

UNIVERZA V MARIBORU
FAKULTETA ZA ELEKTROTEHNIKO,
RAČUNALNIŠTVO IN INFORMATIKO

Luka Horvat

**DOBRE PRAKSE PRI RAZVOJU
RAČUNALNIŠKIH IGER**

Magistrsko delo

Maribor, februar 2018

Dobre prakse pri razvoju računalniških iger

Magistrsko delo

Študent: Luka Horvat
Študijski program: Študijski program 2. stopnje
Računalništvo in informacijske tehnologije
Mentor: doc. dr. Matej Črepinšek

Tukaj pride sklep o potrjeni temi.

Dobre prakse pri razvoju računalniških iger

Ključne besede: računalniška igra, metode, prakse, RayLib, LibGDX, Unity

UDK: Koda

Povzetek

Magistrsko delo predstavi metode in prakse, potrebne za razvoj računalniških iger. Najprej opišemo orodja, ki so nam na voljo od samega začetka koncipiranja do konca razvoja. Zatem se posvetimo tehnični implementaciji in dokumentaciji ustaljenih metod ter praks v treh orodjih: RayLib, LibGDX in Unity pogon. Za potrebo demonstracij opisanih metod implementiramo igro Breakout v vseh treh orodjih in končni izdelek tudi opisemo.

Good practices for computer game development

Key words: computer game, practices, RayLib, LibGDX, Unity

UDK: Koda

Abstract:

The thesis focuses on demonstrating good practices required for game development. We first introduce the different tools that are available to us from the start of development till the end. After that, we focus on the technical implementation and documentation of the standard practices using three different tools: RayLib, LibGDX and Unity engine. For the purpose of demonstrating the documented practices, we also implement the game Breakout in all three tools and document the final product in the end.

Kazalo

1	Uvod	1
2	Pregled in opis glavnih korakov razvoja	3
2.1	Opis problema	3
2.2	Koncipiranje igre	5
2.3	Potek razvoja igre	6
2.4	Marketing in viri občinstva	8
2.5	Možnosti izdaje igre	9
3	Orodja za izdelavo iger	13
3.1	Načrtovanje in vodenje razvoja	13
3.1.1	Organizacija ljudi in opravil	13
3.1.2	Organizacija projekta in kode	15
3.2	Orodja za izdelavo grafičnih gradnikov	17
3.2.1	2D grafični gradniki	17
3.2.2	3D grafični gradniki	19

3.3	Orodja za izdelavo zvočnih gradnikov in glasbe	19
3.4	Računalniške knjižnice, ogrodja in pogoni	21
3.4.1	Nizkonivojske knjižnice	22
3.4.2	Visokonivojske knjižnice in ogrodja	25
3.4.3	Namenski pogoni	28
4	Razvoj računalniške igre	31
4.1	Uporabljena orodja	31
4.2	Končni produkt	32
4.3	Metode in prakse pri izdelavi grafičnih gradnikov	34
4.3.1	Barvno neodvisni slikovni gradniki	34
4.3.2	Teksturiranje modelov z barvnimi paletami	36
4.4	Osnovne metode in prakse pri tehnični implementaciji	38
4.4.1	Glavna zanka igre	38
4.4.2	Gibanje neodvisno od hitrosti izvajanja	39
4.4.3	Upravljanje stanj v igri	41
4.4.4	Resolucija igre	43
4.4.5	Upravljanje s grafičnimi in glasbenimi gradniki	45
4.4.6	Teksturni atlasi	47
4.5	Specifične metode in prakse pri tehnični implementaciji	49
4.5.1	Fizikalni pogoni	49

4.5.2	Inteligenca v igrach	53
4.5.3	Unity ProBuilder	57
5	Sklep	59
	Literatura	63
	Priloga A	66

Slike

2.1	Koraki razvoja igre	6
3.1	Kanban tabla. Vir [29]	13
3.2	Primer Trello table.	14
3.3	Primer HackNPlan table.	15
3.4	Primer grafa sprememb Raylib projekta na GitHub-u.	16
3.5	Razlika v stilih 2d grafičnih gradnikov. Vir [26]	18
3.6	Blender programski paket	19
3.7	Program Bfxr	20
3.8	Program LMMS med izdelavo skladbe	21
3.9	Arhitektura Raylib knjižnice. Vir [35]	27
4.1	Naslovni zaslon. Levo v RayLib in LibGDX, desno v Unity.	33
4.2	Glavni meni igre	33
4.3	2D variacija igre.	34
4.4	3D variacija igre.	35

4.5	2D sivinski gradniki	35
4.6	UV mapiranje preprostih modelov	37
4.7	Primeri izgubljenega dela scene.	43
4.8	Primeri prilagajanja izrisovanja.	44
4.9	GDX Texture Packer GUI in Unity Sprite Packer	48
4.10	Izrisovanje fizikalnih teles za potrebe razhroščevanja. Vir [23]	52
4.11	Urejanje konstrukcije in togega telesa na igrальнem objektu	53
4.12	Avtomatska izgradnja navigacijske mreže v Unity.	56
4.13	Izdelava scene z ProBuilder vtičnikom v Unity	58

Seznam izsekov kode

4.1	Glavna zanka igre	38
4.2	Neodvisno gibanje	39
4.3	Stanje igre	41
4.4	Uporaba stanja igre	42
4.5	Uporaba direktorja gradnikov	46

1 Uvod

Računalniške igre so ena izmed največjih panog v zabaviščni industriji. Skozi leta se njihov delež samo povečuje. Dandanes se je že skoraj vsak posameznik srečal z računalniškimi igrami. Ali neposredno z igranjem v prostem času ali pa so se posredno vključile v kulturo okrog posameznika. Računalniške igre in še posebej like iz njih velikokrat vidimo v drugih medijih kot so filmi, serije, reklame ter tiskano gradivo. Kdo pa si danes pod imenom Mario ne predstavlja vodovodarja z velikimi brki v rdečem kombinezonu?

Računalniške igre privabljajo vedno več podjetij in individualnih razvijalcev, ki poskušajo zavzeti svoj prostor v tej industriji. Samo izdelovanje računalniških iger uvrščamo pod razvoj programske opreme, ki je izredno kompleksen in zahteva potrebna znanja iz več različnih panog. Napredek tehnologije pa je že skoraj vsakemu posamezniku omogočil preprost vstop v ta proces. Dandanes je na voljo veliko različnih orodij, knjig, procesov in ustaljenih praks, ki so na voljo posamezniku, vendar se v ocenju podatkov hitro izgubijo. Tako smo si kot cilj tega magistrskega dela zadali poiskati, opisati in preizkusiti dobre ter priporočene prakse pri razvoju računalniških iger. Zajeli smo celoten spekter procesa, od same začetne ideje do izdaje igre na trg. Večji del magistrskega dela smo posvetili bolj tehnološko usmerjenim procesom pri izdelavi računalniške igre, pri čemer smo prikazali različna orodja in prakse, ki so dandanes na voljo.

Magistrsko delo sestoji iz štirih poglavij. Prvo poglavje je uvod. V drugem poglavju predstavimo glavne korake, ki so potrebni pri razvoju računalniških iger. V tretjem poglavju opišemo orodja, ki so nam na voljo skozi proces razvoja iger, od načrtovanja

in vodenja razvoja do končne tehnične implementacije. V četrtem poglavju se osredotočimo na tehnično implementacijo računalniških iger. Predstavimo dobre ustaljene prakse, ki se uporabljajo v razvoju. Metode opišemo, dokumentiramo in implementiramo v treh različnih orodjih: RayLib, LibGDX in Unity pogon. Za potrebe demonstracije metod implementiramo v vseh treh orodjih igro Breakout.

2 Pregled in opis glavnih korakov razvoja

2.1 Opis problema

Razvoj računalniških iger je proces razvoja programske opreme. Obenem je kreativen proces v katerem sodeluje širok spekter ljudi iz različnih panog. Glavne vloge v tem procesu so [36]:

- **Programer:** je odgovoren za tehnično implementacijo računalniške igre. Odvisno od velikosti projekta in končnega cilja uporablja obstoječe namenske pogone za razvoj računalniških iger (npr. Unity ali Unreal Engine) ali implementira "*in-house*" pogon za to specifično igro. Tukaj pridejo v poštev različna znanja iz 2D in 3D grafike, fizike, umetne inteligence, uporabniških vmesnikov, računalniških mrež, ipd. Obenem je potreben še ves spekter računalniškega znanja, ki se navezuje na principe, specifične za računalniške igre.
- **Umetnik:** je odgovoren za izdelavo vseh grafičnih gradnikov. Določeni umetniki izrisujejo samo konceptne slike in z oblikovalcem poskusijo definirati končni cilj igre, kako bo igra izgledala, kakšni bodo glavni liki, ipd. Preostali umetniki pripravljajo gradnike, ki se nato uporabijo v sami računalniški igri. To so lahko grafični gradniki za menije, 3D modeli objektov, tekture za omenjene modele, vizualni efekti, animacije, ipd.
- **Oblikovalec:** je odgovoren za koncipiranje in definiranje računalniške igre. Išče in definira ideje, ki so in bodo pomembne za igro. Pomembna vrlina je, da je zmožen te ideje dobro predstaviti preostali ekipi, da jo le-ta potem uresniči.

Določeni oblikovalci se lahko osredotočijo na specifične aspekte igre, kot so stopnje v igri in določeni sistemi (npr. sistem bojevanja). Specifična panoga oblikovalca je tudi pisatelj. On je odgovoren za zgodbo v igri. Včasih je sama zgodba rdeča nit in je glavna gonilna sila za nastanek igre, drugič pa se zgodba komaj oblikuje skozi nastanek končnega produkta.

- **Skladatelj in oblikovalec zvoka:** je odgovoren za vse zvočne gradnike igre. Skladatelji pripravljajo glasbo v igri. Dandanes pri večjih projektih sodelujejo tudi celotni orkestri. Oblikovalec zvoka pa je odgovoren za različne krajše zvoke, ki se prožijo ob določenih akcijah (npr. streli orožij).
- **Preizkuševalec:** testira produkt skozi vse faze razvoja in daje povratne informacije drugim razvijalcem za izboljšanje produkta. Zagotavlja kakovost igre, da bo ta izšla brez hujših napak.

Poleg naštetih, je na področju izdajanja igre še veliko drugih vlog, kot so vodenje ekipe, marketinga ipd., vendar so zgoraj naštete najbolj pomembne pri samem razvoju igre. Znanja, ki jih te vloge premorejo, so pomembne za razvoj vsake igre. Če gre za večji projekt, potem je za posamezno vlogo potrebnih več ljudi. Dandanes pri velikih podjetjih sodeluje preko sto ljudi pri razvoju iger. Na trgu pa obstaja tudi velika scena individualnih razvijalcev, ki sami premorejo vsa potrebna znanja za razvoj in tako uresničijo svoje projekte.

V tem magistrskem delu smo se posvetili individualnemu razvoju računalniške igre in praksam, ki temu pristopu najbolj ustrezajo. Kot posamezni razvijalec je potrebno uporabiti znanja iz različnih panog, zato smo s tem delom poskusili zaobjeti prakse, ki bi ta proces olajšale. V delu smo našteli in opisali različna orodja in procese za vsak korak v razvoju. Glavni koraki razvoja so sledeči: koncipiranje in definiranje igre, planiranje in vodenje dela, tehnični razvoj igre (tukaj pride v poštev izdelava grafičnih in zvočnih gradnikov ter implementacija), oglaševanje in viri občinstva ter na koncu izdaja igre.

2.2 Koncipiranje igre

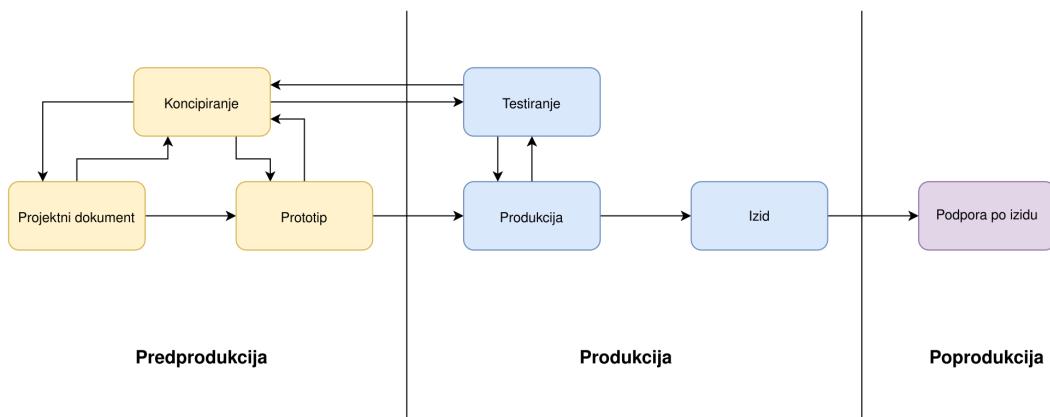
V prvem koraku razvoja igre je potrebno definirati, kaj želimo ustvariti. Lahko, da ima nekdo svojo sanjsko idejo, ki jo hoče uresničiti. Drugim se nenadoma prikrade ideja, ki jo potem razvijejo v delajoč produkt. Velikokrat pa je potrebno vložiti delo, da definiramo originalno idejo igre. Studii, katerim je razvoj iger glavni vir prihodka, se ne morejo zanašati na naključne ideje. Obenem je izvirna in dobro premišljena ideja pomembna, če hočemo kot individualna oseba razviti svojo igro, saj je trg danes zelo nasičen in je prvi vtis zelo pomemben. Spodaj smo našteli nekaj načinov, kako vzpodbuditi ustvarjalnost in poiskati novo idejo za igro [36]:

- **Igranje obstoječe (slabe) igre.** Igre konstantno gradijo na idejah in mehanikah obstoječih iger. Dodajajo se novi koncepti in pravila, ki iz starih idej zgradijo nove izkušnje. Za vsako komercialno igro se lahko našteje ducat drugih, ki so služile kot navdih in podlaga za njo. Tako je dober način za iskanje idej igranje že obstoječih iger. Še boljše je igranje slabih iger in razmislek, kaj bi spremenili, da bi izkušnjo izboljšali. Tako iteriramo na obstoječih rešitvah, da definiramo nekaj boljšega.
- **Branje tematike izven osebnega zanimanja.** Razširjanje osebnega obzorja, znanja in izkušenj je vedno dober vir novih idej. Velikokrat je problem pri ighrah, da so si preveč podobne. Dandanes se zelo pogosto dogaja, da vsi poskusijo kopirati idejo z nove uspešne igre. Zato je pomembno, da raziščemo tematike, ki jih ne poznamo najbolje in poskusimo tam najti nove ideje.
- **Udeleževanje konferenc in predavanj.** Konference so vedno polne različnih ljudi z novimi idejami. V takem okolju hitro najdemo inspiracijo, ki jo lahko izkoristimo za razvoj nove igre.
- **Brainstorming.** Uveljavljena praksa iskanja novih idej. Pomembno je, da zberemo ljudi iz različnih področij in se držimo glavnega pravila: poudarek je na količini idej, ki se ne obsojajo [33]. Tako poskusimo raziskati čim več idej, ki so lahko prvotno neprimerne in na teh nato gradimo vedno boljše rešitve.

Pri iskanju idej je pomembno, da se zavedamo svojih omejitev. Če smo posameznik, ki hoče uresničiti svojo prvo igro, potem je priporočljivo, da začnemo s preprostimi idejami. Take igre lahko potem uresničimo in postopoma povečujemo obsežnost naslednjih iger. Veliko posameznikov namreč začne s preveč ambicioznimi idejami, ko pa je potrebno projekt dejansko uresničiti pa pride do komplikacij in pogosto do preliminarne zaključitve projekta.

2.3 Potek razvoja igre

Razvoj igre skoraj vedno poteka po določenih korakih, neodvisno od ideje. Glavni mejniki procesa so [25]:



Slika 2.1: Koraki razvoja igre

- Projektni dokument.** Tukaj preide ideja iz glave na fizični medij. Proses je zelo odvisen od velikosti projekta in studia. Pri večjih projektih nastane dokument, v katerem se definira ideja, kakšne bodo mehanike igre, zgodba, liki, razporeditev sredstev, predviden čas izdelave, ipd. Dokument je velikokrat tudi opremljen s konceptnimi slikami, ki jih pripravijo umetniki. S tem dokumentom je potem najlažje predstaviti vizijo preostalim ljudem v ekipi. Pri manjših idejah in posameznikih je ta korak bolj direkten. Ustvarijo se skice in krajsi opisi, ampak večinoma se ta korak preskoči in je večji poudarek na prototipu.
- Prototip.** Je najpomembnejši korak v procesu razvoja igre. Sama definicija

besede prototip pomeni razvoj osnovnega produkta, ki je ustvarjen z namenom testiranja koncepta [9]. Glavni namen je preizkusiti, ali je glavna ideja igre dovolj dobra, da iz nje nastane končni produkt. Prototipiranje je zelo povezano s samim koncipiranjem in projektnim dokumentom. Tukaj se identificirajo pomankljivosti, ki jih je potrebno razčistiti in mogoče znova koncipirati, ter prednosti, ki jih je potrebno poudariti v končnem produktu. Dober prototip je odličen mejnik v razvoju, ki se uporablja kot izhodiščna točka za začetek pravega projekta. Obenem služi kot prikaz koncepta možnim investitorjem, ki bi hoteli vložiti v projekt.

3. **Producija.** Je glavni del razvoja projekta. Sodelujejo vsi člani ekipe, opisani v poglavju 2.1. Konstantna komunikacija med razvijalci, preizkuševalci in oblikovalci pelje projekt skozi faze razvoja programske opreme: *pre-alpha*, *alpha*, *beta*, *release candidate*, *live release (gold)*. Odvisno od projekta, se lahko studio odloči, da izdajo produkt končnim uporabnikom še v fazi razvoja. Tako postanejo uporabniki del preizkuševalcev, ki pomagajo pri razvoju projekta.
4. **Izid.** Pomeni konec glavnega procesa razvoja. Igra se zapakira in distribuira do končnih uporabnikov preko posrednikov. Ker mine kar nekaj časa od verzije, ki jo razvijalci dajo distribuirat, do dejanskega izida, je danes ustaljena praksa prenos popravkov preko spleta na dan izida. Nekoč se je tukaj razvoj igre zaključil, razvijalci pa so prehajali na naslednji projekt. Dandanes pa izid pomeni le še en mejnik v samem življenjskem ciklu igre.
5. **Podpora po izidu .** Tako imenovan *post production* postaja danes vedno večji faktor. Razvoj igre je veliki finančni podvig, ki največ sredstev terja do izida igre. Zato se veliki studii raje posvetijo izdani igri z nadaljnjo podporo. Začel se je uporabljati termin igre kot storitev (angl. *games as a service*). Studii podpirajo igro še vrsto let z novimi vsebinami, popravki ter včasih korenitimi spremembami s ciljem maksimirati dobiček. Konstantna komunikacija s ciljno publiko je pomembna, saj tako identificirajo, kaj si igralci želijo novega v igri.

Zgornji koraki so razvidni s sliki 2.1. Vidimo, da je proces razvoja, testiranja in koncipiranja zelo povezan, saj se igra konstantno izboljšuje.

2.4 Marketing in viri občinstva

Uspešna izdaja računalniške igre je zelo odvisna od marketinga pred izidom. Brez marketinga je zelo težko, da bo kdo našo igro opazil, kaj šele kupil. Samo na igralni platformi Steam letno izide več kot 6000 iger [8]. V tej množici je pomembno, da naša igra izstopa in prav tukaj je zelo pomemben marketing že v zgodnjih fazah razvoja. Dober čas, da začnemo z marketingom je, ko lahko pokažemo glavne koncepte igre. Velikokrat so to slike ali videi igre v gibanju, ki pritegnejo končnega uporabnika [15].

Obstaja veliko različnih načinov marketinga. Spodaj našteti so dandanes že skoraj obvezni, če hočemo uspeti na trgu [15]:

- **Spletna stran.** Vsaka igra potrebuje svojo spletno stran. Brez le-te bo končna publika težko našla dodatne informacije o igri. Pomembno je, da stran vestno posodabljam z opisom koncepta igre, slikami, videi, ipd. Ena možnost za hitro postavitev strani je *presskit()*¹, prosto dostopen paket za enostavno stran računalniške igre.
- **Blog.** Dober vir marketinga in občinstva je blog, kjer opisujemo potek razvoja igre. Veliko igralcev zanima, kako poteka razvoj in v katerem stanju se igra trenutno nahaja. Je tudi dober vir povezovanja z drugimi razvijalcji, ki bi jih mogoče zanimalo sodelovanje na projektu. Paziti moramo le, da ne pretiravamo z objavami, saj ni vsak napredok v razvoju vreden omembe.
- **Socialni mediji.** Dandanes skoraj največja možnost pridobitve ciljnega občinstva so socialni mediji. Dobra promocija igre na Facebook-u in kratke zanimive objave na Twitter-ju doprinesejo veliko. Socialna omrežja ponujajo tudi svoj plačljiv marketing, s katerim lahko ciljamo specifično publiko, ki bi se zanimala za našo igro.
- **Konference.** Vsako leto poteka več konferenc, kjer se razvijalcji predstavijo s svojimi igrami. Na konferencah se obrne veliko igralcev in različnih medijev, ki

¹<http://dopresskit.com/>

zelo pripomorejo k marketingu igre. Tri izmed večjih konferenc na to temo so Pax², IndieCade³ in Indie Mega Booth⁴. V Sloveniji je največja konferenca SGC⁵.

