

MDA

# Mechanics

- Die Regeln sind einfach:
  - man kann springen und sich ducken
  - Auftauchende Hindernisse dürfen nicht berührt werden, sonst ist das Spiel verloren
  - Es gibt mehr Punkte, je größer die zurückgelegte Distanz ist
- Der Spieler hat folgende Möglichkeiten
  - Space: springen
  - Arrow down: ducken
- Es gibt Objekte, die übersprungen werden müssen und Objekte, unter denen sich hinweggeduckt werden muss
- Es existieren keine Level aber das Spiel wird kontinuierlich schneller und somit schwieriger
  - beeinflusst Dynamics

# Dynamics

- Das Spiel läuft im Chrome-Browser
- Es treten keine Verzögerungen auf
- Spielereingaben lassen den T-Rex entweder springen oder sich ducken
- Das Spielprinzip ist einfach → Spieler will Fehler korrigieren → mehr spielen
- Aktueller Score und der bisherige Highscore wird ständig angezeigt

# Aesthetics

- Challenge: es wird ständig schwieriger
- Submission: man möchte immer einen besseren Highscore erreichen
- Der Fun wird durch die ständig zunehmende zurückgelegte Distanz generiert

