

Dania

Academy of Higher Education

Academy Profession (AP) Degree in Computer Science

TITLE:

Komplikationer forbundet med skærmopløsning i spil

PROJEKT PERIODE:

Grn15dat4a & Grn15dat4b
MARTS 2015

PROJEKT GRUPPE:

7

STUDERENDE:

David Anton von der Recke
Emil Schnedler Vad
Simon Guaade Vinther

SUPERVISOR:

Palle Rosendahl Ehmsen

TOTAL PAGES: 9

TOTAL WORDS: 9

ABSTRACT:

This article will highlight the specific issues that can arise in relation to a dynamic screen resolution, as well as different ways of handling them.

When a game is required to be played on several screen resolutions, issues can arise, due to the fact that the gameworld will be represented differently. When a game is scaled to a different resolution, it can cause the graphics to produce poor results, which makes it important for the developers to take scaling into consideration when creating the game. Different resolutions can also cause a difference in gameplay, when the aspect ratio is changed, making it even more important to find the optimal way of solving the issues.

This article is made for the e-book anthology of EA Dania by three Computer Science students specializing in game development at EA Dania in Grenaa, Denmark.

Forord

Denne artikel er lavet til spil datamatikernes akademisk formidlings projekt / E-bogsantologi for EA Dania. Artiklen er skrevet i tidsrummet fra mandag d. 16 marts til onsdag d. 1 april af tre spil datamatiker studerende ved EA Dania i Grenaa.

Emnet omhandler hvilke komplikationer der kan opstå i forbindelse med valg af skærmopløsning i 2d og 3d spil, såvel som hvordan det kan forebygges. Der vil i denne artikel blive diskuteret de centrale problemstillinger der opstår, når at et spil skal kunne tilpasse sig mange forskellige skærmopløsninger, og hvordan det kan påvirke spilleren. Kildehenvisninger er angivet i slutningen af en sætning vd hjælp af et tal, se bibliografi til sidst i dokumentet for referencer i alfabetisk rækkefølge.

Det antages at læseren har en basal forståelse for spilprogrammering og koncepter involveret i spildesign.

Indhold

1	Introduktion	1
1.1	Problemformulering	1
1.2	Indledning	1
2	Aspekt ratio	2
2.1	Field of View	2
2.2	Letterbox	3
3	Position og skalering	5
3.1	Tekstur skalering	6
4	Konklusion	7
5	Bilag	8

1. Introduktion

1.1 Problemformulering

Hvilke tekniske komplikationer er forbundet med skærmopløsning i forhold til 2d/3d spil og hvordan kan de forebygges?

Hvilke komplikationer kan der opstå når et spil skal kunne bruges på skærme med forskellige aspekt ratioer?

Hvilke komplikationer opstår når tekstruer skal tilpasses forskellige skærmopløsninger?

Hvilke tekniske udfordringer kan der opstå når man bruger skærmen som koordinatsystem?

1.2 Indledning

Når man skal konstruere et spil, skal det typisk kunne spilles på mange forskellige platformer med forskelligt hardware, og for at alle spillerne på de forskellige platformer, skal kunne få den bedst mulig oplevelse til det hardware de har, bliver man nødt til at have forskellige skærmopløsninger.

Når man har forskellige skærmopløsninger i sit spil, kan der opstå en række problemer, som man som udvikler bliver nødt til at løse. Disse problemer kan summeres ned til tre: Skalering, forskellige aspekt ratio, og pixelkoordinater.

2. Aspekt ratio

Aspekt ratio refererer til den proportionelle forskel mellem en skærms højde og brede [5]. Der findes mange forskellige aspekt ratioer, som bliver brugt til forskellige formål [17]. I dag er de langt mest benyttede opløsning blandt spillere på Steam 1920x1080, efterfulgt af 1366x768. Begge disse opløsninger er 16:9 formater. Andre formater der udgør en betydelig del er 1280x1024 (5:4), 1680x1050 (16:10), og 1440x900 (16:10) [13].

At skifte mellem to forskellige opløsninger, som deler det samme aspekt ratio, er relativt simpelt, da teksturer blot kan skaleres til at have en anden størrelse. Så længe at ratioen er den samme, og teksturen bliver skaleret ned til en dårligere opløsning, er der generelt ikke et problem.

