

Trak

Rodrigo Arias Mallo
rodrigo.arias@udc.es

Parte I

Diseño artístico

1. Descripción

Trak es un videojuego 3D de conducción extrema. Se caracteriza por las altas velocidades y los saltos en el aire. Está ambientado en la serie de videojuegos TrackMania. Los aspectos de conducción así como el modelo de pistas siguen el mismo estilo.

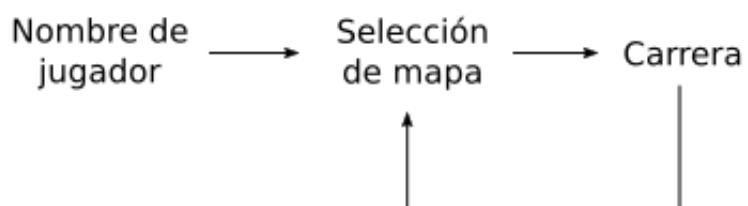
2. Mapas

Incluye una serie de mapas que se pueden jugar, y en los que se registrarán los mejores tiempos. Adicionalmente, nuevos mapas pueden ser creados o compartidos.

Los mapas están constituidos de bloques de diferentes tipos de tramos. Existen tramos rectos, curvos o con saltos. Además de los bloques especiales de inicio y fin de carrera.

3. Mecánica de juego

El juego es sencillo. Tan sólo elige un nombre de jugador, un mapa y trata de conseguir el mejor tiempo posible. Para ello has de emplear una buena técnica de conducción, acelerando lo máximo posible y teniendo especial cuidado en no chocar con las paredes o volcar.



Incluye un selector de mapas, que explora todos aquellos que se encuentren disponibles, lo que permite añadir nuevos mapas fácilmente, y seleccionarlos desde el juego.

Parte II

Diseño interno

4. Introducción

Trak está íntegramente desarrollado en Blender, un editor de modelos 3D, que incluye un motor gráfico basado en el motor de físicas Bullet.

A continuación se detallará el diseño de todos los componentes que confoman el juego, tanto el vehículo como los mapas y menús.

5. Vehículo

5.1. Estructura

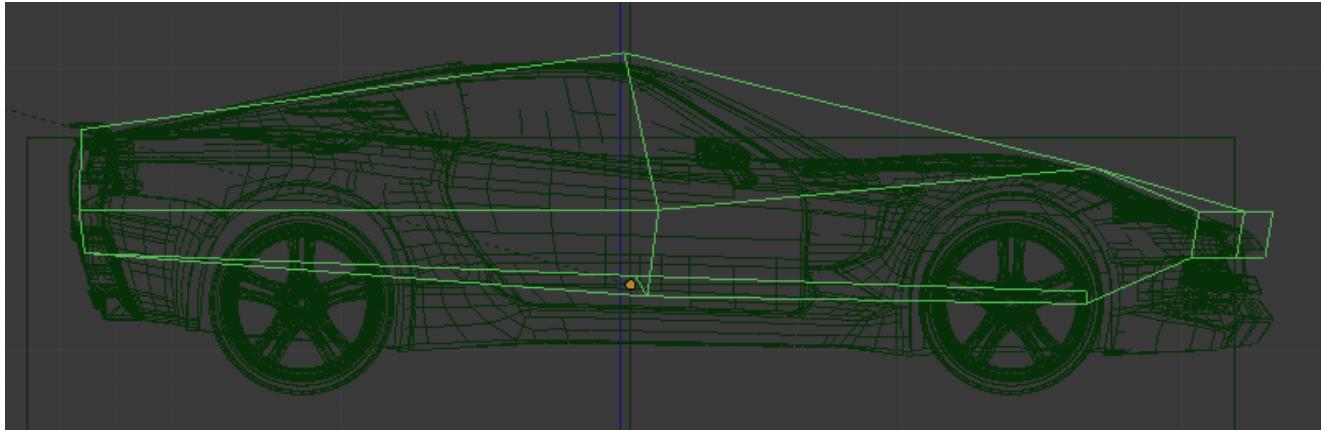
El vehículo está formado de una parte estética, que se mostrará en el juego, y una representación más simple, empleada en las físicas. Todos los componentes del vehículo forman un grupo, que se puede instanciar en un mapa, permitiendo la abstracción de los detalles del mismo.

