1 Скачиваем ассеты, распределяем их по папкам

2 Добавляем фон

3 Создаем префабы из камней, песка, рыбок.

Для рыбок замораживаем движение по оси Y и вращение по оси Z.

4 Создаем героя Gravity Scale = 5, замораживаем вращение по оси Z.

5 Создаем пустой gameobject по бокам – стены.

Добавляем ему тело и коллайдер, делаем триггером.

Добавляем тэг Wall, создаем из него префаб. Создаем два объекта – левую и правую стену.

Пишем скрипт для движения рыб:

public int speed; public Vector3 startPos;

void Start() { startPos = transform.position; }

void Update() { GetComponent<Rigidbody2D>().velocity = new Vector2(speed, 0); }

private void OnTriggerExit2D(Collider2D collision) {

if (speed > 0 && collision.name.Contains("Wall")) {

Debug.Log("x = " + startPos.x + " y = " + startPos.y);

transform.position = new Vector3(startPos.x, startPos.y, 0);

} }

Пишем скрипт для движения персонажа:

public GameObject jump\_animation;

public int speedH = 5;

public int speedV = 15;

bool isGround = true;

void Update() {

float dH = Input.GetAxis("Horizontal");

bool dV = Input.GetKeyDown(KeyCode.UpArrow);

if (dV && isGround == true) {

GetComponent<Rigidbody2D>().velocity = new Vector2(0, speedV);

isGround = false;

}

if(dH != 0 && isGround == true) {

GetComponent<Rigidbody2D>().velocity = new Vector2(dH \* speedH, 0); } }

private void OnTriggerExit2D(Collider2D collision) {

if (collision.gameObject.CompareTag("Fish") || collision.gameObject.CompareTag("Land")) {

Debug.Log(collision.gameObject.name);

collision.isTrigger = false;} }

private void OnCollisionEnter2D(Collision2D collision)

{

if (collision.gameObject.CompareTag("Land"))

{

isGround = true;

}

if (collision.gameObject.CompareTag("Fish")) {

transform.parent = collision.transform;

isGround = true; } }

private void OnCollisionExit2D(Collision2D collision) {

if (collision.gameObject.CompareTag("Fish")) {

transform.parent = null;

isGround = false;

collision.gameObject.GetComponent<Collider2D>().isTrigger = true;}

if (collision.gameObject.CompareTag("Land")) {

isGround = false;

collision.gameObject.GetComponent<Collider2D>().isTrigger = true; } }