

Miniproject 3D Pacman, Groep 5

Tjitte de Jong: 4172930, Boris Mulder: 4100794, Esmeralda Tomasöa: 4004329

Instructies:

Probeer alle muntjes in het doolhof te verzamelen zonder de paard-monsters aan te raken.

Keys:

Gebruik de pijltjes-toetsen of wsad-toetsen om te transleren, en de muis om te roteren.

(unieke) Eigenschappen:

In onze game zijn de volgende dingen "zelf" geprogrammeerd/gemaakt (geen "ingebakken functies"):

- De First Person Camera View is geprogrammerd zonder gebruik te maken van bijv. de fps functie van Unity,
- Het doolhof wordt in Unity gerendered. Dit gebeurt door een .bmp bestandje (met een doolhof) in te laden wat gebruikt wordt om te bepalen waar muren en vloeren komen. Een vloer ontstaat wanneer een pixel in het .bmp bestand wit is, een muur ontstaat wanneer deze zwart is.
- Het monster is "slim" gemaakt door te stellen dat wanneer hij een muur raakt hij random 90 graden links of rechts draait. Wanneer de player zich in het zichtveld van het monster bevind zal het monster op de player af komen lopen.
- Het paard monster is gemaakt en geanimeerd in Blender.

Het unieke aspect aan deze game is dat je terwijl je aan het spelen bent, je rekening moet houden met zowel de 3D als de 2D view van het speelveld. In de 3D view zal je heen en weer moeten lopen om de muntjes op te pakken en de paard monsters te ontwijken, terwijl je in de 2D view bijhoud waar je bent, waar er nog muntjes te halen zijn en waar de paardmonsters zich bevinden.

Het leuke aan dit spel is dat je terwijl je aan het spelen bent je de hele tijd kan zien of je de, op de huidige computer bepaalde, HighScore al bereikt hebt. Je hebt dus iets om naar te streven.

Ook is er geprobeerd een beetje een enge sfeer in de game op te roepen door mist te gebruiken waardoor de paard monsters ineens opdoemen. Terwijl je ze wel kunt horen aankomen.