En la parte estética se encuentra la carrocería, y las cuatro ruedas que tienen desactivada la colisión con otros objetos. Además han sido simplificados estructuralmente, para acelerar el renderizado. De esta forma los 215.000 vértices se reducen a un 16 %: 35.000.

El aspecto del vehículo tras la reducción de vértices:



La estructura que se muestra a continuación proporciona la simplificación adecuada para realizar colisiones con el vehículo sin la complejidad de la carrocería.



El punto amarillo en la parte inferior de la carrocería es el centro de masa. Se encuentra cerca del suelo para mejorar la estabilidad al tomar las curvas.

5.2. Control

El control del vehículo se realiza mediante un controlador de vehículos que incluye Bullet. De esta forma se simplifica la hercúlea tarea de simular el comportamiento de un coche, a una tarea compleja; la de ajustar el comportamiento al de un coche real.

Existen diferentes parámetros que configuran el control del vehículo. En la tabla, se esquematizan los parámetros para una visión más clara.

Fuerza	Motor Frenos
Suspensión	Rigidez Longitud Expansión Compresión
Ruedas	Radio Fricción Influencia
Vehículo	Dimensiones Centro de masa Masa Gravedad Escala

Fuerza de motor Simula el efecto del motor. Valores altos provocarán una aceleración mayor.

Fuerza de frenada Simula el rozamiento de los frenos contra las ruedas. Valores más altos implicarán una deceleración mayor.

Rigidez Resistencia a la deformación de la suspensión. Es la constante del muelle, y relaciona la distancia de compresión con la fuerza aplicada.

Longitud Es la longitud de la suspensión. Valores más altos permitirán un recorrido mayor.

Expansión Controla el suavizado de la expansión de la suspensión. Valores altos expandirán la suspensión de forma más lenta. Debe estar comprendido entre 0 y 1 para K en $2K\sqrt{\text{rigidez}}$

Compresión Configura el suavizado de compresión de la suspensión. Mismo intervalo, $K = 0,0$ sin suavizar, $K = 1,0$ suavizado crítico. Se recomienda K entre 0.1 y 0.3. Debe ser menor que la expansión.

Radio de rueda Cuanto mayor sea el radio mayor la velocidad pero menor el par.

Fricción de la rueda Determina el agarre de la rueda. Un valor más alto impedirá que la rueda se desplace horizontalmente en las curvas. Puede provocar que el vehículo vuelque.

Influencia de la rueda Permite disminuir el par transmitido a la rueda antes de que provoque que el coche vuelque. Valores altos disminuyen el efecto, haciendo más inestable la conducción.

Dimensiones La anchura del vehículo determinará su estabilidad. La longitud, su habilidad para sobrepasar obstáculos, así como el radio de giro. Y la altura, determinará la estabilidad al chocar lateralmente.

Centro de masa Es un punto que se comporta como toda la carrocería, en cuanto a las fuerzas aplicadas a ella se refiere. Su altura determinará la estabilidad. Valores más altos, menor estabilidad.

Masa Permite aumentar la inercia ante choques y reducir la aceleración.

Gravedad Determina la aceleración del vehículo hacia el suelo. Valores muy altos pueden provocar una simulación errática.

Factor de escala Es la diferencia de tamaño entre el coche del mundo real y el del juego. Es muy importante para calibrar el comportamiento en un mundo más pequeño, y aumentar así la sensación de velocidad. Además las físicas no funcionan adecuadamente para objetos muy pequeños.

5.3. Lógica

El vehículo controla la cámara, el teclado, y contiene la programación para comenzar y terminar una carrera. Esta decisión de diseño se debe a que estará presente en todos los mapas, y por lo tanto, será un elemento reutilizable, y aplicable a nuevos mapas.

