

DOCUMENTATIE

Andrea Kruining 1a

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

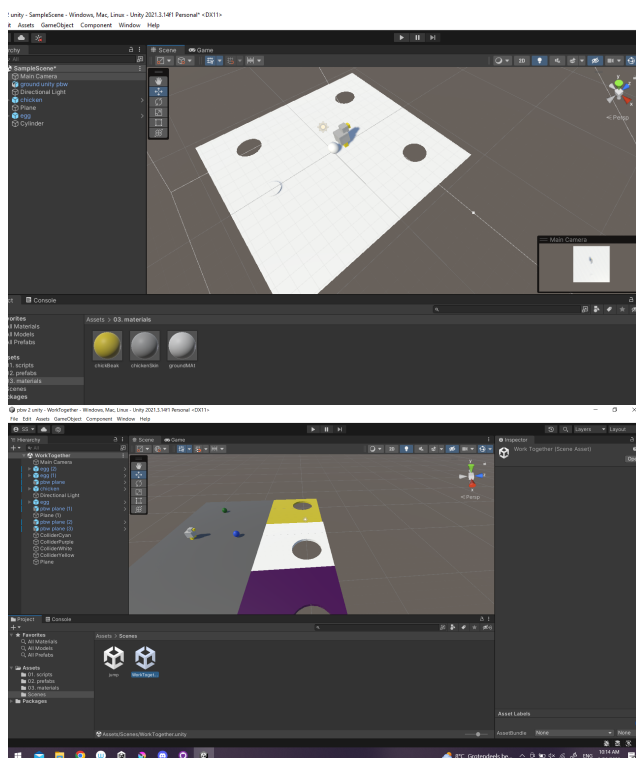
Door ergens tegen aan de lopen kun je een object vooruit duwen.

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:

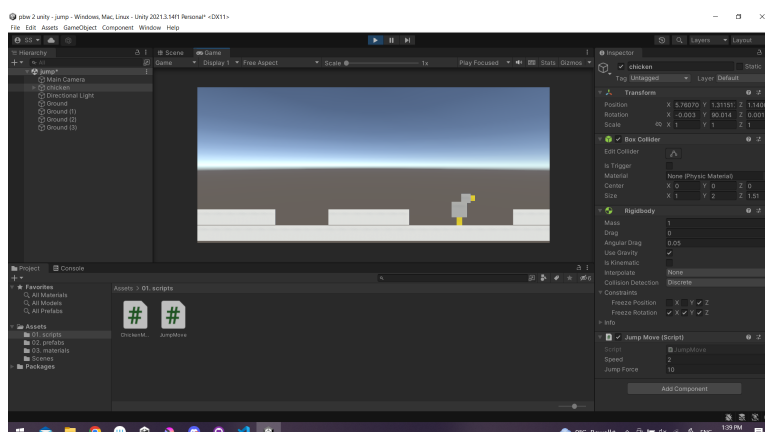
Level 1:



Ik begon met een puzzel waarbij de speler 3 eieren in een vak moest 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.

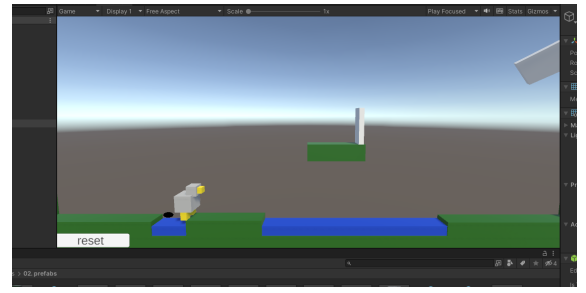
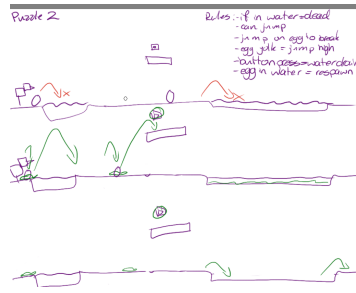
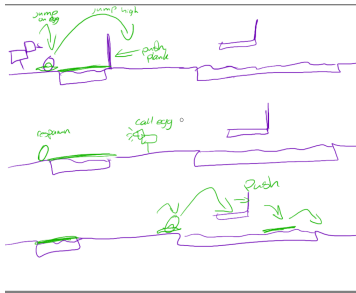


Wat ik heb veranderd voor het eerste level is dus het doel van het ei en de hele uitvoering van het spel. Ik heb ook ervoor gekozen maar 1 ei te gebruiken in plaats van 2. Zo maak ik het

moeilijker voor de speler en wordt het ei belangrijker.

