
* Nutzung von Group-Mechanismen (z.B. Hindernisse alle auf einmal löschen).

**Power-Ups (z.B. Schild, Slow-Motion)**

* Spawne gelegentlich Power-Ups mit eigenen Effekten (z.B. Sprite + Area2D + Signal)

**Dynamische Hindernisse**

* Hindernisse bewegen sich leicht (z.B. vertikal wippend mit Tween oder AnimationPlayer)
* Optional: Hindernisse rotieren oder splitten sich.

**Tag-Nacht-Zyklus oder Wetter**

* Ändere Hintergrundfarben oder füge Partikeleffekte (Regen, Schnee) ein
* Wetterkonsequenzen?

**Multiplayer (lokal)**

* Zwei Spieler steuern gleichzeitig (z.B. mit verschiedenen Tasten oder Controllern)
* Gemeinsame Punktzahl oder Wettbewerb um das Überleben

# Soziale/kulturelle Sicht

* Das Spiel könnte symbolisch z.B. Barrieren im Bildungssystem darstellen (Vogel = Lernende(r), Hindernisse = Hürden).
* Power-Ups repräsentieren unterstützende Maßnahmen (Mentoring, Barriereabbau).

# Quellen

Kurz und bündig: Grundlage für den vorliegenden Code

<https://www.youtube.com/watch?v=A4l7EOinkuU&ab_channel=GameDevwithDrew>

ein längere Variante (aber nicht geprüft)

<https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=8_ThGJG9Kqg&ab_channel=KaanAlpar>