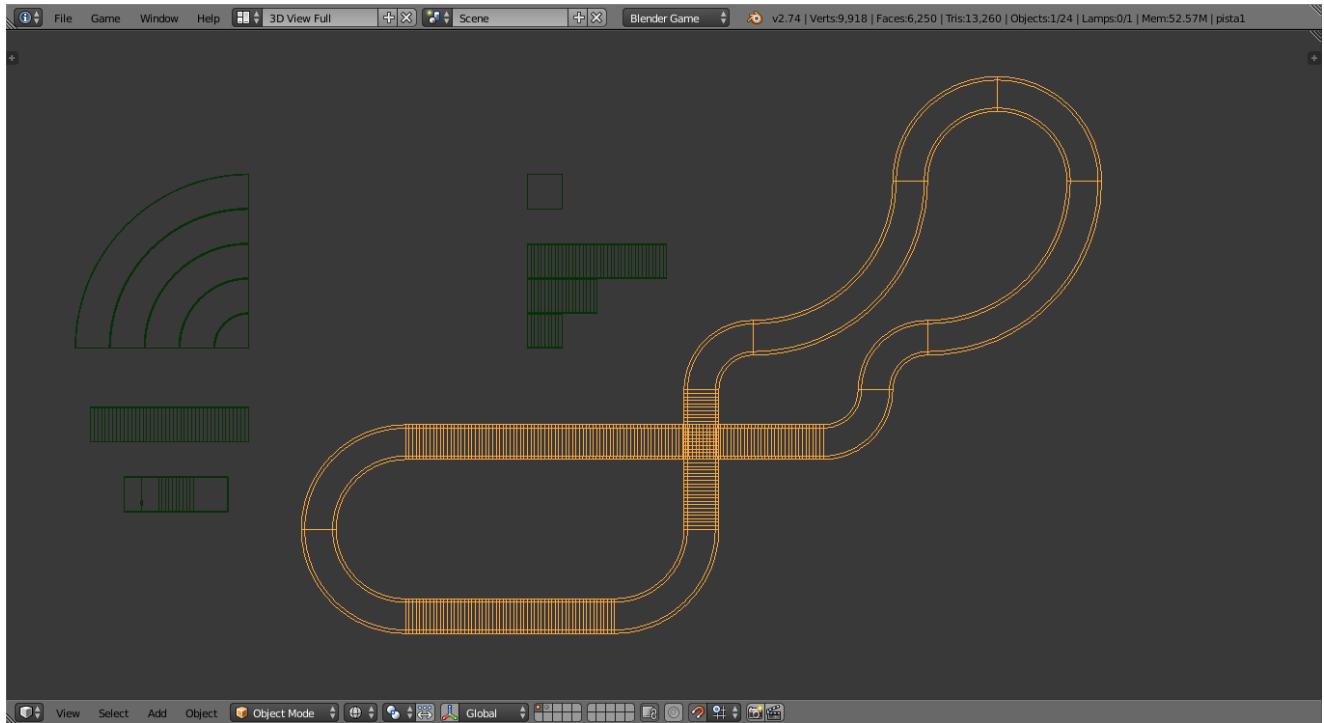
Primero el vehículo busca en la escena dos bloques especiales, que contienen las propiedades de comienzo y fin de carrera. Luego se sitúa en la posición de comienzo, y arranca el tiempo junto con la carrera. Para llegar a la meta, comprueba la colisión con el bloque de fin de carrera.

A través del teclado se calcula la fuerza que ha de aplicarse al motor, y la dirección, así como el giro de la dirección. Este giro se calcula mediante una función que relaciona la velocidad con el giro máximo de la dirección. De esta forma, al viajar a altas velocidades se realiza un giro suave, frente a un giro cerrado a baja velocidad. De modo que para tomar una curva cerrada es necesario reducir la velocidad.

