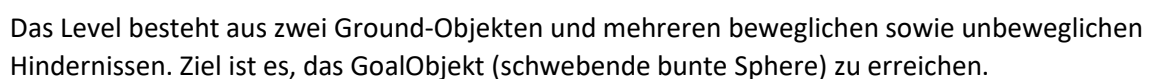


Es gibt keine Gegner, nur einen Abgrund der tödlich ist.



Vorne und hinten befinden sich unsichtbare Barrieren, die verhindern, dass Objekte auf der z-Achse hinunterfallen. Sie machen 3D zu 2D. Außerdem gibt es eine Barriere über dem Spieler die Physische Bugs blockieren soll.

Unter der ganzen Scene gibt es einen Lavaboden, der bei Berührung tödlich ist.

Der Spieler kann sich auf dem Boden sowie auf den beweglichen Objekten bewegen und springen. Auf den nicht beweglichen Objekten (ähnliche Textur wie der Boden) kann er nicht springen.

Per Mausklick können bewegliche Objekte (helle Textur) per drag and drop bewegt werden. Per Mausrad können sie außerdem rotiert werden. Während dieses Bewegens ist die gesamte Physik deaktiviert und die Farben sind entsättigt.

Eine Stoppuhr oben links zeigt an, wie lange das Spiel schon läuft. Am Ende ist diese Zeit der Score.