- **Množično financiranje (angl. crowdfunding).** Danes vedno bolj popularen način zbiranja sredstev in občinstva za razvoj igre. Preko strani kot je Kickstarter predstavimo svojo vizijo in načrt razvoja ter tako poskusimo doseči igralce, ki bi jih zanimala naša igra. Ti lahko nato financirajo razvoj z upanjem, da bo končni produkt vreden njihove investicije.
- **Napovednik (angl. trailer).** Ko se igra začne bližati zaključnim fazam razvoja je dobro izdelati napovednik, ki se bo potem uporabil na platformah, kjer bomo igro izdali. V napovedniku je pomembno, da prikažemo glavni koncept igre in da smo iskreni o vsebini. Zavajajoči napovedniki lahko ustvarijo večjo začetno zanimanje vendar po izidu hitro pritegnejo slabo kritiko.

2.5 Možnosti izdaje igre

Opisali smo nekaj možnosti, ki so nam na voljo za izdajo igre kot individualnemu razvijalcu. Večina teh možnosti predvideva, da nimamo svojega distributerja in so zato najbolj primerne za manjše projekte:

- **Steam.** Največja platforma za digitalno distribucijo računalniških iger. Omogoča izgradnjo svoje strani za našo igro z vsemi potrebnimi informacijami. Sama platforma poskrbi za distribucijo, namestitev, posodobitve, varnostno kopijo shranjenih iger, glasovno komunikacijo v igri ipd. Na voljo je na vseh večjih operacijskih sistemih kot so Windows, OSX in Linux. Če se odločimo, da bomo našo igro izdali na Steam platformi, nam Steam ponudi implementacijo njihovega SDK-ja, ki nudi proti-piratsko rešitev, mikro transakcije, oblačne storitve, dosežke ipd.

²<http://www.paxsite.com/>

³<http://www.indiecade.com/>

⁴<http://indiemegabooth.com/>

⁵<http://sgc.si/>

Cena za izdajo igre je 100 evrov, provizija za vsako prodano kopijo igre pa je 30% [38].

- **Itch.io.** Zelo popularna rešitev za individualne razvijalce, saj lahko svojo igro dodamo na njihovo platformo zastonj. Podobno kot Steam ponujajo izgradnjo svoje strani za igro ter aplikacijo, ki skrbi za namestitve in posodobitve. Platforma ne ponuja svoj SDK, ki bi nudil dodatne funkcionalnosti. Možno je nastaviti minimalno ceno igre, kupci pa lahko po želji plačajo več. Provizija je 10% od vsakega nakupa, po želji pa lahko povečamo ta delež [24].
- **Humble Bundle.** Ponuja tri vrste prodaje skozi njihovo platformo. Prva možnost je izgradnja zastonj strani, kjer ponujamo svojo igro. Oni poskrbijo za transakcije in si vzamejo 5% provizije. Ta stran je neodvisna od njihove trgovine. Druga možnost je samostojen majhen gradnik, ki ga potem lahko dodamo na svojo spletno stran. Podobno kot pri njihovi neodvisni strani si vzamejo 5% provizije. Zadnja možnost pa je prodajanje na njihovi spletni trgovini. Tukaj lahko dobimo njihovo izpostavitev naše igre, imamo znižanja ipd. So samo spletna trgovina, ne ponujajo aplikacije za prenašanje in posodabljanje iger. Provizija za prodajo v njihovi trgovini je 25%, ne stane pa nič, da svojo igro objavimo [10].
- **GameJolt.** Podobno kot itch.io je zelo popularna platforma za neodvisne razvijalce. Nudijo svojo aplikacijo za prenose in posodobitve. Objava igre v njihovo trgovino ne stane nič, provizija pa je 10% ali manj saj ponujajo možnost znižanja provizije. Promovirajo skupnost neodvisnih razvijalcev, zato vse dobičke dobimo na njihov račun, ki jih lahko nato porabimo za nakup iger drugih razvijalcev, brez dodatne provizije. Seveda si je možno denar tudi izplačati [17].
- **Apple store in Google Play.** Če je naša igra namenjena za mobilne naprave, potem moramo obvezno uporabiti ti dve trgovini. Obe nudita izgradnjo svoje strani za igro na trgovini, prenose, posodobitve in dodatne transakcije. Kot mobilna platforma ponujata tudi dodatni SDK, s katerimi lahko v našo igro vgradimo lestvice, nagrade, oblačne storitve ipd. Provizija je 30% od nakupa, je pa potrebno plačati tudi za objavo aplikacije v trgovini. Pri Google Play je to

enkratna cena 25 evrov, nakar lahko izdajamo neomejeno število aplikacij [22].

Pri Apple trgovini je cena 99 evrov na leto [2].

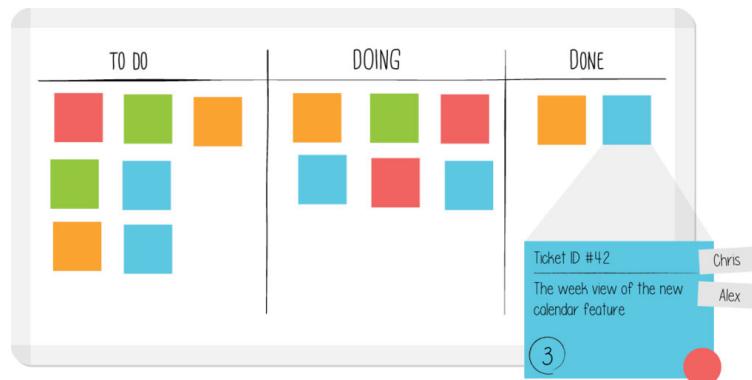
3 Orodja za izdelavo iger

3.1 Načrtovanje in vodenje razvoja

Dobra organizacija veliko prispeva za tekoč razvoj računalniške igre. Obstaja veliko različnih orodij, nekatera so usmerjena za organizacijo ljudi in opravil, druga za organizacijo projekta in kode. Tudi, če samostojno razvijamo igro, nam ta orodja veliko pomagajo, zato smo poiskali dobre rešitve in jih tudi opisali.

3.1.1 Organizacija ljudi in opravil

Delo je priporočljivo razdeliti na manjša opravila, ki jih lahko opišemo, razdelimo med skupino in vodimo njihov napredek. Dve izmed boljših orodij za to sta Trello in HackNPlan. Obe pa uporabljata principe kanban razvojnega sistema.

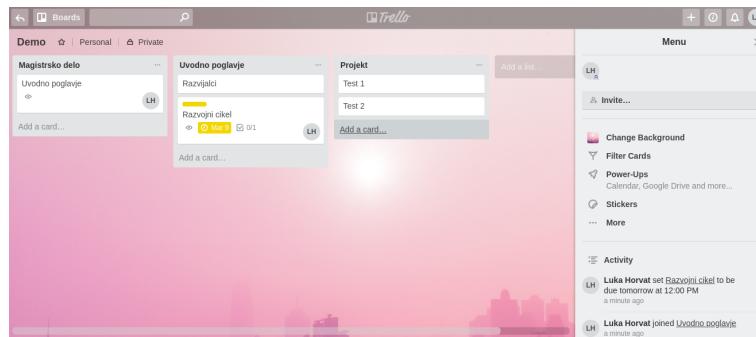


Slika 3.1: Kanban tabla. Vir [29]

Kanban sistem je način organizacije dela, katerega cilj je izboljšati ravnovesje med

povpraševanjem in kapaciteto človeškega dela, ki je na voljo. Delo je razdeljeno na manjše kose in vizualizirano na kanban tabli, kot primer na sliki 3.1. Opravila so večinoma vizualizirana na listkih, ki hranijo potrebne podatke, kot so naslov, opis, ocenjen čas potrebnega dela, trenutni upravitelji ipd. Ta opravila so uvrščena na pripadajoč del table, odvisno v kakem stanju je opravilo (npr. čaka na dela, v razvoju, v testiranju, potrebno ocene, končano, ipd.). Glavni cilj take organizacije je vizualizirati in kategorizirati opravila, ki jih nato razvijalci prevzamejo in opravijo [29].

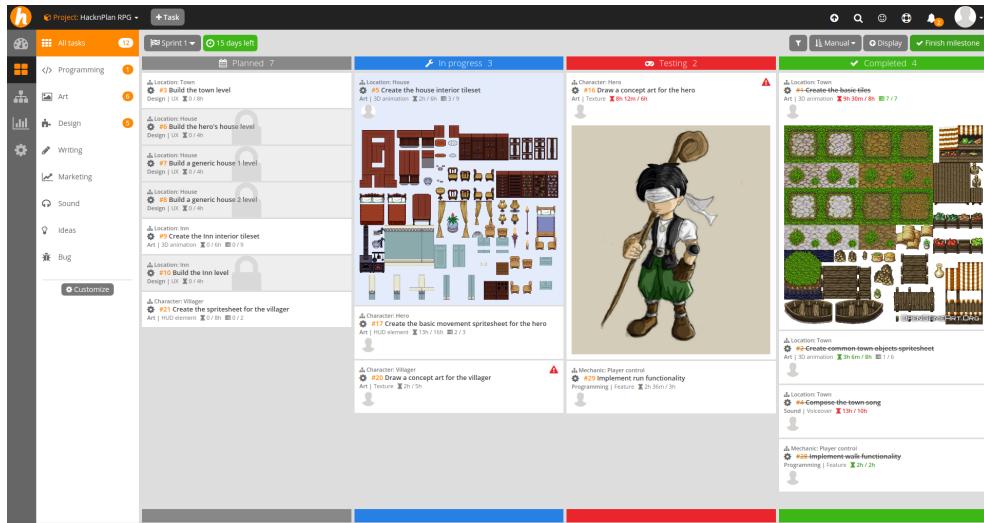
Trello je produkt pod okriljem podjetja Atlassian, ki med drugim nudi storitve kot so Jira in BitBucket. Ponuja nam izgradnjo tabel, na katera dodajamo opravila v obliki kartic z vsemi potrebnimi informacijami. Razvijalce lahko razvrstimo v skupine in tabele, nakar se lahko dodelijo na opravilo. Primer demo table je viden na sliki 3.2. Storitev je na voljo preko spletne strani, ponujajo pa tudi mobilno aplikacijo. Vsa funkcionalnost je na voljo zastonj, z možnostjo nadgradnje za 9.99 dolarjev za vsakega člana na mesec. Nadgradnja nam omogoči nalaganje večjih datotek, dodatne varnostne funkcionalnosti, prioritetno pomoč od podjetja ter več integracij za vsako tablo. Integracije so na voljo z njihovimi in drugimi produkti za lažjo organizacijo. Zastonjska verzija je za individualni razvoj več kot dovolj, saj so nadgradnje namenjene za večje projekte in skupine.



Slika 3.2: Primer Trello table.

HackNPlan je v osnovi podoben kot Trello, vendar je zgrajen specifično za razvoj računalniških iger. Poleg kanban table in organizacije ljudi ponuja še preglede statistik, vodenje sprintov ter funkcionalnost za skupno koncipiranje in dokumentiranje idej. Primer table vidimo na sliki 3.3. Vso našteto funkcionalnost dobimo v zastonjski verziji,

ponujajo pa tudi nadgradnjo za dodatne storitve. Cena nadgradnje je 4 evre na mesec in glavna dodatna funkcionalnost so integracije z drugimi storitvami kot so GitHub, Slack, ipd. Zastonjskih integracij ni, zato je na tem področju slabši produkt kot Trello, vendar pa specifične funkcionalnosti za namen razvoja iger veliko pripomorejo.

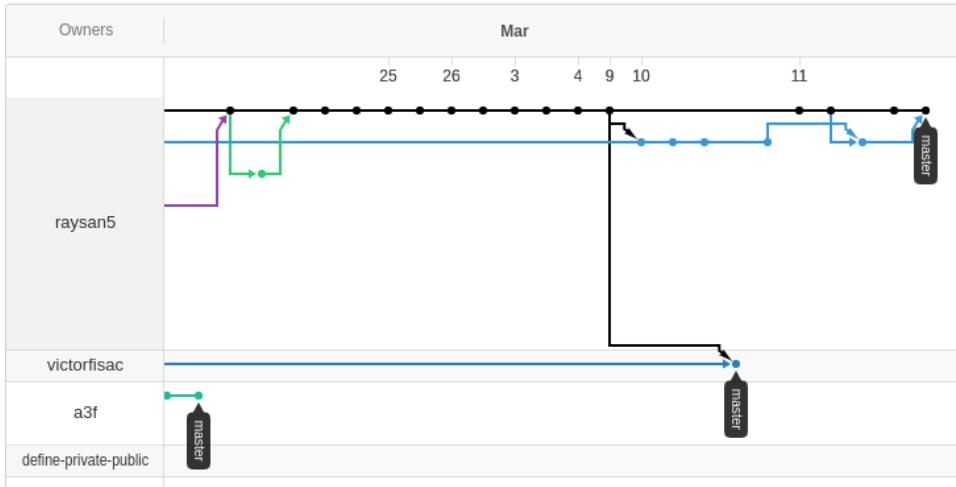


Slika 3.3: Primer HackNPlan table.

3.1.2 Organizacija projekta in kode

Enako pomembno kot organizacija opravil je organizacija samega projekta med razvojem. Za te potrebe obstaja več rešitev verzioniranja projektov kot so SVN, Mercurial, GIT, Perforce, itd. Te programske rešitve ponujajo način hranjenja trenutnega stanja projektne kode na centralnem mestu, obenem pa sledijo vsem spremembam vsake datoteke. Možno je tudi hraniti več različnih aktualnih verzij iste datoteke v različnih vejah in jih nato združiti v končno obliko. Vsak razvijalec ima lokalno svojo kopijo projekta in svoje spremembe pošilja v centralni rezervorij. Tako v ozadju nastaja drevesna struktura sprememb projekta skozi čas. Primer takega grafa vidimo na sliki 3.4. Vsaka sprememba je komentirana s strani razvijalca in tako je možno v primeru težav hitro poiskati in preiti na starejšo verzijo [18].

V industriji razvoja računalniških iger je najbolj uporabljen sistem verzioniranja Perforce, saj deluje najboljše za večje projekte in kot komercialna plačljiva programska



Slika 3.4: Primer grafa sprememb Raylib projekta na GitHub-u.

rešitve ponuja zelo močna orodja za delo z binarnimi datotekami (umetniški in zvočni gradniki so velikokrat v binarnem formatu in so obenem največje datoteke v projektu). Za večje projekte je Perforce plačljiv, ponujajo pa zastonjsko različico za projekte do 5 ljudi.

Najbolj preprost za uporabo in najbolj razširjen pri razvoju programske opreme je sistem Git. Popularnost je v veliki meri povezana s storitvijo GitHub, ki ponuja oblăčno hranjenje repozitorija z našim projektom, obenem pa nudi funkcionalnost za lažje skupno delo na projektu. Alternativa GitHub-u je BitBucket, obe rešitvi pa smo analizirali za potrebe razvoja igre.

GitHub je spletna platforma zgrajena na bazi sistema verzioniranja Git. Glavna storitev je gostovanje našega repozitorija v oblaku, vendar imajo še obilo drugih storitev, zaradi česar so zelo priljubljeni za veliko projektov. Omogočajo upravljanje z ljudmi in skupinami, kdo ima dostop do kode, kdo dela na katerem opravilu ipd. Pregled sprememb je preprost za uporabo in omogoča komentiranje kode. Za vsak projekt nudijo tudi sistem sledenju napak (npr. kot Bugzilla), kjer lahko vsi, ki uporabljajo programsko opremo, javijo napake in komunicirajo z razvijalci. Zelo popularna funkcionalnost so tudi zahteve za spremembe (angleško *pull request*), kjer lahko nekdo izdela in predлага spremembe za projekt, nato pa se razvijalci odločijo ali bodo te spremembe integrirali v glavno vejo projekta. Za odprtakodne in javne projekte je vsa ta funk-

cionalnost zelo dobrodošla, saj nudi lažje upravljanje s projektom. Zastonjska verzija Github-a ponuja vso našteto funkcionalnost, omejitev je le v tem, da morajo biti vsi naši projekti javni. Če hočemo imeti zasebni projekt na Github, je potrebno plačati 7 evrov mesečno [19].

Alternativa Github-u je storitev BitBucket. Ponuja enako funkcionalnost, vendar v zastonjski storitvi dovolijo zasebne rezervorije. Omejitev zastonjskega paketa je maksimalno 5 razvijalcev na projektu. Če hočemo povečati število razvijalcev, je cena 2 evra na razvijalca na mesec. Za projekte z manjšo skupino je torej BitBucket boljša rešitev za privatni rezervorij. Če pa želimo, da je naš projekt na voljo vsem, pa je boljša alternativa GitHub [7].

3.2 Orodja za izdelavo grafičnih gradnikov

Grafični gradniki so pri razvoju računalniške igre uporabljeni od samega koncipiranja do končnega izida igre. Mi smo se osredotočili na gradnike, ki se uporabijo v sami računalniški igri. Ti gradniki so odvisno od tipa igre 2D slike ali 3D modeli. Na trgu obstaja veliko rešitev za izdelavo teh gradnikov, mi pa smo analizirali zastonjsko programsko opremo, ki ima več kot dovolj funkcionalnosti za izdelavo gradnikov, potrebnih za individualne projekte.

3.2.1 2D grafični gradniki

Individualni projekti večinoma uporabljajo dva stila 2D grafičnih gradnikov. Angleško imenovana *pixel art* in *vector art* (slovensko vektorska umetnost). Končni rezultat je kljub imenom vedno rasterska slika, razlika je v tem, kako so gradniki ustvarjeni in kaj je v stilu pomembno. Pixel art izhaja iz navdiha po starih igralkih sistemih, kjer so bile omejitve v smislu resolucije gradnikov in razpoložljivosti barv. Pomembno je izkoristiti vsak piksel, ki je na voljo. Nasprotno pa vektorski gradniki ciljajo na gradnike višje resolucije. Uporabiti poskušajo preproste oblike in združevanje le-teh za pridobitev

končnih slik. Razliko v stilih vidimo na sliki 3.5.



Slika 3.5: Razlika v stilih 2d grafičnih gradnikov. Vir [26]

Program, ki ga priporočamo za izdelavo 2D piksel art gradnikov je Aseprite¹. Vsa potrebna funkcionalnost za delo s slikami iz profesionalnih programov je na voljo, vendar so vse prilagojene za delo s slikami nižjih resolucij. Zelo močna so tudi orodja za delo z animacijami, plastmi, ipd. Za namen razvoja računalniških iger nam ponuja tudi posebne izvoze v teksturne atlase in nize slik za animacijo. Program je na voljo za 15 evrov, vendar je vsa izvorna koda javna, zato si lahko uradno tudi sami zgradimo program in ga uporabljamo v komercialne namene. Prednost plačljive različice so samodejne posodobitve, ni potrebno prevajati izvorne kode ter seveda podpora nadaljnjega razvoja.

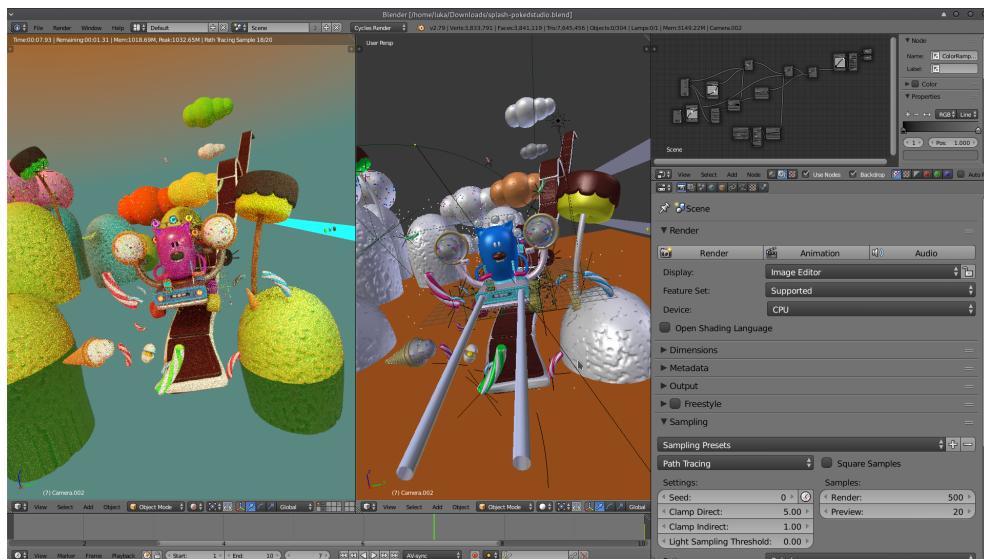
Za razvoj vektorske grafike pa predlagamo program Inkscape². Po funkcionalnosti je podoben Adobe Illustrator-ju, le da je na voljo kot zastonjska odprtakodna rešitev. Manjkajo napredne funkcionalnosti kot je zvijanje združenih objektov za potrebe animacije, vendar na trgu ni boljše zastonjske alternative. V Inkscape delamo z vsemi liki kot z objekti in nad njimi lahko izvajamo booleanove transformacije (presek, unija, odštevanje, ipd.) ter tako ustvarimo želene like. Ker delamo z objekti je naš končni izdelek neodvisen od resolucije in ga lahko izvozimo v poljubni velikosti za našo igro.

