

## Korte beschrijving

Voor dit project hebben we een 2D game gemaakt in Unity met vier verschillende levels. Elk level bevat unieke obstakels en doelen. De game heeft nog geen menu of startscherm vanwege tijdsgebrek, maar alle levels zijn speelbaar. De levels hebben ook (nog) geen officiële namen, maar zijn qua opbouw en gameplay duidelijk van elkaar te onderscheiden. en leuk om te spelen,

## Takenverdeling

| Naam                            | Taken en bijdrage   |
|---------------------------------|---|
| <b>Zion<br/>(Projectleider)</b> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Project aangemaakt en beheerd op eigen laptop/PC</li><li>- Alle groepsleden toegevoegd aan Unity project</li><li>- levels opgebouwd (met obstakels en doelen)</li></ul> De characters en hun werking  |
| <b>Emir</b>                     | <p>Verantwoordelijk voor het schrijven van de projectdocumentatie</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- en hij heeft de decoratie en de map toegevoegd anders was alles zo kaal en zonder achtergrond.</li><li>-Feedback gegeven tijdens het testen van de game waardoor we op betere ideeën kwamen</li></ul> |
| <b>Caylen</b>                   | <p>Meegeholpen met bedenken van de volgorde van de levels</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Spel getest op bugs en foutmeldingen</li><li>-Verbeterpunten aangegeven voor obstakels</li></ul> Technisch overzicht gehouden en gameplay getest<br>En de finishhelpen programmeren                           |
| <b>Joaquim</b>                  | <ul style="list-style-type: none"><li>- Sprites voor obstakels gezocht en naar mijn pc gestuurd</li><li>- Werkend eliminatie-systeem gebouwd met 2D Trigger Collider en script(voor de 1v1)</li><li>- Technische onderdelen zoals spelerprefab nagekeken want die werkte steeds niet</li></ul>                      |