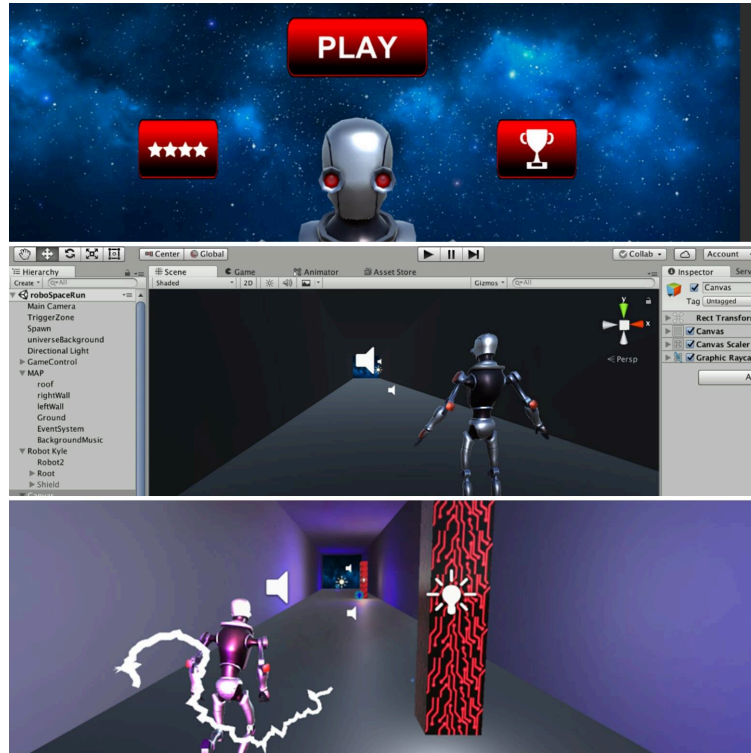


# ROBO GO



---

## EKSAMEN PG2201 Unity Utvikling

03.02.2017

GRUPPEDELTAKERE

Mudasar Ahmad, Daniel Bornstedt, Vilde Solvoll

---

## Prosjektidé

Hvor mange poeng klarer du å få før Crazy Kyle eksploderer i de Evil Red Towers?

Spillet går ut på å fange så mange kuler som mulig uten å bli truffet av hindrene som kommer mot roboten. Jo mer poeng du får, jo vanskeligere blir spillet.

Roboten, Crazy Kyle, løper inni en evig tunell, The Dark And Endless Tunell. Crazy Kyle kan beveges sidelengs ved hjelp av piltaster eller ved å trykke på A og D. De blå kulene, Blue Hexasphere, gir deg poeng. The Buzzwire Effect, som beskytter deg mot alle hinder, tas i bruk ved å holde skjerm/venstre museknapp inne. Denne effekten varer bare i noen sekunder, og derfor gjelder det å være varsom med batteriet.

Når du får 10, 30, 50 eller 60 poeng, vil lyset i tunellen endre seg. Det kommer også flere Evil Red Towers jo flere poeng du får.

Vi har valgt å gjøre spillet mystisk og spennende for brukeren med kule lyd – og lyseffekter. Temaene i spillet er strøm og elektrisitet. Kulene i spillet skal se ut som er fulle av elektrisitet, og flere av lydeffektene er strømlyder.

Spillet går så lenge du klarer å holde deg i livet, men vi har gjort det ganske vanskelig å overleve etter hvert. Det høyeste poengsummen vi har klart å få er 101. Klarer du å slå det?

---

## Gjennomføring

Vi startet med mange forskjellige forslag og var innom flere typer spill idéer. Til slutt ble vi enige om en idé vi ville gå for. Før vi begynte selve utviklingen, satt vi opp en skisse av hvordan vi ville spillet skulle se ut, hvilke komponenter det skulle inneholde og hva spillet skulle gå ut på. Vi ble enige om en oppgavefordeling, slik at alle visste hva de skulle gjøre. Vi la også en liten plan for når vi skulle møtes å jobbe med prosjektet.

## Beskrivelse

<b>Crazy Kyle</b>	Roboten man er i spillet. Han kan bevege seg sidelengs og få The Buzzwire Effect.
<b>sBlue Hexasphere</b>	Gir deg 1 poeng per kule
<b>Evil Red Towers</b>	Hinder som gjør at roboten eksploderer hvis den kommer borti. De kommer oftere jo mer poeng du har.
<b>The Dark And Endless Tunnel</b>	Gir spillet et mystisk utseende. Tunellen har en metalloverflate slik at lyseffektene reflekteres i veggene.
<b>The Buzzwire Effect</b>	Dette strømskjoldet gjør at roboten kan gå gjennom hindre uten å eksplodere. Effekten varer i 4 sekunder.
<b>Lydeffekter</b>	Vi har satt lydeffekter på kulene, stolpene, både når du får og mister strømskjoldet, når du går tom for batteri og når det fylles opp, på alle knapper som kan trykkes på og det er en egen bakgrunnsmusikk.
<b>Hovedmeny</b>	Inneholder start spill-knapp
<b>DuraCell</b>	Et bilde som viser hvor lenge Buzzwire effekten varer. Batteriet fylles opp igjen ved å ta de grønne kulene.
<b>Poeng</b>	Man får 1 poeng for å ta en blå kule. Poengene vises øverst i høyre hjørne underveis i spillet.
<b>Bakgrunnsbilde</b>	Bilde av en stjernehimmel i verdensrommet.
<b>Scripts</b>	Det er tilsammen 10 script som tilhører dette spillet.
<b>Lyseffekter</b>	Endrer seg jo mer poeng du får. Skal gi en effekt av at tunellen varer evig.

