

RUINS

Prosessrapport for spillprosjektet "Ruins"



20-MED-2

Oslo By Steinerskole

Valg av tema

Som tema i min fordypningsoppgave valgte jeg grafisk design, spesifikt leveledesign. Jeg har alltid vært fascinert av spill med svære verdener og mye innhold og historie. Derfor gikk prosjektet mitt ut på å lage et relativt åpent område hvor spilleren kan utforske og bli grepet av det de ser.

I den teoretiske delen av fordypningsoppgaven så jeg på de visuelle grepene som ble anvendt i spillene *Diablo III* og *Hades*, og forskjellen på deres uttrykk.

I den praktiske oppgaven har jeg ignorert symbolbruk, men hatt fokus på estetikk istedet.

Prosjektbeskrivelse

Jeg ville lage en estetisk prototype som presenterte valg av visuelle virkemidler for å lede spilleren gjennom et tiltenkt leveledesign.

For å lage et spillbart område brukte jeg [Unreal Engine](#), som var originalt utviklet som en spillmotor, men er i dag brukt til alt fra arkitektur til reklame til virtuell trening i tillegg til spill.

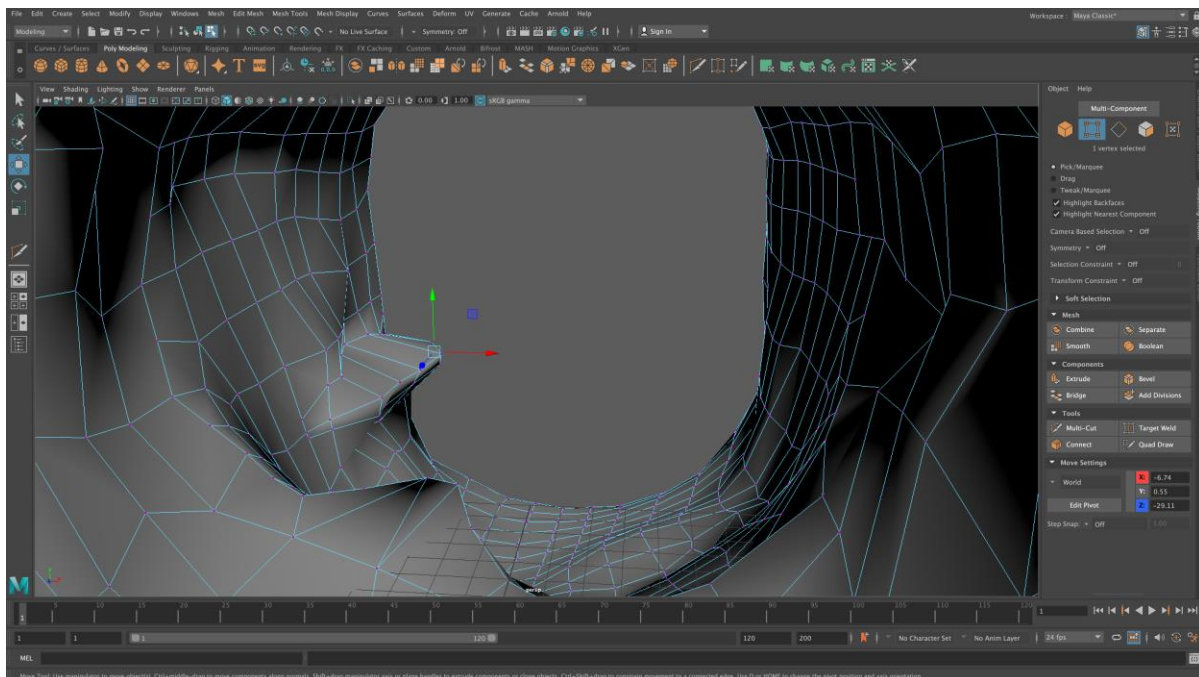
I "Ruins" har jeg jobbet med å skape en fiksjonell verden for spilleren å utforske og bli ledet gjennom uten at de blir tvunget direkte. Navnet har ikke så mye historie bak seg. Det ble valgt ettersom det godt beskrev området spilleren ser, og det korte ordet kan assosieres med mystikk, som er en del av spillets uttrykk og estetikk.

Arbeidsprosessen

Jeg visste fra begynnelsen av at jeg ville bruke Unreal Engine, så da var det bare en ting å gjøre: Lære meg hvordan man bruker det. Jeg hadde ingen erfaring med Unreal Engine før jeg spurte min da fremtidige veileder om det var mulig å utføre det jeg ønsket. Hun fortalte og viste meg at JA, det var mulig hvis jeg brukte nok tid på det. Derfor ble mesteparten av tiden jeg hadde, brukt på å se tutorials på Youtube mens jeg prøvde å kopiere det som ble vist. Det var en lang og noget humpete prosess. Selve spillverdenen ble derfor konstruert veldig sakte før i siste uke hvor øvingen min nådde et vippepunkt (og klokka tikket).

Jeg hadde egentlig tenkt å bruke hjemmelagde 3D-modeller i oppgaven ved hjelp av AutoDesk Maya, et 3D-modelleringsprogram Macene på skolen har installert. Disse modellene skulle utgjøre innsiden av et hulesystem, som jeg hadde planlagt skulle være en større del av spillet. Selvfølgelig gikk den planen i vasken da vi måtte bli hjemme takket være pandemien. Jeg kastet bort nesten alle modellene jeg hadde lagd ettersom de alene ikke lenger passet inn i planen, men kanskje var dette like greit ettersom det ville tatt mye lenger tid enn det det var vært.

Her er et bilde av en av modellene jeg lagde. I denne modellen var planen at man skulle hoppe til den lille plattformen som stakk ut av hulens venstre side fra den lille forhøyningen i bakken. Jeg arbeidet med å få det til å se så åpenbart som mulig, og etter tilbakemelding skal det ha fungert.



Modellen på forrige side ble til slutt ikke brukt, ettersom den ikke passet inn i det jeg hadde, og modellen hadde problemer med å få tekstur til å vises korrekt.

Den ferdige spillverdenen bruker kun én av modellene jeg lagde: Den mørke hulen i starten av spillet som huser den røde stigen.

Det er flere ting som ikke ble med enn om jeg først ønsket meg det. Dette var spillelementer som ekstrapoeng, spaker man kunne dra i og sånt. Som min veileder også informerte meg om, ville det tatt alt for mye tid og arbeid om jeg også skulle kode inn funksjoner spilleren skulle kunne interagere med for å komme seg videre i spillet.

På starten av prosessen kartla jeg hvordan jeg så for meg verdenen. (Program brukt: Inkarnate)



Ovenfor ser vi hva jeg forestilte meg først, og på neste side ser vi hva jeg endte opp med:



Som nevnt ble det nesten ikke noe av hulesystemet fordi jeg ikke kunne lage egne modeller til det (Det er faktisk mulig å lage modeller med Unreal Engine, men det ville krevd mer læring og Maya er bedre uansett).

Elven og “Viktig område” ble heller ikke noe av. Vann var litt ekstra komplisert, og var til slutt ikke nødvendig på noen måte heller. Samme med “Viktig område”, det var rett og slett ikke så “viktig” for oppgaven.

Kortfattet logg: (Fordi jeg selv er kortfattet)

Uke 8:

Whiteboxing (en prosess hvor man legger ut hvite bokser/former der hvor det skal være objekter – et slags 3-dimensjonalt kladdemark), for at jeg skal kunne se for meg levellet før jeg bestemmer meg hvor alle elementene skal ligge og dermed kan jeg effektivt revidere uten å bruke masse tid på å gjøre om modeller, spesielt siden jeg lager noen av 3D modellene fra bunnen av.

Uke 10:

Konstruering av hoppehulen.

Uke 12:

Siden skolen har stengt ned kan jeg ikke bruke AutoDesk Maya. Derfor må jeg kutte ned på hulesegmentet av levelen min ettersom tilpasset huleinteriør ikke er noe jeg kan finne assets av.

Uke 13:

Bygget murene som inngjerder spillområdet. Fikset kollisjon på tårnet.

Uke 13:

Mer kollisjonsjustering på tårnet, som nå tillater spilleren å gå opp og ned trappen uten å måtte hoppe som en galing. Prøvde å forme terrenget i landsbyområdet, men ble ikke fornøyd.

Uke 14:

Bygget veien fra tårnet ned til stien.

Satt bakgrunns-fjellene på plass.

Lagde veiene fram til den ødelagte muren. Satt ledelysene inn.

Alt som manglet egentlig.

Uke 15, mandag, innleveringsdag:

Gjorde noen siste finpuss og justeringer. "Pakket" prosjektet til en .exe-fil.

Refleksjon

I fordypningsoppgaven har jeg lært mye om hvordan man bruker et så populært og avansert verktøy som Unreal Engine. MEN, jeg er pinlig klar over hvor utrolig dårlig og klumsete jeg fremdeles er med programmet. Jeg har så vidt forstått det grunnleggende av kun noen av bruksområdene til programmet. For eksempel er spillet mitt ikke optimalisert til å være håndterbart. Spillet spiser opp 6,7 GB med lagringsplass, som er MYE mer enn et så kortfattet spill burde ta. Det er også mange andre feil, mesteparten er jeg sikkert ikke klar over engang.

Til tross for mine mangler, er jeg likevel barnslig fornøyd med det jeg har klart. Hadde du vist meg hva jeg på så liten tid fikk lagd, før vi begynte med oppgaven, ville jeg vært mildt sjokkert. Jeg har klart å forme en verden som ser estetisk helhetlig ut. Det er noen få glipp her og der, spesielt hvis man bruker en treg PC, men det ser jeg bort fra; jeg er ikke et helt spill-team og evner bare så vidt å bruke programmet.

Jeg hadde veldig mye frihet til å utforske selv, og jeg er takknemlig for det. Samtidig må jeg si at valget om å lage et spill som praktisk del ikke akkurat føltes trygt ut. Jeg var på ukjent grunn og måtte finne ut av hva leveringen min skulle inneholde selv, ettersom det ikke er noen protokoll for hvordan spill skal konsumeres av sensor. Med gjennomgangsvideoen og manualen jeg lagde (i klassisk spill-stil) i tillegg til selve produktet og prosessrapporten, mener jeg at det burde være nok.

Jeg er glad for at jeg gikk for spill/level-design selv om det ikke var noen jeg visste om som hadde gjort det på skolen tidligere. Jeg har klart å lære meg et program til den grad at jeg fikk et produkt jeg er mer enn fornøyd med. Et produkt som har uttrykket jeg ønsket, og som leder spilleren effektivt, som jeg håpet.