¹<https://www.aseprite.org/>

²<https://inkscape.org/en/>

3.2.2 3D grafični gradniki

Izdelava 3D modelov je bolj zahtevna od 2D gradnikov, saj je potrebnih več korakov (modeliranje, teksture, animiranje). V industriji se uporablja različni programski paketi, kot so Maya, Houdini, ZBrush in Blender³. Od teh je Blender edini zastonjski in odprtakodni program, ki je na voljo na vseh operacijskih sistemih. V zadnjih letih je vedno bolj uporabljen v industriji, saj se s svojo funkcionalnostjo lahko kosa z drugimi plačljivimi programi in jih na določenih mestih celo preseže. Primer programa vidimo v sliki 3.6.



Slika 3.6: Blender programski paket

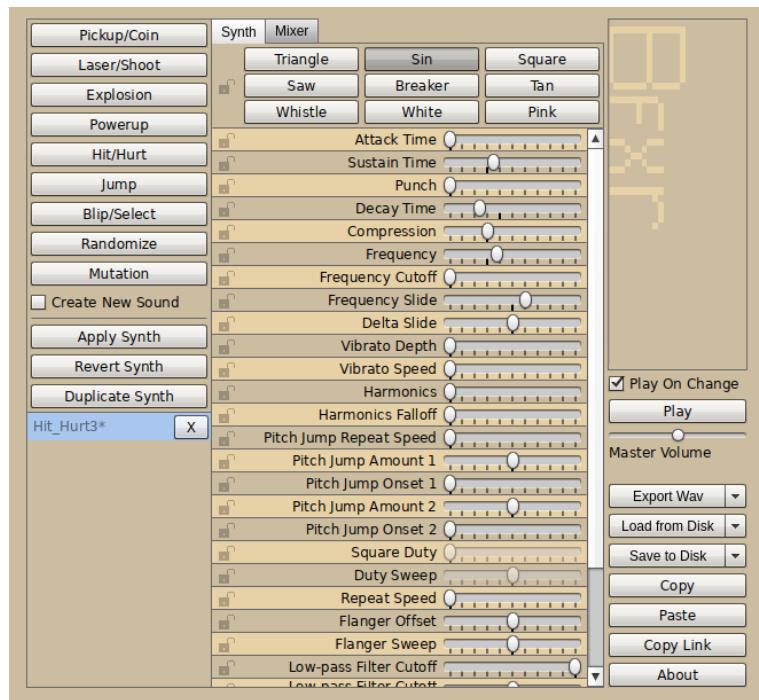
3.3 Orodja za izdelavo zvočnih gradnikov in glasbe

Za izdelavo zvočnih gradnikov (oziroma efektov v nadaljevanju) smo podobno kot pri izdelavi grafičnih gradnikov analizirali zastonjske rešitve, ki ponujajo potrebne funkcionalnosti za razvoj. Glavna razlika med zvočnimi efekti in glasbo je, da se efekti uporabljajo za različne akcije v igri (npr. strelji orožij, skok, šumenje, ipd.), primerna glasba pa igra v ozadju glede na trenutno splošno dogajanje. Velikokrat se uporablja

³<https://www.blender.org/>

namenski programi za izdelavo glasbe tudi za izdelavo efektov, vendar obstaja nekaj orodij, ki so namenjene specifično za to.

Izdelava zvočnih efektov ima dva pristopa. Za bolj kvalitetne efekte se v studiu posnamejo dejanski zvoki, ki bi bili primerni za igro. Recimo za strele orožij se posnamejo strelji avtentičnih orožij, šumenje se simulira z listjem ipd. Ti zvoki se potem obdelajo in prilagodijo v programske opreme za delo z zvokom/glasbo. Drugi način je generiranje zvokov iz računalniško ustvarjenih zvokov in šumov. Z uporabo različnih valovnih oblik (sinusoida, trikotni val, rampa, kvadrat, ipd.), filtrov in različnih modulacij ustvarimo želene efekte. Namenski programi za ta proces so Bfxr, Labchirp, DSP Retro/Anime, ipd. Labchirp in DSP delujeta le na platformi Windows, obenem je DSP plačljiv, zato smo za analizo izbrali Bfxr⁴, ki je prosto dostopen in obenem uporaben kar s spleta. Program vidimo na sliki 3.7. Kot je razvidno s slike, imamo možnost izbire različnih valovnih funkcij, ki jo nato spremojamo s ponujenimi drsniki. Ustvarjene efekte lahko tudi združimo skupaj in na koncu izvozimo v Wav formatu za uporabo v igri.



Slika 3.7: Program Bfxr

Izdelava glasbe je bolj pokrita s programskimi paketi kot izdelava efektov. Med bolj

⁴<https://www.bfxr.net/>

znane sodijo FL Studio, Reaper, Logic Pro X, itd. Vsi našteti so plačljivi z minimalno vstopno ceno vsaj 100 evrov. Obstaja tudi nekaj prosto dostopnih rešitev kot so Ardour in LMMS⁵, ki smo ga bolj podrobno analizirali. Je odprtakodni program in je na voljo na vseh operacijskih sistemih (Windows, Linux, OS X). Na sliki 3.8 vidimo primer izdelave skladbe. Izberemo si različne inštrumente (na voljo so godala, tolkala, pihala, klaviature, možno si je tudi ustvariti sintetično glasbilo) in z njimi ustvarimo vse potrebne dele skladbe s postavljanjem posameznih not. S tem ustvarimo sekcije, ki jih nato sestavljamo v končni produkt.



Slika 3.8: Program LMMS med izdelavo skladbe

3.4 Računalniške knjižnice, ogrodja in pogoni

Glavni cilj magistrske naloge je uporabiti in opisati orodja za tehnično implementacijo računalniške igre. S tehnično implementacijo mislimo samo programiranje oziroma razvoj igre. Zato smo v tem poglavju raziskali in opisali različna orodja, njihova uporaba in prakse pa sledijo v poglavju 4. Omejili smo se na orodja, ki so na voljo na vseh večjih operacijskih sistemih (Windows, Linux in OS X) in je z njimi možno izdelati računalniško igro za vse tri sisteme (po možnosti tudi več kot npr. mobilne in spletnе platforme).

⁵<https://lmms.io/>

Tehnično implementacijo računalniške igre smo v našem delu kategorizirali v tri različne smernice: nizkonivojske knjižnice, visokonivojske knjižnice, ogrodja ter namenske pogone.

3.4.1 Nizkonivojske knjižnice

V to kategorijo smo uvrstili knjižnice, ki nudijo specifičen nabor funkcionalnosti, potrebnih za razvoj računalniške igre. Omejili smo se na programski jezik C++, saj je najbolj razširjen v industriji razvoja iger. Te knjižnice pokrivajo eno ali več izmed naslednjih funkcionalnosti: upravljanja z okni, vhodni sistemi (tipkovnica, miška, igralni ploščki, ipd.), računalniška grafika, predvajanje zvoka, medmrežna komunikacija, matematične funkcije, fizikalni pogoni, itd. Težko je definirati mejo med knjižnico in ogrodjem (angleško *framework*), vendar v splošnem knjižnice v tej kategoriji ne pokrivajo vse potrebne funkcionalnosti za razvoj. Potrebno je uporabiti kombinacijo le-teh, da uresničimo končni projekt.

Najprej je potrebna osnovna knjižnica, ki ponuja funkcionalnost za vzpostavitev programa. Sem spadata knjižnici SDL⁶[37] in GLFW⁷[20]. Obe ponujata abstrakcijo za potrebno delo z okni na namizju, dostop do vhodnih naprav, kontekst za upravljanje z grafičnim cevovodom, kot je OpenGL, Direct3D ali Vulkan, ipd. Sta temelj večini iger, ki se razvijajo z nizkonivojskimi knjižnicami, obenem pa sta tudi izhodiščna točka za namenske pogone, kot je Source Engine [32] in Cryengine [28].

Preden nadaljujemo, je potrebno omeniti še grafične cevovode. Tukaj obstajajo trenutno trije standardi: Direct3D, OpenGL in Vulkan. Direct3D je član paketa DirectX, skupke knjižnic za razvoj računalniških iger od podjetja Microsoft. Podobno kot SDL ponuja DirectX paket vseh potrebnih funkcionalnosti za razvoj, vendar je na voljo samo za Windows platformo in igralno konzolo Xbox. Zato nismo opisali grafičnega cevovoda Direct3D, saj ni na voljo za vse platforme. OpenGL in Vulkan pa sta standarda za delo z grafičnim cevovodom, razvoj nad njima vodi konzorcij Khronos Group.

⁶<https://www.libsdl.org/>

⁷<http://www.glfw.org/>

OpenGL so začeli razvijati leta 1992, Vulkan pa je naslednik tega standarda in se je pričel razvijati leta 2016. Oba standarda ponujata način dela z grafičnimi karticami za potrebe izrisovanja 2D in 3D grafike. Oba standarda imata svoje knjižnice, ki za delo potrebujejo samo kontekst do grafične kartice, ki ga ponudi osnovna knjižnica kot je SDL ali GLFW [27].

SDL ponuja še razširitve v obliki dodatnih knjižnic za dostop do specifične funkcionalnosti:

- **SDL_Image.** SDL v osnovi ponuja podporo za omejeno število slikovnih formatov. Če hočemo prebrati druge formate, potrebujemo dodatno knjižnico. SDL_Image ponuja podporo za popularne formate BMP, GIF, JPEG, PNG, SVG ipd. Obenem so funkcije pripravljene tako, da je lažje uporabljati te slike v kontekstu SDL knjižnice, kot če bi uporabljali katero bolj splošno knjižnico za slike kot je SOIL [3].
- **SDL_Mixer.** Osnovna SDL knjižnica podpira nalaganje glasbenih datotek v formatu WAV. Obenem je možno predvajati zvoke po samo enem kanalu naenkrat, kar pomeni, da ne moremo predvajati več različnih efektov naenkrat, brez da bi sami spisali algoritem za mešanje efektov. Zato ponujajo razširitveno knjižnico SDL_Mixer, ki odpravi te omejitve. Doda tudi podporo za branje datotek formata FLAC, OGG, MP3, MOD in MIDI. Obenem ponuja prevajanje zvokov po več različnih kanalih. Tako lahko predvajamo glasbo v ozadju, v ospredju pa predvajamo več različnih zvočnih efektov naenkrat [4].
- **SDL_TTF.** SDL ne podpira dela z računalniškimi pisavami (angleško *font*). Če hočemo tekst izpisovati na zaslonu, moramo narediti slike črk in potem sestaviti besedilo iz posameznih slik. Tak postopek je zakompliziran in časovno potraten, obenem je za prehod med različnimi stilmi pisav potrebno znova ustvariti slike črk. SDL_TTF doda podporo za branje standardnega formata računalniških pisav TTF. Tako lahko enostavno izpišemo tekste v poljubnem stilu na zaslon [6].
- **SDL_Net.** Osnovna knjižnica ne ponuja nobene funkcionalnosti za komunikacijo preko mreže. SDL_Net nam ponuja funkcionalnost za vzpostavitev strežnika in

povezave na druge strežnike preko TCP ali UDP protokola. Razširitev deluje med različnimi platformami, tako da ni potrebno programirati specifične funkcionalnosti za vsako posebej [5].

- **SDL_Rtf.** Ta razširitev ni najbolj uporabna za namene izdelave iger, ampak ker je še zadnja od uradno ponujenih smo jo vseeno omenili. Ponuja funkcionalnost za delo z RTF datotekami. To so tekstovne datoteke z obogateno vsebino. Omogoča nam prikaz obogatene vsebine v naši SDL aplikaciji.

Seveda ni potrebno, da uporabljammo SDL razširitve, če uporabljammo SDL kot osnovno za našo igro. Razširitve ponujajo osnovno pomoč za delo s specifično funkcionalnostjo (zvok, računalniški tekst, slike, ipd.), vendar pa velikokrat nimajo naprednih funkcionalnosti, ki bi jih potrebovali za našo igro. Obenem razširitev ne moremo uporabljati, če za osnovno vzamemo knjižnico kot je GLFW. Zato smo opisali še nekaj izbranih drugih knjižnic, ki ponujajo večji nabor funkcionalnosti za razvoj igre:

1. **SOIL** je kratica za *Simple OpenGL Image Library*. Kot je že iz imena razvidno, nam ponuja branje slik za uporabo v naši aplikaciji. Podpira podobno funkcionalnost kot SDL_Image vendar je izdelana specifično za uporabo z OpenGL cevovodom, saj nam prebere slike v tekture za lažjo uporabo [30].
2. **Irrklang.** Ponuja napredno funkcionalnost za delo z zvokom. Osnovna funkcionalnost (podobno kot pri SDL_Mixer) je nadgrajena s podporo za 3D zvok, s katerim se lahko v naši igri igralci orientirajo. Prav tako ponuja večji nabor efektov, ki jih lahko apliciramo na naših zvokih (npr. odnev, distorzija, ipd.). Knjižnica je na voljo zastonj, če delamo na nekomercialnem produktu. Drugače pa moramo plačati enkratno licenco v višini 65 evrov (za uporabo v igrah, ki stanejo manj kot 20 evrov), 290 evrov (za igre do 27 evrov) oziroma licenco za specifično igro (brez omejitve cene) v višini 490 evrov [1].
3. **FMOD.** Je ena izmed bolj popularnih zvočnih knjižnic za uporabo v razvoju iger. Ponujajo vso funkcionalnost od SDL_Mixer in Irrklang, obenem pa ponujajo svojo platformo za nakupovanje zvočnih efektov in samo urejanje le-teh. Knjižnica je na

voljo zastonj za eno igro na leto, če je naš proračun manjši od 500 tisoč dolarjev. Za večje projekte pa stane licenca 5000 dolarjev [39].

4. **FreeType.** Je osnovna knjižnica, na kateri je zgrajen SDL_TTF. Če ne uporabljamo SDL knjižnice, potem moramo namesto razširitve uporabiti FreeType knjižnico. Ponuja enako funkcionalnost, kot smo že opisali pri SDL_TTF, saj je tisto le ovoj za lažje delo z FreeType knjižnico v SDL aplikaciji [34].
5. **Box2D in ReactPhysics3D.** Nizkonivojske osnovne knjižnice za razvoj iger ponavadi nimajo podpore za delo z fizikalnim pogonom. Če hočemo simulirati interakcijo objektov kot v resničnem svetu, potem potrebujemo fizikalni pogon. Box2D je eden izmed najbolj popularnih za 2D igre in ponuja funkcionalnost za preverjanje trkov med različnimi objekti (podpira konkavne in konveksne oblike, visoke hitrosti, hitro iskanje pri visokem število objektov) in svoj fizikalni pogon. Sam pogon podpira realno časovno simulacijo teles, upora, trenja, navorov, delo z zgibi, odzivi na sile ipd. Podobno funkcionalnost vendar v 3D prostoru ponuja knjižnica ReactPhysics3D. Obe knjižnici sta odprtakodni in na voljo brez licence [11] [12].

3.4.2 Visokonivojske knjižnice in ogrodja

Težko je določiti mejo med nizkonivojskimi in visokonivojskimi knjižnicami oziroma ogrodji. V osnovi bi naj visokonivojske ponujale kompletno funkcionalnost, ki jo potrebujemo za razvoj igre od začetka do konca. Mogoče je še kdaj potrebno dodati knjižnico za zelo specifično funkcionalnost. Obenem take knjižnice priporočajo, oziroma se naslanjajo na specifičen način razvoja igre in se temu moramo prilagoditi, da najbolje izkoristimo funkcionalnost.

Najprej smo v tem poglavju opisali še dve knjižnici, ki nista še popolnoma v tej kategoriji visokonivojskih knjižnic vendar ponujata dovolj velik sklop funkcionalnosti, da ju ne moremo uvrstiti v našo definicijo čiste nizkonivojske knjižnice:

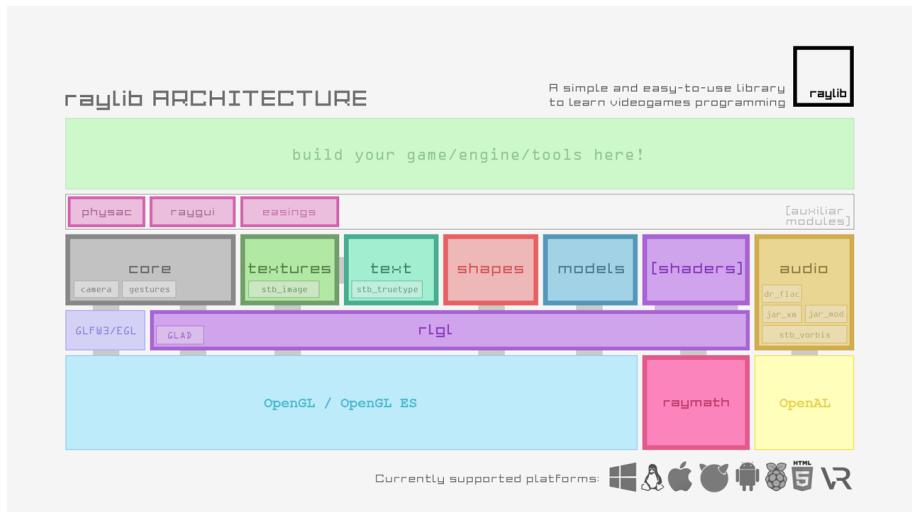
1. **Raylib.** Je odprtakodna C knjižnica, ki ponuja večji del funkcionalnosti za ra-

zvoj računalniške igre. Zgrajena je na osnovi GLFW in ima svoj sistem za delanje z okni ter vhodnimi napravami. Podpira branje in risanje slik različnih formatov, branje in risanje računalniških pisav, nalaganje 3D modelov in izrisovanje, sistem za materiale za modele, podporo senčilnikov (angleško *shader*), predvajanje glasbe in zvokov, VR izrisovanje, ipd. Knjižnica je nekako kombinacija vseh SDL knjižnic, vendar z nadgrajeno funkcionalnostjo. Ena večjih funkcionalnosti, ki manjka, je komunikacija preko mreže. Ponuja še dodatne individualne knjižnice, ki dodajo funkcionalnost za delo s preprostimi grafičnimi vmesniki, fizikalnim pogonom in animacijami. Te dodatne razširitevne knjižnice ne ponujajo kompletne funkcionalnosti, ki bi jih dobili z drugimi knjižnicami, zato nam tukaj manjka določen del funkcionalnosti. Knjižnica je zamišljena na način, da ne predvideva specifičnega način programiranja, zato jo lahko uporabimo na svoj način [35]. Arhitekturo knjižnice vidimo na sliki 3.9.

2. **SFML.** SFML je odprtakodna C++ knjižnica, ki ponuja bolj omejen sklop funkcionalnosti kot Raylib. Ima svojo zasnova za delo s platformo in ne uporablja SDL ali GLFW. Podpira bolj osnovne funkcionalnosti, kot je izrisovanje, delanje z zvokom, vhodnimi napravami, računalniškimi pisavami, slikami in komunikacijo preko mreže. Nima napredne funkcionalnosti kot 3D izrisovanje, materiale, senčilnike, ipd. Obenem ne ponuja nobenih razširitvenih knjižnic, s katerimi bi lahko dodali tako funkcionalnost [21].

Sledijo ogrodja, ki sodijo v kategorijo visokonivojskih knjižnic in ogrodij. To so ogrodja, ki so zgrajena z namenom izdelave računalniških iger in tako ponujajo vso funkcionalnost, ki bi jo rabili. Imajo svoj način uporabe, vendar nam s tem olajšajo delo, ki je potrebno za uresničitev naših ciljev.

