

DOCUMENTATIE

Andrea Kruining 1a
Herkansing

Main mechanic.....	2
Controls.....	2
Het doel.....	2
Leveldesign.....	2
HERKANSING.....	5
Het doel.....	5
Game Mechanic & Controls.....	5
Level 1.....	5
Level 2.....	6
Level 3.....	6
Bronnen.....	7
Assetstore.....	7
Herkansing bronnen.....	7

Main mechanic

De speler kan op het ei springen en zo hoger komen dan die normaal kan. Ook kan het ei worden geroepen naar de speler.

Controls

Je beweegt met A en D, naar links en naar rechts.

Met C roep je het ei naar je toe.

Met de spatiebalk kun je springen

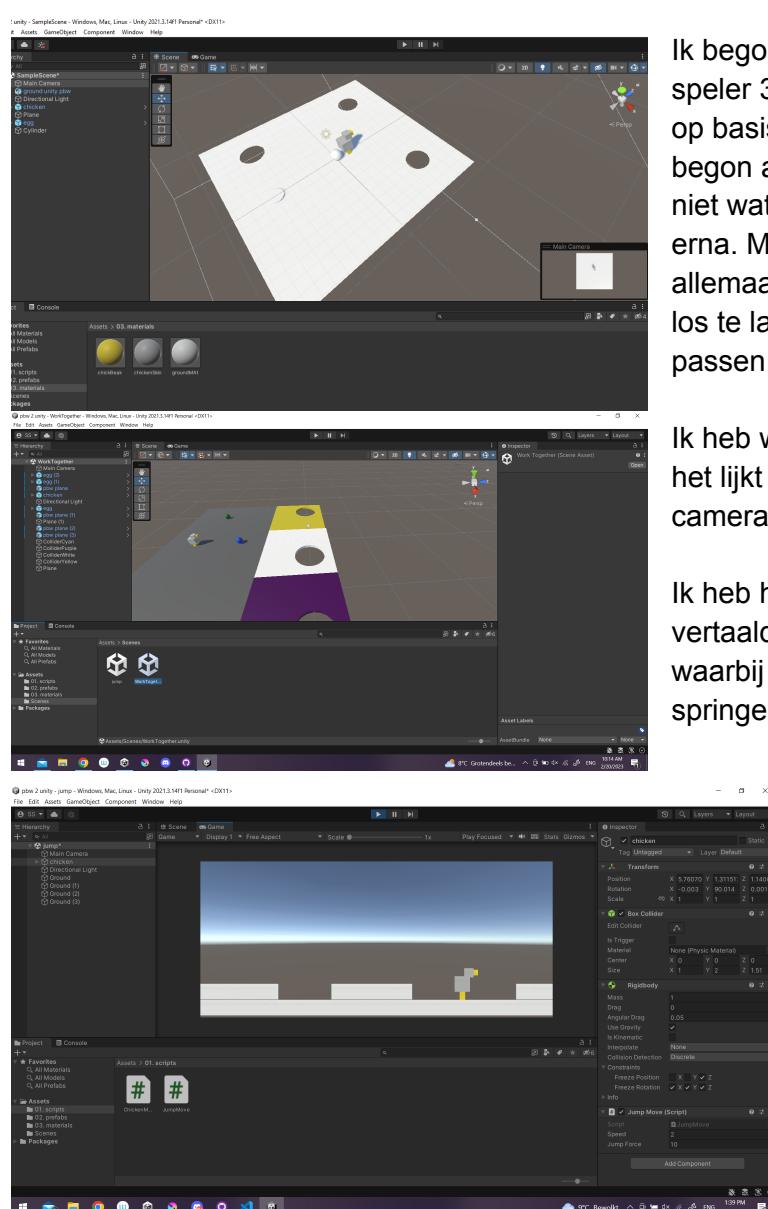
Door ergens tegen aan de lopen kun je een object vooruit duwen.

Het doel

Probeer jezelf te bevrijden van de opsluiting van de boerderij. Je wilt geen kippenvlees worden dus jij en je ei moeten op zoek naar veiligheid/vrijheid om lang en gelukkig te leven.

Leveldesign

Level 1



Ik begon met een puzzel waarbij de speler 3 eieren in een vak moet krijgen op basis van kleur combinaties. Het begon als een leuk idee, maar ik wist niet wat ik moest doen voor de levels erna. Mijn ideeën ervoor waren allemaal in 2D. Ik besloot daarom dit los te laten en het eerste level aan te passen zodat die past bij de rest.