Problematikken opstår når at aspekt ratioen ændres, da en skalering ikke længere blot vil ændre på størrelsen af teksturen, men også på forholdet mellem bredden og højde. Det betyder at akserne ikke bliver skaleret synkront. Dette har været tilfældet i mange ældre spil, der originalt ikke var lavet til widescreen, blandt andet Warcraft 3[4], som kan ses på figur 2.1 og 2.2. [18] Der er tre måder at komme uden om dette problem på, som bliver omtalt i dette afsnit.



Figur 2.1: Warcraft 3 i dets originale 4:3 aspekt ratio



Figur 2.2: Warcraft 3 skaleret asynkront til et 16:9 aspekt ratio

2.1 Field of View

Den ene måde at komme uden om problemet på, er at ændre på field of view (FOV), som er hvor stor en del af spilverdenen spilleren ser. Dette bringer imidlertid sine egne problemer på banen. Når FOV ændres, ændres der også på det output spilleren får på sin skærm, hvilket betyder at alle spillere ikke ser spilverdenen ens. Hvis spillet er kompetitivt, medfører det med stor sandsynlighed at spillere med et vist aspekt ratio har en fordel over dem med et andet aspekt ratio [2].

Hvis vi ser på et 2d spil, og forestiller os et endless runner spil, så som Robot Unicorn Attack[12], hvor at man kun ser hvad der er lige foran sin karakter, vil et bredere FOV betyde at man har længere tid til at forberede sig på de forhindringer der kommer forude.

Hvis vi ser på et 3d spil, så som CS:GO [16], vil et bredere field of view betyde at spilleren kan se længere til siderne. Hvilket giver en stor fordel når det kommer til at få visuel kontakt med sine fjender. På figur 2.6 ses f.eks. en dør til højre, som ikke kan ses på figur 2.5 pga. forskellen i FOV.

Når hele spillet foregår på en flade hvorpå spillerens synsvinkel ikke ændre sig, kan man tage udgangspunkt i midten af sin baggrund, og dertil sørge for at lave en baggrund bred nok til at supportere et bredt aspekt ratio, og høj nok til at supportere et smalt et. På den måde sikres det passe samt give et godt indtryk på ethvert aspekt ratio.

Det online kortspil Hearthstone [3] har grafik der går ud over selve den kvadratiske brugerflade, således at grafikken på en widescreen skærm også giver et godt visuelt indtryk, og ikke har et behov for at benytte sig af pillarboxes. På figur 2.3 og 2.4 ses det hvordan Hearthstone tilpasser sig den givne skærms aspekt ratio.

2.2 Letterbox

Den anden måde at komme uden om skaleringsproblemer på, er at tilføje sorte bjælker, også kaldet letterbox, til toppen og bunden af skærmen. På den måde tvinges spillet reelt set til at køre i et statisk aspekt ratio, og dermed er der ingen uretfærdigheder når det kommer til FOV [6]. Disse sorte bjælker kan også blive smidt på højre og venstre side af skærmen, og i disse tilfælde kaldes det pillarboxing [1]. Nogle spil er nødt til at benytte sig af dette koncept, for at deres gameplay kan hænge sammen.

Et af disse spil er Speedrunners [14]. Alle fire spillere ser på den samme del af spilverdenen, og når en spiller falder for langt bagefter, og kommer uden for skærmen, bliver spilleren elimineret. I det at spillet afhænger af at en spiller kommer uden for skærmen, ville forskellige aspekt ratioer betyde at dem med et mindre FOV enten ville dø tidligere, eller vil være ude af stand til at se sin karakter mens han stadig er i live. Ved at tilføje letterboxes til spillere der ikke kører med et 16:9 aspekt ratio, sikrer spillet sig at alle har det samme syn på spil verdenen, og der er enighed om hvornår at en spiller er ude af skærmen. På figur 2.8 ses spillet i det tiltænkte 16:9 aspekt ratio, og på figur 2.7 ses spillet i et 4:3 ratio hvor det er letterboxed.



Figur 2.3: Hearthstone med aspekt ratio 4:3



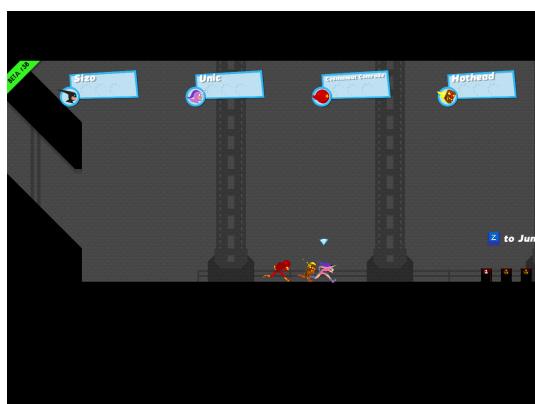
Figur 2.4: Hearthstone med aspekt ratio 16:9



