Kalle Kulas Adventure

(Mario kopia med gratis assets från Unity store.)

# Inledning

”Bygg ett spel” sa lärarna och alla elever hurrade på grund av den roliga uppgiften dom precis hade blivit tilldelade. Det var 2 månader senare hurrar inga elever. Efter vad som känns som 100 tals bugar och timmar sittandes med kod som borde funka men som inte gör det. Så har jag äntligen gjort klart ”KALLE KULAS ADVENTURE”. Fråga inte varför det heter de. Har inget bra svar tyckte bara det var ett bra namn. För att förtydliga så fick vi en uppgift att koda ett eget 2d spel i unity game engine. Jag gjorde en mario kopia där du springer på en bada och försöker ta dig till mållinjen medan du plockar upp ”coins” utan anledning.

# Karaktär

Huvud av nästan vilket spel som helst är karaktären och det kan man lugnt säga att det är i ett 2d spel eftersom du alltid måste kolla på den. Min karaktär är en vit liten gubbe med ett stort runt huvud och runda armar. Så den är inte jätte detaljerad men det måste den inte vara för karaktären är inte bara hur den ser ut. Det handlar också om rörelsen och det skulle visa sig vara det svåraste grejerna med hela spelet. Animationer och rörelse. Animationerna var lite kluriga men det gick hyfsat bra att lägga till eftersom de redan kom med gubben som jag hade hittat. Men det jobbiga var rörelsen. Närmare bestämt ”dubbelhopp”. Det var inte roligt att försöka fixa dubbelhopp. Det var bugigt och tog alldeles för långtid. Men till slut lyckades jag fixa det, så nu kunde min dubbelhoppa och springa, med animationer.

# Banan

Banan var det momentet jag trodde skulle vara svårast men det var det verkligen inte det var superlätt. Jag började med att lägga in en bakgrund vilket inte var så svårt eftersom det bara var att kopiera samma bild och lägga in den 4 gånger i rad. Sen skulle jag placera ut blocken och då använde jag mig av en tilemap vilket gjorde att jag hade ett rutnät där jag lätt kunde rita in mina block, och det bästa var att man kunde sätta egenskaper på hela tilemapen så jag behövde inte sätta egenskaper på varje block. Jag gjorde och en till tilemap till spikarna. Jag tyckte inte att spelet var svårt eller roligt nog så jag la in spikar så om du ens nuddar dom måste man göra om hela banan. Sen var det bara att rida och designa svåra hinder och lägga till en ”finish” vilket var en flaga som om man rörde åkte man antigen till nästa nivå eller tillbaka till menyn. För att göra spelet mer estetisk och lite roligare la jag in pengar som man kunde plocka upp. Pengarna har inte direkt någon nytta men det gör fortfarande spelet roligare och finare. Jag fixade också en counter som räknade antalet coins man plockade upp vilket också gjorde spelet finare eftersom det fanns mer att kolla på.

# Meny

Det sista jag gjorde var att lägga till en huvudmeny. Alltså en meny du hamnar i direkt när du startar, det finns tre olika knappar antigen klickar du ”play” och kommer till första level eller så klickar man på level select där man får välja vilken av de två bannorna du vill spela, eller så klickar du ”quit” och bara lämnar direkt när du startat. Jag la också till en menyknapp i spelet så man lätt kunde ta sig tillbaka till huvud menyn och klicka ”quit” ifall man blev frustrerad.

# Avslutning

Jag är otroligt nöjd med mitt spel eftersom jag aldrig har gjort ett spel förut. I början av projektet trodde jag aldrig att jag skulle klara av det eftersom jag inte hade några förkunskaper eller någonting men med träning som jag nu har fått känner jag mig väldigt bekväm med att tillverka 2d spel i unity. Det finns några saker jag skulle ha gjort annorlunda om jag hade haft mer tid tillexempel, gjorde en egen Kalle Kula så hade kanske hade sett ut som något annat en än vit gubbe men jag tycker fortfarande projektet var extremt roligt och jag lärde mig mycket.

**Gösta Nordin Kamph 200S**