

Institutionen för kommunikation och information
Examensarbete i medier: Dataspelsutveckling 30hp
C-nivå
Vårterminen 2008

Problemlösande MMORPG-design

Daniel Pahlin
821016-8996

Handledare
Ola Holmdahl

Problemlösande MMO-design

Examensrapport inlämnad av Daniel Pahlín till Högskolan i Skövde, för Kandidatexamen (B.A.) vid Institutionen för kommunikation och information. Arbetet har handletts av Ola Holmdahl.

2008-08-25

Härmed intygas att allt material i denna rapport, vilket inte är mitt eget, har blivit tydligt identifierat och att inget material är inkluderat som tidigare använts för erhållande av annan examen.

Signerat: Daniel Pahlín

Problemlösande MMO-design

Daniel Pahlin

Sammanfattning

Detta arbete diskuterar och visar förslag på lösningar till problem som jag har stött på under min tid som mmorpg spelare. Lösningarna appliceras i mitt egna påbörjade mmorpg i formen av ett high concept dokument.

Problemen som tas upp i detta arbete handlar om tiden som krävs för att spela ett mmorpg och jag försöker ge spelarna makten att välja själva hur de vill spendera sin tid inne i spelet.

Senare i den reflexiva rapporten diskuteras metoder och lösningarna som har arbetats fram.

Nyckelord: Designdokument, MMORPG, Problem

Projekt X – High concept

2008-05-07

Daniel Pahlin © 2008

Innehåll

1	Introduktion	1
1.2	Spelvärlden.....	2
1.2.1	Första Planeten.....	2
1.2.2	Andra planeten.....	2
1.2.3	Tredje planeten	3
2.0	Core Mechanics.....	3
2.1	Övergripande Gameplay	3
2.1.1	Förflyttning.....	3
2.1.2	Kamerahantering.....	4
2.1.3	Interaktion	5
2.2	Strid	5
2.2.1	Om spelare dör	7
2.2.2	Pvp	8
2.3	Uppdrag, Dungeons, Raid.....	9
2.3.1	Dungeons.....	11
2.3.2	Raidinstanser.....	12
2.4	Gui.....	13
2.4.1	Kartan/Minimap	14
2.4.2	Chattfönstret.....	14
2.4.3	Skill-bars/Mätare/Knappar.....	15
2.5	Kontrollschema	16
3.0	Avatarer.....	16
3.1	Skapandet av avatarer	17
3.2	Attribut.....	17
3.3	Klasser	17
3.3.1	Gunner.....	18

3.3.2 Navigator	19
3.3.3 Shield.....	20
3.4 Yrken.....	20
3.5 Xp och levelsystem.....	21
4.0 AI.....	22
4.1 Fiender.....	22
4.2 NPC	22
Fortsättning.....	23

1 Introduktion

Namn:	Inte bestämt
Plattform:	PC/Mac
Speltyp:	MMORPG
Genre:	Sci-fi
Miljö/Tid:	Under ytan, planet x / X år
Bakgrundshistoria:	Se avsnitt.....

Huvudfunktioner

- Utforska undervattensvärlden själv eller med dina vänner i kooperativt gameplay
- Besegra fiender för att säkra din överlevnad
- Utmana och besegra andra spelare i virtuella arenor
- Förvandla undervattensstationer till undervattensstäder med hjälp av andra spelare
- Kontrollera undervattensfarkoster själv eller med dina vänner i kooperativt gameplay
- Prova olika positioner i undervattensfarkosterna och olika klasser som hör till positionerna.

1.2 Spelvärlden

När spelaren är klar med att skapa konto och har valt hur avataren ska se ut introduceras spelaren till spelvärlden på den första planeten med en kortfilm där det ges en introduktion vad det är som händer på planeten och vad spelaren måste göra för att säkra de överlevande robotarnas existens. Här beskrivs det att det inte längre går att leva på planeten ovanför ytan på grund av all förorening och överbefolkning. Det är kris och en liten grupp av militärer och civila tar beslutet att dyka ner till en undervattenstation för att överleva en liten stund längre. Spelets första del utspelar sig undervatten där spelaren kommer till en undervattenstation som en grupp forskare byggde när de började söka efter nya sätt att använda metall och andra livsviktiga ämnen som behövs för att vända den nergående trenden med ett befolkningsantal som stadigt pekar neråt.

