

# 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.

## Plan van aanpak

Engine: Unity3D

Features: Physics, Monobehaviour

Code style:

Singleton en Listener pattern

## Verantwoording

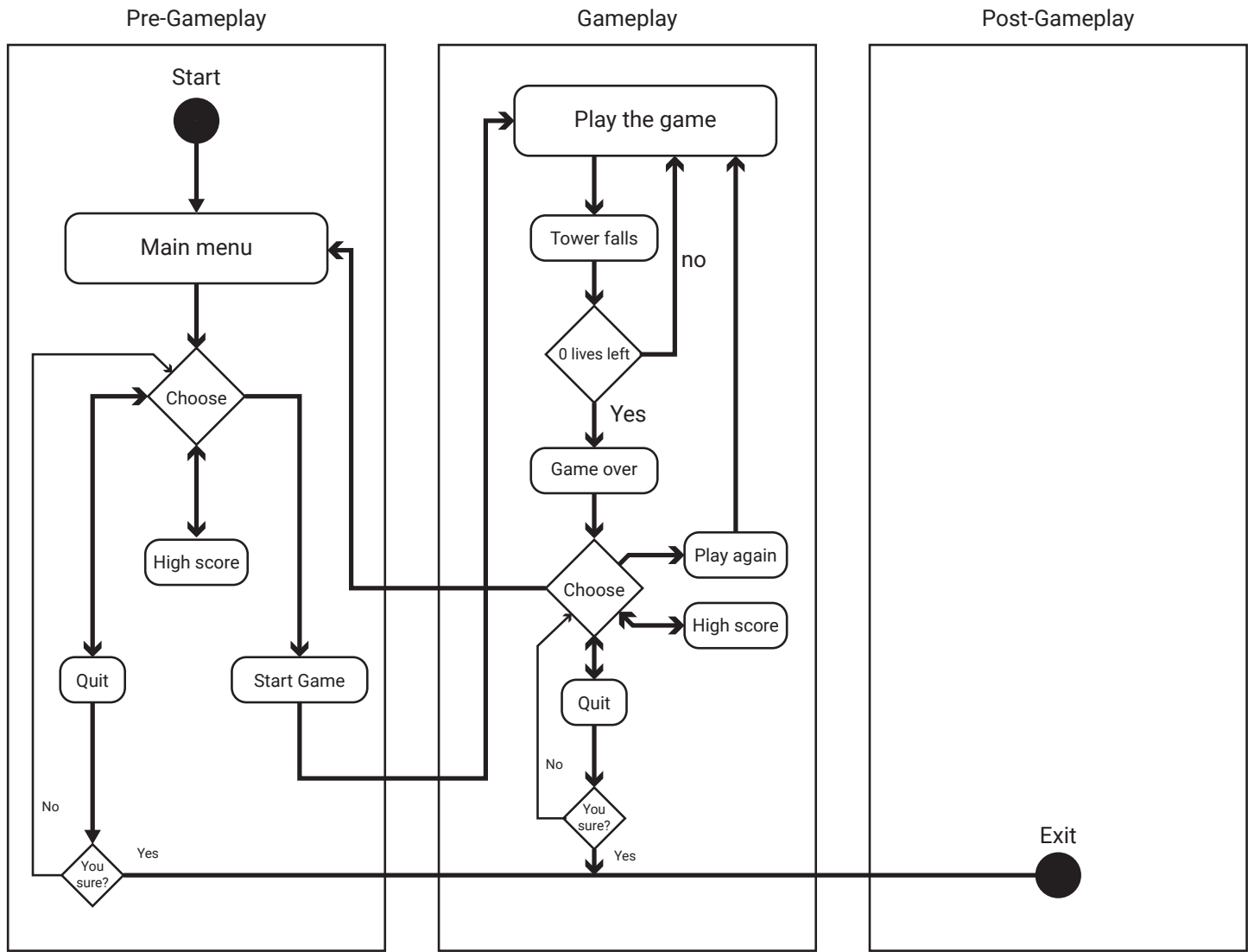
Waarom doe ik het op deze manier?

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 multiplayer maken. Door meerdere towers en playercontrollers te maken.

# Het Design



Tetris: Skyscraper