6. Mapas

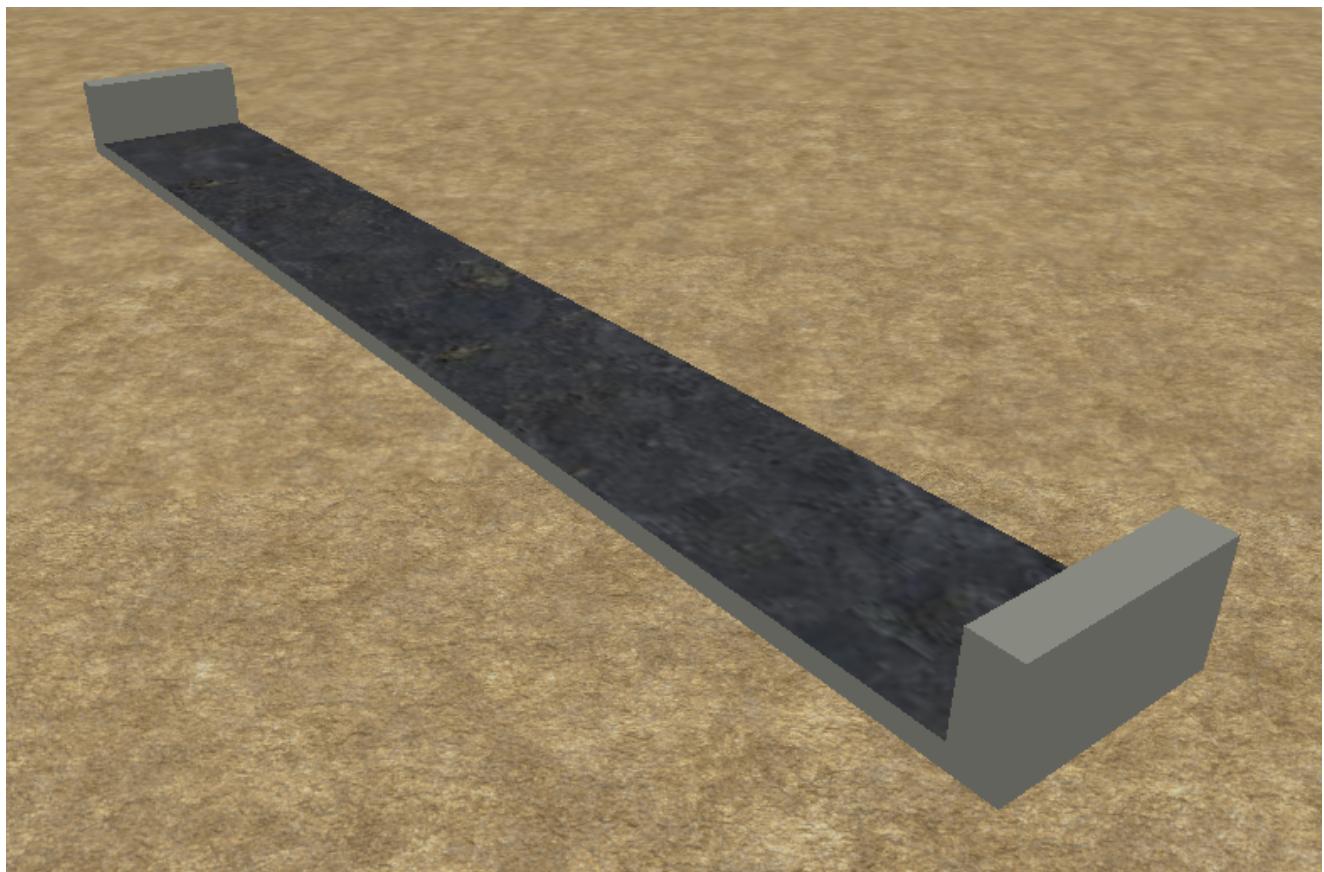
El juego ha sido creado con la intención de que los mapas se puedan construir de una forma sencilla. Para ello, existe una colección de bloques que constituyen tramos de la trazada con diferentes formas.

En la figura se muestran los bloques en verde, y el circuito en naranja. Todo el circuito ha sido creado a partir de la sucesiva concatenación de bloques.



De esta forma, se logra elaborar un método sencillo y rápido para crear nuevas pistas.

