Inhalt

[1 Spielfeld 2](#_Toc312170220)

[1.1 Start 2](#_Toc312170221)

[1.2 Straße 2](#_Toc312170222)

[1.3 Grünstreifen 2](#_Toc312170223)

[1.4 Fluss 2](#_Toc312170224)

[1.5 Ziel 2](#_Toc312170225)

[2 Metainformationen 2](#_Toc312170226)

[3 Spielobjekte 2](#_Toc312170227)

[3.1 Spieler 2](#_Toc312170228)

[3.2 Bewegliche Objekte 2](#_Toc312170229)

[3.3 Statische Objekte 3](#_Toc312170230)

[4 Steuerung 3](#_Toc312170231)

[5 Lebensverlust 3](#_Toc312170232)

[6 Punkteverteilung 3](#_Toc312170233)

[7 Bestenliste 3](#_Toc312170234)

[8 Objektschablonen 3](#_Toc312170235)

# Spielfeld

## Start

Der Startbereich ist ein Grünstreifen am unteren Ende des Spielfeldes. Er besteht aus mehreren Graßfeldern.

## Straße

Über dem Startbereich befindet sich eine fünfspurige Straße. Die einzelnen Spuren sind durch Marker sichtbar voneinander getrennt. Sie besteht aus mehreren Asphaltfeldern.

## Grünstreifen

Über der Straße befindet sich ein Grünstreifen. Er besteht aus mehreren Graßfeldern.

## Fluss

Über dem Grünstreifen befindet sich ein Fluss mit der gleichen Höhe wie die Straße. Besteht aus mehreren Wasserfeldern.7

## Ziel

Im Zielbereich gibt es 5 Froschnester, inmitten von Schilf. Er besteht aus Schilf- und Nesterfeldern

# Metainformationen

Oben links befindet sich eine Anzeige mit den verbleibenden Leben des Spielers. Oben rechts befindet sich die aktuelle Punkteanzeige. Darunter wird die verbleibende Zeit mit einem Balken der von rechts nach links läuft angezeigt. Auf dem Balken steht die noch verbleibende Zeit.

# Spielobjekte

## Spieler

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Name | | Spielfeld | Kollision | Effekt | Bewegung | Schritt |
| Frogger | Alle | | Ja | Abhängig von anderen Objekten | Horizontal/  Vertikal | 1 Feld |

## Bewegliche Objekte

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Name | Spielfeld | Kollision | Effekt | Bewegung | Größe |
| Auto | Straße | Ja | Tod | Horizontal | 1 Feld |
| Motorrad | Straße | Ja | Tod | Horizontal | ½ Feld |
| LKW | Straße | Ja | Tod | Horizontal | 3 Felder |
| Bus | Straße | Ja | Tod | Horizontal | 2 ½ Felder |
| Van | Straße | Ja | Tod | Horizontal | 1 ½ Felder |
| Schildkröte schwimmend | Fluss | Ja | Transport in Bewegungsrichtung | Horizontal | 1 Feld |
| Schildkröte tauchend | Fluss | Ja | Tod | Horizontal | 1 Feld |
| Baumstammende links | Fluss | Ja | Transport in Bewegungsrichtung | Horizontal | 1 Feld |
| Baumstamm | Fluss | Ja | Transport in Bewegungsrichtung | Horizontal | 1 Feld |
| Baumstammende rechts | Fluss | Ja | Transport in Bewegungsrichtung | Horizontal | 1 Feld |
| Krokodilmaul | Fluss | Ja | Tod | Horizontal | 1 Feld |
| Krokodilkörper | Fluss | Ja | Transport in Bewegungsrichtung | Horizontal | 1 Felde |
| Krokodilschwanz | Fluss | Ja | Transport in Bewegungsrichtung | Horizontal | 1 Feld |

## Statische Objekte

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Name | Spielfeld | Kollision | Effekt | Größe |
| Graß | Start/Grünstreifen | Nein |  | 1 Feld |
| Asphalt | Straße | Nein |  | 1 Feld |
| Wasser | Fluss | Ja | Tod | 1 Feld |
| Schilf | Ziel | Ja | Tod | 1 Feld |
| Nest | Ziel | Ja |  | 1 Feld |
| Krokodil | Ziel | Ja | Tod | 1 Feld |
| Rand | Alle | Ja | Tod | Linie |

# Steuerung

Zur Steuerung werden die Pfeiltasten hoch, runter, links und rechts verwendet.

# Lebensverlust

* Staying on top of a diving turtle too long
* Drifting off the screen by sitting on a log or turtle too long
* Jumping into a home already occupied by a frog
* Jumping into the side of a home or the bushes
* Running out of time before getting a frog home

# Punkteverteilung

Für jeden Frosch im Froschnest: Zeit \* Faktor

Für jedes abgeschlossene Level: Level \* Faktor

# Bestenliste

Lokal: CSV-Datei mit den Daten im Installationsverzeichnis

Global: CSV-Datei auf Github/Dropbox

Bester Heute/Gestern/Diese Woche/Diesen Monat/Dieses Jahr/Total

# Objektschablonen