

# Retro Video game

A diffirent view on Tetris

Tetris: Skyscraper **By Max Kersten**

## Het concept

Ik heb het core mechanic van Tetris genomen en behoorlijke twist aan het hele spel gegeven. De core mechanic is het zelfde, je draait blokjes rond en plaatst ze op de juiste locatie.

Twist 1; 3D

Het spel zal zich in een 3D wereld afspelen. Het blokje kan dus om 3 assen draaien. en 3 assen bewegen.

Twist 2: Physics

De blokjes zullen worden beïnvloed door zwaartekracht en dus om kunnen vallen.

Twist 3: TowerBuilder

Je moet een zo'n hoog mogelijke toren bouwen zonder blokjes er van af te gooien. Vallen te veel blokjes om, dan is het spel afgelopen en veranderen de blokken in gebouw onderdelen om zo uiteindelijk een groot gebouw te vormen.

## Plan van aanpak

Engine: Unity3D

Features: Physics, Monobehaviour

Code style:

Singleton en Listiner pattern

## Verantwoording

Waarom doe ik het op deze manier?

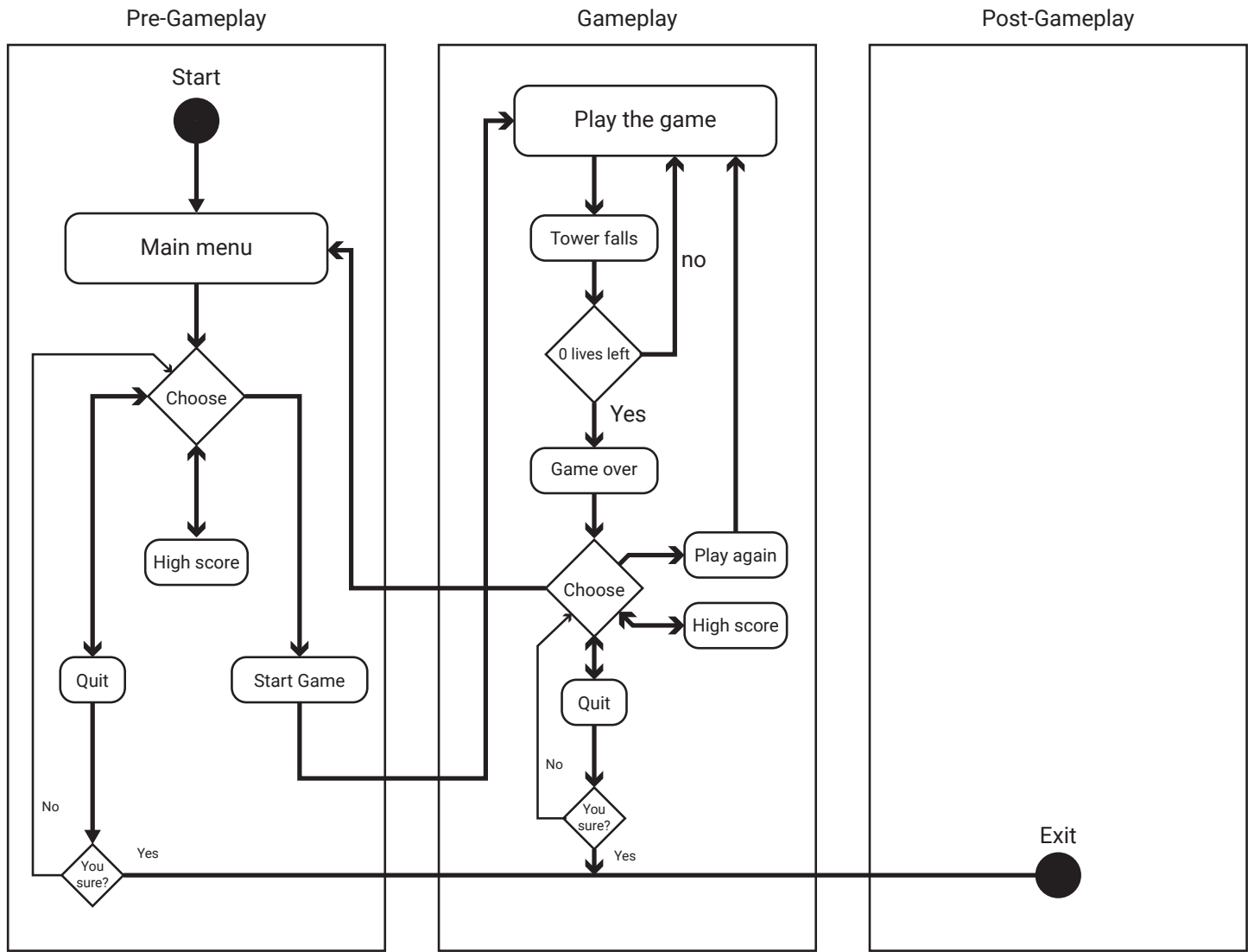
Ik doe het op deze manier omdat ik denk dat dit het beste is.

Op deze manier kan ik meerdere block types maken en minimaliseer ik het gebruik van lijsten die iederen frame moeten worden doorgelopen.

Verder kan ik op deze manier ook het spel multyplayer maken. Door meerdere towers en playercontrollers te maken.

Het listener pattern verwerk ik in de blokken die een event sturen naar de manager, die kan er dan actie op ondernemen. En de Manager is een Singleton. Want daar heb ik er maar één van nodig.

# Het Design



Tetris: Skyscraper