Además, cada bloque de trazada está formado de la modificación de un forma base. La forma base, define el perfil de la trazada, los materiales y las texturas que se asignarán a cada parte de la carretera. De modo que para construir cualquier pieza, basta con indicar el giro o la extrusión a la forma base, y obtener el bloque deseado. La forma base se muestra en la siguiente figura.



Esto permite la rápida edición de bloques en grupo. Al cambiar la textura del suelo en la forma base, todos los bloques que hayan sido creados a partir de esta forma, se modificarán automáticamente. También es posible cambiar la forma o el tamaño.

Es un claro ejemplo de herencia en el paradigma de orientación a objetos, centrado en la reutilización de código, en este caso de modelos.

Algunas piezas construidas de esta forma se muestran en esta imagen:

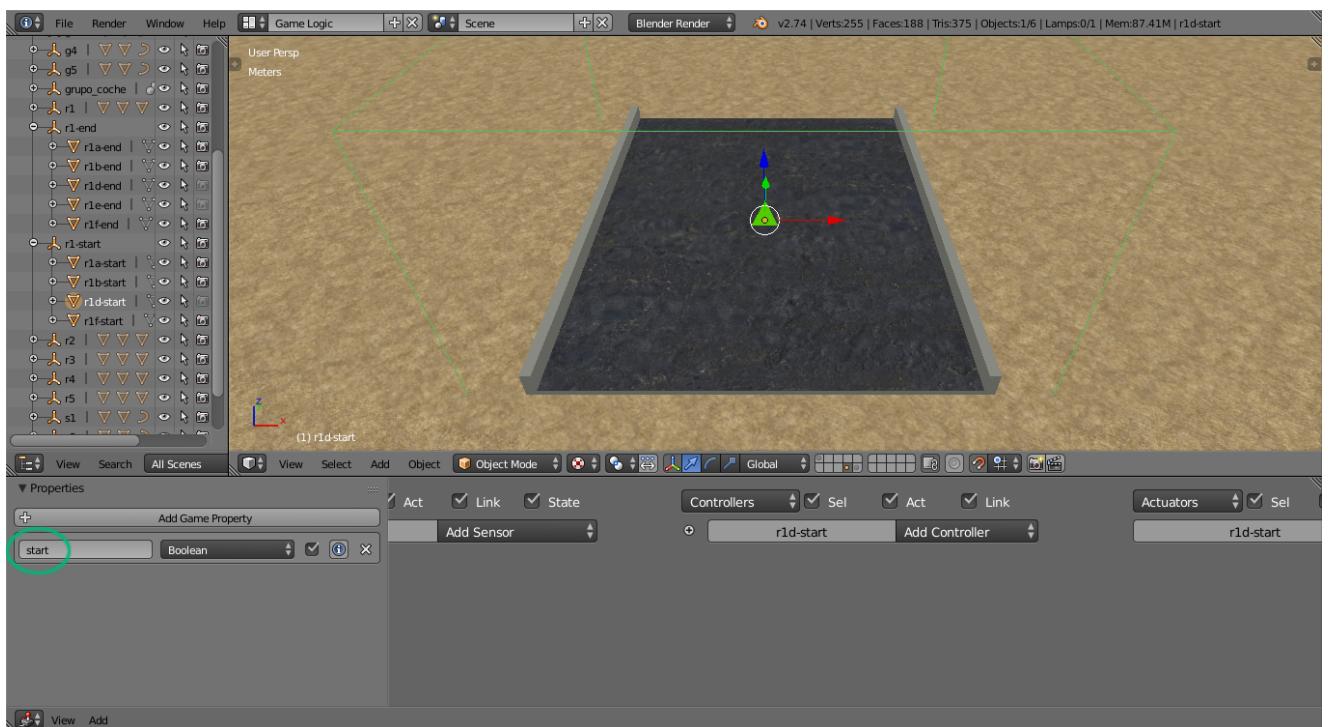


Adicionalmente, cada pieza permite ser instanciada en un mapa, de modo que el diseño de una carrera se abstrae de las partes internas de cada bloque, mostrándose como un componente único.

