

SpaceOut



Velkommen til vår klone av klassikeren Breakout utgitt fra Atari Inc. I 1976.

I vår versjon har vi oppdatert grafikken men beholdt det todimensjonale aspektet og siktet oss inn mot et verdensromtema.

Vi følte spillet kanskje kunne trenge en ny vri og la til muligheten for spilleren å kunne «sprinte» og benytte seg av en begrenset «slow-motion» funksjon. Sprint er satt sånn at hvis spiller benytter seg av piltaster eller «A» og «D» for å styre spadens hastighet fra side til side så det veies opp mot hastigheten spaden har om spiller benytter musen. «Slow-motion» funksjonen er begrenset med en utholdenhetstid som spilleren må lade opp før funksjonen kan benyttes på nytt.

Da musikken i spillets hovedmeny kan ha for høyt volum for enkelte har vi lagt til en justerbar volumkontroll. Samt en stille-knapp for å slå lyden helt av.

Vi gjorde om den kjedelige grå spaden spilleren styrer og ga den et mer moderne preg som også gir spilleren følelsen av mer kontroll over ballen. Brikkene som skal knuses fikk også en liten dybde med skygge og lys som tekstur og en partikkeffekt for at det skal skje litt mer på skjermen.

Features:

- Hovedmeny
- 2 Levels
- Slow-motion ability m/Stamina bar
- Pausemeny m/Diverse alternativer
- Partikkeffekter når brikkene knuses

Kontroller:

Høyre, Venstre	D,A	Piltast “->” og “<-”	Mus (Holde inn venstre)
Skyt/Start ball	“Space”		Høyre musetast
Slowmotion	“CTRL”		
Sprint	“Shift”		
Pause	“ESC”		
Force Quit	Alt + F4		

Hjelpemidler benyttet under bygging av spillet:

Diverse undersider av docs.unity3d.com for å se sammenhengen til forslagene biblioteket i VisualStudio ga oss.

Stamina-bar for «slow-motion» effekten har benyttet seg av hjelp fra et tutorial kommentert i koden, men med vesentlig store endringer.

Dokumentasjon:

Fremgang ved løsning:

Mye som nevnt over på første side. Men vi startet opp grafisk med å lage en kopi av spillet i enkel 2D for så å bygge på det.

Forskjellige scripts sin sammenheng til spillet:

BackWall.cs	Hva som skal skje når ballen kolliderer med den øverste veggen.
Ball.cs	Hvordan ballen skal oppføre seg og hvordan møte en kollisjon.
CubeRemover.cs	Fjerner blokker og setter partikeleffekt til posisjonen blokken er/var på.
EventManager.cs	Gir knappene i menyer sin funksjon.
GameManager.cs	Hoveddelen til spillet ligger her. Og de fleste andre script benytter seg av informasjonen GameManager.cs inneholder.
LineOfDeath.cs	Dreper ballen da den går ut av brettet.
PaddleController.cs	Hvordan spaden spiller styrer skal oppføre seg og dens funksjoner.
SlowMo.cs	For slow-motion effekten spiller kan benytte seg av

Hva vi syntes var vanskeligst med oppgaven:

Finne frem til riktige ressurser under koding av spillet, da vi har mest erfaring med Java så langt i studiet. Og det å sette seg inn i Unity-motorens API.

Hva vi er mest fornøyd med i oppgaven:

Odin: At han klarte å kode inn slow-motion med staminabar.

Krister: Den grafiske stilen.

Nicolai: Resultatet av småpusling med knapper, toggles og slidere.

Kevin: Spaden, med tanke på funksjon, følelsen når man bruker den og utseende.

Hva vi ville gjort med mer tid og kunnskap:

Lagt til flere vanskelighetsgrader, evig-modus, flere brett, oppgraderinger «power-ups», level-editor for spilleren, mulighet for å styre utskytningsvinkelen til ballen, fått partiklene til å endre fargen etter hva slags brikke som blir truffet og en mer omfattende grafisk sammensetning.

Hvordan gikk det å jobbe sammen som et team:

Effektiviteten har gått litt opp og ned fra dag til dag men alt i alt et av de mest velfungerende teamene vi har erfart så langt. Vært veldig godt samarbeid, god kommunikasjon og samhold.