PreFab

MinCamera. Ska vara 8.5 Y led över markhöjd. Och har rotation x 70. Annars ska allt vara nollställt.

TelePortDaddy: innehåller 2 ingångar / 2 utgångar. Enter1 går till exit 1. Och vidare. Vill vi ha fler teleporter på en bana kopigera en enter och en exit. Utöka därefter TeleportDaddy array och placera in de nya teleporterna.

Collectables: innehåller 3 underObject. Gold,Diamonds,Courage. Placera ut gold coins på banan. Viktigt. Kopigera gold objectet och inte mod\_coin. Placera ut de 4a diamonds ändra inte antalet på dessa utan att ändra längden på deras Array i Connector. Diamons ska vara inaktiva när de placeras ut. Placera ut courage på banan ligger 2 klara vilket borde vara antalet på de flesta av de större banorna.

ArrowSpawn: Innehåller 5 Cuber(pilar) välj rikting pilara ska skjutas i vi att ändra ArrowSpawn rotation. Placera inte Arrow spwn i en boxcollider utan starx utanför. Öka firerate om pilrana ska skjuta snabbare. Och wait time om du vill att dem ska vänta med att köra fårn det att spelet startas. (P.S om fireRate ökas drastiskt öka antalet pilar i arrayen.

MeteorMaster: Innehåller 6 Meteors. Placera MeteorMaster på ca höjd 25 över marköjd i banan. (y –led). Minska firerate beroende på hur offta du vill att Metors ska skjutas. Random X och Random Y representerar ytan dem ska skjutas innom. Testa detta så att meteorerna når över hele ytan eller önskat omåde. Random x kommer randoma ett värde mellan –x och x till meteoren. Öka antalet meteors om du ändrar firerate drastiskt.

ShiledDaddy: rör ej denna.

GhostDaddy: innehåller 4 GhostNest, 4 Ghost, 4 Find Me. Börja med Ghost. Placera ghost där du vill att den ska starta i spelet. Vill du ha färre eller fler spöken Andra antalet ghosts i GhostArray i ghostMaster och kopigera sedan ett av spökerna. Varje ghost innehåler 3 underObject. Dessa är endast för dess utseende rör ej dessa om du inte ska ändra spöket visuelt. I spökets script ligger variablen Nest. Nest är den punkt spöket kommer att spawna vid och fly till då pacman dödat. Flera spöken kan ha samma nest eller så kan alla ha olika. Nest finns atta placera ut i GhostNest. Om du vill ändra vilket nest som hör till vilket spöke dragdroppa nest i spökets nestVaribel. Varje spöke har olika jaga metoder. (followtarget, random Destination, follow and random) välja en av denna för hur spöket ska jaga. (just nu fungrar endast follow target ordentligt och randomDest fungerar ok). FindMe behöver du inte röra.

Canvas/eventsystem: ej klar ( rör ej)

Pacman: ej klar. Test spela med denna sålänge.(placera ut där du vill han ska starta)

Connector: rör ej. Används för att koppla ihop allt.

spawnPoint: placera ut där pacman ska spawn(förslagsvis där han startar)

printer: rör ej (skriver ut skaer på skärmen)