

Utvecklingsdagbok

Av: Emil Bokstam Wilhelm

Södertörns högskola | Institutionen för naturvetenskap, miljö och teknik

Medieteknik B inom spelprogrammet - Postproduktion

Medieteknik | Vårterminen 2022

Spelprogrammet



SÖDERTÖRNS HÖGSKOLA | STOCKHOLM
sh.se

Innehållsförteckning

Innehållsförteckning	2
Vecka 18	3
2022-05-02 Måndag	3
2022-05-03 Tisdag	3
2022-05-04 Onsdag	3
2022-05-05 Torsdag	4
2022-05-06 Fredag	4
Vecka 19	4
2022-05-09 Måndag	4
2022-05-10 Tisdag	4
2022-05-11 Onsdag	5
2022-05-12 Torsdag	5
2022-05-13 Fredag	6
2022-05-15 Söndag	6
Vecka 20	6
2022-05-16 Måndag	6
2022-05-17 Tisdag	6
2022-05-18 Onsdag	7
2022-05-19 Torsdag	7
2022-05-20 Fredag	7
Vecka 21	8
2022-05-23 Måndag	8
2022-05-24 Tisdag	8
Vecka 22	8
2022-05-30 Måndag	8
2022-06-01 Onsdag	9
2022-06-02 Torsdag	9
2022-06-03 Fredag	9
Sammanfattning	9

1. Vecka 18

1.1. 2022-05-02 Måndag

Arbetstid: 6 timmar

Uppgift: Kurs-introduktion

Reflektioner: Idag har vi fått en introduktion till vad denna kurs ska handla om. Allt som allt känner jag att det låter som att denna kurs kommer bli trevlig, då vi inte bara får möjligheten att fortsätta att förfinas spelet från föregående kurs, utan även får göra det mer komplett med trailer och hemsida. Utan att ha läst in allt för mycket så det känns det emellertid som att mängden saker vi har att putsa på i spelet är ganska lite, så vi får se huruvida vi har saker att göra fram till kursens slut.

1.2. 2022-05-03 Tisdag

Arbetstid: 3 timmar

Uppgift: Bildmanus-föreläsning

Reflektioner: På dagens föreläsning har vi gått igenom bildmanus vars funktion är att skapa en överblick över vardera scen som ska finnas i våra trailers. Bildmanuset ska optimalt vara komplett innan skapandet av trailern börjar. Tanken var att vi skulle gå igenom detta igår med Camilla men då hon inte kunde vara här blev det istället idag med Sergej.

En sak han tog upp var att det är bra att ha en aning om hur ett klipp kommer användas innan det spelas in. Att göra det kommer med ett antal fördelar, som till exempel att slippa klippa bort större stycken av det man spelat in vilket leder till både mindre jobb i den processen samt mindre bortkastad tid under själva inspelningen av materialet.

En del jag fortfarande känner mig lite osäker på är anledningen till att ha scennummer och "shot"-nummer. I större projekt kan jag tycka det känns rimligt för att hålla reda på filmfiler med mera, men i så pass korta filmer som vi kommer skapa har jag svårt att tro att det faktiskt kommer göra någon skillnad.

1.3. 2022-05-04 Onsdag

Arbetstid: 5 timmar

Uppgift: Alla kom med idéer

Reflektioner: Idag har vi fått i ordning en större del av bildmanuset. Vi började dagen med att sitta alla tillsammans och "brainstorma" idéer om specifika scener som kan passa att ha med. Detta visade sig vara ineffektivt, och vi tog därför ett par timmar åt att själva sitta och skapa varsin version baserad på det vi kommit fram till innan. Utifrån de olika förslagen slog vi ihop de idéer vi som grupp tyckte var bäst, och resultatet verkar bli en gameplay trailer med inslag av cinematisk

grafik. Vi tog inspiration från trailers till redan etablerade spel, och likt spelet i sig fann vi störst inspiration i Hollow Knight, vars trailer har en känsla som vi eftersträvar och visar lagom mängd spel relativt till annat. Den råkar även vara nästan lika lång, så "pacingen" i videon går också att ta kunskap ifrån.

