

Pikselhjerte

Spillutvikling i Unity

Gruppe 9E

Erlend Tjøtta Vie

Jacob Falch Meidell

Kristian Haugen

Oppgavestiller

- Dette er en egenoppgave foreslått av Kristian Haugen, men den er basert på en ide til en kortfilm skrevet av Hallvard Ulsund fra Kindergarden Media.

Oppgavebeskrivelse

- Lage en prototype til et spill som kan komplementere den planlagte kortfilmen
- I størst mulig grad implementere elementer fra kortfilmen
- Skal være underholdende for barn i alderen 9-12 år
- Spillbar på Android enheter

Hvorfor oppgaven ble valgt

- Hadde kjennskap til Unity etter å ha deltatt på IP, og ble inspirert til å lære mer om spillutvikling og verktøyet Unity
- Samarbeide med flere parter: Grafiker / Manusforfatter
- Potensial for å kommersialisere et ferdig produkt

Hvordan ble problemet løst

- **Prosess**
 - Elementer fra SCRUM
- **Verktøy**
 - JIRA (Prosjektplanlegging)
 - GIT (Samhandlingsverktøy)
 - Unity/Monodevelop (Utvikling)
 - FL studio (Musikkverktøy)
- **Språk**
 - C# / XML

Hvordan ble problemet løst

- Møter med manusforfatter for å få oversikt og innspill til produkt
- Møter med grafiker for å få kartlagt grafiske behov
- Bygde en grunnmur som enkelt kan tilpasses historien og utvides videre når manus er ferdigskrevet.

Resultat

- Siden manus ikke var ferdigskrevet ble det fokus på å lage minispill som skal veves inn i historien når denne er klar
- Blanding av originale, og variasjoner av eksisterende spill i markedet
- Original musikk og lydeffekter, og innslag av original grafikk

Videre arbeid

- Implementere en overordnet historie i spillet, som vil skape en større sammenheng mellom de forskjellige minispillene.
- Bedre system for belønning og tilbakemeldinger om progresjon i spillet
- Deling av highscore mot sosiale medier
- Mulig å kjøpe ekstra innhold
- Tilpasse til flere plattformer

Videre arbeid

- 100% original grafikk
- Ta i bruk animasjoner fra kortfilmen, for å skape en tettere tilknytning til den