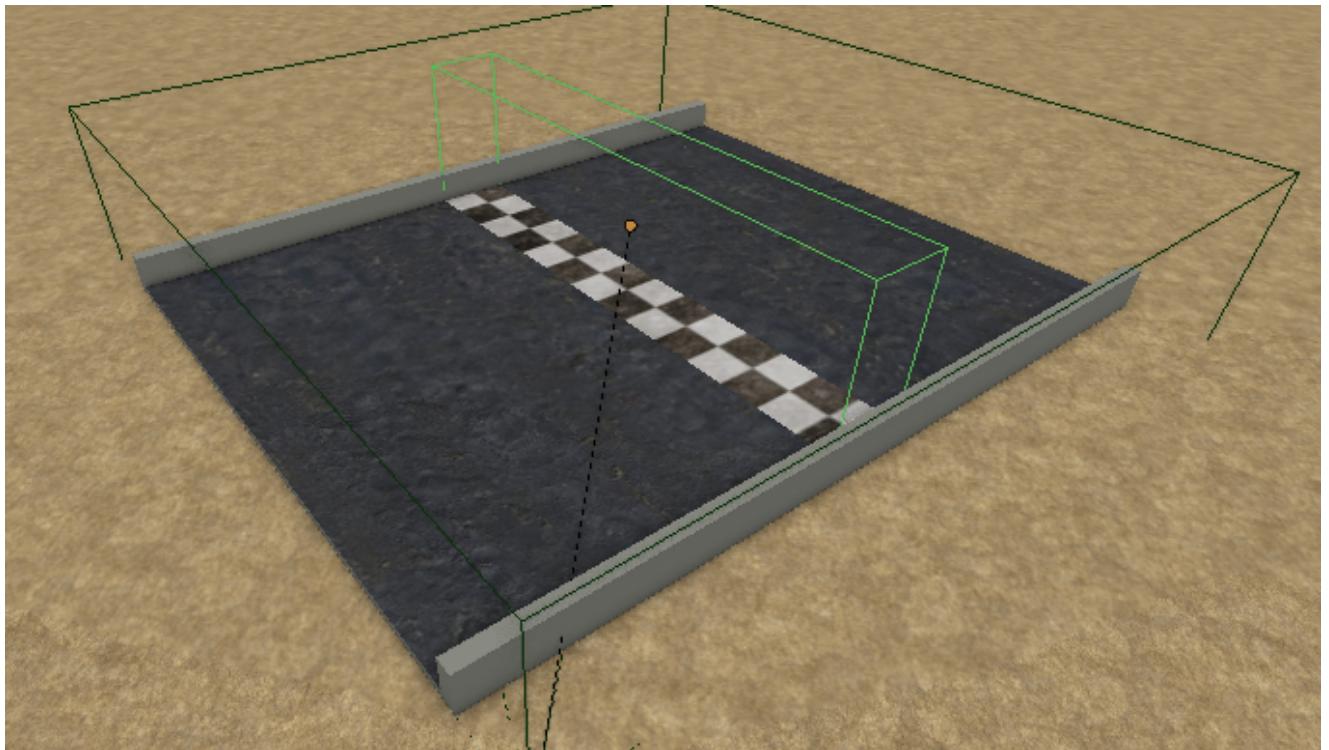
6.1. Bloques especiales

Algunos bloques tienen propiedades especiales, que son reconocidas por el vehículo.

El bloque de comienzo, indica la posición desde donde ha de comenzar la partida, así como el punto para restablecer la carrera. Contiene la propiedad **start**, y sitúa el centro del objeto en el punto en el que ha de aparecer el vehículo.



El bloque de meta, contiene un objeto rectangular que actúa como colisionador. Cuando el vehículo lo atraviesa, indica que ha llegado a la meta. La altura del objeto permite entrar en la meta, sin necesidad de tocar el suelo, dado que en algunos mapas el coche pasará por el aire. Se muestra a continuación en verde.



7. Estructura del proyecto

La ubicación de cada componente del videojuego, se ha clasificado para mantener el juego ordenado. Se ha seguido una jerarquía de directorios.



