

Documentatie (cancelled)Alpaca Run:

Het idee van Alpaca run was dat de speler een alpaca controlled in het midden van een kleine wereld. Rondom deze wereld spawnen op random locaties personages met en personages zonder eten. Deze zullen naar het midden van de wereld(de alpaca) toelopen. De speler moet dan met de alpaca spugen om zo de mensen zonder het eten af te weren. Voor ieder personage met eten dat de speler toelaat verdient hij/zij punten.

Controls:

Muis = besturing van de kijkrichting

Linker muisknop = spugen

Bron:

Hulp in de les & de kennis door de eerste tutorial [Roll a Ball](#)

Documentatie Alpaca Run 2.0 :

De speler moet met behulp van de A en D toets obstakels ontwijken op een baan. De speler beweegt vanuit zichzelf voort. Het doel is om het einde van de baan te halen om door te gaan naar het volgende level of om het spel uit te spelen. Wanneer de speler tegen een obstakel aankomt of van de map af valt zal het level herstart worden.

Hier heb ik voor gekozen omdat ik nog niet veel verstand heb van C# coderen en ik me zo meer kon focussen op het goed leren van het programma en de basics.

Controls:

A = left

D = right

Bronnen:

Roll a ball [tutorial](#) om het begin te leren.

De baan: [Tutorials 1 t/m einde](#)

Geluid: [Hoe?](#) , [Main theme sound](#), [Hit sound](#)

Joints: [hinge](#) (is uiteindelijk helaas niet gelukt)

Visuals: [smoke](#), [licht \(emission\)](#), [minimap](#), [font](#), quick look at [voxel](#)