1.2.1 Första Planeten

En planet där stora städer och teknologi är ledorden. Här har det under en längre tid varit en fröjd att leva och bo med resurser i stora mängder och det har hela tiden producerats mer och mer. Städerna har vuxit sig större och större tills det inte funnits något utrymme kvar. Städerna började växa ihop och befolkningen har ökat lavinartat. Problemet är bara att de som styr över planeten inte har tänkt eller lagt så stor fokus på att resurserna har tagit slut och vägen mot ruiner och kaos blir brantare och brantare. Föroreningarna är kraftiga med stora mängder av nederbörd i form av syra och vattendrag där inget liv finns kvar, smogg så tjock att det knappt går att se framför sig, byggnader rasar samman och paniken sprider sig.

1.2.2 Andra planeten

I kontrast till den första planeten har den här planeten bra utvecklingsmöjligheter. Forskare har hittat spår av mineraler och andra byggstenar som behövs för att skapa ett klimat där möjligheterna till

överlevnad skulle vara mycket goda. Det stora problemet är att för tillfället är det otroligt riskabelt att försöka resa till planeten, resurserna som skulle behövas för en större operation finns inte och det finns inga garantier att det skulle gå att leva på planeten.

1.2.3 Tredje planeten

Här finns det inte mycket liv utan det är sjöar av svavel och vulkanutbrott över hela planeten. En planet i kaos där inga tecken på liv har hittats än av forskare.

2.0 Core Mechanics

Core Mechanics är samlat begrepp för spelets mekaniska kärna. Här kommer jag beskriva hur spelaren kontrollerar sin avatar, hur chatten fungerar, hur raids och olika uppdrag fungerar.

2.1 Övergripande Gameplay

2.1.1 Förflyttning

Det finns några olika sätt som spelaren kan förflytta sig på. Först finns det två olika sätt som spelaren kan kontrollera sin avatar och undervattensfarkosterna på.

- Inne i stationer kontrollerar spelaren sin avatar med hjälp av w/a/s/d och hoppar med hjälp av mellanslag. Q och E används för strafe.
- I enmansvarianten av undervattensfarkosterna styr spelaren farkosten med hjälp av knapparna på musen. Det finns två snarlika sätt att göra detta på, det första trycker spelaren ner vänster och höger muskapp för att driva farkosten framåt. För att svänga/dyka/stiga förflyttar spelaren musen i fyra olika riktningar vänster/höger/upp/ner. Det andra sättet att kontrollera farkosten fungerar så att spelaren kan trycka på C-tangenten för att

farkosten ska drivas framåt sedan ändrar han riktning på farkosten genom att hålla nere vänster musknapp och röra musen vänster/höger/upp/ner. Även farkosterna använder Q och E för strafe.

- I fyrmanna varianten styr bara den spelare som har valt Navigator klassen. De andra tre spelarna har andra roller som det berättas mer om senare i dokumenten. Som Navigator använder man precis samma kontroller som till enmansvarianten, alltså vänster och höger musknapp för att driva farkosten framåt och spelaren förflyttar musen i olika riktningar för att svänga/stiga/dyka. Den andra varianten var C + vänster musknapp också. Även farkosterna använder Q och E för strafe.

Om en spelare vill förflytta sig mellan olika stationer går att det välja att köpa sig en plats på fraktfarkosterna som åker mellan stationerna. Efter att en spelare har besökt en station så kan hon/han använda en portal för att komma dit igen istället för att åka med fraktfarkosten. Det går fortfarande att åka med fraktfarkosterna men portalen finns där som ett snabbare alternativ.

