



**Wyższa Szkoła Technologii
Informatycznych
w Katowicach**

REFERAT PRACY DYPLOMOWEJ

Temat pracy : Kreacja świata w przestrzeni rzeczywistości wirtualnej w technologii VR. Budowa interaktywnego filmu inspirowanego twórczością Zdzisława Beksińskiego w wersji demo. Tytuł filmu „Kurs linii 94-Otchłań”.

Autor: Tomasz Klebanowicz

Promotor : dr Łukasz Ziółkowski

1. CEL I ZAŁOŻENIA PROJEKTU

Jest to gra fabularna z elementami zręcznościowymi, gra „demo” składająca się z dwóch scen. Rozgrywka odbywa się liniowo i polega na odszukaniu artefaktu w postaci czaszki. Poruszanie się po drugiej planszy wiąże się z odnalezieniem drogi do przystanku tramwajowego linii „94”. Rozgrywka kończy się po wejściu głównego bohatera do tegoż tramwaju. Wcześniej należy przebiec drogę, unikając tak zwanych pułapek oraz niezbyt agresywnych wrogów. Należy pokonać tor przeszkód w postaci mostu z szynami tramwajowymi. W miejscu, gdzie most urywa się, należy przeskakiwać przez ruchome platformy. Po dotarciu do przystanku następuje zakończenie rozgrywki na planszy. Pierwsza scena wykonana jest również w technologii VR.

Dokonałem próby włączenia do gry komputerowej, która z założenia jest rozrywką, treści pochodzących z obszaru sztuki wysokiej. Uważam, że gry mają olbrzymi potencjał edukacyjny i mogą dotyczyć wielu obszarów sztuki, historii i ważnych spraw społecznych.



Przykładem tego jest gra Kingdom Come: Deliverance czeskiego Warhorse Studios. Gra jest kopalią wiedzy o średniowieczu. Największą zaletą programu jest obalenie bzdurnego stereotypu wspomnianej epoki jako ciemnej, brudnej i mrocznej. Projekt mój nie jest gotową grą, raczej opowieścią o jej tworzeniu przez małe, niezależne studio.

2. REALIZACJA PROJEKTU

Do realizacji projektu wykorzystałem następujące programy:

- Blender 2.8
- Unreal Engine 2.24
- Photoshop 5
- Substance Painter
- Substance Designer
- Zbrush
- Bridge

W celu wprowadzenia gracza w atmosferę rozgrywki utworzyłem film animowany z komentarzem i podkładem muzycznym. Następnie po odtworzeniu filmu pojawia się proste menu z informacją o sterowaniu w grze. Przyciskami wejścia do rozgrywki, a także jej opuszczenia. Jest możliwość wyboru rozdzielczości rozgrywki, sama gra wyświetla się w rozdzielczości HD 720p. Po rozpoczęciu rozgrywki, gracz rozpoczyna na klatce schodowej, gdzie uda się do mieszkania Beksińskiego. Dzień po jego zamordowaniu. Oczywiście nie było moim zamiarem epatować tragicznymi obrazami ani tragiczną śmiercią artysty. Mieszkanie jest jedynie wizją opartą na filmach z serwisu YouTube oraz filmu „Ostatnia Rodzina”. Najważniejsze jest stanowisko pracy malarza miejsce, w którym spędził mnóstwo czasu.

Po odnalezieniu informacji na obrazie uzyskujemy dostęp do artefaktu, który przeniesie nas na następną planszę. W drugiej planszy gracz trafia do świata równoległego, gdzie toczy się główna rozrywka.

Plansza jest tak wykreowana jak pierwotny świat, który Beksiński utrwał na swoich obrazach, ponieważ zgodnie z fabułą artysta bywał w tym świecie. Przez ten równoległy byt wiedzie linia tramwajowa nr 94, jednak poruszanie się nią jest trudne i wymaga od gracza wiele „zachodu”. W tej planszy wystarczy tylko przedostać się przez zrujnowany most do czekającego tramwaju.



3. PODSUMOWANIE

Czy udało się osiągnąć cele, które sobie założyłem ? Jeżeli chodzi o uzyskanie doświadczenia w tworzeniu gier to tak. Najbardziej cenne jednak jest to, co przysporzyło mi wiele problemów. Obecnie wiem, że pomijanie takich etapów jak: projektowanie lokacji, konceptowanie, budowanie scen testowych jest niedopuszczalne. Najpierw należy wykonać solidny scenariusz. Dobrą praktyką jest poddać wymyśloną przez siebie historię próbie wytrzymałości.

Oplaca się wyszukać jej słabe strony, które potem “wysypią” nam grę na późnym etapie budowy. Warto jest dobrze dobrać środki wyrazu. Trzymać się raz ustalonej konwencji. Myślę, że większość tych praktyk każdy już przyswoił, wystarczy je tylko zastosować. Kiedy po jakimś czasie wracałem do sceny czy jakiegoś jej elementu widziałem go z większego dystansu. Warto też dobrze rozplanować czas, żeby było miejsce na korektę. Można rozpisać sobie plan pracy i realizować go zgodnie z grafiką. Najgorszy jest bałagan. Warto od samego początku zbudować funkcjonalny katalog, gdzie będą przechowywane materiały do gry. Trzeba pamiętać by sukcesywnie kompilować grę w rozsądnym odstępie czasu. Nie zawsze kompilator poinformuje nas co jest nie tak. Czerwony napis “Nieznany Błąd” przy końcowym procesie publikacji gry może się okazać dla naszego projektu zabójczy. Myślę, że graficznie można zrobić wszystko lepiej ale zrealizowałem założenia. Zbudowałem funkcjonalną grę w wersji demo.

