# Tavoitteet

## Alkuperäisen Unity tutoriaalin ominaisuudet

Alkuperäisen projektin keskeiset ominaisuudet ovat: Toistuva ympäristö yksinkertaisella pohjalla, pelaajan liike ja animaatio sekä ääni ja partikkeliefektit. Näiden päälle tavoite on lisätä toinen kenttä, tapa pisteyttää pelaaja, useampi elämä, mikäli pelaaja epäonnistuu, menut sekä oma vapaavalintainen ominaisuus.

## Tavoitteiden toteutus

Lähden toteuttamaan edellämainittuja ominaisuuksia itselleni mielenkiintoisempaa reittiä. 2.5D perspektiivin sijaan siirrän pelin 3D perspektiiviin. Kamera siirtyy pelaajan taakse. Ympäristöstä täytyy tällöin myös tehdä 3D tutoriaalissa olleen 2D kuvan sijaan. Dynaaminen ohikiitävä 3D ympäristö on kuitenkin mahdollinen käyttäen samoja kikkoja. Pelissäni pelaaja ajaa autolla karkuun jotain, väistellen tiellä olevia esteitä. Pelaaja tuhoutuu törmätessään autollaan esteeseen, mutta hidastuu törmätessään tien reunoilla oleviin kaiteisiin.

# f