2.1.2 Kamerahantering

- När spelaren befinner sig inne i stationer eller städer följer kameran avataren i tredje persons perspektiv så att avataren alltid befinner sig i mitten av skärmen.
- Under tiden en spelare åker med fraktfarkosterna mellan stationer går det att flytta kameran fritt så att spelarna kan titta på miljön som de åker igenom. Spelarna kan göra detta genom att trycka ner vänster musknapp och vrida kameran dit hon/han vill titta.
- I undervattensfarkosterna kan spelaren som valt Navigator klassen välja att antingen se ur ett första persons perspektiv eller i

ett tredje persons perspektiv. De spelare som har valt klassen Gunner ser alltid ur ett första persons perspektiv för att de enklare ska kunna styra siktet och skjuta ner fiender. Spelare som valt Shielder klassen kan precis som Navigator klassen byta mellan första persons och tredje persons perspektiv. För att byta perspektiv använder spelarna mushjulet.¹

2.1.3 Interaktion

- När spelarna befinner sig inne i stationer eller städer interagerar spelarna med npc-er och köper/säljer med vänster musknapp. Det finns drag and drop funktioner för att ändra något på undervattenfarkosten eller på spelarens avatar. T.ex. En spelare vill byta chip² i sin avatar innan hon/han beger sig ut på ett uppdrag. Spelaren öppnar character screen och inventory flyttar markören till chippet och drar det till platsen för chip på character screen och släpper. Om en spelare högerklickar på en annan spelare eller ett spelarporträtt kommer en simpel drop down meny med olika val för att bjuda in den till ett party eller spelarens gille m.m. För att interagera med en npc använder spelaren höger musknapp efter att spelaren klickat på den npc de vill interagera med dyker en dialogruta upp och spelaren kan bestämma vilka val den vill göra med vänster musknapp.

2.2 Strid

Strid i spelet utspelar sig när spelare befinner sig i undervattensfarkoster i både Pve och Pvp. Strid skiljer sig mellan singelvarianten och fyrmannavarianten och det tänkte jag gå igenom här under för att

¹ Mer om de olika klasserna under punkt 3.3.

² Mer om de olika datorchippet kommer vid ett senare tillfälle.

prata om Pvp lite längre ner. Striden i detta spel skulle jag kunna likna mot shoot-em up's (shmups) så spelarna kontrollerar en farkost med mycket vapen medans de måste navigera mellan fiendernas alla skott och andra medel de använder för att stoppa spelaren. Fast nu är det i 3d och skalan är större men med en bra balans på intensiteten.

- I Enmansvarianten så kontrollerar spelaren alla funktioner i farkosten helt själv. Strid är realtidsbaserad så ser spelaren en fiende kan hon/han förflytta sig mot den och förstöra den. Spelarna förstör fiender genom att använde de vapen som finns på farkosterna. På enmansvarianten är det alltid samma typer av vapen men det finns olika chip som spelaren kan byta ut för att öka kraften hos vapnen. Det finns även sköldar som skyddar farkosten och spelaren och de påverkas av chippen precis som vapen.
- I fyrmannavarianten går själva striden till på samma sätt som i enmansvarianten men skillnaden ligger i att spelarna har olika roller. I varje fyrmannafarkost ska det finnas en Navigator, två Gunners och en Shield. Navigator är spelaren som styr farkosten, Gunners är de som har de tyngsta och flesta vapen, Shield är de som har kontroll över sköldarna och kan läka farkostens olika delar. Striden i fyrmannavarianten beror väldigt mycket på bra samarbete mellan de olika klasserna och de specifika uppgifterna som positionerna har.

Belöningar från strid kommer i form av drops från olika fiender men spelarna får även belöningar om de har utfört ett uppdrag korrekt då kommer belöningen från uppdragsgivaren. Drops fungerar så att efter en fiende dör ligger det kvar en låda som spelarna kan plocka upp genom att åka in med farkosten i lådorna. Spelarna får inte belöningar i varje låda men chansen finns alltid. T.ex. en gång kan lådan bara innehålla valuta medans nästa gång kan kanske nästa låda innehåller

valuta och utrustning. Innehållet från lådorna sparas i farkostens lastutrymme tills spelarna lämnar in det eller säljer det.