Cada mapa se guarda en un fichero propio, así como en un directorio propio. En el directorio de cada mapa se encuentran las puntuaciones más altas de dicha pista. Esto permite compartir un mapa, junto con las puntuaciones guardadas. Todos los mapas están en `lib/map`.

Los bloques están ubicados aparte de los mapas en `lib/block`, permitiendo la edición de todos los bloques en los mapas de forma automática.

El vehículo se encuentra en un directorio diferente `lib/car`, con la idea de permitir añadir nuevos vehículos en el futuro.

Todos los scripts del juego están colocados en un directorio común `lib/script`, para permitir que sean reutilizados en diferentes mapas o vehículos.

En `user/` se encuentra la información relativa al usuario, que variará en cada juego. Se ha situado aparte para permitir añadir más configuraciones en el futuro. Almacena el nombre de usuario en `user/name.json`.

Las pantallas de menús (GUI) están ubicadas en `lib/gui`, donde cada pantalla se almacena en un directorio independiente.

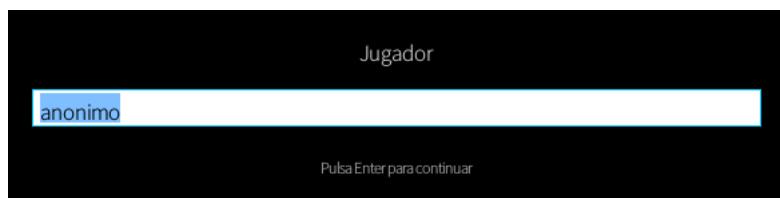
8. GUI

El juego dispone de varias pantallas de menús que permiten editar propiedades y seleccionar los circuitos, así como mostrar las mejores puntuaciones. Gracias al módulo `bgui`, la compleja tarea de colocar cada elemento en su sitio, se vuelve más sencilla, ya que cuenta con widgets como botones, entradas de texto o marcos.

8.1. Jugador

Este menú muestra una entrada de texto que permite elegir el nombre del jugador. Una vez elegido, al presionar Enter se confirma la selección, y se muestra la siguiente escena, la selección del mapa.

El jugador seleccionado será el que aparecerá en las puntuaciones a medida que se completen las carreras. Además, al reiniciar el juego, el jugador seleccionado se sigue manteniendo permitiendo continuar con sólo pulsar Enter, o cambiar de jugador.



8.2. Selección de mapa

Permite elegir un mapa, y explorar los que están disponibles. También muestra las mejores puntuaciones de cada mapa.

La navegación ha sido diseñada en páginas, que visualiza 5 mapas cada vez.



9. HUD

En la pantalla de conducción se superpone un HUD (Heads-Up Display), que muestra el tiempo de carrera y una notificación al llegar a la meta. Se encuentra en una escena superpuesta a la visión de la cámara de conducción.



Al llegar a la meta, el tiempo se detiene y se muestra la notificación de llegada. Sin embargo el juego continúa durante unos segundos, permitiendo que el vehículo pueda continuar su camino, y chocar si procede. Este detalle es característico de Trackmania.

10. Controles del juego

En los menús, la selección de los botones se realiza mediante el ratón. En cualquier parte del juego, pulsar Escape para salir.

El vehículo se controla mediante las flechas del teclado. Derecha e izquierda para la dirección. Adelante y atrás para la acelerar marcha adelante o atrás. Para usar el freno de mano emplear Control.

Backspace restaura el vehículo en el comienzo de la carrera y reinicia el mapa. Para volver al menú pulsar la tecla B.

11. Agradecimientos

El desarrollo de este videojuego no habría sido posible sin la ayuda de: Kester Maddock por su aporte acerca de los diferentes parámetros de un vehículo, en Bullet. A Mitchell Stokes (Moguri), por la creación de la interfaz de menus que incluye el juego. A todo el equipo detrás de la biblioteca de físicas Bullet que es el corazón de toda la simulación de conducción. Al de Blender, y sobre todo al enorme trabajo de documentación para ofrecer un contenido más claro. A Monster y Bananaft de blenderartists, que gracias a sus ejemplos y tutoriales ha sido posible la construcción de todo el juego.