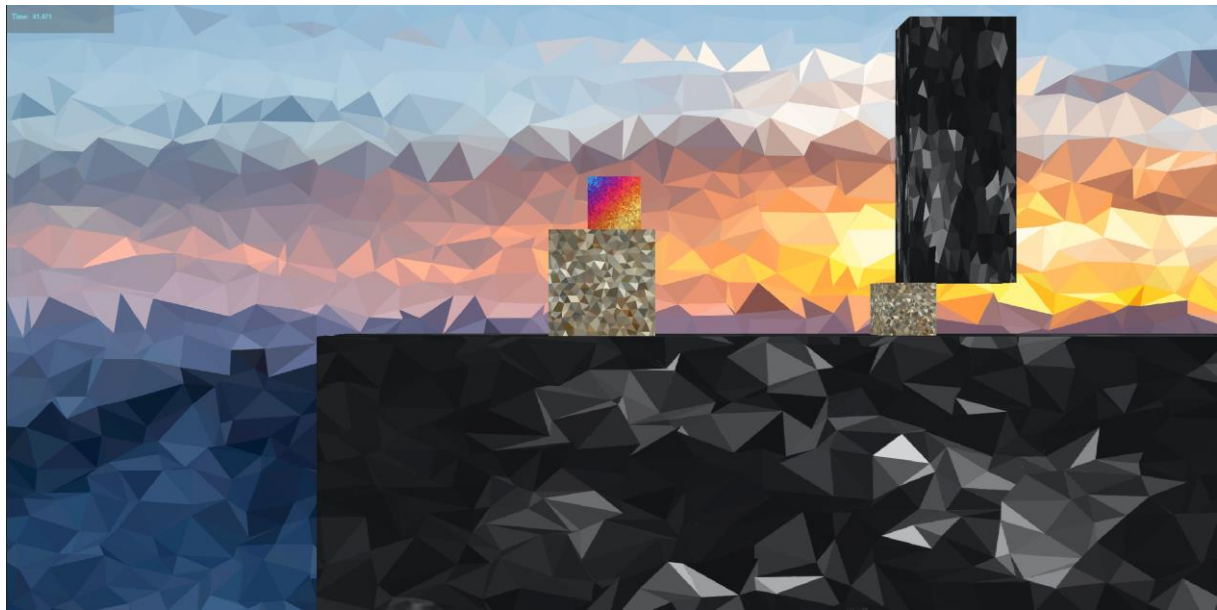


Abbildung 1 Start

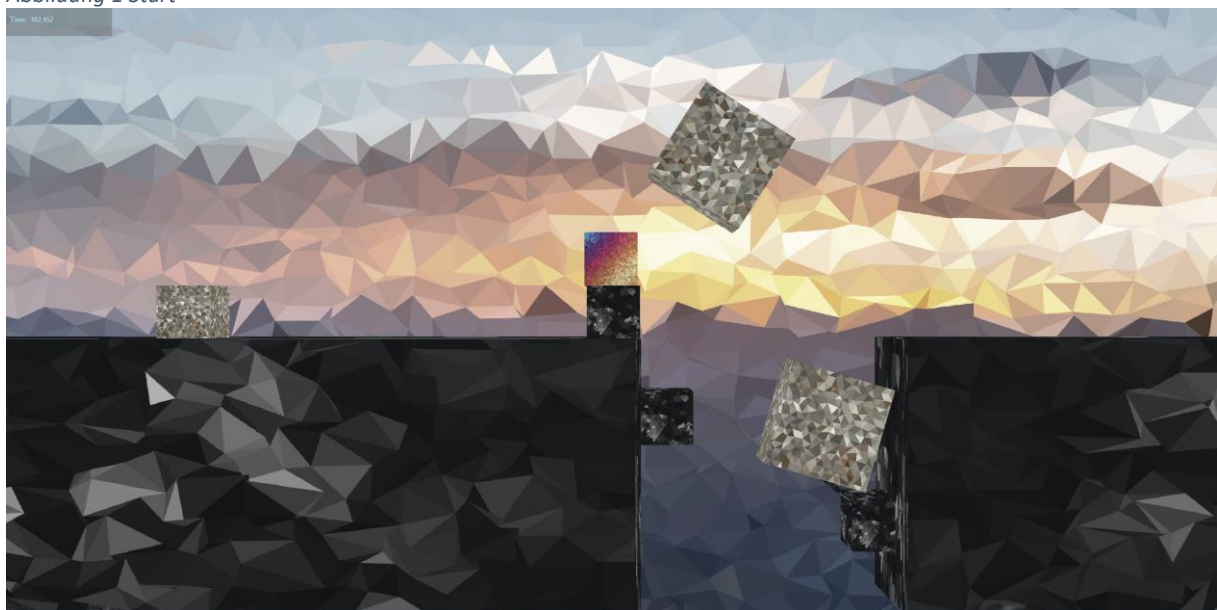


Abbildung 2 Bewegen eines Objektes

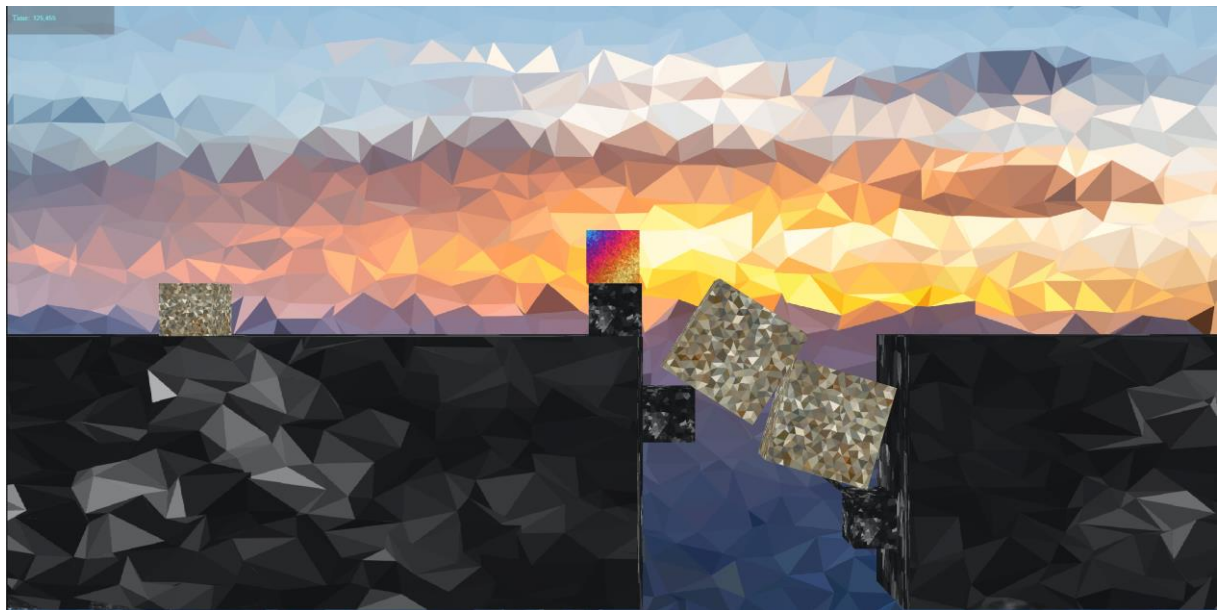