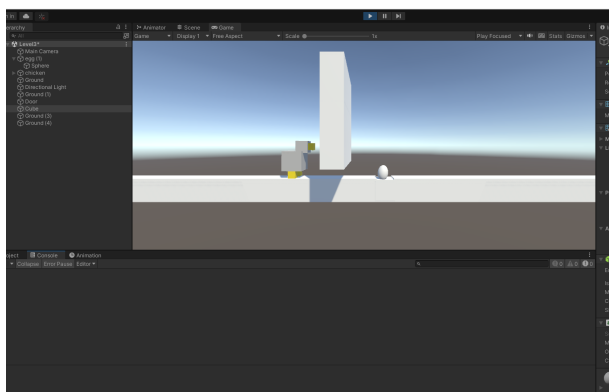
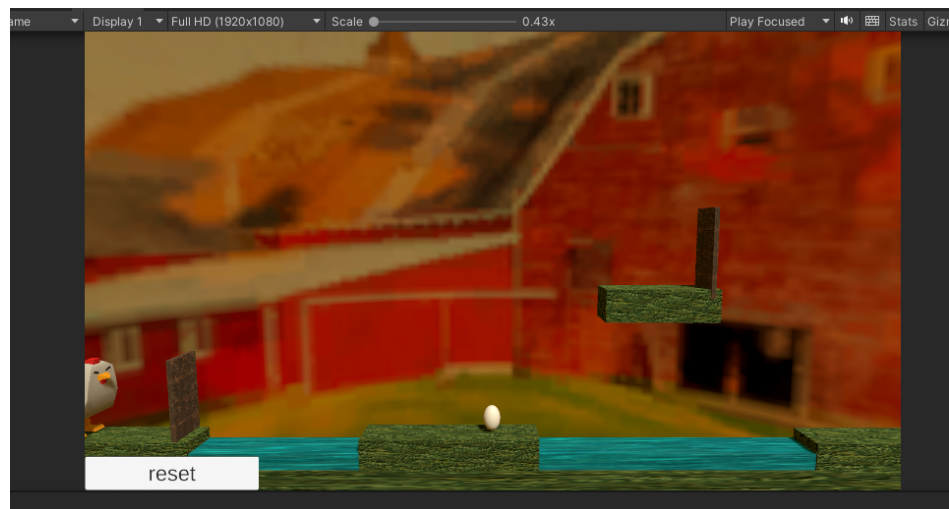
Level 2:

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.

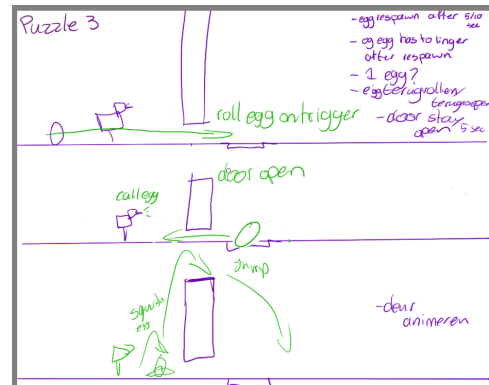
Ik merkte dat ik het ei zo niet naar me toe trok en eigenlijk nergens de combinatie van de 2 mechanics gebruik. Daarom heb ik besloten het level toch maar weer om te draaien dat ik wel die plank om moet gooien om het ei te verkrijgen.



Level 3:

Ik wilde voor level 3 het moeilijker maken doordat je het ei naar je toe moet roepen om de deur te openen. Eerst had ik hier een getimed 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 terrain toegevoegd om het level wat meer te geven.



Verbreiding:

Ik heb een zelf de animatie gemaakt voor de plank.

BRONNEN

<https://www.youtube.com/watch?v=ctkl6qjMcoM> geholpen een mooi gat te maken voor mijn grond

<https://www.youtube.com/watch?v=V7fMW-XYwLA> helped me with the box colliders for the hole

<https://www.youtube.com/watch?v=tJiO4cvsHAo> how to make an animation door opening and closing and collision exit event

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

<https://www.w3schools.blog/unity-movetowards> move towards voor de call egg

https://www.youtube.com/watch?v=Q2h2X_mtjrw geholpen met animatie toevoegen van asset store

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

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-153577> 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/meshtint-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