

Noniin vihdoin olisi aika kirjoittaa ylös mitä kaikkea TwinStickShooter projektin aikana tuli tehtyä. Oli aivan kammottavaa käyttää Unreal Engineä ja vaikka se onkin visuaalisesti tyydyttävä, kaikki muu siinä on paskaa enkä tule enää käyttämään sitä, vaan pysyttelen Unityssä. Tämä loppukuu meni läheisten sairastaessa ja palautus tälle projektille menee umpeen alle kolmen tunnin kuluttua, joten parhaista yrityksistäni huolimatta, en saanut tehtyä peliin ekstraa. Minun oli tarkoitus luoda scoreboard, mutta sen teko jäi valitettavasti kesken, koska en vain ymmärtänyt miten se pitää tehdä.

Nimesin pelini DO. NOT. DIE. Pelissä tosiaan on aloitusnäyttö, josta voi valita start, eli peli käynnistyy, score joka ei toimi, mutta siinä pitäisi olla scoreboard sekä quit, mikä lopettaa pelin, mutta ei palaa windows näkymään. Taustakuva on otettu screenshottina pelistä. Tasona on vain aidattu "hiekkakenttä". Sankarihahmoon on tehty animaatiot kävelemisestä, kääntymisestä ja kuolemista, lisätty healthbar ja häneen on kiinnitetty ase.. Laseraseen projektiili tekee damagea viholliseen joka kuolee ja ilmestyy nopea kuolinanimaatio. Viholliset spawnaavat randomisti tasolla ja niitä tulee jatkuvasti lisää. Peli loppuu vasta kun pelaaja kuolee, eli pelin tarkoitus on saada mahdollisimman paljon pisteitä (tappaa vihollisia). Kun pelaaja kuolee, ruutuun ilmestyy game over ja valikko, jossa pelaaja voi valita respawnauksen, eli aloittaa pelin alusta, palaavansa mainmenuun sekä tallentaa scorensa. Jos pelaaja painaa save score, se aukaisee widgetin, mikä pyytää pelaajaa kirjoittamaan nimensä ja näyttää pelissä saadun scoren. Pelaaja pystyy kirjoittamaan nimensä, mutta en saa tallennettua näitä tietoja.

Seuraavaksi yritän saada pelin palautettua ja tämän tekstin liitettyä siihen. Olen juonut pari lasia viiniä joten en rehellisesti sanottuna tajua miten githubia käytetään joten toivon että zip kansio toimii. HYVÄÄ UUTTAVUOTTA!