LibGDX je ogrodje za programski jezik Java. Je odprtakodno in podpira vse namizne platforme, kot tudi Android, iOS ter izvajanje v brskalnikih. Ima zelo močan pogon za izrisovanje 2D in 3D grafike, obenem pa ponuja dostop do nizkonivojskih funkcij, če jih rabimo. Izrisovanje različnih objektov se zapakira skupaj, kar doprinese k hitrosti ogrodja. Podpira več vrst glasbenih in slikovnih formatov, delo z vhodnimi napravami



Slika 3.9: Arhitektura Raylib knjižnice. Vir [35]

ter gestami, ima obsežno funkcionalnost za matematične operacije, podpira 2D in 3D fizikalni pogon, mrežno komunikacijo, razna dodatna orodja in še veliko več. Skoraj vsa funkcionalnost, da izdelamo igro od začetka do konca, je v tem ogrodju. Ponuja scenski sistem za delo z našimi objekti v igri, kar nakazuje na specifičen način izdelovanja naše igre s pomočjo scen. Ni pa ta funkcionalnost obvezna [42].

Monogame je ogrodje za programski jezik C#. Ogrodje je nastalo kot nadomestek Microsoft-ovega XNA ogrodja, ko je Microsoft prekinil podporo za XNA in je kompatibilno s kodo, ki je bila spisana za obstoječo knjižnico. Dandanes se je Monogame skupaj z Mono ogrodjem razvil v kompletno rešitev za izdelavo računalniških iger. Podpira podoben nabor funkcionalnosti kot LibGDX, z izjemo manjkajočega fizikalnega pogona. Tega lahko vključimo na primer z uporabo Box2D ipd. Monogame je odprtakoden in na voljo za vse večje platforme [31].

Cocos2D je zbirka različnih ogrodij za razvoj iger. Začetek razvoja je bilo ogrodje za programski jezik Python, nakar se je projekt odcepil v več ogrodij. Dandanes so v Cocos2D družini sledeča ogrodja: Cocos2D (originalno ogrodje za Python), Cocos2D-Swift (za programski jezik Swift in iOS platformo), Cocos2D-XNA (podobno kot projekt Monogame, je ta različica izdelana kot nadgradnja XNA ogrodja, danes pa deluje na Monogame), Cocos2D-JS (za programski jezik JavaScript ter razvoj računalniških iger za spletni brskalnik) in Cocos2D-X (največje ogrodje v tej družini, za programski jezik

C++). Najbolj popularna veja ogrodja je Cocos2D-x, ki je tudi najbolj vzdrževana. Je odprtakodna in deluje na vseh večjih platformah. Ima zelo podoben nabor funkcionalnosti kot LibGDX in Monogame ter vključuje tudi fizikalni pogon Box2D in Chimpunk. Razvijalci Cocos2D družine pa tudi ponujajo Cocos Studio, ki deluje kot namenski pogon za razvoj iger in bazira na Cocos2D-X ogrodju. Vsa ogrodja iz te družine bazirajo na delu s Sprite-i. Vsa logika se vrati okoli teh objektov, zato se moramo temu prilagoditi za produktivno delo v tem ogrodju [13][14].

3.4.3 Namenski pogoni

Namenski pogoni so višek današnje tehnologije za razvoj računalniških iger. Na trgu obstaja več različnih pogonov, vendar daleč pred vsemi vodita razvoj Unity od Unity Technologies in Unreal Engine od podjetja Epic. Oba nudita svoj urejevalnik, v katerem grafično izdelujemo računalniško igro in tako pohitrimo razvoj, na voljo pa nam je vsa funkcionalnost, ki bi jo potrebovali za kompletni razvoj iger. Vsak ima tudi svojo trgovino, v kateri lahko kupimo gradnike za igro ter dodatne funkcionalne razširitve za potrebe razvoja. Sta nekako zaprt ekosistem, v katerem razvijamo vse.

Unity je prvič izšel leta 2005. Pogon je zgrajen v programskem jeziku C++, razvijalcem pa ponuja vmesnik za namensko programiranje v C#. Ponuja vso funkcionalnost, ki smo jo našteli v drugih knjižnicah in ogrodjih doslej ter še veliko več. Pogon uporablja profesionalni studii po vsem svetu za razvoj iger in je najbolj priljubljen za individualne razvijalce med namenskimi pogoni. Glavne prednosti pred drugimi pogoni so preprosta uporaba, nizka stopnja potrebnega znanja, ogromen nabor dokumentacije in vodičev za izdelavo iger, hitro iskanje odgovorov (zaradi popularnosti hitro najdemo rešitev na našo težavo) ter velik nabor dodatne funkcionalnosti preko Unity trgovine kar iz orodja za razvijanje. Med funkcionalnostmi za razvoj ponuja tudi enostavno vgradnjo sistema za nakupovanje v naši igri ter oglase. Ponujajo tudi oglaševanje naše aplikacije skozi vse druge igre, ki uporabljajo Unity reklame in tako hitro dosežemo nove igralce. Za razvoj iger za več igralcev preko spleta imajo strežnike in integracijo kar preko Unity Editor-ja.

V preteklosti je bila določena funkcionalnost nedostopna zastonjskim uporabnikom, dandanes pa omejitev več ni. Edina omejitev pri zastonjski verziji je, da moramo pri zagonu naše igre obvezno prikazati Unity logotip ter da so namenski strežniki za našo igro omejeni na 20 igralcev naenkrat. Zastonjska verzija nam je na voljo, če naše podjetje na leto zasluži manj kot sto tisoč dolarjev. Za prihodke od sto tisoč do dvesto tisoč potrebujemo Unity Plus licenco za 35 dolarjev mesečno, za večje prihodke pa potrebujemo Unity Pro licenco, ki stane 125 dolarjev mesečno. Plačljive licence dovolijo, da ne prikažemo Unity logotipa na začetku igre, več igralcev istočasno na njihovem strežniku, dodatno analizo za izdano igro, direktno podporo od Unity razvijalcev, 20% popust na vse izdelke iz Unity trgovine in še več. Unity Technologies ponujajo tudi alternativo sistema za verzioniranje, ki nam omogoča lažjo sinhronizacijo med drugimi sodelavci in je vgrajen v Unity Editor [41].

Unreal Engine ima daljšo zgodovino kot Unity, prvotna verzija pogona je izšla leta 1998. Prva in druga verzija nista bili na voljo za prosto uporabo, tretja verzija pa je pripeljala SDK za širšo uporabo. Četrta verzija pogona leta 2014 je zaznamovala začetek dostopnega in odprtakodnega namenskega pogona, ki ga je lahko uporabljal vsak. Pogon je razvit v jeziku C++ in ponuja razvijalcem namenski programski vmesnik. Funkcionalnost je podobna Unity Engine-u, vendar je večji poudarek na tehnološkem napredku in naprednih grafičnih izrisovanjih. Pogon je bolj priljubljen pri večjih profesionalnih studiih, ki hočejo izrabiti napredno funkcionalnost pogona. Glavne prednosti pred drugimi pogoni so prosto dostopna izvorna koda, večji in bolj tehnološko dovršen nabor funkcionalnosti, možnost vizualnega programiranja ter bolj dodelano in performantno jedro pogona. Licenciranje je drugačno od Unity-ja, uporaba je zastonjska brez omejitev, ko pa igro izdamo, pa moramo podjetju Epic plačati 5% vseh prihodkov igre [16].

Odločiti se med pogonoma je odvisno od naših potreb za projekt. Unity licenciranje in lažja dostopnost je prednost pri manjših projektih, kjer ne potrebujemo najnovejših funkcionalnosti za razvoj. Pri profesionalnih projektih začneta izstopati dve največji pomanjkljivosti Unity pogona. Prva je specifične manjkajoče funkcionalnosti, ki jih moramo nato za dodaten denar kupiti na Unity trgovini, ki so mogoče že privzeto

vključene v Unreal Engine (Unreal Engine je bolj celovit paket pogona, kjer nam ni potrebno dodatnih funkcionalnosti doplačevati, kar je velika prednost). Druga pomanjkljivost Unity pogona pa je slabša grafična podoba, kot jo doseže Unreal Engine. Unity Technologies si trenutno zadaja cilj, da ti dve pomanjkljivosti odpravi, vendar je trenutno za bolj kompleksne projekte priporočljiv Unreal Engine. Po drugi strani pa je prednost Unity-ja pred Unreal Engine boljša mobilna podpora in nižja potrebna strojna zmogljivost za igranje igre. Nižja potrebna računalniška moč je preferenčna pri manjših ali individualnih projektih. Kakorkoli že, za vsak projekt moramo individualno oceniti kaj potrebujemo in kateri pogon boljše ustreza našim potrebam.

4 Razvoj računalniške igre

4.1 Uporabljena orodja

V sklopu magistrskega dela smo se odločili, da izdelamo računalniško igro v treh različnih različnih orodjih za razvoj iger:

- Knjižnica RayLib v programskem jeziku C++. Kot omenjeno je RayLib prehodna knjižnica med nizkonivojskimi in visokonivojskimi knjižnicami. Ima vso glavno funkcionalnost potrebno za razvoj vendar ji manjka olajševalna funkcionalnost, ki smo jo morali sami razviti. Tako je najbolj primerna za razvoj igre z nizkonivojskega zornega kota.
- Ogrodje LibGDX v programskem jeziku Java. Je eno izmen najbolj funkcionalno polnih ogrodij, ki še ni samo za sebe namenski pogon s svojim načinom dela. Zato je odlično za prikaza razvoja, kjer se ne podrejamo načinu dela z pogonom.
- Namenski pogon Unity. Najbolj popularni namenski pogon za razvoj iger je skoraj obvezno potrebno vključiti v primerjavo. Nudi ogromno funkcionalnosti, nizko vstopno težavnost in preprostost za uporabo. Z Unity smo lahko prikazali enostavnost razvoja iger.

Poleg omenjenih zgornjih orodij smo še potrebovali orodja za izdelavo grafičnih in zvočnih gradnikov. Za izdelavo 2D gradnikov smo uporabili vektorsko orodje Inkscape ter izvozili slike v rastrski format. Za izdelavo 3D modelov smo uporabili Blender, saj

kot omenjeno nudi vso potrebno funkcionalnost. Za izdelavo zvočnih efektov smo se poslužili orodja Bfxr ter zvoke pretvorili v ustrezeni format z orodjem Audacity.

Med samim razvojem smo si razgradili delo na platformi Trello ves napredek pa smo verzionirali s sistemom Git ter naš repozitorij hranili na platformi GitHub. Vsa vsebina izdelana za potrebe magistrskega dela (koda, gradniki, projekti in magistrsko delo v Latex formatu) je na voljo na sledeči povezavi: <https://github.com/cimpresovec/Masters>. Vsebina uporablja MIT licenco kar pomeni, da je prosto dostopna za uporabo brez restrikcij.

4.2 Končni produkt

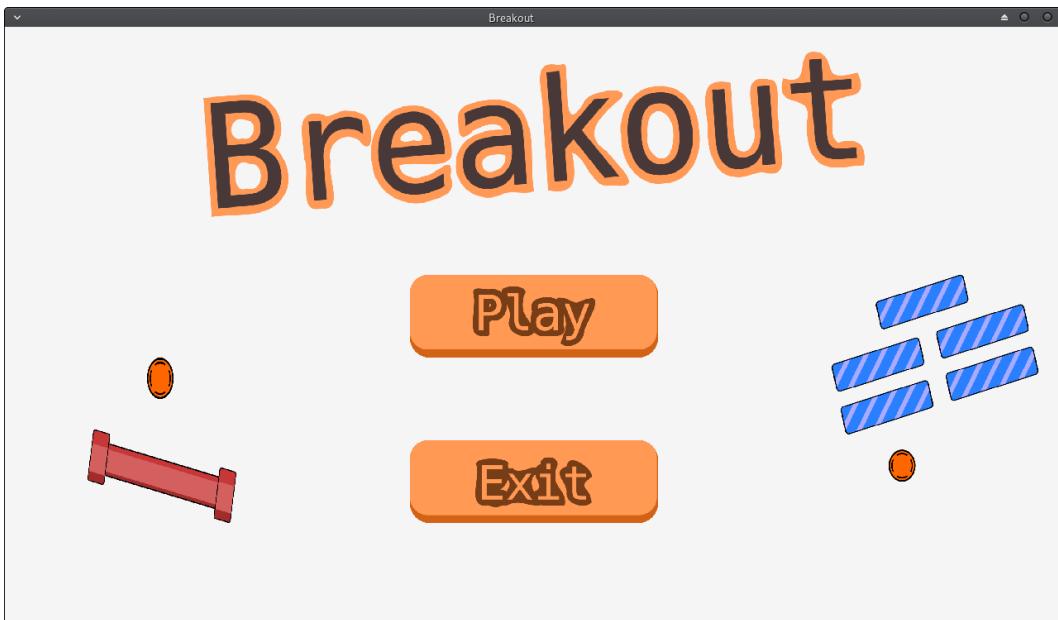
Računalniška igra, ki smo jo izdelali v sklopu magistrskega dela je klon igre Breakout. Originalna igra je izšla leta 1976 za Atari, vendar je do danes izšlo na desetine variacij igre. V igri igralec kontrolira lopar, s katerim odbija žogo v omejenem prostoru. Lopar je omejen na spodnji del zaslona in se lahko premika samo horizontalno. Z odbijanjem žoge poskuša igralec uničiti vse ovire v stopnji od katerih se žoga odbija ko jih uničuje. Cilj je čim bolj spremeno odbijati žogo, nabratiti čim več pik ter napredovati skozi stopnje z uničenjem vseh ovir. Če se žoga igralcu izmazne potem izgubi eno življenje ter lahko poskusi znova. Odbijanje žoge od loparja je prilagojeno, da ima igralec visoko stopnjo nadzora v katero smer se bo žoga odbila.

Vse verzije igre (C++, Java in Unity) so zaključene celote in vsebujejo naslednje glavne funkcionalnosti:

- Naslovni zaslon kjer prikažemo naš logotip igre. Pri namenskem pogonu Unity smo morali še prikazati Unity logotip, saj smo uporabljali zastonjsko verzijo orodja. Zaslon lahko vidimo na sliki 4.1.
- Glavni meni igre viden na sliki 4.2. V glavnem meniju prikažemo naslov igre in nekaj dodatnih slik za popestritev scene. Uporabnik ima nato na voljo izbrati začetek igre, ali zapustiti aplikacijo.



Slika 4.1: Naslovni zaslon. Levo v RayLib in LibGDX, desno v Unity.



Slika 4.2: Glavni meni igre

- Igralni del igre, ki je implementiran po zgornjem opisu. Z RayLib in LibGDX smo igro implementirali v 2D pogledu, kjer smo uporabili brezbarvne grafične gradnike, ki smo jih nato lahko individualno barvali med igranjem. V Unity pogonu smo igro implementirali v 3D pogledu z modeli, ki smo jih sami izdelali. Oba pogleda lahko vidimo na slikah 4.3 in 4.4.
- Premikanje neodvisno od hitrosti izvajanja. Naše igre se obnašajo enako, neodvisno od zmogljivosti računalnika, na katerem se izvajajo.
- Prehode med scenami z uporabo končnih avtomatov.
- Upravljanje z grafičnimi in zvočnimi gradniki z direktorjem gradnikov.



Slika 4.3: 2D variacija igre.

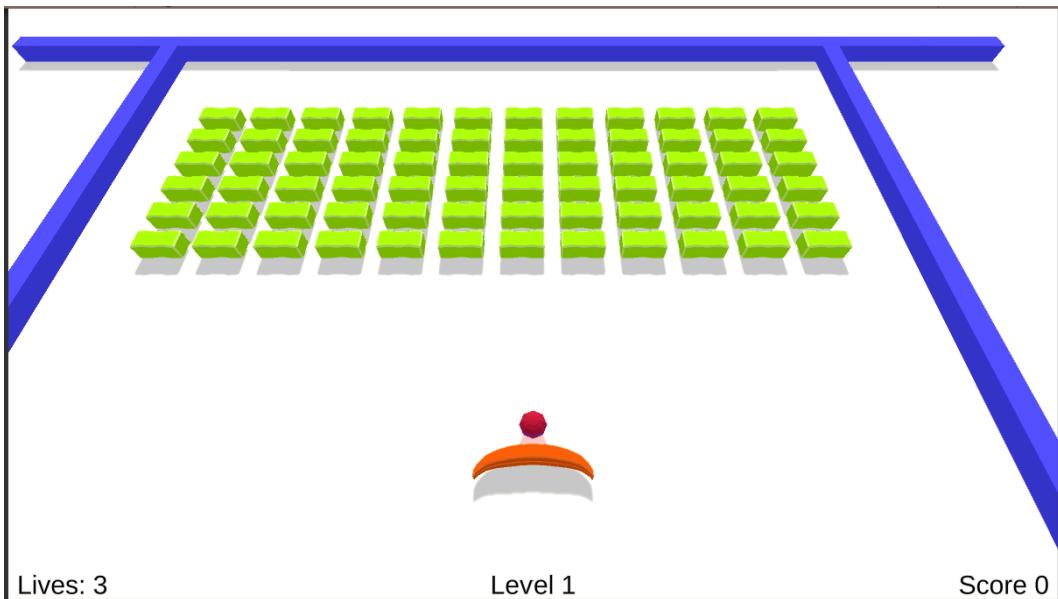
- Prilaganje izbrani resoluciji. Neodvisno od uporabnikovega zaslona se naše igre prilagodijo brez rezanja prikazane vsebine.

Preostale funkcionalnosti kot so na primer teksturni atlas, fizikalni pogoni, ipd. smo implementirali samo v izbranih verzijah igre, saj niso tako korenito pomembne za razvoj. Vse uporabljenе prakse in metode pa smo opisali v sledečih poglavjih magistrskega dela.

4.3 Metode in prakse pri izdelavi grafičnih gradnikov

4.3.1 Barvno neodvisni slikovni gradniki

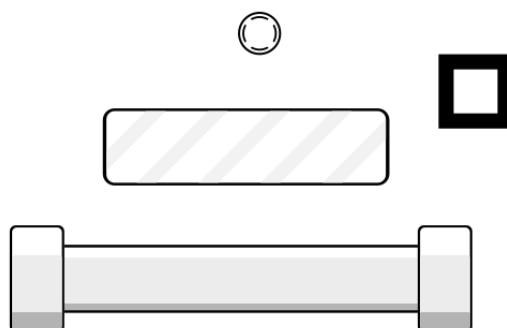
Izdelavo 2D gradnikov si lahko olajšamo z omejitvijo barv, tako da uporabljam samo sivine. Take slike so potem neodvisne od barve in jim lahko programsko izberemo barvo med izvajanjem same igre. S tem si prihranimo čas, če se določeni objekti med samo



Slika 4.4: 3D variacija igre.

razlikujejo samo po barvah (npr. preprosti nasprotniki, ovire v igri, ipd.). Spremembo barve v igri pa dosežemo z metodami za niansiranje.

V naši igri so vsi gradniki v 2D pogledu igre izdelani s to metodo. V sliki 4.5 vidimo izdelane gradnike (od spodaj: lopar, ovira, žoga in desno zid) in v sliki 4.3 vidimo končno uporabo v igri. Ovire v igri tvorijo lepo barvno paleto v resnici pa je uporabljen samo en grafični gradnik. Spremembra barve loparju in žogi je tudi trivialna saj ni potrebno gradnika znova barvati v izbranem orodju.



Slika 4.5: 2D sivinski gradniki

Vsako orodje ponuja metode za niansiranje slik. Velikokrat izbrano barvo podamo kar v izrisovalno metodo. V RayLib nam metoda *DrawTexturePro* ponudi šesti parameter

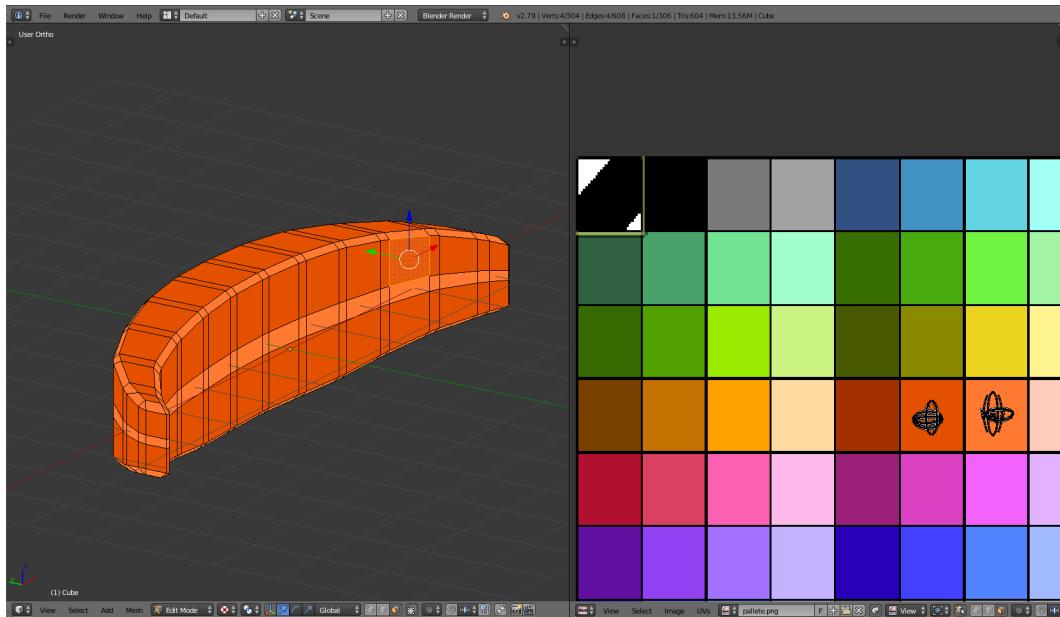
kamor vnesemo izbrano barvo. Primer lahko vidimo v izseku kode 4.5. Če bi uporabljali barvno sliko potem podamo v metodo belo barvo in s tem ne vplivamo na barvno nianso našega gradnika. V LibGDX niansiranje kontroliramo izven izrisovanja individualne slike. Razred *SpriteBatch*, ki ga uporabljam za izrisovanje ponuja metodo *setColor(color)*, s katero izberemo nianso za vse nadaljnje izrise. Poskrbeti moramo le, da po uporabi spet nianso postavimo na belo in s tem ne pokvarimo preostalega izrisovanja.