I enmansversionen av farkosterna finns det ett mindre lastutrymme medans det finns ett större lastutrymme i fyrmannaversjonen av farkosterna. I lastutrymmet samlas även föremål som är direkt knutna till uppdrag så kallade quest items. Skulle spelaren dö med föremål i lastutrymmet försvinner inte dessa föremål.

2.2.1 Om spelare dör

När spelarnas Hp-mätare går ner till noll är spelaren död. Det finns skillnader mellan att dö i enmans och fyrmanna farkosterna det skillnaderna kommer jag skriva mer om här nedanför. En gemensam sak är att varje gång en spelare dör sjunker hållbarheten för farkosten. Sjunker hållbarheten för mycket tar farkosten mer skada från fienders attacker och tar farkosten nog med skada kan farkosten börja reagera långsammare på navigatörens kontroller. Farkosten blir alltså segare att kontrollera. Hållbarheten och andra skador går att reparera när spelarna befinner sig i stationer/städer.

- Dör spelaren när han befinner sig i enmansfarkosten kommer det upp en ruta mitt på bildskärmen där spelaren kan välja att återupplivas i närheten av platsen där hon/han dog eller så kan spelaren välja att återupplivas i närmaste station/stad. Samma val finns om flera enmansfarkoster har bildat en grupp.
- Skulle alla spelare dö i en fyrmannafarkost under ett uppdrag får de samma två val som när en spelare dör i enmansfarkosten. Skillnaden är att väljer farkostens Navigator att återupplivas i närheten av där de dog får spelarna börja från början av instansen.

2.2.2 Pvp

Pvp blir tillgänglig när en station utvecklats till en stad kommer det finnas möjligheter för spelare att möta andra spelare i den virtuella arenan. Det går att möta spelare i tre olika klasser.

- En mot en
- Fyra mot fyra med enmansfarkoster
- Fyra mot fyra med Fyramannafarkoster

Det går att möta spelare i pvp dygnet runt dock bara i träningsmatcher. Alla matcherna går till på samma sätt att spelarna möts i olika virtuella arenor som är anpassade för de tre klasserna. Farkosterna för pvp lånar spelaren från militären för att matchen ges samma förutsättningar till båda sidor.

I de större städerna kommer det finnas möjligheter för spelare att bilda lag med andra spelare för att delta i turneringar som hålls varje vecka. När ett lag bildas kan spelare välja namn på laget och namn på farkosten som lånas ut till dem av militären. Det ska kosta en liten summa att bilda lag och en spelares avatar kan bara vara medlem i ett lag som tävlar i en mot en alltså inte samma avatar i två olika en mot en lag. Däremot går det bra att anmäla avataren till andra lag i fyra mot fyra enmans eller fyra mot fyra fyramannafarkoster.

I Turneringar får lagen max spela tjugo matcher under en vecka vid specifika tider. Det kommer att finnas tre pass där lagen kan spela sina matcher varje dag. Pass ett är mellan tio till tolv, pass två sexton till arton och det tredje passet mellan tjugooett till tjugotre. Detta är för att antalet spelade matcher inte ska få en för stor betydelse för tabellen och att fler ska kunna delta i turneringen. Idén med de olika passen ger en bra möjlighet för gamemasters att sitta och observera under alla matcherna för att hålla ordning och minska fusket.

För varje match ett lag vinner får de tre poäng och förloraren får noll poäng, skulle en match sluta oavgjord får båda lagen en poäng var.

Vid ett oavgjort resultat i turneringstabellen får de lag som delar första platsen mötas i avgörande matcher där vinnaren går vidare och förloraren åker ut. Dessa matcher pågår tills ett lag står som vinnare. Vinnarna som koras i slutet av varje vecka får en chans under nästkommande veckan att besegra militärens mästare. Vinnarna kan utmana mästaren under hela veckan ända tills de besegrar honom eller att veckan tar slut. Skulle spelarna/spelaren lyckas besegra mästaren blir de belönade med en speciell titel och nya delar till avataren eller farkosten. Spelarna kan bara utmana mästaren under samma tre turneringspass varje dag.