1.4. 2022-05-05 Torsdag

Arbetstid: 5 timmar

Uppgift: Finjustering/inlämning bildmanus

Reflektioner: Idag har vi skickat in bildmanuset. Det krävdes inte riktigt hela dagen då vi blev skapligt nöjda med det övergripande resultatet redan igår. Idag lade vi in manuset i storyboard-rutor med förklaring av samtliga ruta och hur kameran kommer röra sig vardera scen. Anton skapade ett utkast för trailern, men känslan i videon kan redan kännas trots avsaknaden av många delar.

1.5. 2022-05-06 Fredag

Arbetstid: 3 timmar

Uppgift: Redovisning av bildmanus

Reflektioner: Idag var vi i skolan och presenterade vårt bildmanus och trailer-utkastet. Det var intressant att se hur andra har lagt upp planerna för sina respektive trailers. Vår grupp fick vi egentligen ingen kritik överhuvudtaget, därav kommer vi helt enkelt fortsätta att jobba med de planer vi bestämt.

2. Vecka 19

2.1. 2022-05-09 Måndag

Arbetstid: 8 timmar

Uppgift: Genomgång av After Effects

Reflektioner: Idag hade vi lektion i Adobe After Effects. Vi hade i vår grupp redan innan bestämt att vi inte huvudsakligen kommer använda det för att skapa vår trailer, då Anton sedan innan är kunnig i DaVinci Resolve, men det var trots det roligt att få en genomgång i videoredigering då jag personligen aldrig använt något mer avancerat än Windows Movie Maker. Tidslinjen i Adobe After Effects påminner mycket om Unitys Animation-fönster, där man kan sätta ut tidpunkter i en animation då olika objekts komponenter ska ändras. Detta hjälpte nog till stor del att snabbt förstå hur videos skapas, om än på en något ytlig nivå.

2.2. 2022-05-10 Tisdag

Arbetstid: 6 timmar

Uppgift: Definitioner av uppgifter för grafiker/designers, buggletande, Diskussion Swedish Game Awards

Reflektioner: Idag har hela gruppen kommit fram till olika uppgifter för designers respektive grafiker samt vad vi gemensamt kan arbeta på. Det vi designers huvudsakligen har att se fram emot är bugg-fixande, inspelning av klipp från spelet till trailern, samt vår del av closing kittet och Go/No Go-dokumentet. Vi hade sedan ett samtal om huruvida vi skulle skicka in spelet till Swedish Game Awards som har visat sig har sista anmälningssdag nu på söndag. Efter lunch satt jag och spelade igenom spelets senaste build för att leta nya buggar alternativt påminnas om det vi glömt reda ut sedan tidigare, och fixade ett par mindre av de hittade buggarna.

2.3. 2022-05-11 Onsdag

Arbetstid: 7 timmar

Uppgift: Buggfix: taggar

Reflektioner: Under gårdagens buggletande hittade jag en väldigt märkbar bugg i hur nästintill alla taggar i spelet puttar spelaren i fel riktning efter att man tagit skada från dem. På grund av att det fungerat i en tidigare version av spelet har buggen missats att analyseras tidigare. Anledningen att det inte fungerat på senaste tiden beror på att efter en ändring är alla spikar del av samma spelobjekt, som befinner sig på positionen 0,0 i spelvärlden. Detta till skillnad från förut då alla taggar var ett separat objekt. Så som koden är skriven puttats alltså spelaren alltid bort från positionen 0,0 istället för själva spikens position. Efter en hel del sökande och misslyckade försök hittade jag ClosestPoint(), en metod som hittar den punkten på en collider som är närmast ett kolliderande objekt. Med den metoden implementerad fungerar det nu perfekt.

2.4. 2022-05-12 Torsdag

Arbetstid: 5 timmar

Uppgift: buggfix, läsning kapitel 19

Reflektioner: Innan lunch har jag idag fortsatt fixa ett par mindre småfel, bland annat i tutorial som visat sig vara ofullständig. Efter lunch läste jag igenom kapitel 19 i kurslitteraturen, som handlar om marknadsföring och PR. I vårt fall kommer den enda marknadsföring vi har skötas genom vår sida på itch.io. Chandler förklarar att marknadsföringslaget behöver en del assets för att på bästa sätt kunna visa upp spelet, och på itch.io har vi möjligheten att visa en del av dem. Ett exempel är Screenshots från spelet, som ämnar visa några fina eller häftiga delar vilket ger potentiella spelare något att se fram emot. Chandler tar även upp Demo builds och dess effektivitet i att bygga intresse, och detta kommer även vi ha med på vår sida. I vårt fall är det

just ett demo vi har skapat, så det är precis det vi kommer ha tillgängligt på itch.io.