Unity nam ponuja dva načina za niansiranje barv izrisovanja. Neodvisno ali izrisujemo 2D ali 3D gradnike potrebujemo material, ki določa lastnosti izrisovanja. Ena izmed lastnosti je niansa barve. Težava pri tej metodi je, da hočemo zaradi optimizacije uporabljati čimmanj različnih materialov, ki pa so potrebni, da individualno nastavljamo nianse. Tukaj se moramo odločiti, ali je bolj pomembno hitrost izrisovanja ali niansiranje sivinskih gradnikov. Malo število nians oziroma materialov ne predstavlja velikega napora za Unity vendar se moramo zavedati mogočih posledic pri množični uporabi. Drugi način niansiranja je možen samo za 2D gradnike in je neodvisen od materialov. *Sprite Renderer* komponenta, ki se uporablja za izrisovanje 2D gradnikov ponuja lastnost nianse slike, ki jo lahko uporabimo za naše namene. To lastnost lahko uporabljam brez vpliva na zmogljivost vendar smo omejeni samo na 2D slike.

4.3.2 Teksturiranje modelov z barvnimi paletami

Teksturiranje modelov je obsežen proces, ki zahteva več korakov. Najprej je potrebno površino modela mapirat na 2D sliko brez vidnih deformacij, nato pa na to sliko narisati želeno teksturo. S tem postopkom dobimo za vsak model svojo teksturo, ki jo uporabimo pri izrisovanju. Pri kompleksnih modelih je tak postopek zaželen, ko pa izdelujemo preprostejše modele (angleško low poly) hočemo ploskve modela preprosto obarvati z izbrano barvo. Takrat je prej omenjen postopek zamuden in potraten, obenem pa zaradi individualnih tekstur za vsak model izgubimo na zmogljivosti izrisovanja. Zato lahko pri preprostih modelih uporabimo metodo teksturiranja z barvnimi paletami.

Metoda za tekstuuro uporablja barvno paletu z naborom barv za vse naše modele. Tako lahko uporabimo samo eno tekstuuro za vse naše modele. Mapiranje modelov pri tej metodi je zelo preprosto, saj moramo individualne poligone modela mapirat v območje izbrane barve v teksturi. Na sliki 4.6 vidimo, da ni potrebno točno mapirati poligon, saj nam večji del teksture predstavlja izbrano barvo.



Slika 4.6: UV mapiranje preprostih modelov

S to metodo smo izdelali vse modele za našo igro. V pogonu Unity smo rabili samo en material za izrisovanje vseh modelov, zato je ta metoda tudi zelo performantna. Obenem metoda nudi dve veliki prednosti za spremjanje barv med igro. Ker uporabljamo sliko barvne palete lahko to enostavno zamenjamo z drugo in tako preprosto zamenjamo barve na modelu ali celo na celotni sceni, če vsi modeli uporabljajo isto paletto. Tako lahko z enostavno menjavo dodamo večjo raznolikost našim stopnjam. Druga prednost te metode pa je lažje individualno menjavanje barv na modelu. Pri standardnem mapiranju, se skoraj nikoli programsko ne spreminjajo UV lokacije ogljišč, saj je mapiranje specifično za ta model. S to metodo je mogoče zaznati ogljišča, ki se nahajajo na izbrani barvi v teksturi in jih premestiti na drugo barvo. Tako lahko izbranemu objektu spremenimo izbrane barve. Je pa tako menjavanje omejeno na vse poligone enake barve v modelu saj ni mogoče spremeniti barve samo enemu poligonu.

4.4 Osnovne metode in prakse pri tehnični implementaciji

Ne glede na izbiro orodij za tehnično implementacijo računalniške igre so določene metode in prakse skupne vsem. Tudi če orodje poskrbi za določene prakse je dobro, da se jih zavedamo in tako boljše razumemo delovanje naših orodij in lahko bolj učinkovito implementiramo našo igro.

4.4.1 Glavna zanka igre

Glavna zanka igre skupaj z neodvisnim gibanjem od hitrosti izvajanja sta dva koncepta, ki sta specifična za igre v izdelavi programske opreme. Nekatera programska oprema se izvede in nato prikaže svoje rezultate brez kakršnihkoli vhodov, druga konstantno čaka na vhod ali dogodek od uporabnika, da proži akcije. Računalniške igre pa so konstantno v gibanju tudi ko ne dobivajo vhoda od igralca. Če se igralec ustavi se svet okoli njega v igri ne ustavi. Implementacija tega koncepta se imenuje glavna zanka igre. Psevdokodo preproste glavne zanke vidimo v izseku 4.1.

```
1     while (!shouldCloseGame)
2     {
3         handleInput();
4         update();
5         render();
6     }
```

Izsek kode 4.1: Glavna zanka igre

Kot vidimo je glavna zanka sestavljena iz treh glavnih delov: pridobitev in procesiranje vhoda od igralca, simulacija sveta igre in izris stanja na zaslon. Taka zanka se neskončno izvaja dokler se igralec ne odloči, da igro zapre. Zagotavlja, da konstantno preverjamo vhode od uporabnika, odzovemo svet igre glede na ta vhod in nato takoj damo povratne informacije igralcu preko izrisa na zaslon. Za merjenje hitrosti izvaja-

nja glavne zanke večinoma uporabljam mero sličic na sekundo (angleško *frames per second*), ki nam pove kolikokrat na sekundo se posodobijo informacije na zaslonu preko izrisa.

4.4.2 Gibanje neodvisno od hitrosti izvajanja

Hitrost izvajanja glavne zanke igre je zelo odvisna od specifikacij, ki jih premore strojna oprema na kateri igro izvajamo. Obremenjenost opreme je tudi faktor, če poleg igre izvajamo še druge procese. Tehnologija osveževanja zaslonov lahko tudi umetno omejuje hitrost izrisovanja in posledično tudi hitrost izvajanja glavne zanke. Dandanes igre ciljajo dve hitrosti: to sta 30 ali 60 sličic na sekundo. Odvisno od tehnične zahtevnosti igre in ciljne platforme, saj konzole niso tako zmogljive kot namenski igralski računalniki. Ciljno hitrost najlaže dosežemo z umetnim čakanjem za izrisom.

Neodvisno od ciljne hitrosti, pa v igri prihaja do nihanj. Določene scene zahtevajo več računalniških virov in tako povečajo potrebno procesorsko moč. Takrat se hitrost izvajanja zanke upočasni. Pri osnovnem modelu glavne zanke oziroma pri modelom z umetnim čakanjem bi to pomenili upočasnitev same igre. Svet bi se simuliral počasneje in igralcu bi se zazdelo, kot da vse poteka v počasnem posnetku. Da se temu izognemo uporabljam metode, ki simulirajo igro z enako hitrostjo neodvisno od hitrosti izvajanja glavne zanke. Najbolj popularna metoda uporablja merjenje časa, ki je pretekel od prejšnje izvedbe glavne zanke. Primer psevdokode vidimo v izseku 4.2.

```
1   float previousTime = getCurrentTimeInMs();
2   while (!shouldCloseGame)
3   {
4       float currentTime = getCurrentTimeInMs();
5       float deltaTime = (currentTime - previousTime) / 1000.0f;
6       handleInput();
7       update(deltaTime);
8       render();
9       previousTime = currentTime;
10    }
```

```

12     void update(float deltaTime)
13     {
14         position.x += 200 * deltaTime; //Hitrost premikanja je 200 enot
15         na sekundo
}

```

Izsek kode 4.2: Neodvisno gibanje

Kot vidimo si izračunamo delta čas med ponovitvami zanke. Dobra praksa je delto pretvoriti v sekunde saj jo je potem lažje uporabljamo v računske namene. Delta čas podamo v metodo, kjer se izvaja simulacija in ga uporabimo pri operacijah, ki so odvisne od hitrosti izvajanja. Tako lahko dosežemo, da se premikamo z konstantno hitrostjo na sekundo, ne glede na hitrost izvajanja glavne zanke.

Razvojna orodja nam ponujajo različne načine upravljanja z glavno zanko in delta časom. Pri nizkonivojskem programiranju si moramo sami ustvariti glavno zanko in se odločiti, kako se bo prožilo zaporedje dogodkov. Knjižnica Raylib nam ponuja metodo *GetFrameTime()*, ki nam vrtne delta čas v sekundah. Pri tako dostopni metodi moramo paziti, da delta čas pridobimo samo enkrat v eni ponovitvi zanke. Če bi čas pridobili na več mestih bi ta lahko bil različen in bi se objekti v naši igri simulirali z različnimi hitrostmi. Zato je ustaljena praksa, da čas pridobimo enkrat in ga nato predamo v nadaljnje metode.

Ogrodje LibGDX ima točno definirano glavno zanko na katero ne moremo vplivati. Moramo implementirati vmesnik *ApplicationListener*, ki nam ponuja samo eno vstopno točko v zanko, metodo *render()*. Ime metode je zavajajoče, saj ni namenjena samo za izrisovanje. Uporabiti jo moremo kot telo glavne zanke in v njej implementirati simulacijo igre in izrisovanje. Procesiranje vhodov se v LibGDX dela s proženjem dogodkov, ki poteka neodvisno od metode *render()*. Za pridobitev delta časa nam je podobno kot pri Raylib na voljo metoda *Gdx.graphics.getDeltaTime()*.

Pogon Unity ima zelo kompleksno glavno zanko razdeljeno na več delov (simulacija fizikalnega pogona, proženje dogodkov, simulacija igre, izrisovanje scene, izrisovanje uporabniškega vmesnika, ipd.). Z našimi objekti se lahko vključimo v vsak posamezen

korak glavne zanke. Unity poleg simulacije igre še izvaja simulacijo fizikalnega pogona, ki se lahko izvede večkrat v eni iteraciji glavne zanke. Metodi za delo s simulacijama sta *FixedUpdate()* (simulacija fizikalnega pogona) in *Update()* (preostala simulacija). Za pridobitev delta časa nam je na voljo metoda *Time.deltaTime()*.

4.4.3 Upravljanje stanj v igri

Upravljanje stanj je mišljeno kot organizacija in prehajanje med stanji kot so začetni logotip, različni meniji igre (glavni meni, meni za izbiro stopenj, ipd.) in različnimi nivoji igre. Stanja so uporabna, saj lahko ločimo našo igro na individualne dele, ki se izvajajo neodvisno na druga stanja. Za stanja se uporablja tudi sinonim scena. Vsako ogrodje in namenski pogon ima svoj način dela s stanji, vendar so večinoma to preprosti končni avtomati, ki imajo definirane prehode med scenami in hranijo vsak svoje interne objekte. Ti interni objekti so potem gradniki uporabljeni v sceni igre. Med samo igro je to igralec in objekti v svetu, v meniju so gradniki grafičnega vmesnika, ki se odzivajo na dogodke, ipd.

Pri nizkonivojskih knjižnicah smo sami implementirali prehode med scenami. Za osnovo potrebujemo abstraktni razred, ki bo ogrodje za glavne metode scene (deli glavne zanke igre). Primer vidimo v izseku 4.3.

```
1 enum GameStates {STATE_NULL, STATE_TITLE, STATE_LEVEL, STATE_EXIT
2
3     };
4
5     class GameState {
6         protected:
7             GameStates currentState = GameStates::STATE_NULL;
8             GameStates nextState = GameStates::STATE_NULL;
9
10            public:
11                virtual ~GameState();
12                virtual void handleEvents() = 0;
13                virtual void handleLogic(const float deltaTime) = 0;
14                virtual void handleRendering() = 0;
15
16                GameStates getNextState() const;
```

```
13     void changeGameState(const GameStates state);  
14 }
```

Izsek kode 4.3: Stanje igre

Pri taki zasnovi smo nato preprosti dedovali od razreda *GameState* in implementirali individualna obnašanja scen. Vsaka scena poskrbi za konstrukcijo in destrukcijo svojih objektov, med sabo pa si delijo skupne vire (kot recimo grafični in glasbeni gradniki). V glavni metodi naše aplikacije smo z uporabo polimorfizma ustvarili instanco enega stanja igre ter preprosto klicali namenske metode glavne zanke (izsek 4.4). V metodo za simulacijo igre smo podali delta čas, ki smo ga omenili v prejšnjem poglavju. Tako smo poskrbeli, da je delta čas enak skozi celotno simulacijo v enem koraku.

```
1     std :: unique_ptr<GameState> currentState = std :: make_unique<  
2                                     LevelState>();  
3  
3     while (currentState->getNextState() != STATE_EXIT) {  
4         currentState->handleEvents();  
5         currentState->handleLogic(GetFrameTime());  
6         currentState->handleRendering();  
7         if (currentState->getNextState() != STATE_NULL) switchGameState(  
8             currentState);  
8     } //...
```

Izsek kode 4.4: Uporaba stanja igre

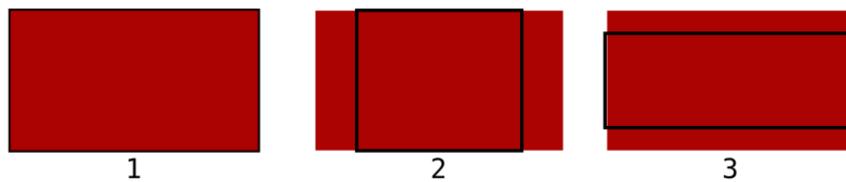
Ogrodje LibGDX nam ponuja vmesnik *Screen*, ki deluje podobno kot naš implementiran *GameState* razred. Upravljanje s scenami smo morali implementirati sami, saj ogrodje nima implementiranega svojega načina. Pri tem smo upoštevali enake principe kot pri nizkonivojski knjižnici. LibGDX nam edino olajša prehode med scenami saj razred *Game* ponuja metodo *setScreen*, ki enostavno uniči trenutno sceno in naloži novo. Mi smo samo implementirali transformacije, kdaj se katera scena spremeni v drugo.

Unity ima svoj sistem upravljanja s scenami vendar je v ozadju zelo podoben temu v LibGDX. V grafičnem urejevalniku smo ustvarili posamezne scene in jih shranili s končnico *.unity*. Vse možne scene nato naštejemo v nastavitevah naše aplikacije, nakar

nam Unity ponudi singleton *SceneManager* za upravljanje prehodov. Dve glavni metodi za prehode med scenami sta *LoadScene* in *LoadSceneAsync*. Noter podamo ime scene, pogon jo naloži in nato zamenja obstoječo sceno. Razlika med metodama je edino, da prva blokira izvajanje med nalaganjem, druga pa naloži sceno v ozadju. Privzeto se celotna obstoječa scena zamenja z novo ponuja pa Unity nalaganje scen ene v drugi. Tako lahko naložimo več različnih scen in jih družimo v želeno celoto. Ta princip je uporaben, če imamo del scene vedno enak (statičen, recimo igralčev lik), preostanek scene pa so možne različne variacije.

4.4.4 Resolucija igre

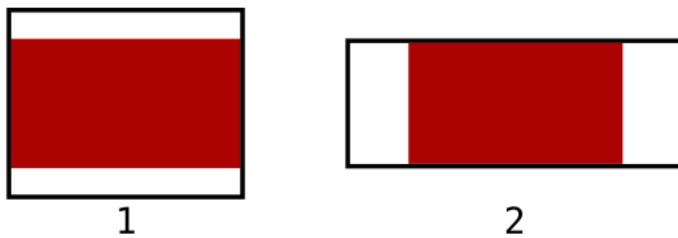
Zasloni na katerih se bo naša igra prikazovala imajo različne resolucije in razmerja med horizontalno ter vertikalno dolžino. Te razlike lahko privedejo do nepričakovanih sprememb pri izrisovanju, če razlik nismo predvideli. Najhuje je, ko se del scene ne izriše, ker je resolucija igre ožja od pričakovane. Primer lahko vidimo na sliki 4.7. Z črno obrobo je prikazana resolucija zaslona oziroma okna igre, s temno rdečo pa prikazana scena. Prvi primer prikazuje optimalno izrisovanje, primer 2 in 3 pa težave, ki nastanejo če ne poskrbimo za različne resolucije. Kot vidimo iz slike določeni deli scene niso več videni na zaslonu.



Slika 4.7: Primeri izgubljenega dela scene.

Za reševanje teh težav nam orodja večinoma ponujajo delo s kamerami ali pogledi na sceno. Z njimi lahko krmilimo kako se bo izrisovanje odzivalo na različne resolucije. Igro ko razvijamo večinoma zasnujemo z določeno resolucijo in razmerjem v mislih, nato pa poskrbimo za potrebna prilagajanja. Na voljo imamo več načinom: moramo se odločiti ali bomo ohranjali razmerje ali ne. Če originalnega razmerja ni potrebno ohranjati

potem lahko izrisovanje prilagodimo novi resoluciji in izris preprosto raztegnemo na uporabnikovem zaslonu. Pri tem lahko pride do popačenj, vendar vedno zapolnimo razpoložljivo resolucijo. Če hočemo ohranjati originalno razmerje pa moramo skleniti določene kompromise. Ti kompromisi so črni oziroma prazni deli zaslona, saj če se uporabnikovo razmerje dimenzij ne sklada z zasnovano potem ni mogoče popolnoma prilagoditi izrisovanja. Primera prilagajanja vidimo na sliki 4.8. V primeru 1 je uporabnikova resolucija ožja od zasnovane, zato smo izris prilagodili. Zaradi ohranjanja originalnega razmerja imamo na vrhu in dnu zaslona prazne dele. Primer 2 je ravno nasproten scenarij.



Slika 4.8: Primeri prilagajanja izrisovanja.

Knjižnica RayLib ponuja razred *Camera2D* za upravljanje z resolucijami. Podpira samo prilaganje z ohranjanjem razmerja, saj ni mogoče spremenjati horizontalne in vertikalne povečave neodvisno ampak le s skupnim faktorjem preko *zoom* spremenljivke. Kameri še nato postavimo izvirno velikost in pozicijo ter jo uporabimo pred začetkom izrisovanja z metodo *Begin2dMode()*. Ko zaključimo izrisovanje uporabimo metodo *End2dMode()*. Ti metodi poskrbita, da se vso izrisovanje prilagodi parametrom kamere.

LibGDX ogrodje ponuja veliko bolj dovršen način upravljanja z resolucijami z uporabo razredov *Camera* in *Viewport*. Na voljo nam je več specializacij razreda *Viewport*. *StretchViewport* prilagaja resolucijo brez ohranjanja originalnega razmerja, *FitViewport* ohranja razmerja, vendar pušča prazne predele. Obstaja še *FillViewport*, ki podobno kot *FitViewport* ohranja razmerje, vendar ne pušča praznih predelov ampak poveča izris izven zaslona, tako da določeni deli scene niso videni. Uporaba razredov je preprosta saj jih le ustvarimo z želeno originalno resolucijo, nato pa podobno kot pri RayLib uporabimo metodo *setProjectionMatrix* pred izrisovanjem.

Unity ponuja kamera objekte za prilagajanje resolucij. Igre v Unity so vedno 3D, tudi kadar uporabljamo 2D komponente, zato kamere delujejo za 3D svet. To pomeni, da ni mogoče na enostavni način prilagajati izrisovanje z ohranjanjem originalnega razmerja. Če hočemo ohranjevati razmerje je potrebno v izrisovanje vključiti vmesni korak: to je izrisovanje na teksturo, katero nato prilagodimo in jo prikažemo na zaslonu. Če pa nočemo ohranjevati razmerja in prilagoditi originalni izris kakršnikoli resolucijo pa enostavno nastavimo *aspekt* komponento kameri na želeno originalno vrednost in Unity avtomatsko prilagodil izris.

