***Exposé***

1. **Name und ggf. Referenz zu schon vorhandenen Spielen (z.B. Frogger-Clone)**

Dino Run Clone

1. **Kurzbeschreibung der Spielidee**

Ein Spieler ist der Dino und muss Hindernissen ausweichen. Der Spieler selbst kann sich nur ducken oder springen. Der Hintergrund mit den Hindernissen bewegt sich und wird mit der Zeit immer schneller.

1. **Features**
   1. **Umgebung (z.B. Straße mit bewegten Hindernissen)**

Wüste mit bewegten Hindernissen.

* 1. **Spieleraktionen (z.B. laufen, springen, schießen, einsammeln etc.) und ihre Folgen**

Durch das Springen mit Pfeiltaste oben kann man Hindernissen, die auf dem Boden sind, ausweichen und Hindernissen, die weiter oben sind, kann man durch das ducken mit Pfeiltaste unten ausweichen. Wenn einem Hindernis nicht ausgewichen wird ist das Spiel vorbei.

* 1. **Punktesystem (für was gibt es Punkte)**

Punkte gibt es für die überlebte Zeit.

* 1. **Ziel des Spiels/Spielende (z.B. möglichst viele Punkte in fester Zeit, möglichst lange am Leben bleiben, Erreichen der anderen Seite etc.)**

Das Ziel des Spiels ist es möglichst lange zu überleben.

* 1. **Spielverwaltung**
     1. **Highscoreliste**

Eine Highscoreliste ist nicht vorhanden.

* + 1. **Spielstände laden und speichern**

Der Spielstand wird nur für den Game Over Screen gespeichert.

1. **Quellen**
   1. **Spielregeln**

Die mir bekannten Spielregeln, d.h. nicht in die Hindernisse zu laufen werden angewendet.

* 1. **Grafiken**

[**https://github.com/codewmax/chrome-dinosaur/tree/master/Assets**](https://github.com/codewmax/chrome-dinosaur/tree/master/Assets)

* 1. **Quelltextvorlagen**

<https://github.com/codewmax/chrome-dinosaur>

1. **Übersicht**
   1. **Zeitplan**
   2. **Muss-Features**

* Hinderniserkennung
* Springen
* Ducken
* Animierter Hintergrund mit von rechts erscheinenden Hindernissen
* Punktanzeige
  1. **Kann-Features**

Highscoreliste