2.5. 2022-05-13 Fredag

Arbetstid: 3 timmar

Uppgift: Videoredigering, småfix

Reflektioner: Idag blev en ganska kort dag. Framför allt satt jag och kollade på och tyckte till när Anton klippte till den kortare versionen av trailern till Swedish Game Awards. Utöver det har jag korrekturläst Closing Kittet och uppdaterade det något, samt spelade igenom spelet igen och letade ytterligare fel inför inlämning till SGA.

2.6. 2022-05-15 Söndag

Arbetstid: 1 timmar

Uppgift: SGA-inlämning

Reflektioner: Idag satt vi ett par timmar och fixade i ordning det sista till Swedish Game Awards-inlämningen. Inlämningen krävde att man har små förklaringar av diverse saker och vi skapade därför tillsammans ett samlingsdokument med allting som behöver vara med.

3. Vecka 20

3.1. 2022-05-16 Måndag

Arbetstid: 3 timmar

Uppgift: Skapande av TestLink build

Reflektioner: Idag har vi undersökt processen för att göra och utföra tester i Testlink på rätt sätt. Vi skapade en ny "build" där vi senare kan skapa tester. Då vi kände att vi inte har bråttom jobbade vi endast fram till lunch och tog eftermiddagen ledigt.

3.2. 2022-05-17 Tisdag

Arbetstid: 2 timmar

Uppgift: Läsning kapitel 20

Reflektioner: Idag har jag läst igenom kapitel 20 i kurslitteraturen.

Kapitlet handlar om processen att släppa spelet på marknaden vilket kräver svar på frågan "Är det redo?". Sedan diskuteras vad som kan antas krävas av spelskaparna efter release, som till exempel buggfix, uppdateringar och kundsupport. Frågan "Är det redo" är exakt vad vi ska svara på i vårt Go/No Go-dokument. Chandler beskriver vilka delar som är vitala för att spelet ska gå igenom, till exempel att om man har prioritetsordning på buggar kan man använda det som krav, till exempel att alla med prioritet 1 och 2 måste vara lösta innan det med tillräcklig säkerhet kan släppas. Utöver det är programvara-utvärderingar och

licensiering viktigt, detta slipper lyckligtvis vi tänka på ännu då vi inte släpper vårt spel kommersiellt, i alla fall inte ännu.

3.3. 2022-05-18 Onsdag

Arbetstid: 8 timmar

Uppgift: Skapande av Go/No Go-dokument, Skapande av TestLink-tester

Reflektioner: Dagen började med att vi skapade ett dokument för att kunna besvara frågan om spelet är Go eller No Go, alltså om vi som spelskapare och intressenter tycker att spelet är redo att skeppas. Dokumentet innehåller endast en lista med de krav vi har på spelet. Det var lite svårt att avgöra hur dessa skulle formateras för att låta som krav istället för önskemål, men slutresultatet täcker alla aspekter av spelet.

I förra kursen använde vi inte TestLink på riktigt rätt sätt. Det har vi nu tänkt ändra på, genom att (förhoppningsvis bättre sent än aldrig) faktiskt skapa relevanta tester som kan genomföras för att aktivt leta fel i koden, designen eller grafiken i spelet. Tanken här var att testerna vi skapat ska se till att alla de acceptanskriterier i Go/No Go-dokumentet täcks och kan godkännas. Därav kan vi enkelt genomföra TestLink-testerna och därefter har vi svar om spelet är redo.

3.4. 2022-05-19 Torsdag

Arbetstid: 7 timmar

Uppgift: Utförande TestLink testing

Reflektioner: Idag har vi genomfört TestLink-testerna vi skapade igår. Innan vi började var jag tveksam till att vi skulle hitta något, men det visade sig vara av lite värde i alla fall. Vi upptäckte ett antal fel som vi tidigare antagit fungerar men visade sig inte gjorde det:

- Vissa fiender dog inte av spikar
- "Return to checkpoint" teleporterade spelaren till fel plats om man inte ännu kommit till en checkpoint i den nivån man är, samt
- Spelaren uppstår på fel plats vid start av credits-scenen vid inladdning från main menu.

Att fixa dessa saker tog inte mycket mer än en timme, men ingen av dem hade troligtvis blivit funna av oss utan dessa tester.