4.4.5 Upravljanje s grafičnimi in glasbenimi gradniki

Upravljanje z grafičnimi in glasbenimi gradniki je pomemben del razvoja igra. Ti gradniki predstavljajo po velikosti največji del naše igre, zato se moramo odločiti kako jih bomo uporabljali. Ker so ti gradniki veliki jih nočemo nalagati med samim igranjem, saj lahko potem pride do nepotrebnih zastojev med igranjem. Nalaganje se večinoma dogaja na samem začetku pogona igre ali v vmesnih scenah, ki so specifično namenjeni za to. Nalaganja med igranjem se samo poslužujemo, če so naši gradniki preveliki (ko velikosti začnejo dosegati gigabajte), takrat obstajajo tehnike za sprotno nalaganje.

V naših ighrah gradniki niso bili preveliki zato smo se odločili, da jih vse naložimo ob zagonu igre. Pogon Unity dela z gradniki drugače in jih naloži ko nalagamo sceno v kateri je gradnik uporabljen. Neodvisno od uporabljene strategije pa je pomembno, da gradnike ločimo od drugih komponent v naši igri in jih naložimo samo enkrat. Če bi gradnik vezali na objekt v igri kot na primer strelivo, potem bi konstantno prihajalo do nalaganja in odlaganja grafičnega gradnika, ko bi igralec streljal, čez čas pa bi strelivo izginilo zaradi optimizacije. Takega delovanja si ne želimo saj hočemo, da je isti grafični gradnik uporabljen za vso strelivo. Za tako upravljanje uporabljamo princip direktorja gradnikov, ki hrani vse potrebne gradnike in jih daje na voljo drugim objektom. Velikokrat se ti direktorji poslužujejo singleton prinipa saj nočemo več instanc direktorja gradnikov.

V C++ smo si sami ustvarili direktorja saj knjižnica Raylib ne ponuja take funkcionalnosti. Naš direktor je hranił mapo tekstur in zvuków do katerih smo dostopali preko imen, ki smo jih priredili gradnikom. Direktor je bil singleton, ki je bil na voljo vsem objektom v igri. Nalaganje gradnikov pa smo izvršili pred začetkom glavne zanke igre. V izseku 4.5 vidimo primer uporabe. Prvi dve vrstici prikazujeta nalaganje gradnikov pod izbranim imenom, tretja vrstica pa prikazuje kasnejšo uporabo pri izrisovanju.

```
1     AssetManager :: getInstance () . loadTexture ( " pad " , " .. / assets / pad . png "
2         " ) ;
3     AssetManager :: getInstance () . loadSound ( " blip " , " .. / assets / blip . wav "
4         " ) ;
5     DrawTexturePro ( AssetManager :: getInstance () . getTexture ( " wall " ) ,
6         AssetManager :: getInstance () . getRectangle ( " wall " ) , renderRectangle
7             , Vector2 { 0 ,
8                 0 } , 0 , BLUE ) ;
```

Izsek kode 4.5: Uporaba direktorja gradnikov

Ogrodje LibGDX ponuja direktorja že v svoji funkcionalnosti pod imenom *AssetManager*. Ponuja metodi *load(path, type)* in *get(path, type)*, ki upravljajo z gradniki. V LibGDX direktor privzeto ni singleton, zato ga nismo spremajali. Prvotno smo ga ustvarili v vhodni metodi v igro in si instanco predajali med scenami in na koncu tudi samim objektom v metode, ki so potrebovali gradnike (npr. za izrisovanje). Druga pomembna razlika direktorja v LibGDX je, da gradnike nalaga asinhrono pri čimer Raylib nalaga sinhrono. V LibGDX lahko z metodo *finishLoading()* direktorja prisilimo, da dokonča nalaganje preden nadaljujemo z izvajanjem in se tako izognemo napakam zaradi nepopolnega nalaganja.

Pogon Unity kot že omenjeno dela drugače z gradniki. V ozadju naloži gradnike ko pride do nalaganje same scene. Gradniki so v urejevalniku direktno povezani z objekti v igri, vendar v ozadju Unity poskrbi, da so to dejansko isti gradniki in da ne pride do nepotrebne nalaganja in odlaganja. Za naknadno nalaganje Unity ponuja dva mehanizma. Prvo je posebno imenovana mapa *Resources* kjer shranimo gradnike, ki jih bomo uporabljali za ta namen. Nato lahko med izvajanjem upo-

rabljamo sinhrono metodo *Resources.Load(name, type)* ali asinhrono metodo *Resources.LoadAsync(...)*. Ko gradnikov več ne rabimo jih lahko odložimo z metodo *Destroy()* in *Resources.UnloadUnusedAssets()*. Drugi način nalaganje gradnikov med izvajanjem so tako imenovani paketi sredstev (angleško asset bundle). To so skupki večjega števila gradnikov, ki jih lahko ustvarimo v urejevalniku in uporabniku dostavimo neodvisno od igre. Tako lahko izdelamo dodatke ali popravke za naši igro, brez da bi bilo potrebno ponovno prevesti našo igro. Te pakete nato med izvajanjem igre naložimo z metodama *AssetBundle.LoadAsset(name)* in *AssetBundle.Unload()*.

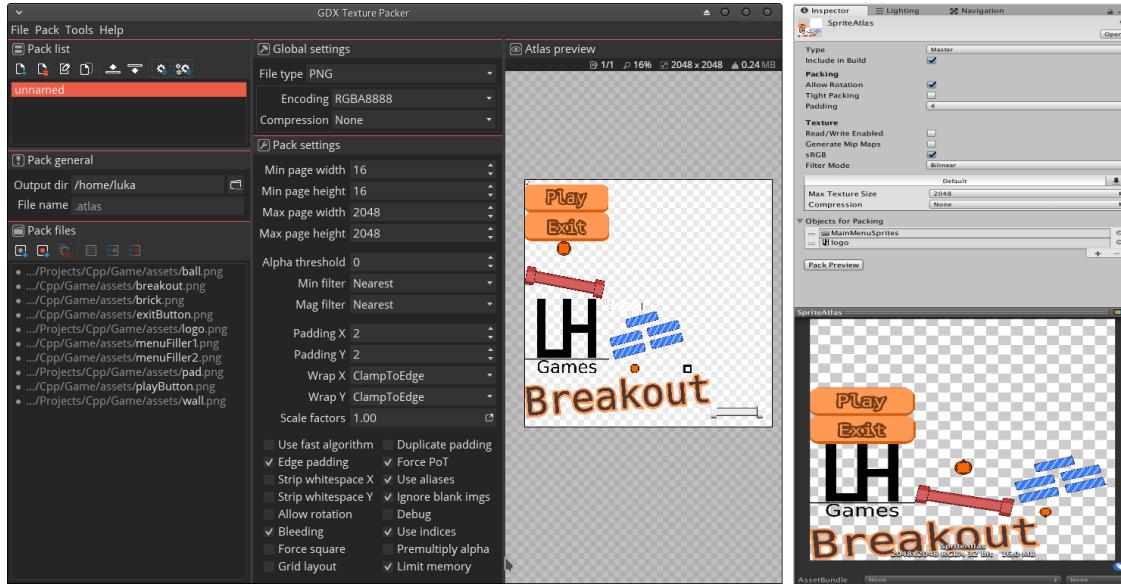
4.4.6 Teksturni atlasi

Teksturni atlasi so najbolj pogosta optimizacija slikovnih grafičnih gradnikov. Ti gradniki se uporabljam po pri 2D igrah kot grafični liki pri 3D igrah pa kot teksture na modelih. Za izrisovanje na zaslon je najbolj optimalno, če čim več izrisov združimo skupaj v enega. Združevanje pa ni možno, če izrisi rabijo različne slikovne grafične gradnike. Zato je primerno, da te gradnike združimo v en večji grafični gradnik iz katerega potem preberemo le tisti del, ki ga potrebujemo. Ker pa ni potrebno menjati gradnika v ozadju lahko take izrise združimo v enega. Temu principu rečemo teksturni ali slikovni atlas.

Prvi korak za uporabo teksturnih atlsov je sama izdelava le-teh. Lahko se odločimo, da ročno iz več manjših slik ustvarimo eno večjo, vendar je to potratno saj obstaja veliko različnih orodij za ta namen. Orodja slike združijo na najbolj optimalni način, tako da ostane čim manj neizkoriščenega prostora na teksturnem atlasu. Prazen prostor po nepotrebnem troši spomin grafične kartice zato ga hočemo minimizirati. Ogrodje LibGDX ponuja svoje orodje za izdelavo atlsov pod imenom GDX Texture Packer GUI¹. S tem preprostim grafičnim vmesnikom izberemo slike, ki jih hočemo zapakirati, nastavimo parametre obdelave in poženemo obdelavo. Z orodjem je obenem možno kontrolirati kakovost končne slike, algoritem pakiranja, ipd. Orodje lahko vidimo levo na sliki 4.9. Obenem nam poleg končne slike še izdela datoteko, ki hrani vse potrebne

¹<https://github.com/crashinvaders/gdx-texture-packer-gui>

podatke za uporabo teksturnega atlasa.



Slika 4.9: GDX Texture Packer GUI in Unity Sprite Packer

Unity urejevalnik omogoča še enostavnejšo podporo teksturnim atlasom. Potrebno nam je samo omogočiti uporabo atlasov in nato specificirati, katere slike bodo uporabljene v atlasu. Unity potem avtomsatko poskrbi, da so izbrane slike uporabljene iz atlasov in tako uporabniku ni potrebno skrbeti za implementacijo. Kot vidno iz desnega dela slike 4.9 nam Unity prikaže kako bo izgledal končni teksturni atlas.

Uporaba teksturnih atlasov v Raylib in LibGDX zahteva dodatno delo za razliko od Unity pogona. Raylib nam ne ponuja nobene funkcionalnosti za podporo atlasov, tako da je potrebno implementirati uvoz ustvarjene datoteke z informacijami o atlasu. LibGDX pa ponuja potrebno funkcionalnost za delo z atlasom, ki so ustvarjeni z njihovim orodjem. Razred *TextureAtlas* nam omogoča branje ustvarjenih .atlas datotek nakar nam ponuja metode kot so *findRegion(name)* in *createSprite(name)*, da pridobimo ustrezne podatke za želeno izvorno sliko. Te informacije nato uporabimo pri izrisovanju podobno, kot da bi izrisovali posamezne slike.

4.5 Specifične metode in prakse pri tehnični implementaciji

4.5.1 Fizikalni pogoni

Za realistično simulacijo fizikalnih objektov potrebujemo fizikalni pogon. Kot že omenjeno sta najbolj popularna pogona za 2D simulacijo Box2D in Chimpunk. Za 3D simulacijo pa so med bolj znanimi Bullet, Physix in Havoc. Neodvisno od pogona pa pri vseh srečamo iste koncepte, prakse in gradnike, ki jih je potrebno razumeti za uporabo le-tega. Zato smo najbolj pomembne sklope pogonov opisali v našem delu:

- **Simulacijski svet.** Vsa simulacija se dogaja v tako imenovanem simulacijskem svetu. Ta je odgovoren za vsa telesa v simulaciji in nadzira dogajanje simulacije. Večinoma uporabljamo samo en simulacijski svet saj interakcije med svetovi niso podprete. Svet se ne simulira samostojno in brez naše interakcije obstoji na miru, zato obstajajo specifične metode s katerimi simulacijo poženemo naprej za določen čas. Klicanje teh metod vežemo na glavno zanko igre v simulacijskemu delu zanke. S svetovi tudi krmilimo glavne parametre fizikalne simulacije kot so smer in moč gravitacije ter število iteracij pri reševanju trkov. Večje kot je število iteracij, bolj natančni in resnični so odzivi na trke.
- **Toga telesa (angleško rigid body).** Toga telesa so osnova za vse objekte v fizikalnem svetu. Telesa ne predstavljajo oblike in velikosti objektov (to vlogo imajo konstrukcije) temveč lastnosti kot so masa, hitrost in smer gibanja, rotacijska inercija, rotacijska hitrost, lokacija in nagib. S pomočjo teh lastnosti in konstrukcije lahko nato razrešujemo trke med objekti.

Vsi pogoni poznajo tri tipe togih teles: dinamično, statično in kinematično. Dinamična telesa predstavljajo vse objekte, kot jih poznamo v realnem svetu. Ti objekti se odzivajo na vse zunanje in notranje sile in se pri trkih realistično odzovejo. Dinamična telesa uporabljamo, ko hočemo simulirati realistično dogajanje

v naši igri. Statična telesa ne obstajajo v realnem svetu saj so to telesa, ki se na sile in trke ne odzivajo. Neodvisno od moči trka se ta telesa ne bodo premaknila (druga telesa se vedno odbijejo od njih), obenem jih ni možno premakniti v kodi. Statična telesa uporabljamo za statične dele nivojev v igri (tla, zid, ipd.), ki nočemo, da se premikajo vendar morejo vseeno obstajati kot ovira za dinamična telesa. Kinematicna telesa so zelo podobna kot statična telesa, le da jih je možno v kodi premikati po svetu. Ta telesa uporabljamo za neodzivne dele nivojev, ki pa se morajo premikati po določenih smernicah (npr. premikajoča tla).

- **Konstrukcija (angleško fixture).** Konstrukcije so druga osnovna komponenta za fizikalno simulacijo. Predstavljajo obliko, velikost in materialne lastnosti objekta, priredimo pa jih na toga telesa. Odvisno od konstrukcije se telesu nato preračuna masa. Skupaj tvorijo predstavitev naših objektov v fizikalnem svetu. Lastnosti konstrukcije so gostota, trenje in moč odboja. Oblika konstrukcij je v veliko pogonih omejena na konveksna telesa. Ko hočemo simulirati konkavna telesa uporabimo dve ali več konveksnih konstrukcij, ki jih priredimo enemu togemu telesu.
- **Sile in impulzi.** Za realistično premikanje dinamičnih teles uporabljamo sile in impulze. Sile delujejo na telesa skozi čas, impulzi pa v trenutku prenesejo moč na telo. Oboje lahko uporabimo za premikanje po prostoru ter za rotacijo teles. Pri uporabi sil in impulzov vedno povemo moč in lokacijo, saj nočemo vedno uporabiti sile v centru mase objekta.

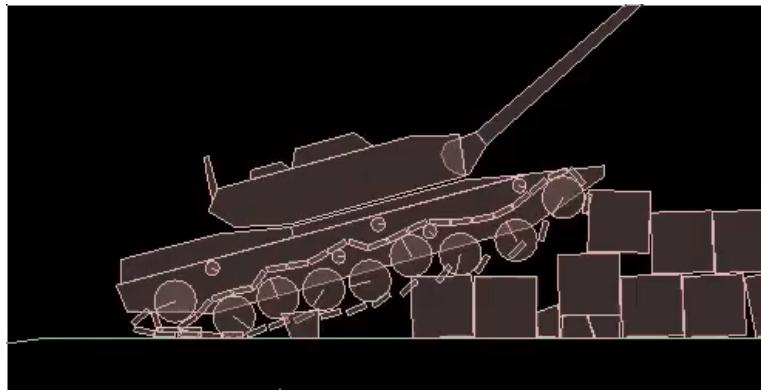
Telesa lahko premikamo po svetu tudi z direktnim nastavljanjem lokacije. To ni realistično premikanje s pomočjo sil zato lahko pride do nerealističnih odzivov drugih teles, kadar pride do trkov. Direktnemu premikanju se je zato najboljše izogniti in uporabljati sile in impulze. V realnem svetu se vse premika s pomočjo le-teh zato si lahko prihranimo neznane težave pri simulaciji z izogibanjem direktnega premikanja. Občasno je metoda potrebna za posebne načine premikanja v igrah kot na primer teleportiranje. Podobno kot direktno nastavljanje lokacije ni priporočeno direktno nastavljati hitrosti gibanja, smeri gibanja in rotacijsko hitrost saj pride do enakih težav pri simulaciji.

- **Sklepi (angleško joint).** Telesa lahko v svetu med samo povezujemo s sklepi. Ti predstavljajo zgibe, vrvi (elastične, toge), zvare, ipd. Z njimi lahko ustvarimo kompleksnejše objekte v naši simulaciji kot je na primer veriga za kolo ali tank, gugalnice, ipd. Pri kreiranju sklepov vedno definiramo točki iz obeh teles ter lastnost, ki definirali ali telesi med seboj razrešujeta trke. Recimo, če imamo v 2d simulaciji pritrjena kolesa na vozilo jih ni mogoče pritrditи brez prekrivanja na šasijo, zato izklopimo trke med njima.
- **Senzorji ali sprožilci.** Toga telesa lahko označimo kot sprožilce ali senzorje (odvisno on fizikalnega pogona) kar vpliva na njihovo obnašanje v simulacijskem svetu. Taka telesa so fizikalno pravilno simulirana v prostoru vendar se na trke z drugimi telesi ne odzivajo (druga telesa se tudi ne odzovejo na trke). Vseeno pa nam ob prekrivanju z drugimi telesi sprožijo metode z katerimi nam dajo vedeti podrobne informacije o trku. Taka telesa so zelo uporabna za delovanje logike v naših igrah saj lahko z njimi modeliramo vidno območje kamere, gravitacijska polja, prihode in izhode na določeno območje, ipd. Senzorje velikokrat podredimo pravim togim telesom s sklepi saj tako dosežemo, da se premikajo skladno z njimi (npr. vidno polje človeka).
- **Metanje žarkov (angleško ray casting).** Metanje žarkov je metoda s katero preverimo ali obstaja kaka konstrukcija (posledično tudi togo telo) v izbrani smeri žarka. Rezultat meta pa je informacija o zadetem telesu, lokaciji zadetka, normali ipd. Najbolj preprosti testi uporabljajo uporabljajo žarke, možna pa je tudi uporaba celotnih konstrukcij, ki jih *vržemo* v prostor in zaznavamo trke. Metoda se uporablja za podobne namene kot senzorji (simuliranje vidnega polja ipd.). Senzorji so bolj vizualni saj so vedno prisotni in je lažje z njimi delati v pogonih, pri čemer se metanje žarkov izvaja iz programske kode.

Poleg zgoraj naštetih glavnih konceptov podpirajo fizikalni pogoni še veliko druge funkcionalnosti kot je filtriranje trkov, fizične plasti, povratni klici, itd. Vsaka implementacija se malo razlikuje od drugih in ima svoj način dela vendar osnovni koncepti ostajajo enaki. Pri delu s fizikalnimi pogoni ne smemo pozabiti, da se vsa simulacija dogaja

v simulacijskem svetu in ni avtomatsko vezana na izrisovanje objektov na zaslon. Za izrisovanje moramo poskrbeti sami in paziti na to, da so izrisani objekti enakih oblik kot konstrukcije togih teles saj drugače pride do neskladij med izrisanim in simuliranim svetom.

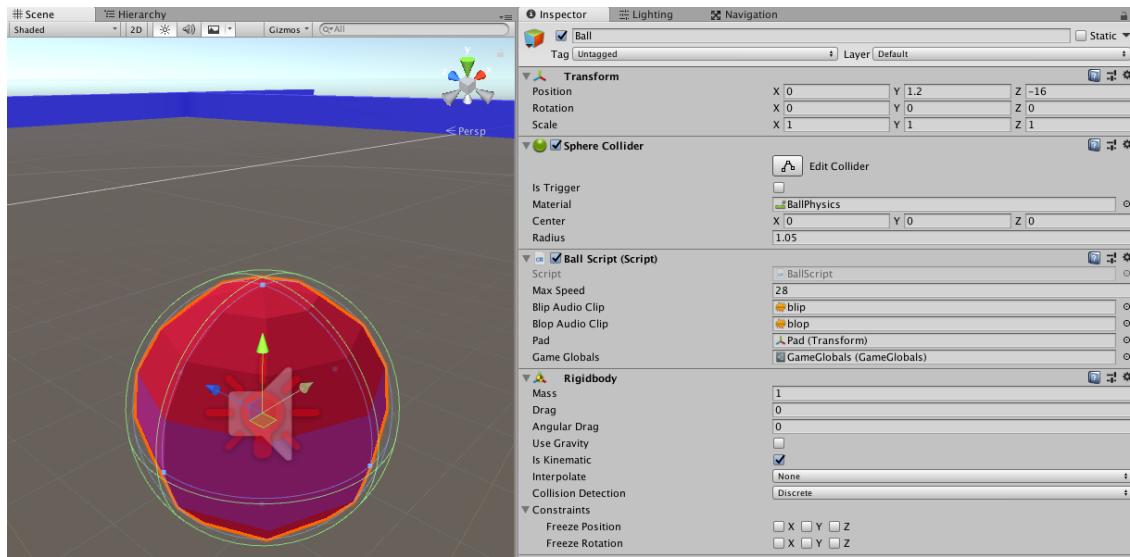
RayLib nima vgrajene funkcionalnosti za fizikalni pogon, zato lahko uporabimo poljubnega in ga integriramo z našo igro. LibGDX ponuja Box2D integracijo v svojem ogrodju in nam olajša delo s pogonom vendar še vedno moramo sami poskrbeti za usklajevanje simuliranih teles z našimi objekti v igri. Za razhroščevanje nam LibGDX ponuja izrisovanje fizikalnega sveta s preprostimi oblikami in barvami vendar funkcionalnost ni uporabna za končni produkt. Primer vidimo na sliki 4.10. Potrebno je tudi poudariti, da smo omejeni na 2D fizikalne simulacije če uporabljamо Box2D.



Slika 4.10: Izrisovanje fizikalnih teles za potrebe razhroščevanja. Vir [23]

Unity podpira dva fizikalna pogona. Za 2D simulacijo ima integriran in razširjen Box2D, za 3D simulacija pa modifcirani PhysX. Uporaba fizikalnega pogona v Unity je zelo preprosta, saj našim objektov v igri dodamo komponento *togo telo*. Unity v večini primerov poskrbi, da se konstrukcija sklada z izrisanim objektom in ponuja vizualno urejanje konstrukcije, če je to potrebno. Na sliki 4.11 vidimo primer dela z fizikalnim pogonom. Žoga vidna na levi prikazuje svojo konstrukcijo v zeleni barvi, na desni pa vidimo komponente igralnega objekta. Za fizikalno simulacijo sta pomembna *konstrukcija krogle ()* in *RigidBody* (togo telo). Komponentam lahko nastavimo lastnosti konstrukcije in telesa, ki smo jih omenili zgoraj. V kodi lahko sledimo trkom v metodah *OnTriggerEnter()* in *OnCollisionEnter()*, ki nam podajo vse potrebne informacije o

trkih, nakar lahko mi dodamo svojo kodo.



Slika 4.11: Urejanje konstrukcije in togega telesa na igralnem objektu

4.5.2 Inteligenca v igrah

Izraz inteligenca se v igrah uporablja za obnašanje vseh objektov, ki se odzivajo na svet in igralčeve akcije. Primeri inteligentnega obnašanja so: nasprotniki v igrah (se skrivajo za ovirami, poskusijo napasti igralci z različnih smeri, se odzvati na igralčeve napade ipd.), prebivalci sveta (sledijo vsakodnevni življenjski rutini in se odzivajo na igralčeve akcije kot je nasilje ali kraja), ipd. Z inteligenco poskusijo razvijalci obogatiti navidezni svet igre. Vendar uporabljena inteligenca v igrah (v komercialnih večjih igrah) ni umeščena inteligenca, ki se uporablja na drugih področjih računalništva (ne-deterministične metode). Metode nevronskeih mrež in genetskih algoritmov ne doprinesejo še rezultatov, ki bi igro naredile bolj zanimivo kot pa namenske metode *umetne inteligence* v igrah. V akademskih krogih se veliko raziskuje vključevanja ne-determinističnih metod umetne inteligence v igre (v klasičnih igrah kot so šah in go) vendar veliki studiji še niso prestopili te meje.

V igrah se tako uporabljajo deterministične metode, na katere lahko razvijalci sami vplivajo in jih priredijo za čim boljšo izkušnjo. Uporaba odločitvenih dreves, končnih

avtomatov, mehke logike, iskanja poti in fiksno napisanih obnašanj je stalnica inteligence v igrah. Pri razvoju kompetentnih nasprotnikov omenjene metode niso vedno dovolj, zato se razvijalci poslužujejo goljufanja. Pri strateških igrah težji nasprotniki začnejo z več surovin, lahko neskončno hitro izvajajo akcije in vedno vedo, kaj počne igralec in kje ima svojo vojsko.

Inteligencia v igrah je zelo široko področje, v našem delu smo zato opisali eno izmed najbolj uporabljenih metod iskanja poti. Ta se uporablja skoraj pri vseh naprednejših inteligencah v igrah. Obenem smo kot zanimivost dodali članek kot prilogo magistrskemu delu, kjer smo uporabili genetski algoritem in poskusili prilagajati obnašanje nasprotnikov glede na akcije igralca.

Algoritem A*

A* in njegove variante so najbolj uporabljeni algoritmi iskanja najkrajše poti v igrah. Ker deluje na grafih je uporaben za 2D in 3D igre. Razvijalci izdelajo grafe glede na stopnjo s čimmanj vozlišči, ki so nato uporabljeni v algoritmu. A* je namenjen iskanju poti iz ene točke v drugo in bazira na Dijkstra algoritmu. Dijkstra algoritem je metoda iskanja v globino po grafu, kjer se upoštevajo stroški prehoda med vozlišči in tako prioritetno raziskuje najbolj obetavne poti. Tako dobimo usmerjen graf po katerem lahko najbolj optimalno pridemo v katerokoli vozlišče v grafu. A* doda dve pomembni spremembi. Prva je to, da takoj ko najdemo zaključno vozlišče končamo iskanje in tem preprečimo nepotrebno računanje, saj nas samo zanima pod do cilja in ne celoten graf. Druga bolj pomembna sprememba pa je uvedba hevristike pri računanju prioritete vozlišč za raziskovanje. Prioriteta vozlišč pri Dijksta je odvisna od cene navigacije od začetnega vozlišča do trenutnega vozlišča. Pri A* tej prioriteti dodamo še ocenjeno razdaljo do končnega vozlišča. Ta razdalja je velikokrat kar evklidska razdalja po prostoru, neodvisno od ovir. Tako algoritem najprej raziskuje vozlišča, ki imajo do sedaj najmanjšo ceno od začetka poti in najmanjšo ocenjeno razdaljo do konca poti.

Z zgoraj navedenimi spremembami izrazito izboljšamo hitrost iskanja poti po grafu saj nas zanima samo pot do izbranega cilja. Pri igrah je zelo pomembna optimizacija

grafov saj je od tega odvisno hitrost delovanja algoritma. Grafe moramo prilagoditi stopnjam in obenem namenu uporabe. Če nas zanima samo najhitrejša navigacija po sobah v stavbi potem postavimo samo eno vozlišče v vsako sobo in vrata. Če hočemo, da se nasprotnik pametno premika po sobi, pa moramo vključiti vozlišča glede na ovire po prostoru.

V programskih knjižnicah kot je RayLib moremo sami implementirati celotno rešitev iskanja poti, saj nam knjižnica ne ponuja nobene pomožne funkcionalnosti. LibGDX pa ponuja večji nabor funkcionalnosti za potrebe inteligence v igrah v paketu gdxAI, v katerem je tudi vključen A*. Ogrodje nam ponuja razrede za lažjo izgradnjo grafov in metode za preprosti uporabo algoritma. Poleg A* so v knjižnici na voljo še končni avtomati in odločitvena drevesa.

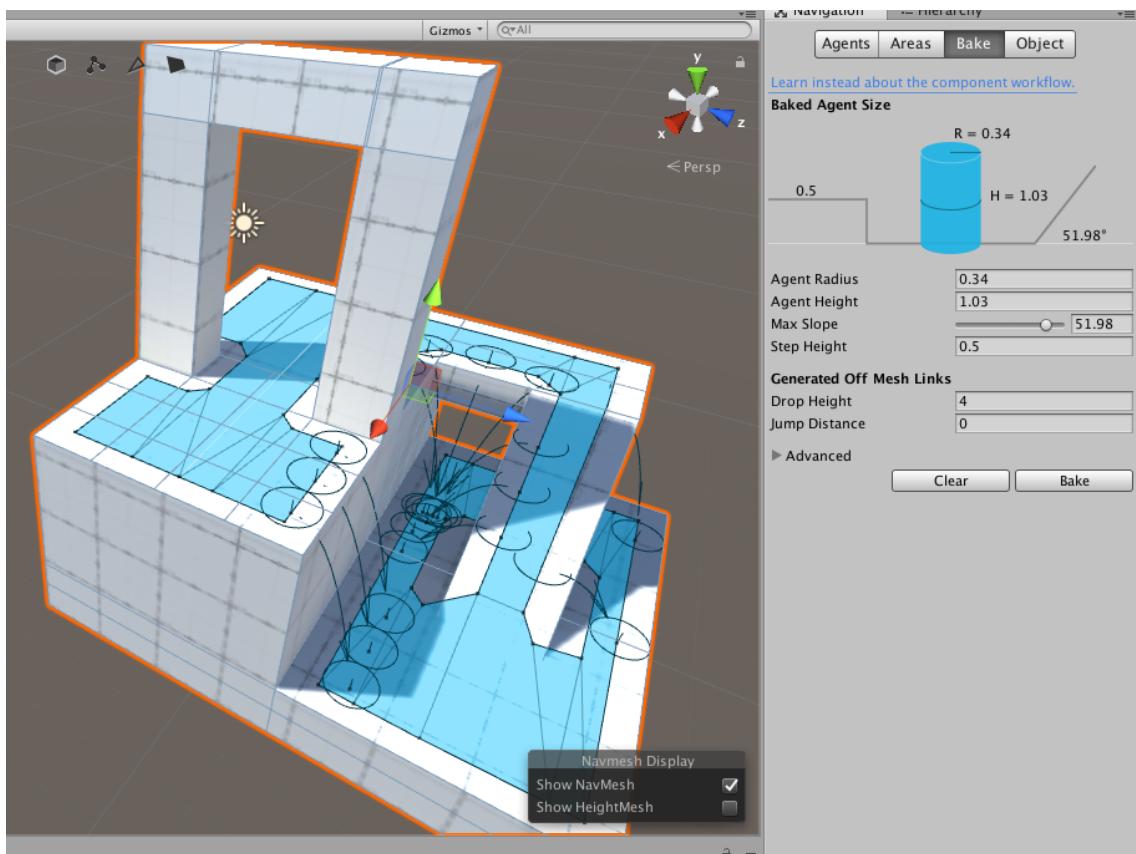
Iskanje poti v Unity

Unity ponuja širok spekter funkcionalnosti za iskanje poti. V ozadju implementira algoritem A*, vendar glavna prednost pogona je vsa dodatna funkcionalnost za lažjo uporabo. Iskanje poti v Unity uporablja štiri glavne komponente [40]:

- **Navigacijska mreža (NavMesh).** Predstavlja teren po katerem se lahko premikajo objekti v naši igri. S pomočjo te komponente in algoritma za iskanje poti nam pogon išče optimalno pot iz točke A v točko B. Navigacijsko mrežo nam pogon ustvari sam iz objektov, ki jih označimo kot teren. Na sliki 4.12 vidimo primer izdelave navigacijske mreže (obarvane z modro barvo). S parametri določimo lastnosti (višina in širina agenta, maksimalni naklon, dolžina možnega skoka in padca) nakar nam Unity ustvari mrežo na našem terenu (obarvan z belo barvo).
- **Agent navigacijske mreža (NavMesh Agent).** Agenti so akterji, ki se premikajo po navigacijski mreži iz točke v točko. Obenem se izogibajo drugim agentom in oviram. Agenti lahko tako v igrah predstavljajo ljudi, avte v mestih, ipd.
- **Povezave mrež (Off-Mesh link).** Če uporabljamo več navigacijskih mrež

oziroma se v naših mrežah nahajajo luknje potem z uporabo povezav določimo bližnjice, ki jih lahko uporabijo agenti med navigacijo. Recimo: agent lahko preskoči prepad ali skoči v globino, če so razdalje v mejah njegovih sposobnosti. Take bližnjice so vidne na sliki 4.12, predstavljene s povezanimi krogi.

- **Ovira navigacijske mreže (NavMesh Obstacle).** Ovire so dinamični objekti, ki vplivajo na premike in navigacijo agentov. Če se ovira kotali proti agentu se bo ta poskusil le-tej izogniti in nadaljevati svojo pot. Statična ovira spremeni samo navigacijsko mrežo, saj prekine prehodne dele in s tem spremeni izračun poti vsem agentov.



Slika 4.12: Avtomatska izgradnja navigacijske mreže v Unity.

Uporaba navigacijskih komponent se proži iz kode na agentih navigacijske mreže. Agentu nastavimo lastnost *destination* na vektor v prostoru, preostanek uredi pogon Unity. Dostop do poti po navigacijski mreži je na voljo preko lastnosti *path* ali metode *CalculatePath()*. Tako pridobimo vse točke navigacije po prostoru, katere lahko upora-

bimo za svojo logiko ali jih spremenimo in agentu nastavimo poljubno pot, če hočemo implementirati svoje obnašanje.

4.5.3 Unity ProBuilder

Izdelava grafičnih gradnikov za nivoje in objekte v igri predstavlja večji del razvoja 3D iger. Večinoma se za to uporablajo zunanjia modelirna orodja kot so Blender in Maya, vendar obstajajo alternativne rešitve za sam namenski pogon Unity. ProBuilder je izmed teh alternativ, ki v urejevalnik preko vtičnika doda širok nabor funkcionalnosti za urejanje. Vtičnik je bil v preteklosti plačljiv, vendar so ga odkupili Unity Technologies in ga integrirali v urejevalnik brez dodatnih licenc. Glavna prednost modeliranja v samem Unity urejevalniku je hitrejša iteracija gradnikov med razvojem. Pri zunanjih orodjih je za vsako spremembo potrebno model naložiti v orodju, ga popraviti in potem izvoziti za uporabo v projektu. S ProBuilder pa iteriramo na samih gradnikih v orodju, kjer lahko delamo spremembe celo, ko se igra izvaja v urejevalniku.

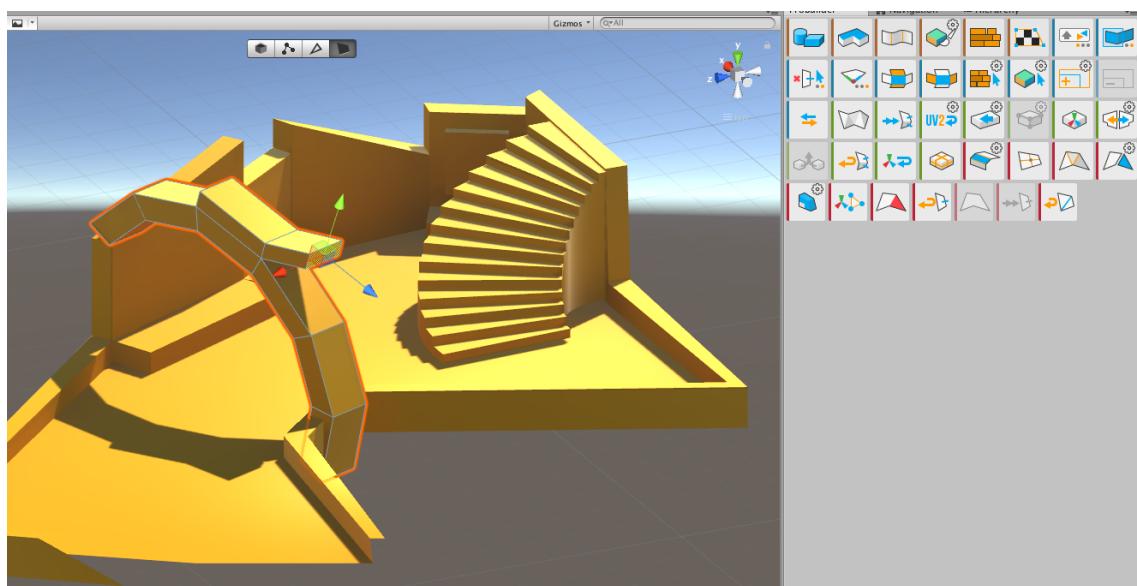
Glavne funkcionalnosti ProBuilder-ja so:

- **Modeliranje.** Vse pomembne funkcije za delo z modeli so podprete. Lahko ustvarimo različne oblike osnovnih modelov (kocka, cilinder, krogla, stopnice, lok, ipd.), urejamo oglišča, robove in ploskve, gladimo, uporabljamo triangulacijo, izruvanje, razdeljevanje ploskev, ipd.
- **Teksturiranje.** Izdelanim modelom lahko projeciramo UV koordinate in jih prirejamo po teksturi. Mogoče je tudi vizualno premikati teksturo po samem modelu v urejevalniku, da v trenutku vidimo končni rezultat.
- **Barvanje oglišč.** Alternativa oziroma pomoč teksturiranju je barvanje posameznih oglišč. Z barvo oglišč lahko brez tekture izdelamo končni model ali vplivamo na teksturo, ki bo prekrivala. S tem lahko z eno teksturo na različnih modelih dosežemo variacije v odtenkih, kar skrajša potrebno delo.
- **Integracija z drugo funkcionalnostjo pogona.** Izdelani modeli imajo avto-

matsko pravilne konstrukcije za fizikalni pogon. Obenem je možno urejati navigacijske mreže za potrebe iskanja poti na izdelanih modelih.

Izdelane modele lahko tudi izvozimo za urejanje v zunanjih orodjih. Urejanje v poligonu se veliko uporablja pri prototipiranju igre, kjer uporabljamo preproste oblike in se ukvarjam s postavitvami in oblikami stopenj. Po prototipu se velikokrat modeli izvozijo v zunanji program za podrobnejšo obdelavo. Odvisno od grafičnega stila igre pa se lahko odločimo, da vse gradnike izdelamo s ProBuilder-jem.

Na sliki 4.13 lahko vidimo uporabo vtičnika za izdelavo nivoja v igri. Na desni strani imamo na voljo različne funkcije za delo z modelom, v pogledu na levi pa urejamo posamezne ploskve v urejevalniku.



Slika 4.13: Izdelava scene z ProBuilder vtičnikom v Unity

5 Sklep

V magistrskem delu smo predstavili potreben nabor orodij, postopkov in metod za celovito izdelavo računalniške igre. Kot demonstracijo teh orodij smo implementirali računalniško igro v C++ z RayLib, Javi z LibGDX in v Unity pogonu. Obenem smo izdelali potrebne grafične gradnike z orodjem Inkscape za 2D grafiko in orodjem Blender za 3D grafiko. Zvočne gradnike smo izdelali z orodjem BFXR.

Grafični gradniki so preprostih oblik vendar služijo svojemu namenu za predstavitev posameznih objektov. Največjo pomanjkljivost gradnikov vidimo v 3D modelih saj nismo imeli dovolj izkušenj za izdelavo bolj podrobnih in kakovostnih modelov. Bilo bi možno potrebne modele pridobiti s spleta vendar smo za potrebe magistrskega dela sami preučili metode in izdelali gradnike. Pri zvočnih gradnikih nismo sami izdelali glasbe ampak smo s spleta pridobili javno dostopno skladbo za igro. Tukaj je bila največja težava poznavanje potrebne glasbene teorije in izkušnje, ki so potrebne za izdelavo takih gradnikov.

Knjižnica RayLib se je izkazala kot dobra mešanica nizkonivojske in visoko nivojske knjižnice. Ponudila nam je večino funkcionalnosti, ki smo jih potrebovali za izdelavo igre. Obenem knjižnica ni vsiljevala nobenih vzorcev, tako da smo si lahko sami začastili potrebno arhitekturo programske kode. Preprostost knjižnice pa je tudi njena slabost. Ko hočemo uporabiti katere izmed pogosteje uporabljenih metod in vzorcev nam knjižnica večinoma ne ponuja nobene pomoči. Na primer ne nudi nobene pomoči za upravljanje stanj in gradnikov. Obenem ne ponuja pomoči pri vključevanju fizikalnega pogona in iskanja poti. Knjižnico priporočamo kot osnovo za izdelavo igre, če hočemo imeti večji nadzor nad arhitekturo in če raje sami implementiramo večino funk-

cionalnosti. Če hočemo hitrejši in preprostejši razvoj, potem knjižnice ne priporočamo, saj je potrebno več dela za samo implementacijo in integracijo bolj naprednih procesov. Knjižnica je še vedno v aktivnem razvoju in dopolnjevanju zato upamo, da bo za pomanjkljivosti poskrbljeno v prihodnosti.

Ogrodje LibGDX se je izkazalo kot vrhunec potrebne funkcionalnosti za razvoj iger brez uporabe namenskega pogona. Menimo, da na trgu ne obstaja visoko nivojska knjižnica, ki ponuja toliko funkcionalnosti brez odvečnega vsiljevanja vzorcev v našo arhitekturo. Naslednji korak nad ogrodjem LibGDX so namenski pogoni, vendar takrat se moramo začeti njemu prilagajat zato je LibGDX odlična izbira za izdelavo računalniških iger. Ponuja vso funkcionalnost potrebno za vgraditev potrebnih principov in metod razvoja iger in obenem ponuja pomoč pri vključevanju kompleksnejših metod kot je fizikalni pogon. Je tudi preprosta za razširitev, če hočemo spremeniti obnašanje osnovne funkcionalnosti. Ogrodje priporočamo kot vstopno točko za vse, ki ne rabijo najnovejše tehnologije, ki jo ponujajo namenski pogoni. Glavno pomanjkljivost vidimo v upočasnjenem razvoju ogrodja, saj avtor ni več aktivno sodelujoč pri razvoju in je delo prevzela preostala skupnost.

