

Happy Pengu Surf

Allgemein

Es handelt sich um einen Subway Surfers clone in Unity für Android. Das Ziel des Spiels ist es Hindernisse auf einer Strecke auszuweichen, eine konkrete Gewinnbedingung gibt es nicht, jedoch ist der Anreiz seinen eigenen Highscore zu übertreffen, da sich das Lauftempo und somit die Schwierigkeit mit der Zeit erhöht. Der Spieler läuft entlang der z-Achse auf einer Strecke bis er auf ein Hindernis trifft, wodurch er verliert und gleichzeitig das Spiel beendet wird.

Steuerung

Der Spieler bewegt sich lediglich über 3 Spuren, in dem der User nach links oder rechts über den Touchscreen wischt. Des Weiteren ist der Spieler in der Lage zu springen als auch zu rutschen, um Hindernissen zu entkommen.

Features

Der Spieler kann im Store Spielercharaktere mit festgelegten Kaufpreisen freischalten, in dem er seine gesammelten spatulas (goldener Spatel/Pfannenwender) ausgibt. Sind allerdings nicht genügend spatulas vorhanden, ist der Charakter auch nicht freischaltbar und der Benutzer spielt mit dem letzten gespeicherten Charakter. Wenn beim ausgewählten Charakter auf "Play" gedrückt wird, startet das Spiel mit dem gewählten Spielcharakter. Der Store ist ebenso da, um seinen Playercharakter zu wechseln.

Im Startmenü gibt es zudem die Option die Musik komplett stumm zu stellen, in dem auf das Kücken in der oberen rechten Ecke gedrückt wird.

Die Spielumgebung benutzt einen World Curver, realisiert durch den Unity Unlit/CurvedUnlit Shader.

Die Musik und Soundeffekte ändern sich, je nachdem in welche Szene (Level, Store oder Menu) man sich befindet.

Beim Aufsammeln eines Magnets durch den Spieler, werden alle auf ihn zukommenden spatulas für eine bestimmte Zeitdauer automatisch angezogen, sodass er sich nicht bemühen muss alle spatulas einzusammeln. Beim Aufsammeln eines Speedboosts, erhöht sich die Laufgeschwindigkeit des Spielers für eine bestimmte Zeitdauer. Manche Coins werden automatisch von dem Spieler angezogen, sobald er in ihre Nähe gelangt.

GUI

Im Hauptmenü befinden sich vier Buttons, zum Starten des Spiels, zum Betreten des Shops bzw. der Charakterauswahl, zum Stummschalten der Musik und zum Beenden der Applikation. Im Store wird der Store-Button mit dem Menu-Button ausgetauscht. Durch Pfeilbuttons ist es möglich zwischen Charakteren zu wechseln und falls diese noch nicht freigeschaltet wurden, durch das Betätigen des Buy-Buttons, zu kaufen. Der Resetbutton setzt sowohl den spatula/coin-stand als auf den highscore wieder auf 0.

Blender und Animations

Alle Assets, bis auf die Laufstrecke, sind eigenhändig mit Hilfe von Blender erstellt worden. Ebenso gilt das für alle Animationen im Spiel, sowohl mit Hilfe von Blender als auch mit Unity.

Folglich werden diese eigenen Assets aufgelistet:

Eigene Assets mit Blender:

- Player Character
 - Pengu
 - Chicky
 - Spatulas
- Collectables
 - Speedboost
 - Magnet
 - Attractor
- Obstacles
 - Icecubes
 - Iceobstacle high/low
 - Icecone
- Platforms
 - Plane (höhere Ebene)

Eigene Animation mit Blender:

- Pengu_
 - Idle
 - Slide
 - Run

Eigene Animation mit Unity:

- Player_
 - Death
 - Idle
 - Jump
 - Slide

C# Scripte

In jedem Script befindet sich im Header die Quelle zu dem jeweiligen Script und ob es modifiziert oder selbst geschrieben ist. Folglich werden sie für die Übersicht aufgelistet:

Eigene Scripts:

- Events.cs
- Attractor.cs
- CoinMove.cs
- Countdown.cs
- Jumpboost.cs (allerdings doch unnötig da der Spieler schon springen kann)
- Magnet.cs
- MainMenu.cs
- PauseMenu.cs
- Player.cs
- PlayerSelector.cs
- Rotator.cs
- Sound.cs
- SwitchMusicTrigger.cs
- ResetPrefs.cs

Scripts mit Modifikation:

- CameraControl.cs
- PlayerControl.cs
- PlayerManager.cs
- Audiomanager.cs
- Coin.cs
- ShopManager.cs
- TileManager.cs

Scripts aus externen Quellen:

- SwipeManager.cs

Unity Tutorial Quellen

- https://www.youtube.com/playlist?list=PLLH3mUGkfFCXQcNBz_FZDpqJfQlupTznd
- <https://www.youtube.com/watch?v=DxKluyOjwPw&list=PL0WgRP7BtOez8O7UAQiW0qAp-XfKZXA9W>

Inspirationen

- Spielercharaktere:
 - Pengu aus TeamFightTactics, RiotGames
 - Kiiritori von San-x

Musikquellen

- Minecraft click
- Mario coin sfx
- Roblox death sound
- Better Days, LAKEY INSPIRED
- Lovememore., dosii
- Crab rave, noisestorm