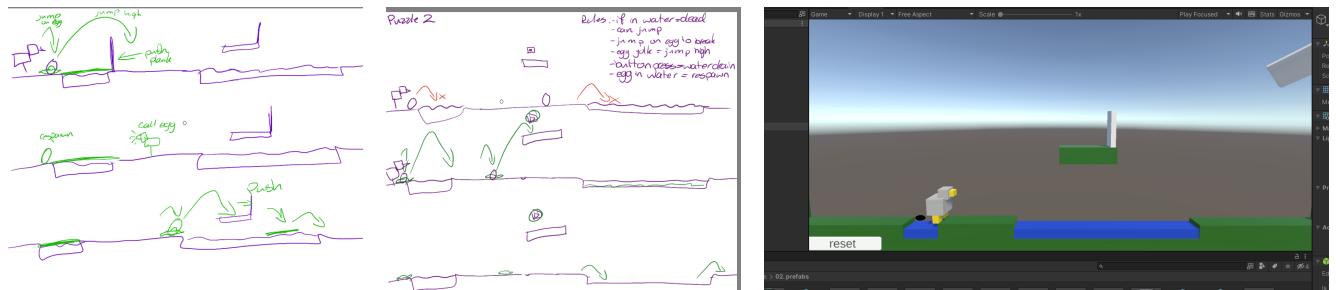
Ik heb wel alles in 3D gemaakt, maar het lijkt op een 2D spel vanwege de camera angle.

Ik heb het eerste level uiteindelijk vertaald naar een 2D lijkend spel waarbij de speler over water moet springen. Sommige stukken zijn groter dan anderen. Daarvoor heb je het ei als hulpmiddel nodig.

Wat ik heb veranderd voor het eerste level is dus het doel van het ei en de hele uitvoering van het spel. Ik heb ook ervoor gekozen maar 1 ei te gebruiken in plaats van 2. Zo maak ik het moeilijker voor de speler en wordt het ei belangrijker.

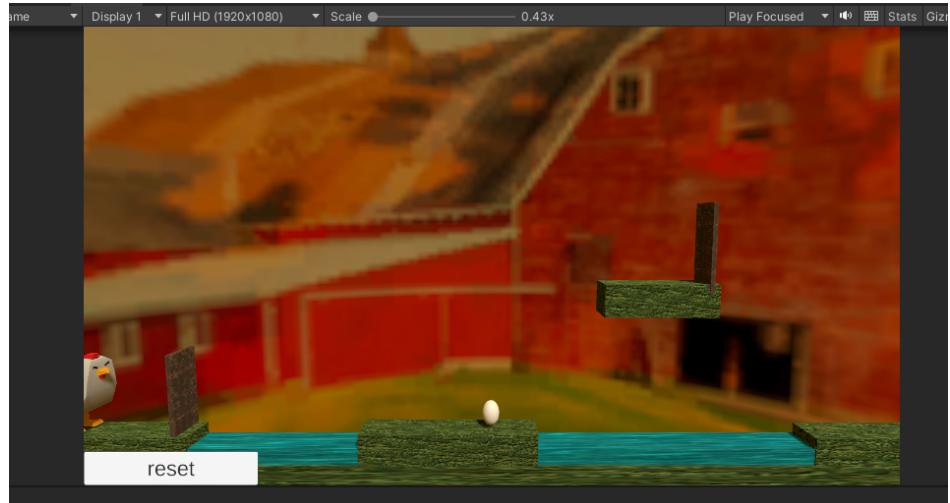
Level 2:

Bij level 2 wilde ik het iets moeilijker maken. Ik begon met hetzelfde idee van over water springen, maar dan steeds verder. Of met een opstapje/verhoging. Ik heb ervoor gekozen om er planken in te stoppen. Het begon ermee dat de kip deze om moest gooien om de ei naar zich toe te roepen om vervolgens op de verhoging te springen.



Ik heb het veranderd naar dat de kip de plank moet gebruiken in plaats van het ei, omdat je anders het ei ook gewoon kan gebruiken en je de plank niet eens nodig hebt. Bij het 2e deel moet de kip wel op het ei springen om op de verhoging te komen. Helaas heeft het hier niet zo'n nut om het ei naar je toe te roepen.

