2D spel rapport

**SPEL INFO**

Jag har valt att göra ett platformer spel inspirerat av terraria. Det är ett äventyrsspel med mål att samla resurser och bygga byggnader. Det är i princip som minecraft i 2D. Målet var att göra ett liknande spel som terraria.

**PLANERING - ARBETSPROCESS**

Innan jag började skapa spelet behövde jag få lite kunskaper om unity eftersom det är första gången jag använt unity. När jag hade lite erfarenhet med unity började jag planera mitt spel. Jag började med movement funktionerna för min karaktär och sedan började jag bygga banan. Jag insåg efter ett tag ett det tog lång tid att få allt att fungera och gjorde om min planering. Det var mycket kvar att göra och jag ändrade mitt spel från ett äventyrsspel till ett tidsrace-spel. Mitt spel skulle gå på tid och målet var att samla så mycket pengar som möjligt samtidigt som man undviker fiender på vägen.

När jag sänkte kraven på mitt spel gick det mycket snabbare framåt men det fanns andra svårigheter. Jag spenderade mycket tid på att fixa min unity editor som inte fungerade. Det var ett stort hinder som gjorde att jag behövde sänka kraven ännu mer. Mitt spel blev tillslut väldigt simpelt och enkelt att göra när jag väl kom igång.

Jag valde att ta assets och grafik från assetstore och lade till mina egna funktioner som till exempel skjuta, health bar, score counter och förstörbara block. Det var rätt enkelt att lägga till mina funktioner för att det redan fanns färdiga animationer till de flesta funktioner. Jag gjorde min bana med tilemaps och lade till mina sprites som var fiender och karaktären. Jag valde att lägga till lite extra grafik till min scoremätare och healthmätare. Jag skapade också en startmeny och en game over meny.

**RESULTAT**

Jag blev klar med spelet tillslut och fyllde kraven för mitt spel. Det som var svårt med projektet var att komma igång och att lösa problem. Det lättaste med projektet var att göra grafiken och animationer. Jag tyckte att det var väldigt lätt att göra i unity.

Resultatet blev väldigt bra och projektet var ett bra tillfälle att lära sig om unity. Jag känner att jag uppfyllt mina krav och har utvecklats på att programmera.