3.5. 2022-05-20 Fredag

Arbetstid: 5 timmar

Uppgift: "Halvtidsgenomgång", Itch.io touchup

Reflektioner: Idag har vi gått igenom hur vi ligger till i kursen just nu, och det ser generellt väldigt ljus ut. De delar vi ännu inte riktigt känner

oss nöjda med är trailern som fortfarande saknar ett par delar, itch.io-sidan som fortfarande saknar en del information och inte ser speciellt snygg ut, samt closing kittet som också behöver uppdateras med till viss del information från grafikerna men även ett uppdaterat stycke om våra TestLink-tester.

4. Vecka 21

4.1. 2022-05-23 Måndag

Arbetstid: 4 timmar

Uppgift: Itch.io

Reflektioner: Idag har vi som grupp suttit och spånat idéer och därefter gjort itch.io-sidan mycket snyggare. I min mening är den fortfarande inte något underverk, men detta kan till stor del skyllas på de begränsningar som finns, då det inte går att ändra sidan fritt utan endast fyller ut en mall. Det hade varit roligt att kunna sitta och putsa lite på html/css-kunskaperna men det får vänta till i sommar när det blir portfolio-byggande.

4.2. 2022-05-24 Tisdag

Arbetstid: 5 timmar

Uppgift: Go/No Go-möte, Diskussion sommar,

Reflektioner: Idag har vi diskuterat huruvida vi känner att spelet är redo att släppas, för att definitivt kunna bestämma om spelet är Go eller No Go. Det vi kom fram till var att spelet är redo att släppas, alltså Go, som ett demo. Vi känner dock inte att spelet är redo att släppas som ett fullskaligt spel, och valde därför att skapa en liten lista över kriterier vi önskar uppfylla innan vi kan släppa spelet som fullskaligt. Vi hade därefter en diskussion om hur vi ska göra med spelet framöver, och det lutar mot att vi faktiskt kommer fortsätta arbeta på spelet till den nivå att vi känner att det är redo att skeppas som fullskaligt. Detta kommer ske över sommaren.

5. Vecka 22

5.1. 2022-05-30 Måndag

Arbetstid: 3 timmar

Uppgift: Trailer

Reflektioner: Idag har vi fått trailern nästintill helt färdig. Vi satt som grupp och diskuterade dess slutgiltiga upplägg, och Anton skötte redigeringen. Det enda som nu till min vetskap är fel är två klipp från spelet som visas två gånger, dessa behöver vi byta ut mot något annat.

5.2. 2022-06-01 Onsdag

Arbetsid: 1 timme

Uppgift: Korrekturläsning dagbok

Reflektioner: Idag har jag korrekturläst (och snyggat till) denna utvecklingsdagbok.

5.3. 2022-06-02 Torsdag

Arbetsid: 3 timmar

Uppgift: Trailer färdig, Förberedelse opposition

Reflektioner: Idag har vi fixat till det allra sista i videon, och resultatet är grymt. Utöver de två klippen som nu bytts ut, ändrades även lite text för att bättre stämma överens med spelet. Vi förtydligade även att spelet är ett demo, något som inte annars framgår förrän i spelets absoluta slut i dess nuvarande skick. Därefter skapade vi en powerpoint-presentation för den grupp vi ska opponera på under morgondagens pass.

5.4. 2022-06-03 Fredag

Arbetsid: 2 timmar

Uppgift: Opposition

Reflektioner: Idag är den sista dagen innan sommarlovet. Jag lärde mig inte direkt något nytt, men vi fick med oss lite kommentarer att ändra på itch.io och i trailern inför det fortsatta utvecklandet av spelet under sommaren.

6. Sammanfattning

Denna kurs har varit trevlig, och jag har fått bra inblick i hur en bra trailer kan skapas från början till slut. Det jag har upplevt negativt är att vi som grupp, speciellt designers inte har haft tillräckligt med arbetsuppgifter för att fylla ut hela månaden. Detta är till viss del för att vi i förra projektet lyckades planera väldigt bra, men kursen i helhet har upplevts som att den är ganska centrerad runt grafik. Detta har lett till att många arbetsdagar har blivit korta, och en del dagar mot slutet kom vi till och med överens om att inte behöva jobba alls. Jag är med det sagt mycket nöjd med resultatet, och är oerhört nöjd över vad min grupp har lyckats skapa.

Glad sommar!