Figur 2.5: CS:GO med aspekt ratio 4:3



Figur 2.6: CS:GO med aspekt ratio 16:9



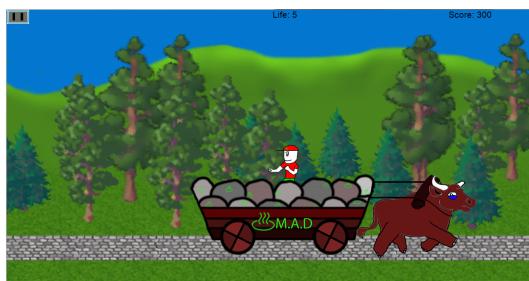
Figur 2.7: Speedrunners med aspekt ratio 4:3



Figur 2.8: Speedrunners med aspekt ratio 16:9

3. Position og skalering

Hvis man lave et 2d spil uden et moderne framework eller engine, ligner det en nem løsning at basere sit spil på skærm koordinator. Vi har et eksempel på dette type system fra et forrigt projekt kaldet MAD 3.1, og har ud fra det og andre projekter lært hvad problemet ved skærm koordinater, også kaldt pixel koordinater, er, hvilket for det meste hænger sammen med skærmopløsningen.



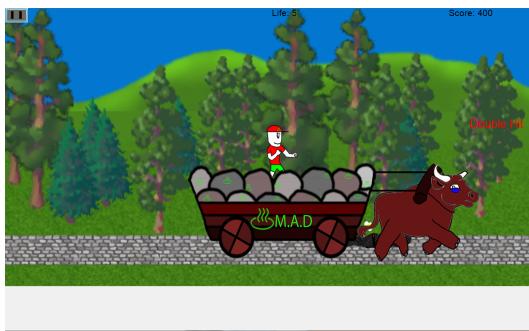
Figur 3.1: MAD i produktions opløsning



Figur 3.2: MAD i 1280x800 opløsning med skærm kordinator

Problemerne ved et skærm koordinatsystem opstår når skærmstørrelsen bliver ændret. Eks. hvis man vil have et objekt nede i det højre hjørne af skærmen, kan der ske problemer når skærmopløsningen ændres. På figur 3.1 og 3.2 kan man se to forskellige opløsninger. På figur 3.1 er det nederste højre hjørne koordinatet 1290,690, og på det figur 3.2 er det 1280,800. Fordi det ene spil er 110 pixel højere end det originale, betyder det at der er 110 pixels ned af y-aksen, som programmet ikke bruger.

Hvis man så også skal skalerer alle spilobjekterne så de passer bedre til den nye opløsning, skal de skaleres med ca. 16% ($110 \div 690 = 0.1594203 \approx 0.16$) på y-aksen. Uover at det kommer til at se mærkeligt ud når spilobjekterne bliver skaleret, passer deres nye størrelse ikke til deres placering. Dette kan bedre ses på figur 3.4, hvor opløsningen er 860x345. Dette forårsage at man ikke kan se andet end baggrunden, fordi alle objekterne starter i højere koordinater end hvad skærmen indeholder.



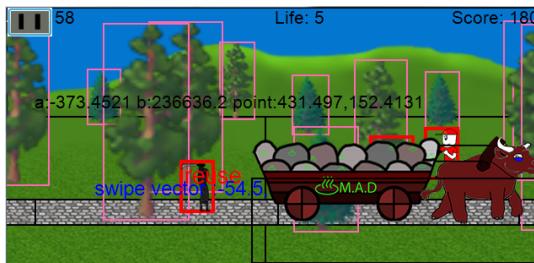
Figur 3.3: MAD hvor alle sprites er skaleret 16% på y aksen



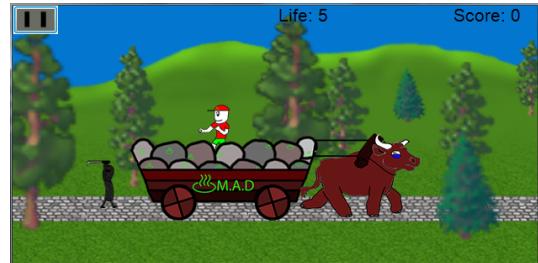
Figur 3.4: MAD i opløsningen 860x345

Et andet problem kan være spil objekternes kollisionsboks, da deres størrelse også kan være i pixels. Hvis et spilobjekts sprite nedskaleres uden at dets kollisions boks skaleres, vil objektets visuelle repræsentation være ude af sync med dets faktiske position og størrelse. Se figur 3.5 fra MAD, hvor positionen følger med opløsningen, men nogle af kollisionsboksene ikke gør, især vognens kollisionsboks.

