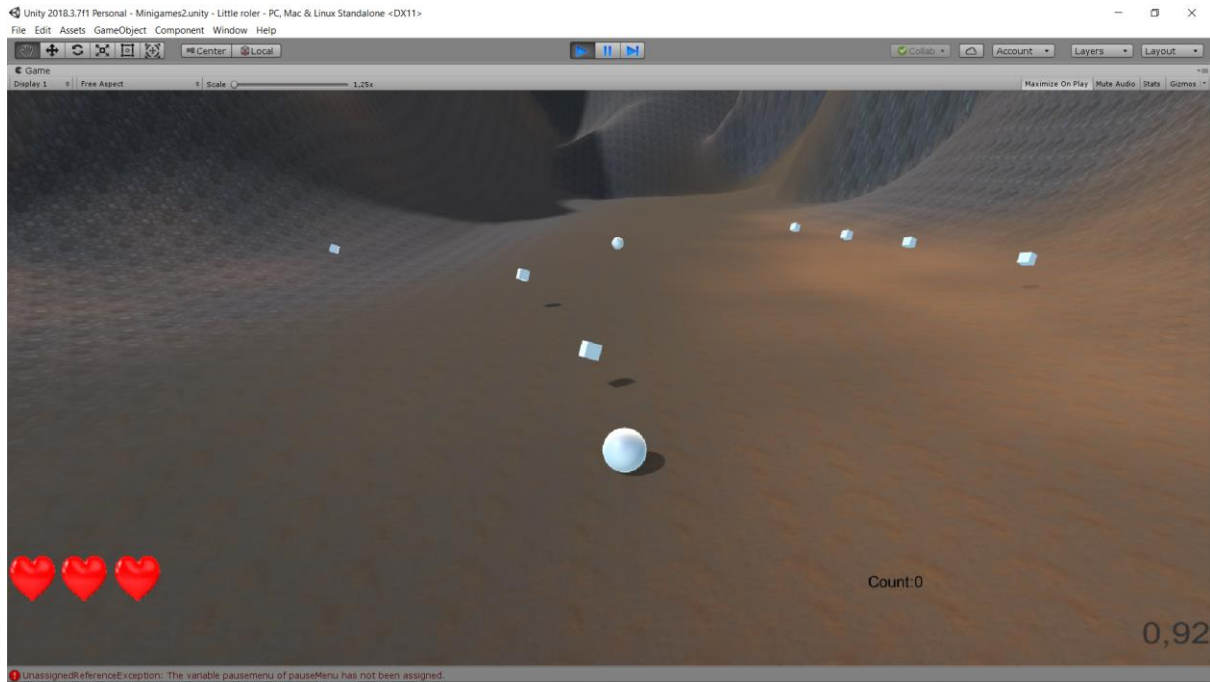


Little Roller

Av:

Håvard Furø Pettersen, studentnr: 162963
& Christopher Brokhaug Romnæs, studentnr:172966



Introduksjon

Little Roler er et 3D spill som handler om å rulle seg rundt for å samle opp 8 kuber som ligger spredt rundt. Du har 3 liv. Du slippes inn med en enemy ball. Denne ballen har som oppgave å gjøre ting vanskeligere for deg. Ideen bak spillet var at foreleser viste i første forelesning en ball med tanke på muligheten for å speed runne det senere. Dette er et spill for alle. Vanskeligheten er ikke så stor. Sjanger?

Brukerveiledning:

Starten på spillet så kommer man til en meny hvor du kan gjøre en av 2 ting, du kan enten starte spillet, da blir du sendt til bane 1 og spillet starter automatisk, eller du kan trykke på quit game, som lukker hele spillet.

kontroller:

Vertikal styring forover =W
horisontal styring høyre = D
Vertikal styring bakover = S
horisontal styring venstre=A
Hopping = Space
Pause spillet : esc

Spillet fungerer på den måten at vi har 2 baner, en lett bane hvor spilleren skal kunne leke seg litt rundt, bli kjent med kontroller og sånt, for å gjøre dette lettere for spilleren og gå over til bane 2 som skal være litt mere utfordrende og kan være en fordel vis man da klarer å orientere seg selv, iforhold til kontrollene på spillet.

I nederste venstre hjørnet vil man se tre røde hjerter, når personen dør altså detter uten for kartet. I nederste høyre hjørnet så får man se en timer som starter å teller når spille startes, denne timeren vil stoppe når spillet blir pauset og vil fortsette etterpå.

Spillet baserer seg på at man skal kjøre igjennom mapsene hvor du skal plukke opp firkanter, når du har hentet disse vil du bli sendt videre til neste map, når du er ferdig på siste banen vil dette gjøre at du blir sendt til en gratulasjons scene hvor du får beskjed om hvor lang tid du brukte på å finne alle firkantene på banene.

I pause menyen våres så har du tilgang til 3 knapper, den ene knappen er en quit knapp, som rett å slett lukker hele spillet. mens så har du også en resume knapp, som vil ta å starte å spille igjen, resume knappen fungerer på samme måte som at du trykker esc en gang til etter du har fått opp pause menyen. Til slutt har du da også en back to main menu knapp, som sender deg tilbake til menyen som først kom opp når du åpnet opp spillet.

