

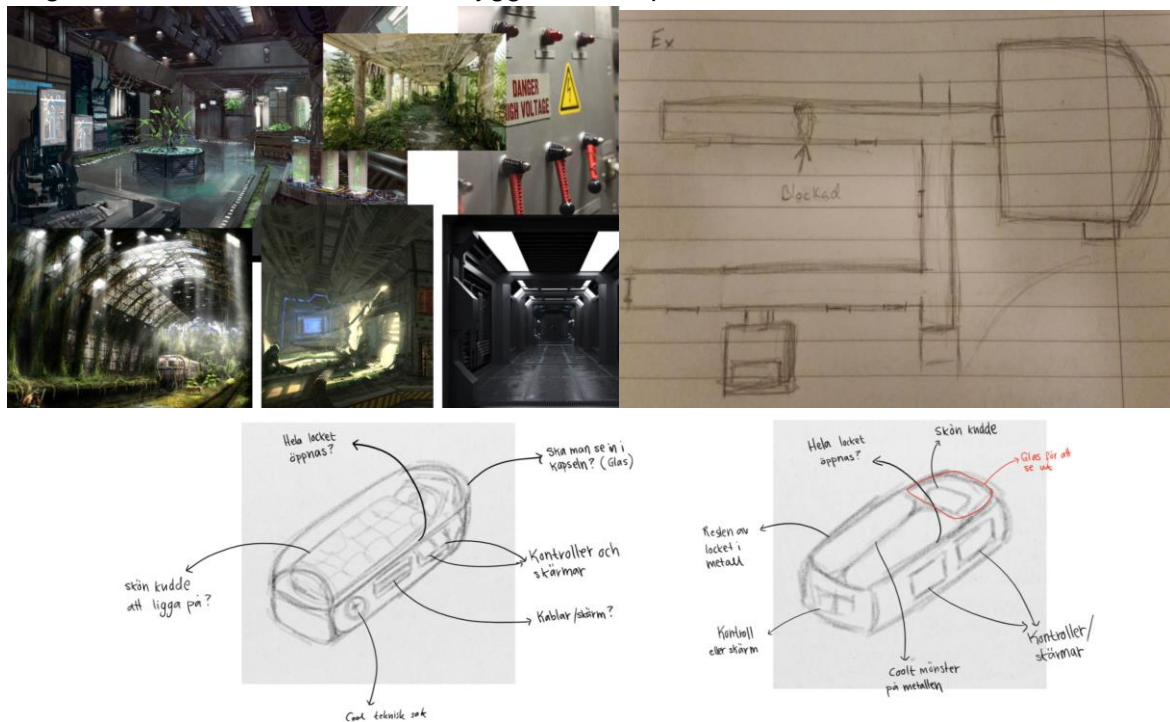
Walking Simulator

Inledning

Målsättningen sattes tidigt att skapa en virtuell miljö från grunden. Denna miljö skulle en spelare placeras i och sedan skulle miljön förmedla en historia. Man skulle finna ledtrådar eller delar vars roll är att berätta hur spelaren hamnat där den är, varför ingen annan är där och vad som egentligen hänt. Eftersom spelaren skulle gå runt i denna miljö blev projektnamnet Walking Simulator, även om det inte blev en simulator.

Arbetsgång

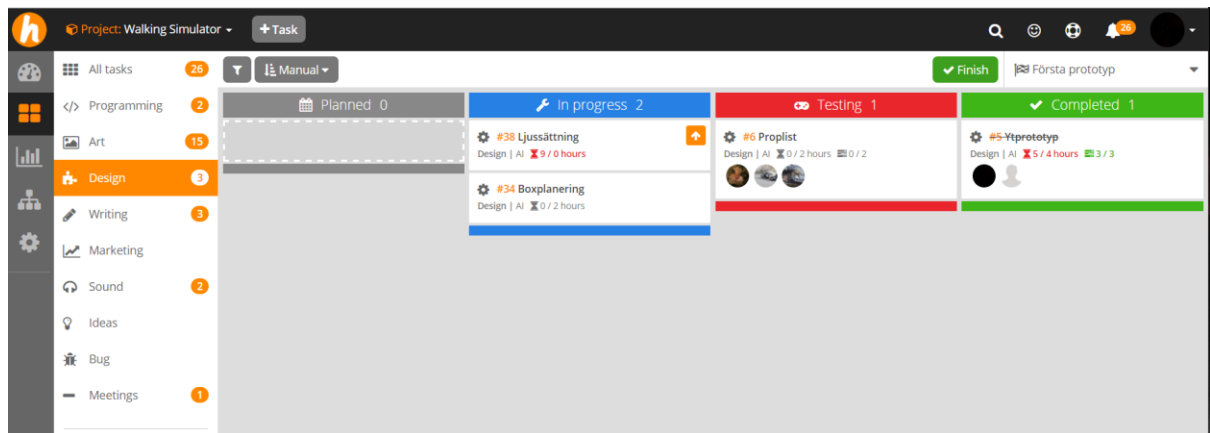
Det gick fort att komma igång med idéskapande och färdigställa ett faktiska mål. Vi gjorde tidigt skisser och moodboards och byggde vidare på varandras idéer.



