**Zonewar - 2D spel**

I det här projektet så har jag Erjon skapat ett 1v1 2d spel som går ut på att döda sin motståndare med hjälp av en machinegun. Det finns 3 scener i projektet, en meny, en för själva spelet, och en restart meny som poppar upp så fort någon utav spelarna dör.

Zonewar skapades med hjälp av unity som är en spelmotor där man ganska enkelt kan skapa väldigt komplexa spel. För att skapa spelet så kollade jag först på lite c# så att jag senare skulle kunna skapa koden för bland annat movement, shooting, och taking damage. Jag använde mig även av planern där jag strategiskt skrev ner mina mål för spelet.

Resultatet av spelet var mycket bättre än vad jag först förväntade mig. Att gå från javascript till en spelmotor som unity var ett väldigt stort steg och framförallt så ökades möjligheterna till att kunna göra större och coolare grejer. Jag lyckades nå alla mina mål från början vilket var att skapa ett skjutarspel med en figur som kunde både gå samt hoppa. Dock så ändrade jag på spelets koncept halvvägs in i projektet, för först så var det tänkt att zonewar skulle vara en zombie skjutar-spel där det kom massor med zombie swarms som man fick döda. Men efter en veckas strul med AI scriptsen så beslutade jag mig att göra allt lite enklare genom att bara skapa ett 1v1 spel.

Slutligen så vill jag bara säga att det var ett roligt projekt där man fick flera nya lärdomar samtidigt som man kunde njuta av att spela något som man själv velat skapa.