Ik merkte dat ik het ei zo niet naar me toe trok en eigenlijk nergens de combinatie van de 2 mechanics gebruik. Daarom heb ik besloten het level toch maar weer om te draaien dat ik wel die plank om moet gooien om het ei te verkrijgen.

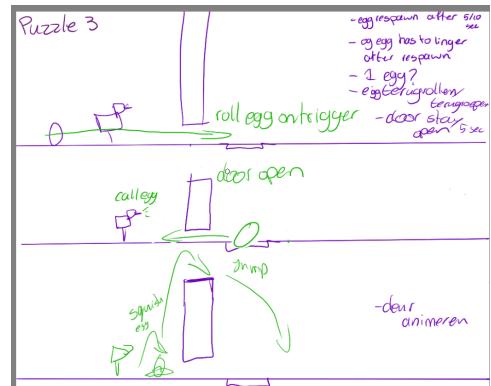
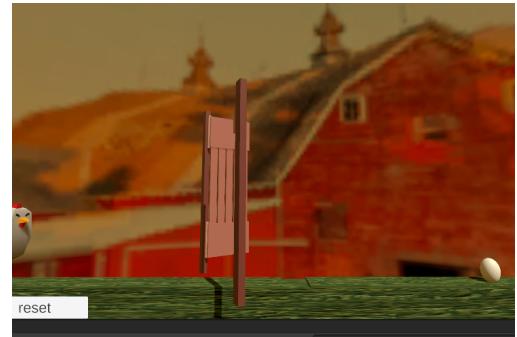


Level 3:

Ik wilde het voor level 3 moeilijker maken doordat je het ei naar je toe moet roepen om de deur te openen. Eerst had ik hier een getimedede deur voor nodig, waarbij je het ei moest duwen op een trigger. Die zou de deur openen, waarna je het ei naar je toe moet roepen en zo kun je eroverheen springen.

Dit was redelijk gelukt, maar ik had problemen met het ei en de movement in meerdere levels als ik het naar me toe riep. Doordat ik die problemen heb op kunnen lossen, was het ei te zwaar geworden om te

duwen. Daarnaast ging mijn kip constant door de deur heen. Precies wat ik niet wilde. Daarom heb ik de deur veranderd voor een poort met het ei aan de andere kant. Ik kwam erachter dat dat niet genoeg spanning gaf, dus heb ik wat extra terrein toegevoegd om het level wat meer te geven. Verbreding: Ik heb een zelf de animatie gemaakt voor de plank.



HERKANSING

Ik had iets te veel een platformer gemaakt dan een puzzelspel, dus ik heb ervoor gekozen heel het springen weg te halen. Het wilde ook niet helemaal doen wat ik wilde, daardoor is het er zo anders uit gaan zien. Ik heb meer obstakels toegevoegd en alleen nog het roepen en duwen van het ei.

Het doel

Bevrijd de kip van een nare toekomst op de boerderij met behulp van haar ei. Gebruik het ei en de kip om door de levels te komen.

Game Mechanic & Controls

Als speler speel je een kip die haar ei bij zich heeft. De kip beweegt met A en D en kan haar ei naar zich toe roepen met C en van zich af blazen met V. Hierdoor kan het ei de kip helpen obstakels te overkomen.

Level 1

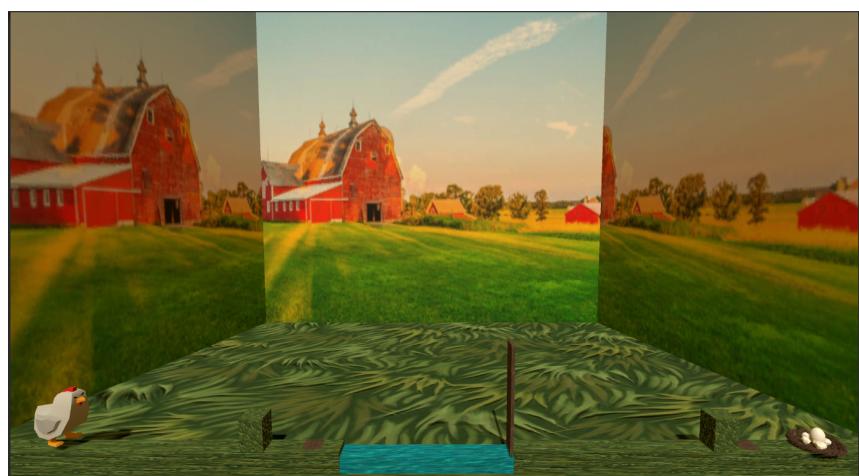
Ik heb platformen weggehaald en vervangen met triggers en planken waarbij het ei moet helpen. Ik heb heel de spring mechanic eruit gehaald, omdat die niet nodig is en ik kreeg het niet werkend op de manier die ik wil. Als je op spatie blijft drukken springt de kip elke keer iets omhoog waardoor je over het level kan vliegen als het ware. Hierom heb ik gekozen de mechanic eruit te halen, vooral ook omdat de levels te behalen zijn zonder te hoeven springen. Ik heb het CameraFollow script verwijderd, zodat de speler het hele veld kan zien en niet alleen de kip. Zo kan die de puzzel oplossen zonder stukken te missen. Ook heb ik de tekst veranderd naar een wat actievere vorm om de speler te laten zien wat kan op een minder saaie manier.



