

MINIGAME_2 - CrackIn

Worum geht's?

Bei „CrackIn“ musst du dich auf einer Plattform bewegen, auf der jederzeit ein Stück der Eisfläche, auf der du dich befindest, einbricht. Man kann sich nach links und rechts bewegen. Der Player bewegt sich nach oben und unten, wenn er von einem Schneeball angeschoben wird. Deine Aufgabe ist es so lange wie möglich auf der auf der Fläche zu bleiben, den Löchern auszuweichen und leckeren Fisch einzusammeln. Es handelt sich um ein 2D Spiel.

- Das Spiel ist in der Vogelperspektive
- Charakter ist ein Pinguin

Counter: Anzahl der eingesammelten Fische.

Timer: Erreichte Zeit.

Development Plattform:

macOS Mojave version 10.14

Unity 2018.2.19f1

VS 7.7.0.1868

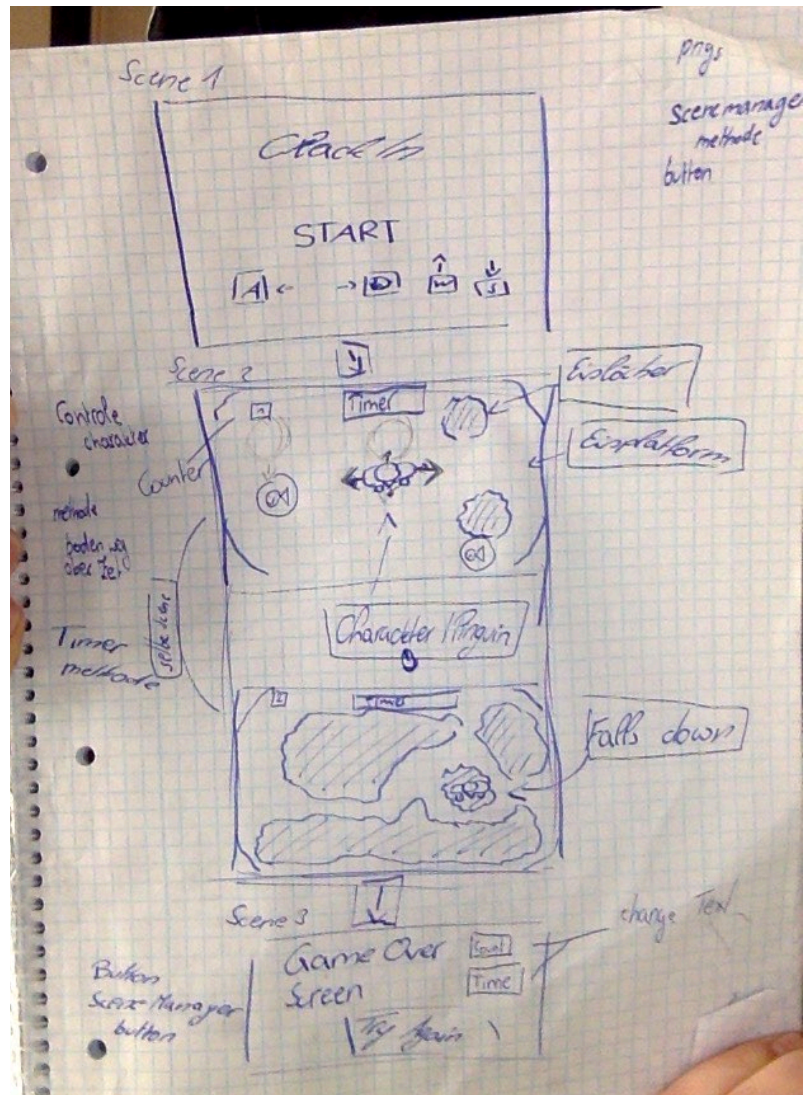
Target platform: Pc

What I need:

Png's: Eisplattform
Pinguin
Eisbälle
Fische

Button
Title
Images

Timer Methode
Counter Methode
Change Text
Control Charakter
Eislöcher Methode
SceneLoader Methode
RandomSnowballs Methode



Scenes: StartScene: Title, Button, Image (Tutorial Steuerung)
GameOverScene: Text, Button, Ergebnis Time & Count -> Change Text
MainScene

Scripts: SceneLoader, Player, Stopwatch, Counter, Collision, RandomSnowball