

Att skapa ett racingspel i Unity

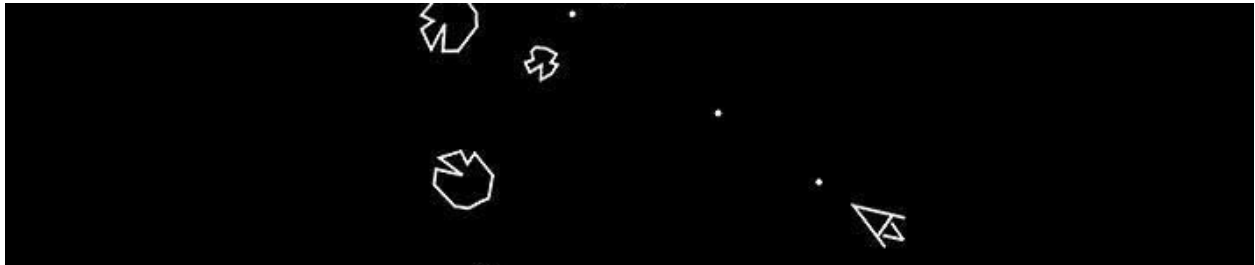
En documentation

Ett top down racing spel. Simpelt, tänkte jag. Fy fan. Det var det ej.

Först var det att dela upp uppgiften i delar. För vissa som arbetade i grupp kunde detta varit lättare, men i alla fall har jag personligen organiserat.

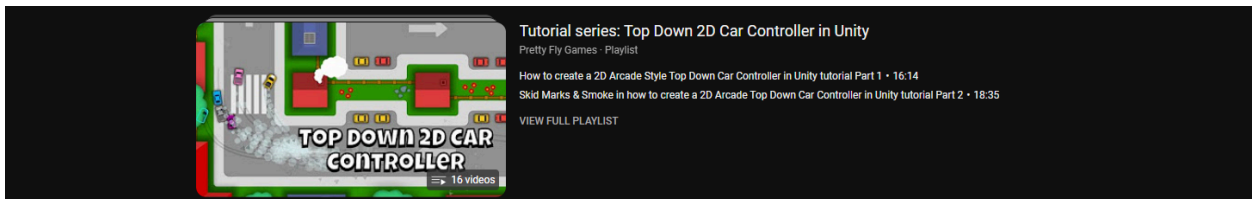
Fordons-rörelse, två spelare, en counter för mängden mål, och en oil spill eller liknande hinder.

Detta var mina huvudelement jag skulle få fixat. Så hur började man?



Med att börja med rörelse. Detta var ganska simpelt. Från tidigare uppgifter kunde man föra över kod som fungerar en aning på samma sätt, och sedan förbättra och anpassa den för den nya funktionen.

Men nästa problem som var helt nytt för alla i klassen (antar jag) var att få local multiplayer. I detta fall kom något vi kallar google in i spelet.



Vilket ledde mig till denna video. Detta fungerade som en goldmine, vart jag kunde plocka kod från och implementera i min redan fungerande egen kod.

Genom delvis kod-editering + att byta på Unity's egna settings lyckades man dela in P1 i WASD och P2 i [arrow keys].

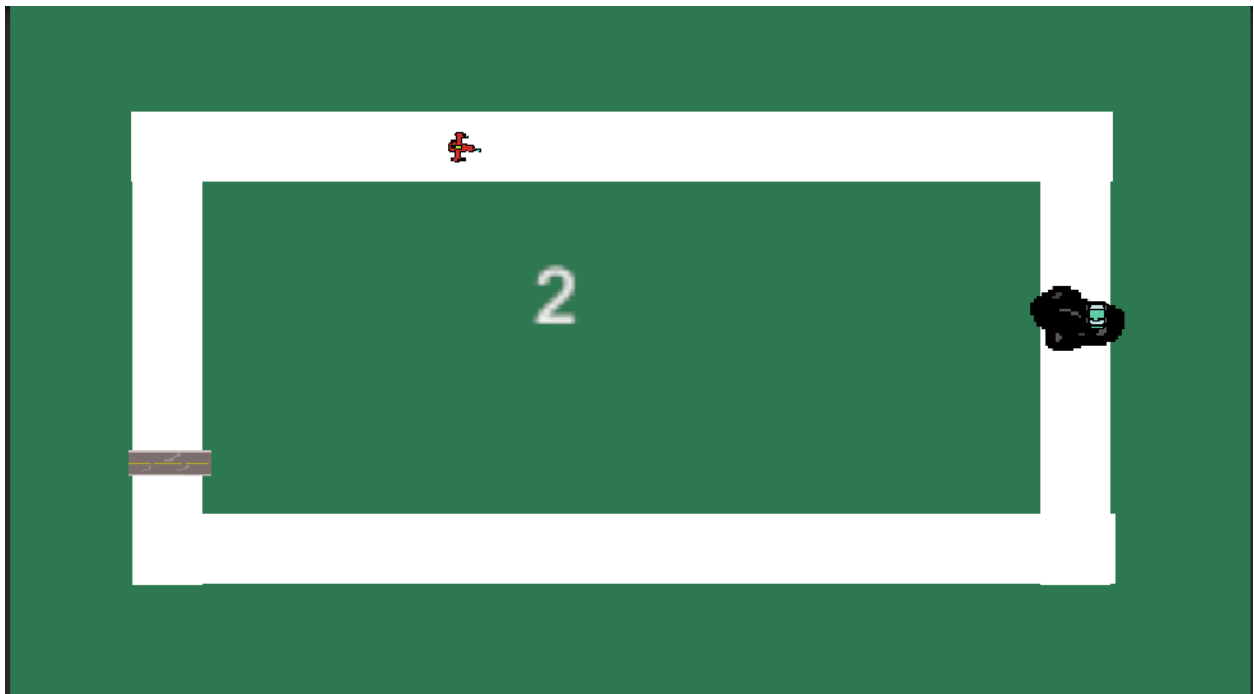
Super. Vad sen?

Lap counter och en oil spill. Aido.



Som jag nämnt tidigare. Att använda sig av sina egna tidigare skapade koder var en mycket fungerande strategi. I skapelsen av en lap counter var det bokstavligen att se tillbaka på hur man gjorde en 'flappy bird' counter och implementera den liksom så i sitt racing spel.

Oil spill - eller liknande hinder på vägen - var dock svårt. Och när jag lämnar in denna uppgift är det 50/50 om det fungerar. Men jag är bara glad att det är över.



Detta är en
Master Race