Abbildung 3 Überqueren des Abgrundes

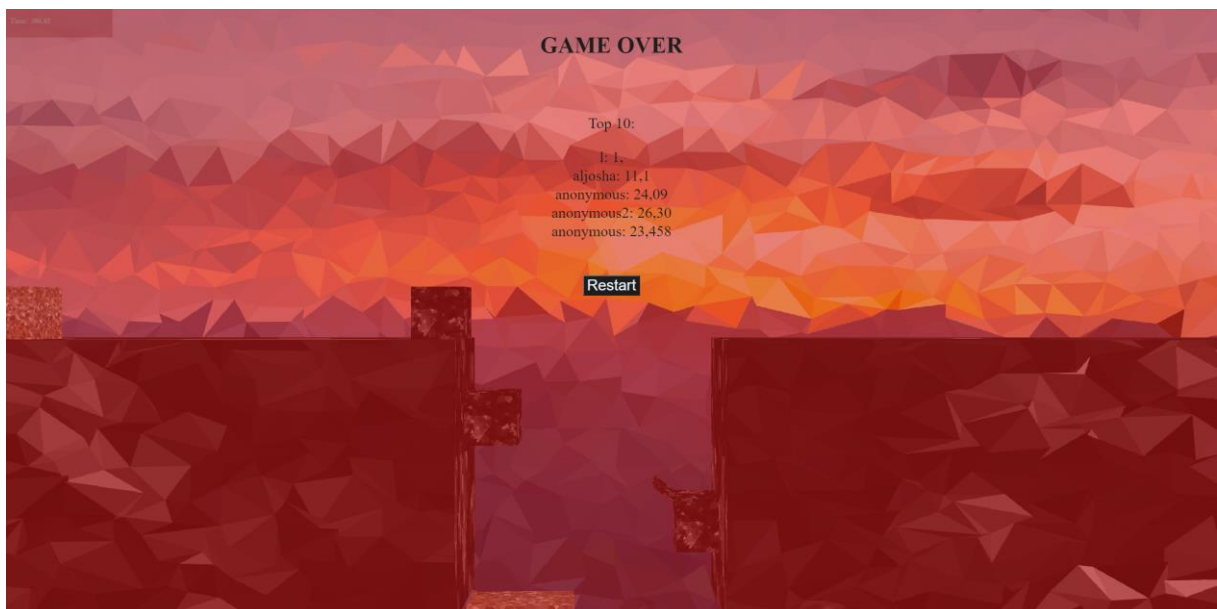


Abbildung 4 Tod



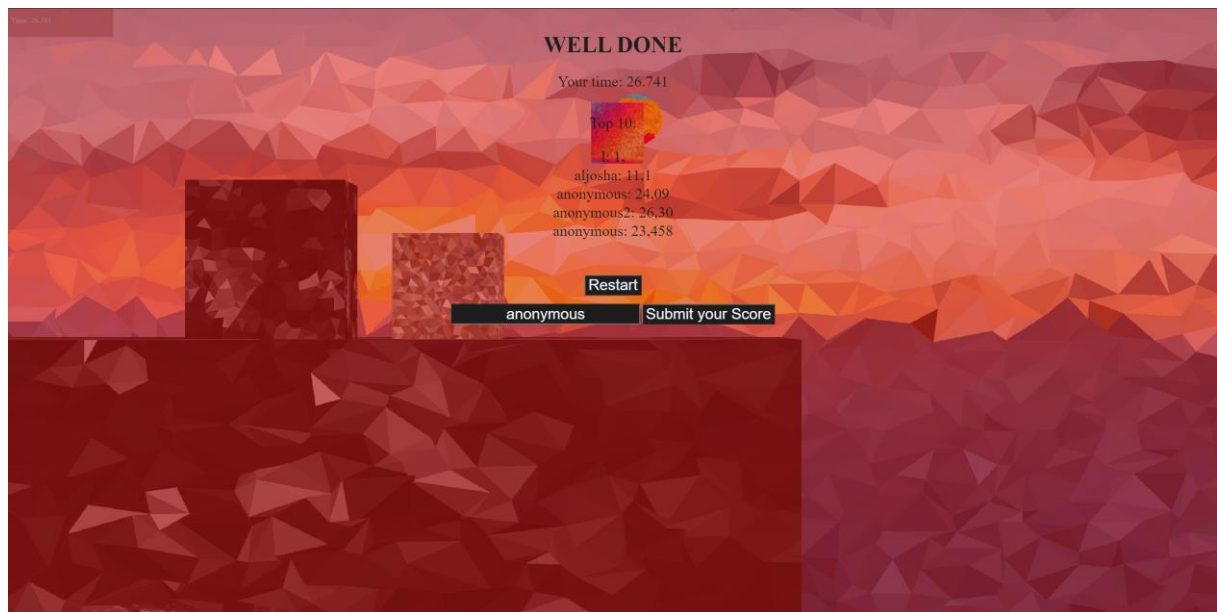


Abbildung 5 Erreichen des Ziels