Når du har mistet alle 3 liv, så dør du, dette gjør du blir sendt til våres endgame screen, som sier ifra at du nå er død, her vil du få muligheten til å starte helt på nytt,

eller du vil få muligheten til å avslutte spillet.

Spilldesign:

Når vi skulle starte å designe å laget selve spillet, så tenkte vi hva er det som er greit å ha med i et spill som dette, hvordan må banen se ut? hvordan skal vi velge å gjøre det? skulle vi ha en tutorial i spillet?

Til slutt bestemte vi oss for at vi skulle lage en bane som skulle være lett, ikke noe utfordring, hvor spilleren bare skulle plukke opp ting på banen, dette er en bane som spilleren kan bruke så mye tid han egentlig vil på, å bare leke seg rundt på banen. Denne banen er jo lagd for en eventuelt tutorial, eller læring av spillet, så spilleren kan kjøre rundt og lære seg kontrollene å lære å kontrollere ballen å en ordentlig måte.

I bane 2 så tenkte vi det at dette burde være en bane med litt mere motstand, så her har vi lagd trapper som spilleren skal hoppe opp, grunnet de litt vanskelig kontrollene og sensitiviteten vi har i spillet kan denne banen være vanskelig og frustrerende, da den utfordrer spilleren på en systematisk, en kontrollerende, og en fokuserende måte.

Spillmekanikk:

Fysikken i spillet vårt er basert på tyngde kraft, og at du kan kollidere med alle ting som egentlig er på banen. i bane 1 så har du en ball som kommer til å følge etter deg hele tiden, for å dytte deg vekk, så du ikke skal klare å komme videre. Dette er en lett bane å fullføre grunnet at vi valgte å gjøre så man ikke dør når denne ballen eventuelt treffer spilleren, den prøver bare å dytte deg vekk.

i bane 2 så kan du kollidere med alle plattformene som vi har lagd som en trapp, dette gjør nemmelig at du ikke kan hoppe igjennom den for å komme over, som vil si at denne banen handler alt om presisjon, fokusering, men også kontroll på ballen, og det vite de relativt simple kontrollene i spillet men også hvor mye du må gå tilbake for å fortsatt klare å nå plattformen.

Om spillet i seg selv, hva vi fikk til og ikke fikk til og forbederings potensiale:
ting vi fikk til selv:

Design av bane med terrain og plains er noe vi gjorde selv
canvas design, med knapper og lage et script til quit button

ting vi trengte hjelp med:

En ting vi trengte hjelp med var at vi fikk ikke knappene våres til å funke, disse stod som interactble men av en eller annen grunn fungerte de ikke, men så fikk vi hjelp til å forstå at vi trengte et tomt spill object for å få dette til å fungere, da vi kunne legge scriptet der, også legge funksjonen der på riktig måte, da fungerte dette med

engang.

Vi brukte læreres egen guide på hvordan lage en timer i spillet, da vi ville veldig gjerne ha en timer.

ting vi ikke ble ferdig med(bugs) :

hjerterne i spillet vårt fungerer ikke etter vi startet å designe banen, da vi fikk ikke til å gjøre om scriptet til at du mister 1 liv vis du faller fra en vis høyde, istedenfor sånn det var at vis du datt under en vis høyde så mistet du et liv.

Forbedrings potensiale:

- . Banene kunne vært bedre designet.
- . Vi skulle lagd en knapp til å sende tilbake til main menu
- . Laget leaderboard så tiden du hadde brukt totalt kunne blitt lagret mellom hver gang du spilte spillet, og du dermed kunne jobbet mot deg selv for å forbedre tiden
- . Online leaderboard så man kunne målt tiden sin mot venner
- . Fikset miste liv ikke bare hvis du hopper utenfor mappet.
- . Lagt inn timeren din gameover/game complete menyen
- . Flytte counteren et bedre sted
- . Oppgi instruksjer ingame

Arbeidsprossesen:

Arbeidsprossesen våres har vært litt turbulent iforhold til hvor mye vi har jobbet på forskjellige tider.

Når vi startet på prosjektet så startet det ganske bra med at vi hadde at vi fordelte forskjellige tekniske kodings prosjekter vi skulle jobbe med, også etterhvert så startet vi jo å se at vi burde begynne å designe noe. så da gikk vi over til at en på gruppa skulle jobbe med designe, mens han andre jobbet mere med den tekniske biten av prosjektet.

ting i arbeidsprossesen vi kunne gjort annerledes:

Startet med designet tidligere, vi føler vi startet med designet av banene våres for seint som også er grunnen til at noen av tingene vi hadde lagt inn ikke rakk å fungere som tenkt, fordi de ikke fungerte lenger etter vi startet med designet.

Assets og guids som er brukt:

av forskjellige assets vi har brukt, så er begge våres terrain og skyboxes lastet ned fra unity store, da disse var gratis, å fungerte fint til å lage et helt greit seenes design.

Flere av våres script har vi kodet selv via at vi har lest over lærerens script fra forelesninger som har ligget på canvas.

andre guider:

<https://www.youtube.com/watch?v=pbeB9NsaoPs> (meny laging)

health script

<https://www.youtube.com/watch?v=3uyolYVsiWc&t=4s>

Roll a ball guide 1-8

https://www.youtube.com/watch?v=W_fAidYRGzs&t=361s