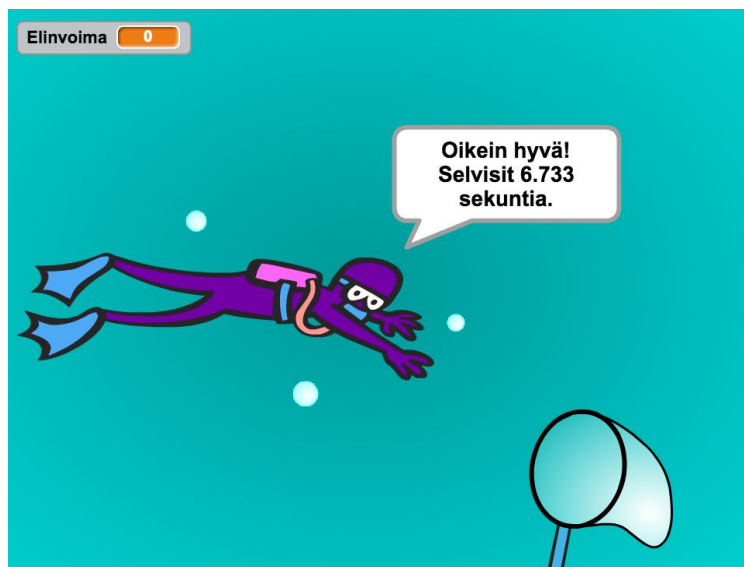


Materiaali on lisensoitu Creative Commons BY-NC-SA-lisenssillä, eli materiaalin levittäminen ja muokkaaminen on sallittu, kunhan tekijöiden nimet säilyvät mukana ja jatkoversiot julkaistaan samalla lisenssillä. Kaupallinen käyttö kielletty.

Alkuperäinen tekijä (2016): Jenna Tuominen

3D FPS-keräily



Kuvaus:

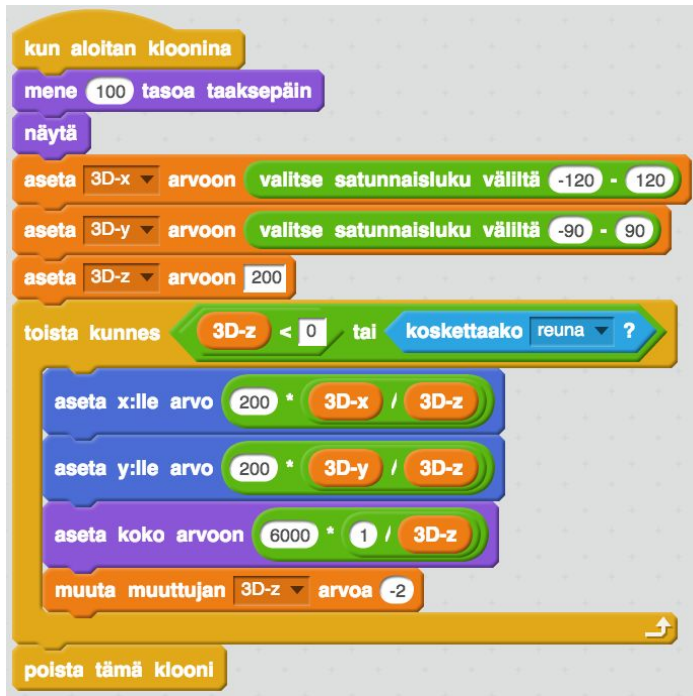
Pelaaja koittaa kerätä klikkailemalla kuplia ja siten pidentää sukelluksensa kestoja. Kuplat nousevat joen pohjasta 3D-mäisesti ja kulkevat samalla virtauksen mukana vasemmalle.

Sukelluksen päätteeksi sukelluksen opettaja kertoo sukelluksen keston.

1. Luo pelin alusta lähtien aika ajoin kuplia.



2. Valitse kullekin kuplalle alkupaikka ja nosta sitä pintaa kohti kunnes se poistuu näkyvistä tai on pinnalla.



3. Lisää kuplalle turbulenssia (satunnaista liikettä) ja tasaista virtausta johonkin suuntaan.



4. Tee peliin happitilanne ja kasvata sitä kupliin osuttaessa.



5. Luo esim. esiintymislavalle happitilanteen alustava ja sitä tarkkaileva ohjelma →



6. Hapen loppuessa leimaa kaikki kuplat näkyviin. Pelin alussa pyyhi jäljet.



7. Aseta sukelluksen opettaja kertomaan sukelluksen kesto.



8. Lisää haavi sukeltajan käteen.

