

Vincent Creveld 3019866  
GDV2

**Concept:**

Bubble Bobble met weapon select.

**Twist:**

Weapon/bubble select.

In het originele spel heb je maar 1 soort bubbel waarmee je je enemy af probeert te maken. Deze bubbel schiet ongeveer 1/3e van het scherm over. Een voorbeeld van zo'n nieuw wapen zou een shotgun bubbel zijn die op korte range meerdere enemies afhandeld.



**Mechanics:**

De speler zal rondlopen met de W, A, S, D en spatie toetsen. Het wisselen van wapens zal met de nummertoeetsen gedaan worden (evt een generieke swap key die door de lijst van wapens in je bezit scrollt)

De speler schiet door te klikken.

**Design patterns:**

Listener pattern: Score on kill bijhouden

Event: Enemies die sneller gaan lopen wanneer andere enemies binnen dat level sterven

Singleton: Enemy list bijhouden

**Scripts:**

Enemylist

Enemy + EnemyChildren

Weapon + WeaponChildren

Gamemanager voor score etc.

PlayerController

Bubble script (bullet)

**Unity functionaliteiten:**

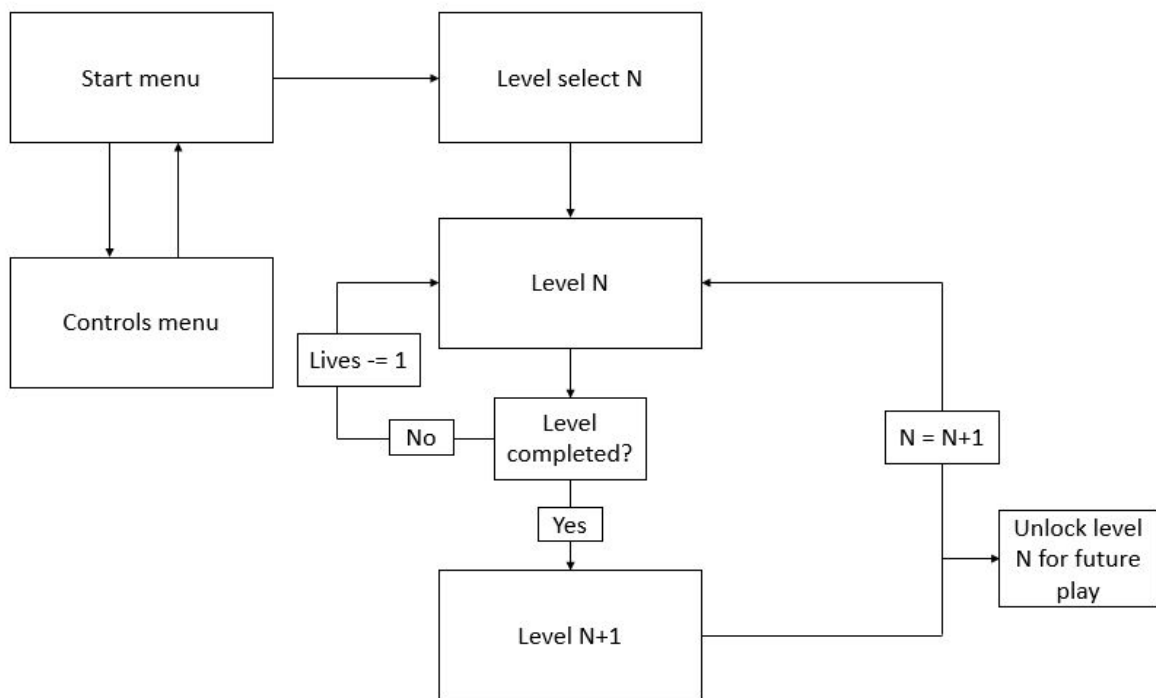
Rigidbody

UI

Monodevelop

Input functies

**Sceneflow:**



### Activity Diagram weapon switch:

