

Christoffer Frede Fredag d. 28/9 2013

Forside

Indholdsfortegnelse

Specialisering – Proces	3
Indledning	3
Specialiserings Plan	3
Opstart på projektet og planlægning	3
Concept	3
Forklaring af Første koncept som endte i skraldespanden:	3
Forklaring af hvorfor det første koncept skrotes:	4
Forklaring af Koncept nr. 2:	4
Elaboration	5
Opbygning i Unity	5
AI programmering	5
Statemachine	5
GUI elementer i Unity	5
Specialebeskrivelse	5
Resume af forløbet	5
Beskrivelse af konkrete problemstillinger	5
Vurdering af arbejds – og læringsprocessen	5
Refleksion af eget udbytte	5
Konklusion	5
Bilag	5

Specialisering – Proces

Indledning

Denne rapport skal klarlægge Processen i mit specialiserings projekt på 4. semester. Først beskrives processen omkring specialiseringsplanen, som skulle udføres inden projektet kunne gå i gang. Projektet har jeg delt op i opstart og planlægning, Concept og Elaboration. Opstart og planlægning består af at finde en Design Model til at udvikle spil med, som jeg kunne arbejde ud fra og lave en tilhørende planlægning ud fra den model. I Concept er spillets koncept, design og ide udviklet. Elaboration skal ideen fra Concept udføres

Dertil har jeg så haft nogle delmål i de forskellige faser, som jeg har kunnet følge op på.

Specialiserings Plan

Inden projektet startede blev der udarbejdet en specialiserings plan som skulle beskrive hvad det var for et arbejde der skulle udføres og klarlægge mine mål for opgaven. Som hoved emne havde jeg at udgive et spil til android devices fra Unity 3D, helt specifikt på Samsung Galaxy S2, som er den android Device som jeg har tilgængelig nu. Som delmål til spillet skulle der laves en AI så det er muligt at gennemføre et singleplayer spil. Et andet delmål var at lave/ designe en god State machine som er mere lig den undervisning vi fik på sidste semester. Næste delmål var at udarbejde en forretnings strategi, i forbindelse med udgivelse af spillet på Google Play med henblik på at senere kunne lave et fritids firma hvor jeg kan udgive spil og tjene lidt penge på det.

Opstart på projektet og planlægning

Til at udvikle spillet vil jeg gerne have et design værktøj, som jeg kan bruge igen efterfølgende til flere spil eller til videre udvikling af spillets videre forløb. Derfor har jeg søgt sådan et værktøj. Det som jeg har fundet er en game designer på nettet som har lavet en blog omkring game design, som er simpel og nem at forstå. Det er hans model eller template som jeg har taget og vil arbejde ud fra. Bloggen kan findes på: <http://gamedesigntools.blogspot.nl/>

Fra templatens har jeg valgt at bruge Concept, Elaboration og Tuning.

Concept

Forklaring af Første koncept som endte i skraldespanden:

Det første koncept jeg lavede var et spil hvor der er 2 spillere som skal spille mod hinanden, enten spiller mod spiller eller spiller mod AI. Hver spiller har et tårn som er spillerens liv eller hitpoints og tårnet er så samtidig modspillerens mål for at vinde spillet. For at kunne opnå det mål, har hver spiller et sæt kanoner som man kan skyde med for at ødelægge modspillerens tårn. Hver spiller skulle kunne vælge en karakter af 3 forskellige slags, altså en avatar for spilleren, som løbende får mere erfaring og åbner for forskellige skills jo højere man stiger i level. På de højere niveauer kan spilleren også vælge flere forskellige kanoner. Spillet skal være tur-baseret og for at spilleren kan bruge sine kanoner eller karakter skills skal han bruge nogle begrænsede ressourcer, som kunne være i form af for eksempel krudt. Meningen med gameplayet er så at spilleren i hver tur, skal tage en strategisk beslutning om hvad for nogle skills eller kanoner der er bedst at bruge ressourcer på, for at have størst chance for at vinde kampen.

Planen med at der skulle være 3 forskellige karakterer, som man kan vælge i mellem, var for det første at variere gameplayet ved at de forskellige karakterer har deres egen unikke skills, som giver forskellig oplevelse af gamplayet og dermed forlænger spillets holdbarhed. Et andet mål med det var at jeg gerne vil lave noget digitalt salg på Google Play, hvor man så kunne købe udstyr til sin karakter og til kanonerne kunne der laves forskellige skins som der også kunne sælges. Dog med henblik på at spillet ikke må være pay to win, eller ikke virke som det. De features som man skal kunne købe er kun visuelle forbedringer af spillerens karakter og nye skins til kanoner.

Forklaring af hvorfor det første koncept skrottes:

Efter at have stiftet bekendtskab med Unity 3D fandt jeg ud af at der er mange ting som ville være meget tidskrævende i forhold til de mange animationer og grafiske objekter der skal laves til spillet. Og jeg ville ikke kunne nå at få ret meget af spillet færdig til aflevering af specialet. Samtidig kunne jeg se på mine skitser af spillet at det havde en høj kompleksitet, som ville gøre det svært at se på mit target device, Samsung Galaxy S2. det som jeg gjorde for at sikre mig at det var for småt, var at hente et spil på Google Play som havde en lignende kompleksitet. Jeg kunne tydeligt se at spillet var alt for komplekst til det format og man kunne ikke rigtig se hvad der foregik på skærmen. Men ideen ville måske passe godt til tablet størrelse. Derfor har jeg valgt at droppe dette første koncept og lave et mere simpelt koncept, hvor jeg kan nå at få de vigtigste hovedfeatures til spillet færdig.

Forklaring af Koncept nr. 2:

Koncept nr. 2 holder sig helt det oprindelige terning spil som laves i 3D og hvor spilleren har en kanon og et tårn. Når man så slår mellem 31-36 kan så skyde modstanderens tårn med sin kanon. Når en spillers liv/tårn er nede på nul, har modstanderen vundet. Den opgave der skal løses som går ud over de 2 kurser der hører til specialet, vil så være udvikling af AI modstander, så er singleplayer spil bliver en feature i spillet. Der skal laves stat emachines til at holde styr på de forskellige states i spillet. Med disse mere simple features er det muligt at opnå et færdigt produkt til tiden.

Elaboration

Opbygning af scener i Unity

AI programmering

State machine

GUI elementer i Unity

Specialebeskrivelse

Resume af forløbet

Beskrivelse af konkrete problemstillinger

Vurdering af arbejds - og læringsprocessen

Refleksion af eget udbytte

Konklusion

Bilag