En løsning vi fandt til disse problemer, er ved at lave koordinaterne i forhold til skærmopløsning. metoden for dette



Figur 3.5: MAD hvor kollisionsboksene ikke er relative til spilobjekternes størrelse



Figur 3.6: MAD hvor kollisionsboksene er relative til spilobjekternes størrelse

kunne være:

$$\begin{aligned} \text{Produktions X} &\times (\text{faktisk skærbredde} \div \text{produktions skærbredde}), \\ \text{Produktions Y} &\times (\text{faktisk skærmhøjde} \div \text{produktions skærmhøjde}) \end{aligned}$$

Det sammen kan gøres med kollisions boksen, bare hvor det er i forhold til spilobjekterne:

$$\begin{aligned} \text{Produktions kollisions boks bredde} &\times (\text{faktisk spritebredde} \div \text{Produktions spritebredde}), \\ \text{produktions kollisions boks højde} &\times (\text{faktisk spritehøjde} \div \text{produktions spritehøjde}). \end{aligned}$$

Disse udregninger er brugt I MAD, se figur 3.6, hvilket har løst problemerne involveret med fejlplaceret objekter og kollisionbokse. En anden løsning er at unlade at kode i skærm koordinator, og have game world koordinator, som ved hjælp af en kamera klasse, kan konverteres til skærm koordinator. Se bilaget for et eksempel af en kamera klasse skrevet i C#. Mange moderne frameworks og engines bruger også spilverdenens koordinater, eksempelvis Unity [15].

3.1 Tekstur skalering

I konstruktionen af assets til spil, er det et krav at tekstrurer og sprites skal kunne skaleres efter skærmopløsningen på en given platform. En umiddelbar løsning ville indebære at tegne alle visuelle assets i høj oppløsning og dermed sikrer at en høj kvalitet bliver opnået på høje skærmopløsninger [8].

Der opstår dog problemer når man skalerer ned. Hvis man f.eks. skalerer fire pixels ned til det halve, får man to pixels, men skalere man tre pixels ned til det halve, får man 1,5 pixels. Da man ikke kan have halve pixels, et det enten én eller to pixels man ender op med, hvilket kan få grafikken til at se aliased ud [9]. Mange moderne algoritmer prøver selv at løse problemet så det er mindre tydeligt at teksturen er blevet skalaret.[7] Det kan dog stadig være synligt, og desuden tager det også længere tid at lave en teksture med meget høj oppløsning, end et med lavere oppløsning. En anden løsning kunne lave er at lave tekstrurene med lav oppløsning, og derefter skalere dem op. Dette får dog tekstrurene til at se pixelerede ud [10].

En tredje måde at gøre det på er at lave vektorgrafik, da de skalerer uændligt [8]. Det tager dog længere tid at lave vektorgrafik end normal grafik,[8] og derudover kræver vektorgrafik også mere cpu kraft, men mindre ram [8]. Derfor er der nogle platforme hvorpå vektorgrafik kan funkere bedre end andre, da cpu varierer meget fra platform til platform [11].

Der er ikke en bedste måde at løse skaleringsproblemer på, da det afhænger meget af det spil man laver, og hvor lang tid man har til at lave det. Generelt er det en god idé at lave tekstrurer i høj oppløsning, da meget morderen software sørger for at det stadig ser godt ud når det bliver nedskaleret.

4. Konklusion

I dag bruger nyere PC systemer typisk et 16:9 ratio, og derfor er det fordelagtigt at bruge dette som standard, og så justere andre ratioer derefter. Forskellen på aspekt ratioer kan behjælpes på flere måder, og hvilken en der bør vælges, kommer an på hvilken type spil der bliver lavet. Hvis et spil skal være meget kompetitivt, kan letterboxes sikre at spillerne har samme syn på spil verdenen, så spillet er så retfærdigt som muligt. Hvis spillet derimod ikke er kompetitivt, eller hvis oplevelsen prioriteres højere, kan spillets FOV gøres smallere for spilleren, så hele deres skærm kan benyttes, hvilket vil se flottere ud på skærmen.

