

MiniGame Rusty



Ziel:

Aufgabe ist es das Ziel zu finden und dabei möglichst viele Punkte zu sammeln und möglichst wenig zu verlieren.

Das Ziel wird durch ein Tor versperrt, das sich erst öffnet wenn mindestens die Hälfte aller vorhandenen Objekte eingesammelt wurde.

Zeitfaktor:

Alle zehn Sekunden wird ein Zeitpunkt abgezogen.

ACHTUNG!

Die Weitergabe von Tastatur- und Mouse-Ereignissen an das Spiel kann nur erfolgen, wenn das Spielfenster den Focus erhalten hat. Das heißt, sie müssen wenigstens einmal in das Spielfenster geklickt haben, um das Spiel zu steuern. Scrollen sie das Browserfenster, verliert das Spiel den Focus und sie müssen erneut in das Spielfenster klicken.

Die Steuerung:

F1	Hilfe an/aus
M	Musik an/aus
R	Spiel neu Starten
←	Bewegung nach links
↑	Bewegung nach vorn
→	Bewegung nach rechts
↓	Bewegung nach hinten
Leer-Taste	Springen

TIPP!

Drücken sie innerhalb des Spielfensters die rechte Mouse-Taste und wählen sie im aufgehenden Pull-Up-Menü „Go Fullscreen“.

Sie können den „Fullscreen-Modus“ wieder mit der Esc-Taste verlassen.

Viel Spaß!



Spieler:

Hat zusätzliche 3 Leben. **Jedes neue Leben kostet 50 Punkte.**
Die Steuerung erfolgt über die Cursortasten.
Gesprungen wird mit der Leertaste



Schraube:

Jede eingesammelte Schraube gibt **+1 Punkt**



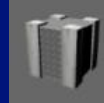
Mutter:

Jede eingesammelte Mutter gibt **+1 Punkt**



Stahlträger:

Jeder eingesammelte Stahlträger gibt **+5 Punkte**



Transportkiste:

Jede eingesammelte Transportkiste gibt **+10 Punkte**



WVA-Kiste:

Jede eingesammelte WVA-Kiste gibt **+50 Punkte**



Fieser-Poller:

Jeder berührte fiese Poller kostet **5 Punkte**



Pumper:

Jeder eingesammelte Pumper vergrößert den Spieler für 10 Sek. Auf das Zweifache. Es kostet und gibt keine Punkte dafür. Aber manchmal ist es einfach nur gut groß zu sein.



Bombe:

Eine Bombe kann nützlich sein um Wege freizulegen oder Hindernisse zu beseitigen. Sie kann aber auch nerven und Wege erschweren. In beiden Fällen kostet sie aber **kein** Leben.



Uhr:

Wird diese Uhr eingesammelt, bleibt die Zeit für 30 Sek. Stehen. Genügend Zeit andere Elemente von beweglichen Teilen zu sammeln.



Holzkrate:

Steht nur im Weg rum. Kann nicht eingesammelt werden. Kostet und ergibt keine Punkte. Kann aber oft verschoben werden.