Dit level laat zien wat er mogelijk is met de kip en het ei. Dat de speler kan bewegen en het ei kan roepen en afblazen en dat ze elkaar nodig kunnen hebben om door het level te komen. Het is een kleine introductie tot het spel.

Level 2

In level 2 is het de bedoeling om het ei te bevrijden door middel van een trigger op de grond, zodat de speler het ei kan roepen en de brug omlaag kan doen. Helaas moet eerst het ei de kip bevrijden door



een trigger. Daarna kan de kip door naar het volgende level. In het 2e level zie je dat de kip en haar ei elkaar echt nodig beginnen te hebben. De kip kan niet verder zonder het ei, maar het ei kan ook niet verder zonder de kip. Ze hebben letterlijke barrières.

Ik heb met 1 en 2 de veranderingen omgedraaid, omdat er anders geen opbouw zou zijn voor het puzzelen. De progressie ging eerst achteruit voordat die weer oppakte. Ik wil juist dat de speler een opbouwende puzzel speelt.

Level 3



Level 3 heb ik bijna helemaal omgegooid. Het is nog steeds de bedoeling om de deur te passeren. Maar om dat te doen, moet de kip eerst over het water kunnen komen. Pas als de kip en haar ei samenwerken kan de poort worden geopend. Ik had erg veel moeite met het maken van de triggers, omdat ik niet de juiste code gevonden had. Ik ben uiteindelijk naar klasgenoten gegaan en heb via hen de perfecte tutorial gevonden waardoor het wel lukte.

Zo zie je dat de kip en het ei moeten samenwerken om samen door te gaan. Ze hebben elkaar nog meer nodig. Zo bouwt de samenwerking tussen kip en ei op tussen de levels.

Door het spel zie je dat samenwerking belangrijk is. De band tussen ouder en kind vergroot, omdat ze elkaar nodig hebben.

Bronnen

Een mooi gat maken voor mijn grond voor eerste iteratie:

<https://www.youtube.com/watch?v=ctkl6qjMcoM>

Hole box colliders:

<https://www.youtube.com/watch?v=V7fMW-XYwLA>

How to make an animation door opening and closing and collision exit event

<https://www.youtube.com/watch?v=tJiO4cvsHAo>

the movetowards video

<https://www.youtube.com/watch?v=9eTZqxxgGz8>

Move towards vor de call egg

<https://www.w3schools.blog/unity-movetowards>

Animatie toevoegen van asset store

https://www.youtube.com/watch?v=Q2h2X_mtjrw

Loop uitzetten

<https://www.youtube.com/watch?v=Hi0qPXRJ0-M>

Add sound effect

<https://www.youtube.com/watch?v=UVI6bwIdPio>

Assetstore

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/exterior/low-poly-fence-pack-61661> voor de fence, met animatie maar eigen animator/trigger

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/water/stylize-water-texture-15377> het water texture

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/glass/stylized-grass-texture-153153> gras texture

<https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/wood/plank-textures-pbr-72318> de plank texture

<https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/animals/mesh-tint-free-chicken-mega-toon-series-151842> de kip

<https://docs.unity3d.com/ScriptReference/Rigidbody.MovePosition.html> voor movement

<https://answers.unity.com/questions/1728129/how-can-i-stop-the-player-movement-from-being-too-6.html> de movement proberen goed te maken

Herkansing bronnen

Trigger constraint voor 2 triggers

https://www.youtube.com/watch?v=6vj_le9i-Ak