

## Unreal Engine uppdatering avklarad.

Vi har nu gjort klart en viktig Unreal Engine update, vilket ger oss en hel del betydande förbättringar för vårt spel och för framtiden. Vi får viktiga komponenter på plats som vi behöver för en lyckad Steam release.

New landscape system - Ombyggnad av hela terrängsystemet som både blir snyggare och mycket bättre prestanda. Detta ger oss full kontroll över världens terrängyta. Vi har alltid haft en omständlig procedur att skapa en kontinent i Mortal Online, tills vi nu fått detta system på plats. I och med detta så är en ny kontinent redan långt gången i produktion som förbereds för Steamreleasen. Vi bygger även om hela Myrland, den första kontinenten för att anpassas till det nya systemet, för att få både ett behövande ansiktslyft och prestanda förbättring. Ett problem har länge varit att datorer med mindre minne eller 32 bitars system lätt kraschar i tunga områden i Myrland, vilket nu ska kunna hanteras betydligt bättre med det nya systemet. Då spelarkaraktärerna har fått sig ett ansiktslyft är det även dags att världen och terrängen får det.

Lightmass – Med den nya motoruppdateringen kommer vi använda oss av en ny typ av ljus och skuggteknik vilket igen ska förbättra vår prestanda men även visuellt lyfta spelet till nya nivåer. Lightmass är ett system som avsöker omgivningens färger för att låta dessa studsas och absorberas på objekt nära, precis som i verkliga livet. Ljus studsar flera gånger från ett objekt till det som ligger nära. Det har gått några år sedan vi släppte spelet i ett ganska så rått format. Då höll vi tronen om världens snyggaste mmorpg, men så klart kommer man efter inom grafiken på några år. Idag tar vi tillbaka tronen om att ha en "next gen" grafik där vi redan gjort ett stort ansiktslyft på alla spelarkaraktärer samt rustningar och material. Alla material i spelet har ett unikt utseende vilket är unikt för den här typen av spel vilket vårt nya karaktärs & armour system ger oss.

<http://www.unrealengine.com/features/lightmass/>

Apex physics – Är ett kraftfullt system att beräkna fysik som väldigt realistiskt beräknar fysiken på kläder flaggor och liknande saker i spelet. Detta ger tex våra spelares kappor en väldigt realistiskt beteende som svajar i vinden och rör sig som det hade gjort i verkliga livet när man springer. Detta system kommer vi även att använda oss av när vi bygger in mer magisystem i spelet. Mer information om hur det används och hur det kan se ut hittar man här

<https://developer.nvidia.com/apex>

Utöver ovan system så har vi en hel del förbättringar på mindre men betydande saker för spelarna som tex Translucency support - stöd av genomskinligt naturtroget hår på spelarkaraktärerna och andra varelser som använder hår och päls. Förbättringar i vårt mountsystem som gör att vi snabbare och mer enkelt kan lägga till fler och nya mounts, där vi har ett nytt mount under utveckling till den nya kontinenten.

Motor uppdateringen betyder även att vår build kan öppna format som är skapade i UDK, vilket är Unreal "light" Engines fria version av Unreal Engine 3. Denna typ av spelmotor har blivit otroligt populär världen över och används av miljontals utvecklare världen över. Detta oftast för att göra egna mods på spel, egna banor och varianter på spel direkt i motorn. Kända tävlingar arrangeras där utvecklare effektivt kan skapa sina idéer i UDKn. Vad detta betyder för oss är att vi väldigt effektivt kan outsourca delar i utvecklingen till andra team som enkelt och effektivt kan bygga kompletta delar och områden i UDK för att sedan skicka det till oss där vi importerar detta till vår Unreal Engine build.

## Spelarbasen och spelarekonomin växer!

Vi har för en tid sedan implementerat ett system som kallas broker.

Med den nya uppdateringen i motorn har vi äntligen en mer effektiv hantering av brokern som är huvudsakligen verktyget som används av spelarna för att handla och sälja.

Det är många av dessa små förbättringar som ger spelet en bättre polish och upplevelse som spelarna gett oss bra feedback på. Spelet har lidit med en obefintlig spelarekonomi sedan release och under en lång period. Vi kan idag med spänning och glädje följa en allt snabbare växande fungerande ingame ekonomi sätta fart i spelet, vilket är en stor och viktig roll i vårt spel. Spelarna styr helt och hållet spelets ekonomi med efterfrågan och försäljning. De bestämmer värdet och priserna på allt i spelet och handlar därefter.

I takt med en växande spelarekonomi ser vi även en stadigt växande spelarbas. Allt fler ansluter till spelet, vi ser både gamla klaner och grupper som provat spelet från beta och release komma tillbaka och har roligt. Det är ingen tvekan utan att samtliga veteraner märker ett stort lyft för spelet och dess förbättringar. Vi tar fortfarande åt oss mycket god feedback på samtliga områden och fortsätter att putsa och se till att spelet är i så bra fas som möjligt inför nästa steg, en ännu större publik.

Det känns tryggt att se att vi är på rätt väg och i rätt riktning i en stadig tillväxt innan vi tar steget in på Steam som vi tror kommer hjälpa oss framåt i en snabbare takt då vi kommer få en betydligt större exponering via deras plattform och nätverk. En redan växande grupp från Steam ser fram emot att Mortal Online kommer bli tillgängligt där snart.

Vi har nu motoruppdateringen på plats som är under testfaser. Parallellt fortgår ett stort arbete på arbetet av en hel ny kontinent, vilket betyder att Mortal Online inför lanseringen på Steam, kommer vara minst dubbelt så stort. Vi förbereder oss för att ge mer yta till en bredare och allt mer växande spelarbas.

Vi arbetar även för fullt med TC – territory control. Vilket är ett stort system med fler verktyg till spelarna att skapa sina egna städer och regler med. Väldigt många spelare ser fram emot denna implementering då det innebär nytt innehåll och anledningar att ta kontrollen över mark.

För oss är det viktigt nu att vi ser till att dessa faser läggs in i spelet och testas innan vi tar steget ut på Steam. Vi kommer alltså inte släppa alla bitar på en patch eller en dag. Det är utmanande för samtliga spelutvecklare världen över att släppa ett mmo eller en expansion. Det är svårt att förutspå hur många spelare, vilket tryck och hur spelarna kommer att välja spela/befinna sig under en release. Man kan läsa om samtligas stora företags releaser av spel och dess expansioners svårigheter att hantera det stora trycket. Så klart är detta lika utmanande för oss som är ett mindre och independent team att hantera. Vi försöker alltid vara så öppna som möjligt mot vår spelarbas för att förklara utmaningarna. Vi vill inte stressa ut dessa faser utan vill se till att det är så väl förberett det kan vara innan vi väljer att lansera på Steam.

Kommande steg efter att vi testat nya motoruppdateringen är att släppa den publikt. Därefter kommer vi att fokusera på Territory Control och den nya kontinenten för att slutligen släppa Mortal Online på Steam. Vi ser väldigt mycket fram emot samtliga kommande steg och en lansering på Steam.

Henrik Nyström  
Star Vault AB

Malmö 2014-02-14