Arbetet skedde oftast i samma rum men med enskilda uppdrag som t.ex. modellering och ljussättning. Hacknplan hjälpte oss att hålla koll på hur arbetet gick framåt och vi använde oss utav både messenger på facebook och Slack som kommunikationsplattform.

Hacknplan

HacknPlan är en projektledningstjänst riktad främst mot spelutveckling. Med hjälp av HacknPlan kan användaren strukturera upp sitt projekt i olika kategorier, stadier och deluppgifter. HacknPlan tillåter även användaren att lägga in uppskattad tidsåtgång på varje deluppgift samt logga den nedlagda arbetstiden för deluppgifterna, vilket visade sig vara svårt.

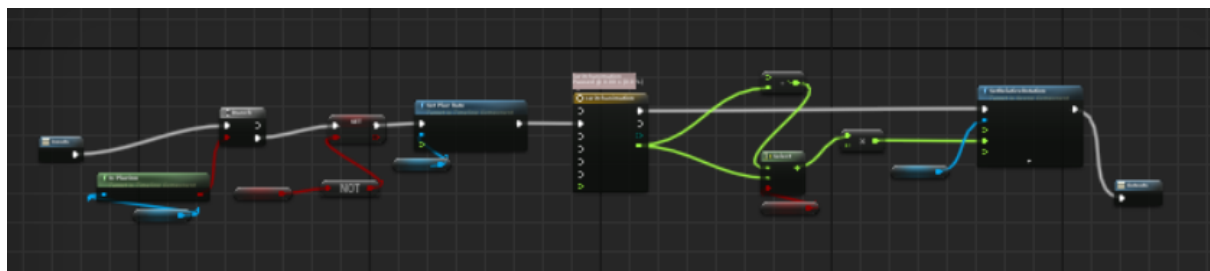


3DS Max

Alla objekt har modelleras i 3Ds max vilket har haft både fördelar och nackdelar. Fördelen är att vi kände till programmet från kursen och nackdelarna är bland annat att exporteringen mellan 3Ds max och spelmotorn Unreal Engine var en aning opålitlig och ibland krånglig, speciellt när det gäller texturering. Modelleringsprogrammet har varit buggigt genom att stänga av sig själv eller inte agerat som det skulle, vilket har varit frustrerande och dragit ut på tiden. Modelleringen orsakade också en del småfel som strulade och tog lite mer tid än nödvändigt. Ett problem som vi stötte på var att vi inte tänkte på textur-mappning när vi skapade egna objekt och dessa problem märktes inte av förrän objektet exporterats till Unreal.

Unreal Engine

Detta är den spelmotor gruppen valde. Den valdes tidigt för det verkade lätt att implementera funktionalitet med hjälp av dess "click and draw" blockprogrammering för funktionaliteter (blueprints). Unreal har även färdiga inställningar för "first-person"-läge vilket vi uppskattade då miljön hade högre prioritet än programmering av kamerans styrning. Det hade en viss tröskel för förståelse för hur "programmering" i unreal fungerar. Men när man passerat den tröskeln öppnas många vägar och man får möjlighet att testa sin kreativitet. Med ett och annat uppslag i dokumentationen förstås. För er som funderar på att prova unreal rekommenderar vi att kolla upp line trace(lik ray trace) och interfaces.



Något som skulle kunna förenkla arbetsflödet till nästa gång, om man gör ett liknande eller ett större och mer invecklat projekt, är att använda sig av Unreals source control. Den låter gruppen samordna sitt arbete samt kontrollerar versionerna på filerna.

Diskussion

Visionen om att låta miljön berätta historien blev relativt tidigt ett problem. Ett exempel på detta är dokument placerade i miljön, eller text på skärmar. Det gick inte att använda den tänkta texten då den blev för liten och oläsbar. Därför löstes detta temporärt med att ersätta texten med en framtagna logga för utfyllnad. Detta var något vi tänkte återkomma till senare men det uteblev då andra uppgifter blev prioriterade p.g.a. tidsbrist.

Det som tog mest sammanlagd tid var modelleringen. Vi hade hoppats på att lägga mer tid på att få med berättelsen i miljön men det kändes mer väsentligt att ha något konkret att visa upp. En annan sak som vi hade velat lägga mer tid på är texturerna. Planen var att skapa texturerna i 3DS Max men vi upptäckte att det inte gick att exportera dem korrekt. Därför bestämde sig gruppen för att skapa texturer direkt i Unreal engine istället. Dock skapade det lite problem då Unreals material editor inte var lik den material editor som vi hade lärt oss i 3DSmax. Däremot liknar Unreals material editor 3dsmax slate material editor, därför hade det varit bra att kollat lite på den editorn också innan projektet började. Följande är exempel på objekt som vi modellerat, skapat material till och placerat i miljön med ljussättning.



Bilden nedan är en av de vyer vi är mest nöjda med. Det är kombinationen av allas arbeten sammanställt till något fint som fångar den känslan vi vill förmedla.



Sammanfattning/slutsats

Små saker kan bli stora och det är lätt att ta sig vatten över huvudet. Men detta projekt har utvecklat samtliga gruppmedlemmar inom 3 huvudområden; modellering, material skapande och programmering av funktioner för/i spel. Projektet har varit roligt, frustrerande och lärorikt. Vi ser även att detta projektet kommer ha gett oss en god grund för kommande kurser och arbeten.