Avatarer som inte är deltagare i laget som vann eller som befinner sig på samma konto som någon av de vinnare som får chansen att besegra mästaren. Får möjligheten att lägga bud på vem som kommer vinna mästartmatchen. Alla spelare kan lägga bud på vem som vinner matchen det finns inget krav på att en spelare måste vara medlem i ett pvplag.

2.3 Uppdrag, Dungeons, Raid

Uppdrag är det huvudsakliga medlet för spelarna att avancera mot högre levels. Uppdragen hämtar spelarna hos uppdrags-center där militären samlar alla uppdrag som finns i stationen/staden. Spelarna kommer att utföra uppdrag i zoner som är knutna till hur hög deras level är. Det kommer finnas uppdrag som spelarna kan acceptera ute i zonerna vid uppdrags hubbar. En sådan hubb ska inte finnas i varje zon utan placeras med tanke på hur balansen för zonen är.

Zonerna ligger vid det flesta tillfällen i anknytning till den närliggande stationen/staden. I zonerna finns allt som uppdragen kräver för att de ska kunna slutföras. En ny spelare kommer inte att få tillgång till alla zoner direkt. Utan allt efter som spelaren avancerar i level kommer fler och fler zoner att låsas upp för spelaren. Samma system infinner sig för

uppdragen i varje zon. Detta för att spelarna inte ska ta sig an för många uppdrag direkt men även för att spelaren ska avancera igenom en zon med en jämn takt.

Till varje uppdrag finns det ett mål som kommer i andrahand och i det flesta fall är det att militären och forskarna vill att spelaren fraktar tillbaka mineraler och andra ämnen som de behöver för att utveckla nya vapen och teknik. Uppsamlingen av dessa mineraler och ämnen sker automatiskt när spelaren gör uppdragen så när spelaren lämnar in uppdraget och får sin belöning kommer mineralerna och ämnena lämnas in till uppdragsgivaren. Spelarna kan hela tiden följa hur utvecklingen går och när nya föremål är tillgängliga för dem. Inne i dungeons eller raidinstanser kommer spelarna alltid samla in dessa mineraler/ämnen/material.

Belöningar som spelaren får direkt när de har slutfört ett uppdrag varierar i olika grader beroende på hur svårt uppdraget var. Här är en kort lista på olika belöningar och typer av uppdrag.

Belöningar.

- Experience Points
- Pengar
- Utrustning

Olika typer av uppdrag.

- Kill quests
- Räddnings uppdrag
- Eskort uppdrag
- Försvara stationen
- Hämta specifika typer av mineraler/material som bara går att hitta på specifika platser.

Alla vanliga uppdrag går att utföra ensam eller i grupp med andra spelare. Enmansfarkoster är det som spelarna använder när det utför vanliga uppdrag. Fyrmannafarkoster användes i dungeons och raids.

2.3.1 Dungeons

Det kommer finnas uppdrag som leder spelarna mot olika dungeons. Dungeons är spelarnas första kontakt med fyrmannafarkosterna och det kommer finnas dungeons i några av de olika zonerna. Spelarna kan utforska dungeons flera gånger fast att eventuella uppdragen är avklarade.

Det går inte att åka in i dungeons med enmansfarkoster. För att kunna försöka bemästra en dungeon måste en spelare bilda en grupp med andra spelare därför att fyrmannafarkosterna kräver det. Hur en spelare gör detta går att hitta längre fram i dokumentet. När en spelare har bildat en grupp kan en anmälan göras mot vilken dungeon spelarna vill åka. Anmälan gör spelaren hos dungeons and raid center. När anmälan är lämnad och spelarna är klara öppnas det en portal som transporterar spelaren till insidan av den dungeon som spelarna valt.

Beroende på vilken level spelarna befinner sig på finns det ett antal dungeons som spelaren kan prova. Desto högre level en spelare är desto fler dungeons finns det till spelarnas förfogande. Varje dungeon är en egen instans som servern skapar när spelarna transporteras till den. Det finns alltså ingen risk att andra spelare kommer att förstör eller dödar alla fiender i den dungeon som spelarna valt.

