

Fjellrevenspillet

Bachelorprosjekt 2013

Av Per Wammer og Jan Erik Dehli

Oppgavestiller



ablemagic arbeider med spillutvikling og historiefortelling. De har tidligere laget spillene SpinTrip og Bub for IOS-plattformen.

I ablemagic arbeider det strateger, rådgivere, konseptutviklere og historiefortellere. De holder til i toppen av et kontorlokale ved fabrikkene i nedre Ila sammen med andre foretak.

Problemstilling

ablemagic hadde ønske om å lage et 3D platform-spill som skulle brukes i nettlesere og utvikles i spillmotoren Unity. Spillet skulle utvikles for kunden Namsskogan familiepark og handlingen skulle foregå i Rebella-universet hvor spilleren skulle styre en fjellrev.

Unity var ønsket som verktøy da ablemagic hadde tidligere erfaring med dette og så et stort potensiale med det, spesielt med hensyn til at de fleste plattformer støttes og at spill enkelt kan overføres mellom dem. (OSX, IOS, Android, Web, Windows og Linux).

Vi måtte i dette prosjektet ta hensyn til fristen for bacheloroppgaven den 27. mai, mens ablemagic hadde en senere frist for når prosjektet skulle leveres til kunden, så det vi ville lage var en tidlig utgave av spillet.

Som en tilleggsfunksjonalitet for de i ablemagic som skulle lage spillnivåene skulle spillet ha et enkelt tekstlig redigeringsverktøy. Kildekode eksisterte allerede for denne funksjonaliteten, men måtte tilpasses det nye spillet.

Hvorfor vi valgte denne oppgaven

- Vi hadde erfaring med Unity fra et tidligere skoleprosjekt og kunne dermed bidra med mye i utviklingen av spillet.
- Spillet var et kommersielt produkt og kunne potensielt ha mange brukere. Det føltes derfor meningsfylt å utvikle.
- Vi fikk delta i en prosjektgruppe som driver med profesjonell spillutvikling.
- Vi var interesserte i spill og spillutvikling.

Hvordan problemet ble løst

ablemagic hadde kun en grafisk designer som hadde erfaring med bruk av Unity, men ingen programvareutviklere. Designeren hadde derimot tidligere arbeidet med, og har kildekoden til et platform-spill med mekanismer som ligner det vi skal utvikle.

Programvaren til det nye spillet ble utviklet fra grunnen av, siden mye av den gamle kildekoden viste seg å være vanskelig å lese, som følge av manglende dokumentasjon, og en del dårlig kodeskikk. Noe kunne gjenbrukes, som programvaren for å redigere nivå, men dette måtte tilpasses og skrives om noe for vårt prosjekt. Hovedsaklig måtte vi støtte oss til lærebøker og internett for å tilegne oss ny kunnskap om Unity.

Vi brukte Scrum som utviklingsprosess og arbeidet parallellt med to grafiske designere. De stod for de grafiske ressursene (3D-modeller og bilder), mens vi satte de i system ved hjelp av Unity.

Resultater

Vi endte opp med en tidlig versjon av Fjellrevenspillet som har alt av den planlagte funksjonaliteten og innholdet.

Redigeringsverktøyet for å lage spillnivåene er også klart til bruk.

Videre arbeid

Siden det er kun vi som har kjennskap til kildekoden som er produsert, ønsker ablemagic at vi fortsetter å arbeide etter bacheloroppgaven for å ferdigstille spillet.

Det som er planlagt å videreutvikle er:

- Legge inn flere detaljer og grafiske elementer.
- Forbedre animasjoner.
- Øke antall nivå.

Videre har vi noen forslag til utvidelser hvis det blir aktuelt:

- Skråplan som skaper jevnere overganger mellom blokkene
- Overføre spillet til andre plattformer.