Namenski pogon Unity ponuja vse kaj potrebujemo za razvoj računalniških iger od malih individualnih projektov do komercialnih iger večjih studiov. Pogon ponuja preprosto uporabo z vizualnih urejevalnikom, veliko skupnostjo polno navodil in pomoči in najnovejšo tehnologijo za potrebe razvoja. Obenem je med vsemi opisanimi orodji najpreprostejši za uporabo za novince, večinoma zaradi manjše potrebe znanja programiranja in večjim poudarkom na vizualno delo. Največjo slabost pogona vidimo v večji končni velikosti iger (pri manjših projektih se to hitro pozna) ter arhitekturo projekta, ki ga pogon vsili z njegovo uporabo. Pogon priporočamo vsem, ki jih ne moti se prilagoditi na način dela s pogonom ter tistim, ki nimajo izkušenj z izdelavo iger. Nadaljnji razvoj pogona zgleda obetaven, saj se razvijalci trudijo korenito izboljšati največje slabosti pogona v bližnji prihodnosti.

Z implementiranimi igrami smo predstavili najbolj pomembne prakse in metode v treh različnih orodjih. Obenem smo primerjali ponujene možnosti za implementacijo med

orodjih in metode opisali v magistrskem delu. Implementirana igra je implementacija arkadne igre Breakout vendar to ni bil namen dela, ampak uporabljeni postopki, ki so neodvisni od projekta. Z kompleksnejšo igro bi lahko predstavili več naprednih praks, ki pa jih nismo obdelali v sklopu magistrskega dela.

Uspešno smo predstavili ves potreben nabor orodij in praks, ki so potrebna za izdelavo računalniške igre. Obdelali smo le najbolj pogosto uporabljene metode in tri glavna orodja za tehnično implementacijo. V nadalnjih delih bi se lahko osredotočili na bolj napredne sklope razvoja iger kot so igre za več igralcev, proceduralne metode v igrah ipd. Obenem bi lahko pokrili še preostala večja orodja na trgu kot so Unreal Engine in preostale ogleda vredne projekte kot je Godot. Vsekakor mislimo, da smo pokrili potrebno področje, ki bo posameznika popeljala v svet razvoja računalniških iger.

Literatura

- [1] Ambiera. irrklang features. Dostopno na: <https://www.ambiera.com/irrklang/features.html> [25. 3. 2018].
- [2] Apple. Apple store membership, 2018. Dostopno na: <https://developer.apple.com/support/compare-memberships/> [6. 3. 2018].
- [3] Jonathan C. Atkins. Sdl_image documentation. Dostopno na: https://www.libsdl.org/projects/SDL_image/docs/index.html [24. 3. 2018].
- [4] Jonathan C. Atkins. Sdl_mixer documentation. Dostopno na: https://www.libsdl.org/projects/SDL_mixer/docs/index.html [24. 3. 2018].
- [5] Jonathan C. Atkins. Sdl_net documentation. Dostopno na: https://www.libsdl.org/projects/SDL_net/docs/index.html [24. 3. 2018].
- [6] Jonathan C. Atkins. Sdl_ttf documentation. Dostopno na: https://www.libsdl.org/projects/SDL_ttf/docs/index.html [24. 3. 2018].
- [7] Atlassian. Bitbucket, 2018. Dostopno na: <https://bitbucket.org/product/features> [14. 3. 2018].
- [8] James Batchelor. More than 6,000 games released on steam in 2017 so far, November 2018. Dostopno na: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2017-11-10-more-than-6-000-games-released-on-steam-in-2017-so-far> [4. 3. 2018].
- [9] AH Blackwell and E Manar. Prototype. *UXL Encyclopedia of Science (3rd ed.)*. Retrieved, 13, 2015.

- [10] Humble Bundle. Humble bundle developer resources, 2018. Dostopno na: <https://www.humblebundle.com/developer> [6. 3. 2018].
- [11] Erin Catto. Box2d about. Dostopno na: <http://box2d.org/about/> [25. 3. 2018].
- [12] Daniel Chappuis. Reactphysics3d, 2017. Dostopno na: <http://www.reactphysics3d.com/> [25. 3. 2018].
- [13] Cocos2D. Cocos2d. Dostopno na: <http://cocos2d.org/> [1. 4. 2018].
- [14] Cocos2D. Cocos2d-x, 2018. Dostopno na: <https://github.com/cocos2d/cocos2d-x> [1. 4. 2018].
- [15] Robert Dellaflave. Marketing your indie game: The single most important thing to learn, July 2014. Dostopno na: <https://gamedevelopment.tutsplus.com/articles/marketing-your-indie-game-the-single-most-important-thing-to-learn--gamedev-7157> [4. 3. 2018].
- [16] Epic. Unreal engine features, 2018. Dostopno na: <https://www.unrealengine.com/en-US/features> [2. 4. 2018].
- [17] GameJolt. Gamejolt marketplace, 2018. Dostopno na: <https://gamejolt.com/marketplace> [6. 3. 2018].
- [18] Git. Getting started - about version control. Dostopno na: <https://git-scm.com/book/en/v2/Getting-Started-About-Version-Control> [12. 3. 2018].
- [19] GitHub. Github, 2018. Dostopno na: <https://github.com/features> [14. 3. 2018].
- [20] GLFW. Glfw, 2018. Dostopno na: <http://www.glfw.org/> [24. 3. 2018].
- [21] Laurent Gomila. Simple and fast multimedia library, 2018. Dostopno na: <https://www.sfml-dev.org/> [27. 3. 2018].
- [22] Google. Google play console, 2018. Dostopno na: <https://developer.android.com/distribute/console/index.html> [6. 3. 2018].

- [23] iforce2d. Box2d c++ tutorials - conveyor belts, 2013. Dostopno na: <http://www.iforce2d.net/b2dtut/conveyor-belts> [23. 5. 2018].
- [24] itch.io. itch.io creator faq, 2018. Dostopno na: <https://itch.io/docs/creators/faq> [6. 3. 2018].
- [25] Sumit Jain. Game development life cycle, 2017. Dostopno na: <https://www.linkedin.com/pulse/game-development-life-cycle-sumit-jain> [27. 2. 2018].
- [26] Valiant John. How do i get started making 2d game art for my first serious game? Quora, January 2017. Dostopno na: <https://www.quora.com/How-do-I-get-started-making-2D-game-art-for-my-first-serious-game> [15. 3. 2018].
- [27] Khronos. Opengl overview, 2018. Dostopno na: <https://www.opengl.org/about/> [24. 3. 2018].
- [28] Michael Larabel. Details on crytek's cryengine linux engine port, 2014. Dostopno na: https://www.phoronix.com/scan.php?page=news_item&px=MTYzOTA [21. 3. 2018].
- [29] Leankit. What is a kanban board?, 2018. Dostopno na: <https://leankit.com/learn/kanban/kanban-board/> [8. 1. 2018].
- [30] Lonesock. Simple opengl image library. Dostopno na: <https://www.lonesock.net/soil.html> [25. 3. 2018].
- [31] Monogame. Monogame documentation, 2018. Dostopno na: <http://www.monogame.net/documentation/?page=main> [1. 4. 2018].
- [32] Nvidia. Porting the source engine to linux: Valve's lessons learned, 2014. Dostopno na: <https://developer.nvidia.com/sites/default/files/akamai/gamedev/docs/Porting%20Source%20to%20Linux.pdf> [21. 3. 2018].
- [33] Alex F Osborn. Applied imagination. 1953.

- [34] FreeType project. Freetype overview, 2018. Dostopno na: <https://www.freetype.org/freetype2/docs/index.html> [25. 3. 2018].
- [35] Raylib. Raylib, 2018. Dostopno na: <http://www.raylib.com/> [27. 3. 2018].
- [36] Scott Rogers. *Level Up! The guide to great video game design.* John Wiley & Sons, 2014.
- [37] SDL. Simple directmedia layer, 2018. Dostopno na: <https://wiki.libsdl.org/FrontPage> [24. 3. 2017].
- [38] Steam. Steamworks. Dostopno na: <https://partner.steamgames.com/> [4. 3. 2018].
- [39] Firelight Technologies. Fmod api, 2018. Dostopno na: <https://www.fmod.com/api> [25. 3. 2018].
- [40] Unity Technologies. Navigation system in unity, 2018. Dostopno na: <https://docs.unity3d.com/Manual/nav-NavigationSystem.html> [28. 5. 2018].
- [41] Unity Technologies. Unity features, 2018. Dostopno na: <https://unity3d.com/unity> [2. 4. 2018].
- [42] Mario Zechner. Libgdx goals and features, 2018. Dostopno na: <https://libgdx.badlogicgames.com/features.html> [27. 3. 2018].

Računalniška igra z uporabo genetskega algoritma za učenje nasprotnikov

[Projekt pri predmetu Povezljivi sistemi in inteligentne storitve]

Luka Horvat
Univerza v Mariboru
Fakulteta za elektrotehniko, računalništvo in informatiko
Smetanova ulica 17, SI-2000 Maribor, Slovenija
luka.horvat@student.um.si

POVZETEK

Digitalne igre so dandanes vedno večji rastoči trg. Pojavljajo se na računalniških platformah, konzolah in prenosnih napravah. Del problema načrtovanja iger je implementacija dobre in zanimive umetne inteligence, zato v tem članku predstavim rešitev z uporabo genetskih algoritmov in uporabljeni okolje razvoja, predstavim rezultate in v zaključku podam svoje mnenje o teh tehnologijah.

Splošni pojmi

Theory Games AI Experimentation

Ključne besede

Unity, genetski algoritmi, igra

1. UVOD

Umetna inteligenco je po definiciji inteligenco, s katero razpolagajo naprave oziroma stroji, da bi posnemali človeško razmišlanje [6]. Računalniška igra pa je računalniški program, katerega glavni namen je razvedrilo in zabava. Dandanes se umetna inteligenco uporablja za nadzor različnih entitet v računalniških igrach, poraja pa se vprašanje ali je možno za to uporabiti genetske algoritme.

V članku o botih v igrach so N. Cole, S. J. Louis in C. Miles uporabili računalniško igro Counter Strike in nastavljali parametre računalniškim nasprotnikom. S pomočjo genetskega algoritma so dosegli enake rezultate, kot ko so bili parametri nastavljeni s pomočjo ekspertov. V drugem članku so s končnim avtomatom, ki se je spreminal s pomočjo genetskega algoritma dosegli, da je umetna inteligenco zmožna preigrati različne stopnje v igri Infinite Mario Bros. V zadnjem članku pa so uporabili genetski algoritem za adaptacijo umetne inteligence, ki je igrala namizno igro Othello. [1, 3, 4]

V tem članku sem uporabil metodo, ki temelji na metodi,

opisani v [1]. Najprej sem ustvaril računalniško igro z nasprotniki, ki jih je možno upravljati s pomočjo parametrov. Te sem nato nastavljal z genetskim algoritmom.

Članek je organiziran v naslednje odseke. V odseku 2 podrobno opisem problem in predstavim implementacijo v odseku 3. Sledijo rezultati v odseku 4 ter zaključek v 5.

2. OPIS PROBLEMA

Glavna problema mojega dela sta implementacija same računalniške igre in nato uporaba genetskega algoritma za nastavljanje parametrov nasprotnikov.

2.1 Računalniška igra

Osnovna ideja moje računalniške igre je preprosta 2D vesoljska strelska igra. Igralec kontrolira svoje vesoljsko plovilo, ki ga lahko premika po vertikalni in horizontalni osi. Pri tem je omejen na območje igralnega prostora. Obenem ima možnost streljati na nasprotnike, vendar mora paziti, saj lahko naenkrat obstaja samo en njegov izstrelki v igri. Najpomembnejši del igre pa so nasprotniki. Približno enake velikosti kot igralec se v valovih vključujejo v igro na vrhu igralnega prostora. Nakar pa se glede na nastavljene parametre premikajo po polju in izvajajo vrsto akcij. Njihov cilj je uničiti igralca s pomočjo svojih izstrelkov ali pa s kolizijo z njim. Parametri nasprotnikov so:

- Začetna smer premika, ki definira kam se bo nasprotnik ob vstopu v polje začel premikati.
- Širje smerni parametri, ki definirajo kam se premakniti ko dosežemo rob igralnega polja.
- Vektor umika od igralčevega izstrelka.
- Seznam akcij, ki jih periodično izvaja:
 - Naključen premik v levo ali desno smer.
 - Premik vstran od igralca.
 - Premik proti igralcu s poskusom kolizije z njim.
 - Streljanje projektilov proti igralcu.

Igralec ima na voljo pet življenj in poskuša preživeti čim več *valov* nasprotnikov, s čimer napreduje po stopnjah. Potrebno se je izmikati kolizijam z nasprotniki in jih obenem hitro uničiti z izstrelki.

2.2 Genetski algoritem

Genetski algoritem je heuristika, ki uporablja procese naravne selekcije in evolucije ter se velikokrat uporablja za iskanje optimizacij in rešitve za iskalne probleme. Glavni koraki algoritma so naslednji [5]:

1. Definicija sestave rešitve problema. Rešitev je predstavljena z vrsto parametrov ali tako imenovanih kromosomov. Z njimi je možno oceniti kvaliteto rešitve in tako posamezne rešitve urediti po uspešnosti.
2. Izgradnja začetne populacije rešitev. Število je odvisno od problema, saj pa večinoma ustvarjena naključno, da imamo širok spekter rešitev.
3. Posameznike ocenimo in naredimo selekcijo za naslednjo iteracijo. Metod izbire je vec:
 - Rulet selekcija - posameznikova možnost selekcije je sorazmerna z normalizirano oceno.
 - Turnir selekcija - izbranih je n naključnih posameznikov, med katerimi pa izberemo najboljšega. Postopek ponovimo k krat.
 - Krajšanje - izberemo polovico najboljših posameznikov.
4. Na izbranih posameznikih izvedemo genetske operacije:
 - Križanje - dva posameznika sta izbrana in iz njiju ustvarimo sinova, ki imata križane genetske zapise staršev. Metod je več, v osnovni varianti pa izberemo mesto križanja in zlepimo levo polovico prvega starša z drugo polovico drugega starša.
 - Mutacije - ustvarjenim otrokom z določeno verjetnostjo vnesemo majhne spremembe v genih. Tako se izognemo lokalnim optimumom v iskanju rešitve.
5. Ponavljamo postopek od 3. točke dalje. Zaključimo, ko preteče določeno število iteracij, potekel čas ali smo našli dovolj dobro rešitev.

S temi postopki pridejo do želenih rešitev za izbran problem.

3. IMPLIMENTACIJA REŠITVE

Za implementacijo igre sem uporabil *Unity Engine*. Je igralni pogon, s pomočjo katerega lahko z uporabo grafičnega vmesnika in programskega jezika C# izdelamo 2D ali 3D računalniško igro in jo brez sprememb izvozimo za različne platforme kot so Windows, Linux, OS X, Android, iOS, WebGL ipd. Pogon je na voljo zastonj za manjše komercialne projekte in vsebuje zelo obsežno dokumentacijo [2]. Za izdelavo grafičnih elementov sem uporabil grafični vektorski urejevalnik *Inkscape*, nekatere elemente pa sem pridobil s spleta z ustrezno licenco.

Glavni del igre sestavlja igralčeva ladja, ki jo igralec lahko premika s pomočjo smernih tipk ali z dotikom na zaslon na mobilni napravi. Z gumbom pa lahko izstrelji projektil. Za upravljanje z nasprotniki sem izdelal menedžerja. Ta skrbi za ustvarjanje novih nasprotnikov in poganja sam genetski algoritem. V vsaki generaciji je bilo 5 nasprotnih



Slika 1: Glavni del igre. Igralec poskuša uničiti nasprotnike.

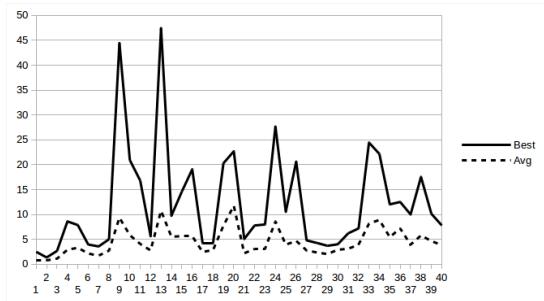
ladij. Parametre posameznikov sem v genu predstavil z binarnimi zapisom. Parametri smeri so bili predstavljeni z osmimi biti, seznam akcij pa vsaka z dvema bitoma (možne so štiri akcije). Te gene sem nato posredoval posameznim nasprotnim ladji, ki je izvlekla potrebne podatke. Ladje so se nato pojavile v igri in poskusile uničiti nasprotnika. Ocena ladje pa je bila odvisna od tega, koliko sekund je preživelā v igri. Če je zadela igralca z izstrelkom, sem prištel 15 sekund, če pa se je sama zaletela v igralca, pa sem prištel 10 sekund. Ko je igralec uničil vse trenutne nasprotnike, sem jih razvrstil po vrsti glede na to, koliko sekund so preživeli. Nad posamezniki sem nato izvedel rulet selekcijo in nad otroci s 5% možnostjo izvedel mutacijo na posameznih bitih gena. Postopek sem ponavljal dokler igralec ni izgubil vseh življenj. Igra lahko vidimo na sliki 1.

Implementiral sem tudi glavni meni igre, kjer je možno izbrati novo igro ali nadaljevati prejšnjo. To je mišljeno v smislu ponovnega pogona genetskega algoritma. Pri novi igri ustvarimo novo naključno začetno populacijo, pri nadaljevanju pa nadaljujemo kjer smo končali zadnjic. Rezultat lahko vidimo na sliki 2.

Sami igri sem dodal tudi glasbeno podlago, shranjeval sem stanje genetskega algoritma za večkratno igranje in aplikacijo podprt tudi za igranje na mobilnih napravah s pomočjo zaslona na dotik.



Slika 2: Glavni meni igre.



Slika 3: Najboljša in povprečna ocena posameznikov.

4. POSKUSI IN REZULTATI

Za potrebe analize sem osebno igral igro ter meril najboljšo in povprečno oceno posameznikov preko 40 generacij. Rezultat vidimo na sliki 3. Iz rezultatov lahko razberemo, da vrednosti zelo nihajo. Največji problem je subjektivni vpliv igralčeve sposobnosti. Tudi če algoritem najde dobro rešitev, bo dober igralec nasprotnike hitro uničil in tako zmanjšal ocene posameznikov. Odvisno je tudi, katere nasprotnike se odloči igralec uničiti najprej. Če uniči boljše najprej, potem se bo algoritem zmedel in bodo rezultati slabši. Če igralca izključimo iz algoritma, se nasprotniki zelo hitro naučijo preživeti v igralnem prostoru (če zapustijo igralno polje potem umrejo), vendar to ni bil cilj projekta in analize. Po mojem subjektivnem mnenju igra postaja vedno težja, vendar se igralec prilagodi in to nasprotnikovo prednost izniči.

Za pridobitev boljših rezultatov bi bilo zanimivo aplikacijo ponuditi drugim uporabnikom preko Play trgovine in narediti širšo analizo algoritma.

5. ZAKLJUČEK

Uspelo mi je implementirati zaključeno računalniško igro ter vključiti genetski algoritem za učenje in prilaganje nasprotnikov. Glavni problem projekta je analiza uspešnosti algoritma, saj je odvisna od posameznega igralca. Kot navedeno v prejšnjem poglavju, bi bilo potrebno vključiti večjo množico ljudi in opraviti statistično analizo. Vseeno je osnova zelo zanimiva in je možnosti za nadaljnjo raziskavo veliko.

6. REFERENCES

- [1] N. Cole, S. J. Louis, and C. Miles. Using a genetic algorithm to tune first-person shooter bots. In *Evolutionary Computation, 2004. CEC2004. Congress on*, volume 1, pages 139–145. IEEE, 2004.
- [2] U. G. Engine. Unity game engine - official site. *[Online]* [Cited: 15. Junij, 2016.] <http://unity3d.com>.
- [3] N. C. Hou, N. S. Hong, C. K. On, and J. Teo. Infinite mario bros ai using genetic algorithm. In *Sustainable Utilization and Development in Engineering and Technology (STUDENT), 2011 IEEE Conference on*, pages 85–89. IEEE, 2011.
- [4] K. Ikeda, Y. Tanaka, S. Viennot, N. H. Quoc, and Y. Ueda. Adaptation of game ais using genetic algorithm: Keeping variety and suitable strength. In *Soft Computing and Intelligent Systems (SCIS) and*

Priloga A

- 13th International Symposium on Advanced Intelligent Systems (ISIS), 2012 Joint 6th International Conference on*, pages 945–951, Nov 2012.
- [5] M. Mitchell. *An introduction to genetic algorithms*. MIT press, 1998.
 - [6] S. Russell, P. Norvig, and A. Intelligence. A modern approach. *Artificial Intelligence. Prentice-Hall, Egnlewood Cliffs*, 25:27, 1995.