

Erste Ideen:

Ein TicTac (Spielefigur von Sebastian) muss verschiedene andere TicTacs Retten und möglichst wenige Leben verlieren.

Als Ziel müssen evtl. eine gewisse Anzahl TicTacs im Ziel ankommen.

Gefahr:

Von unten wird die Spielwelt geflutet. Dazu wird ein Würfel mit Wassertextur wachsen.

Spieler:

Der Spieler bewegt sich in der 2D-Ebene in einer 3D-Welt.

Links, Rechts, Oben, Unten.

Ideen für die Level:

- Schieberätsel
- Irrwege
- Über Ebenen / Treppen ... kann auf die nächste Ebene übergegangen werden.

Unity:

- Installieren ProBuilder (funktioniert unter Umständen automatisch)
- Installieren ProGrids (Beta) (funktioniert unter Umständen automatisch)

Aufgabenverteilung:

- Spielerbewegung Mario
- Leveldesign Sebastian und Jessica
- alle anderen Schlafen noch oder haben keine Lust