

## MarbleBall: Jens Uenk – Anton Van Den Heuvel

### 1.1 Inleiding

We zijn begonnen met samen een idee te zoeken voor ons project. We hebben inspiratie gehaald uit het spel Monkey Ball, waarbij een bal (met een aap in) tot het einde van een traject moet geraken. We hebben een space themed parkour- puzzel-achtig spel gemaakt waar je een bal moet bewegen door het level, obstakels vermijden en levend het einde moet bereiken.

Na wat spelen met wat assets zijn we uiteindelijk op een space-thema uitgekomen, waarbij je een Atoom-balletje tot het einde van het level moet krijgen. Dit balletje is wat onstuimiger en onvoorspelbaarder door zijn vorm, wat ook wat moeilijkheid geeft aan het spel.

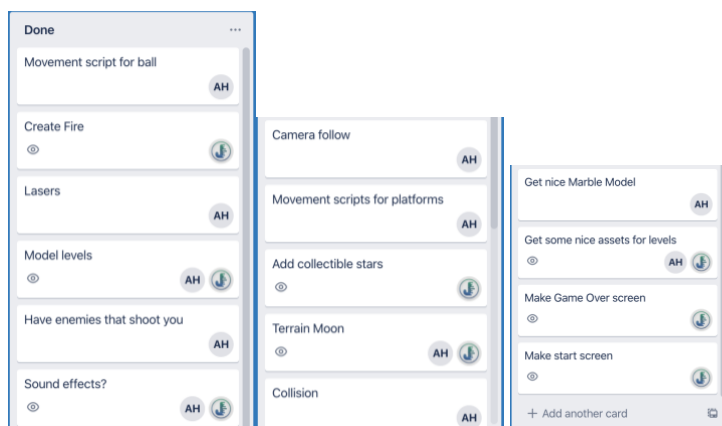
Github url: <https://github.com/antoton/MarbleBall>

### 1.2 Taakverdeling

We hebben onze taakverdeling geregeld aan de hand van een Trello board. Hiermee kunnen we duidelijk zien aan wie wat bezig is, wat er nog gedaan moet worden en wat er al klaar is. We hebben zo goed mogelijk de taken verdeeld zodat we beiden ongeveer evenveel werk hadden.

We hebben ook gebruikt gemaakt van de Unity Collaborate functie in plaats van github. Dit maakt het veel makkelijker om changes uit te wisselen aangezien er enorm veel bestanden worden aangemaakt wanneer er aanpassingen worden gemaakt in unity. De Collaborate zal enkel de nodige files dan doorgeven aan de rest van het team.

Bepaalde scripts (movement voor bal, objecten afvuren, collision...) hebben we uit de standard assets kunnen halen, alsook uit de labo's doorheen het jaar, die we hebben aangepast voor dit project.



#### 1.2.1 Taken - Anton Van Den Heuvel

- Object modelling: (Veelal uit meerdere prefabs samengepakt)
  - Space station
  - Floating platform + particles
  - Cannons
  - Projectiles
- Level creation: Level 1

## 3D Game Development Project

- Scripting:
  - Trigger Events
  - Camera-changes and -rotation
  - Projectile creation and destruction
  - Cannons shoot at Ball
- Video gemaakt over Triggers, rotation restriction en beperkte look-at

### 1.2.2 Taken - Jens Uenk

- Level creation: Level 2
  - Terrain
  - Object modelling: (Veelal uit meerdere prefabs samengepakt)
  - Path and road generator
  - Fire particles
- UI
  - Start menu
  - Respawn screen
  - User interface with level number and collected stars
- Gamemanager
  - Level systeem
  - Respawn systeem
  - Quit systeem
- Star system
  - Pickup
  - Sounds
- Video gemaakt over de UI en Roadgenerator