---

## Refleksjon

Vi synes det har vært et morsomt prosjekt og vi har lært mye i Unity. Det har vært interessant å få en liten smakebit på spillprogrammering.

Grppesamarbeidet har fungert godt, og vi har klart å fordele arbeidsoppgaver, selv om det har vært stor forskjell på kunnskap og tidligere erfaring med Unity, hos gruppedeltakerne.

Vi har hatt noen utfordringer underveis, men funnet løsninger for de fleste. En idé vi ikke klarte var at vi ønsket å lage en animasjon hvor Crazy Kyle skulle hoppe over eller skli under en strømlinje, men det ble en for stor utfordring. Vi gjorde heller slik at Crazy Kyle fikk The Buzzwire Effect, hvor han ikke blir påvirket av hindrene han går på.

Vi synes resultatet til The Buzzwire Effect ble veldig bra, og er noe av det vi er mest fornøyd med i spillet. Vi synes også eksplosjonen som kommer når Crazy Kyle treffer et Evil Red Tower, er veldig kul.

---

## Kildehenvisning

Spillet er en modifikasjon av Guntlet Runner, og har derfor mye fra scriptene vi brukte i forelesning da vi lagde dette spillet.

### Kilder

---

<b>Crazy Kyle</b>	Robot Kyle, Asset store
<b>DuraCell</b>	<a href="https://www.google.no/search?q=battery&amp;espv=2&amp;biw=1285&amp;bih=678&amp;site=webhp&amp;source=lnms&amp;tbn=isch&amp;sa=X&amp;ved=0ahUKEwjFjISZy_PRAhWqBZoKHfYIB4cQ_AUIBigB&amp;dpr=2#imgsrc=uDkl02tAfOSLTM">https://www.google.no/search?q=battery&amp;espv=2&amp;biw=1285&amp;bih=678&amp;site=webhp&amp;source=lnms&amp;tbn=isch&amp;sa=X&amp;ved=0ahUKEwjFjISZy_PRAhWqBZoKHfYIB4cQ_AUIBigB&amp;dpr=2#imgsrc=uDkl02tAfOSLTM</a> Tegnet og fikset på bildet som er lastet ned
<b>Batthey Script</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=XTFL4IZnkMk">https://www.youtube.com/watch?v=XTFL4IZnkMk</a> Lagt til noe selv i scriptet utover det som er forklart på youtube
<b>The Buzzwire Effect</b>	<a href="https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/34217">https://www.assetstore.unity3d.com/en/#!/content/34217</a> Scriptet er skrevet selv <a href="https://www.youtube.com/watch?v=pWAhqv8DBr0">https://www.youtube.com/watch?v=pWAhqv8DBr0</a>
<b>Bakgrunns- musikk</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=KILQcRS0J5U">https://www.youtube.com/watch?v=KILQcRS0J5U</a>
<b>Eksplasjonlyd</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=OHjCgtQFoo0">https://www.youtube.com/watch?v=OHjCgtQFoo0</a>
<b>Lyd til knapper</b>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=PIZyzsm7Za0">https://www.youtube.com/watch?v=PIZyzsm7Za0</a>
<b>Textur stolper</b>	<a href="https://1404562visualliteracy.files.wordpress.com/2015/04/tron-no-emboss.jpg">https://1404562visualliteracy.files.wordpress.com/2015/04/tron-no-emboss.jpg</a>
<b>Textur på kulene</b>	<a href="http://pre05.deviantart.net/b52e/th/pre/i/2012/251/8/f/hexagon_texture_by_mann_of_lamancha-d5dzcd0.png">http://pre05.deviantart.net/b52e/th/pre/i/2012/251/8/f/hexagon_texture_by_mann_of_lamancha-d5dzcd0.png</a>

## Kilder

---

<b>Meny-knapper</b>	<a href="http://mygimptutorial.com/images/button-with-reflection/11.jpg">http://mygimptutorial.com/images/button-with-reflection/11.jpg</a>
<b>TouchControl Script</b>	Skrevet selv, bortsett fra noe fra forelesning
<b>Meny Script</b>	Skrevet selv
<b>PickUp Script</b>	Så en video på youtube på hvordan man lager highscore <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Uvcn_x7I9s">https://www.youtube.com/watch?v=Uvcn_x7I9s</a>

---