Når teksturer skal skaleres, er der mange måder at man kan lave texturen der bliver skaleret godt, fra høj opløsnings teksturer til vektorgrafik. Der er ikke en definitiv løsning, men mange spil lave høj opløsing teksture og nedskalere dem, da moderne billedprogrammer og engines er ret gode til at sørge for at nedskalere grafik ser godt ud.

Skærmkoordinater har mange negative følger, da de altid afhænger af skærmens opløsning, og de er derfor sjældent brugt i moderne engines og frameworks, hvilket leder til at man ikke møder dem ofte. Når man benytter dem, skal man være klar på de problemer det kan forsage, hvis man ikke implementerer det ordenligt i spillet.

5. Bilag

Listing 5.1: Et eksempel på en kamera klasse

```

1 //A struct to represent a point in 2 axes.
2 struct Point
3 {
4     public float x = 0;
5     public float y = 0;
6 }
7
8 class Camera
9 {
10    //The Position of the camera in game world coordinates.
11    Point position;
12
13    int screenHeight;
14    int screenWidth;
15
16    // the amount of width(x) and height(y) game world coordinates the camera can see.
17    static const float maxXOnScreen = 100;
18    static const float maxYOnScreen = 100;
19
20    Camera(Point position, int screenHeight, int screenWidth)
21    {
22        this.position = position;
23        this.screenHeight = screenHeight;
24        this.screenWidth = screenWidth;
25    }
26
27    Point positionOnScreen(Point position)
28    {
29        Point newPosition;
30        newPosition.x = screenWidth / 2 +
31        ((position.x - this.position.x) * screenWidth / maxXOnScreen);
32        newPosition.y = screenHeight / 2 +
33        ((position.y - this.position.y) * screenWidth / maxYOnScreen);
34        return newPosition;
35    }
36}
37

```

Bibliografi

- [1] Apple. "What are Letterboxing, Pillarboxing and Windowboxing?" I: *apple* (2015). URL: <https://support.apple.com/en-us/HT204429>.
- [2] Jeff Atwood. "Widescreen and FOV". I: *codinghorror* (2007). URL: <http://blog.codinghorror.com/widescreen-and-fov/>.
- [3] Blizzard. "Hearthstone". I: (2014).
- [4] Blizzard. "Warcraft III: Reign of Chaos". I: (2002).
- [5] Andrew S. Gibson. "Aspect Ratio: What it is and Why it Matters". I: *digital-photography-school* (2013). URL: <http://digital-photography-school.com/aspect-ratio-what-it-is-and-why-it-matters/>.
- [6] Computer Hope. "Letterbox". I: *Computer Hope support* (2015). URL: <http://www.computerhope.com/jargon/l/letterbo.htm>.
- [7] Johannes Kopf, Ariel Shamir og Piete Peers. "Content-Adaptive Image Downscaling". I: *Microsoft research* (2013). URL: <http://research.microsoft.com/en-us/people/kopf/downscaling/paper/downscaling.pdf>.
- [8] Mike Laurence, Jason Pearl og Quinn Stephens. "Game Art Tips! Raster vs. Vector vs. Pixel Art - The Pros and Cons". I: *deepworldgame blog* (2013).
- [9] Ian Martin. "Making Your PC Game Resolution Agnostic - Solving the Resolution Problem". I: *Gamesutra* (2014). URL: http://www.gamasutra.com/blogs/IanMartin/20141218/232772/Making_Your_PC_Game_Resolution_Agnostic__Solving_the_Resolution_Problem.php.
- [10] Sean McHugh. "Digital Image Interpolation". I: *Cambridge in colour* (2015).
- [11] PassMark. "Android Devices - CPUMark Rating". I: *Android benchmark* (2015).
- [12] Spiritonin. "Robot Unicorn Attack". I: (2010).
- [13] Steam. "Steam Hardware and Software Survey: February 2015". I: *steampowered* (2015). URL: <http://store.steampowered.com/hwsurvey>.
- [14] Tiny-Build. "Speedrunners". I: (2015).
- [15] Unity3d. "Position". I: *ScriptReference* (2015). URL: <http://docs.unity3d.com/ScriptReference/Transform-position.html>.
- [16] Valve. "Counter-Strike: Global Offensive". I: () .
- [17] Wikipedia. "List of common resolutions". I: *wikipedia* (sidste revidering i 2015). URL: http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_common_resolutions.
- [18] Caron Wills. "Older games with 4:3 aspect ratio are stretched in full screen". I: *codeweavers* (2014). URL: https://www.codeweavers.com/support/wiki/linux/faq/43_game_stretch.