En typisk dungeon ska innehålla olika utmaningar så som bossar, events som är scriptade och vanliga mindre fiender. När gruppen har besegrat alla bossar inne i en dungeon kommer en portal fram där spelarna befinner sig som leder tillbaka till den station eller stad där spelarna kom ifrån. Blir det problem av något slag som leder till att en spelare måste lämna gruppen kan den spelaren klicka på evaquation-knappen (eva) så kommer spelaren transporteras till stationen eller staden. Om resterande medlemmar i gruppen kan och vill slutföra den dungeon de valt kan de försöka hitta en medlem som kan fylla den lediga platsen/platserna genom att använda de verktyg som spelet

erbjuder för att söka efter spelare som vill bilda party. Eller fråga i gillet om en av spelarna är medlem i ett sådant.

Lämnar alla spelarna en dungeon kommer den att återställas och spelarna får börja om från början om de skulle återvända till samma dungeon.

2.3.2 Raidinstanser

Raidinstanser är bara tillgängliga för spelare när det når max level. Samma regler som i en dungeon så är raids för fyrmannafarkoster men i en raidinstans spelar fyra fyrmannafarkoster tillsammans, totalt sexton spelare. Även här vänder sig spelarna till dungeons and raid-center för transport till instansen.

Spelare som bjuder in alla andra spelare till raiden blir ledare för raiden en så kallad raidleader. Raidleader bestämmer över raiden med hjälp av olika val t.ex. vilken spelare som bestämmer över belöningar som raiden hittar i instansen. Om en spelare eller en grupp spelare inte passar in i raiden kan spelaren som är raidleader sparka dem från raiden med enkla kommandon. Alla dessa val som en raidleader har hittar spelaren enkelt i det Gui som jag kommer beskriva längre fram i dokumentet.

Om en raid stöter på problem som leder till att de inte kan fortsätta, inte har tid eller vill sluta spela för dagen/kvällen finns det en smart lösning till detta problem. Längs med raidinstanserna ska det finnas punkter/rum där gruppen har möjligheten att skapa en checkpoint. Efter att en checkpoint är skapad kan spelarna lämna instansen genom en portal som öppnas vid denna checkpoint. Portalen transporterar spelarna tillbaka till den station/stad som gruppen kom ifrån. För att återvända till den skapade checkpointen kan spelarna använda en portal som finns i ett gilles egna hus eller portalen som finns i dungeons and raid-center.

Skapar och använder raidgruppen en checkpoint för att lämna instansen sjunker de totala värdena av mineraler/ämnen/material som den instansen är värd men spelarna kan återvända till instansen och fortsätta där de slutade. Om gruppen använder portalen som skapas vid en checkpoint kommer de inte få tillgångar till de mest åtråvärda belöningarna från instansen sista boss. Nästa gång gruppen ger sig in i en likadan instans från start har de samma möjligheter som alla andra, checkpointen påverkar bara just den raidinstansen där gruppen skapade den. Efter att raidinstansen har haft reset finns inte checkpointen kvar.

En raidinstans kommer precis som en dungeon innehålla bossar, olika scriptade events och fiender. I en raidinstans ska allt detta vara mycket större där det kommer krävas bra samarbete mellan de olika farkosterna och spelarna i dem.

Ett exempel på en boss skulle kunna vara ett stort monster med flera armar tänk stor si-fi bläckfisk. Striden skulle gå ut på att spelarna anfaller specifika punkter på bläckfiskens kropp med sina vapen medans de aktar sig för alla skott och armar som bläckfisken försöker träffa dem med. Som tidigare nämnts skulle jag likna striden med många element från shoot-em up fast i mycket större skala men med den specifika intensitet som finns i det typer av spel.

2.4 Gui

Spelets gui positionerar på botten av skärmen för att samla all information åt spelarna på en plats. För att ge spelarna möjlighet till att ändra och skriva egna väldigt flexibla gui:n tänker jag mig at lua är ett bra alternativ att använda för det är ett populärt verktyg. Spelets egna gui kommer att vara väldigt flexibelt för att underlätta för spelarna. Det som ska ingå i gui:t är

- Karta/Minimap
- Chattrfönster

- X antal skill-bars
- