

Unity Eksamen 2016

Besvarelse på UnityProsjekt 2016.

Løsningen min er ren SandBox spill som beskrevet på oppgavesettet. I spillet kan du bevege deg rundt, se på landskapet og samhandle med objekter. Jeg har ikke lagd noe fancy animasjon enn at objekter beveger seg i en viss retning.

Navnet på spillet heter The Simulator fordi jeg ikke fant på noe bedre navn. Syntes at navnet passet veldig bra fordi det er rett og slett bare en simulasjon av hva jeg har laget.

I menyen har jeg valgt å ha tre knapper en for ManMade, Outdoors og Exit. Jeg har lagt til en backgroundmusikk som jeg har lastet ned fra YouTube og klikke lyd fra soundbible. Jeg har også tatt i bruk en skybox der bildet roterer seg mot venstre for å vise hele bakgrunnen. For å lukke spillet kan man trykke på escape eller trykke på exit-knappen nederst til høyre. Jeg valgte å skille den fra de andre knappene så man ikke klikker på den ved uhell. Knappene har en font fra dafont.com og når knappene blir highlightet så endrer de fargen til rød. (Bare en liten effekt)

I ManMade så har jeg valgt å ha 4 forskjellige områder. Områdene er en "beach område", "islandskap", "The Cube" og en portal som skal likne "Outdoors" området. De forskjellige områdene har en egen lyd som skal være passelig for området. I beach området så har jeg valgt å ha med et bål og palme trær som jeg har lastet ned i Asset Store samt en kube som jeg har laget selv med nedlastet materials har også tatt med en Måne(Sphere) som har en halo effekt, "Islandskapet" har en kul sphere og en partikkelsystem som "snør", "The Cube" bare beveger seg rundt og har en svoosj lyd og i portalen så har jeg prøvd å lage samme landskapet som jeg har laget i OutDoors. Terrainet er bare en vanlig terrain som jeg har tuklet med. Jeg har brukt en texture som jeg har lastet ned fra AssetStore.

Cuben, sphere og bålet har jeg en animasjon på. Cuben og sferen spinner når du beveger deg nærme og bålet tennes når jeg beveger meg nærme nok. Jeg var litt usikker når jeg lagde ManMade så jeg lagde bare en liten sandbox med litt forskjellige objekter med textures og material.

Outdoor scenen har en vulkan som hovedattraksjon. Der har jeg bare raset terrenget og tilpasset det på min måte. Det er også vann rundt hele terrenget som du kan "svømme" på. I vulkanen har jeg brukt flare som "brennende steiner", der jeg har animert flere som faller ned fra vulkanen. Sånn at det skal se ut som et utbrudd. Du går egentlig i vannet men jeg har tilpasset slik at det ser ut som du svømmer pga lydeffekt, og at lyden forsvinner når du går og hopper skurrer seg av. Jeg har lagd scenen ganske mørk fordi det er "vulkan utbrudd" og lagt til lydeffekter som vind og skremmende fugler som kvitrer. Jeg har også lagd en portal til andre scenen slik at du har noe å gjøre i scenen. Jeg har tatt i bruk ruin pack som jeg lastet ned fra asset store for å gi terrenget litt mer detalje. Jeg har også tatt i bruk duststorm partikkel effekt for å gi en effekt som om vinden blåser.

Jeg har valgt FPScontroller som min hovedkontroll. Jeg valgte å ikke fokusere så mye på å lage min egen skript for å bevege seg rundt i terrenget. Derfor tok jeg en ferdig laget controller. Trærne og gresset er også lastet ned fra unity sitt standard environment assets. Jeg har også lagt til skilt til de forskjellige portalene for å vise hvor portalen går til.

Jeg har lest litt på scripts på nett for å få det til som jeg vil ha det. Det er ikke noe avanserte scripts men jeg har sett på YouTube, Lynda.com og <http://forum.unity3d.com/>. Jeg har fått mye hjelp fra de sidene. Jeg har også fått litt hjelp fra medelever. Jeg husker ikke alle de spesifikke kildene men jeg har prøvd å legge til alle.

Jeg håper dere liker min løsning.

Takk for meg!

Kilder:

<http://www.lynda.com/Unity-tutorials>

<https://www.youtube.com/user/BurgZergArcade/playlists>

<http://forum.unity3d.com/forums/animation.52/>

<http://docs.unity3d.com/Manual/index.html>

www.google.com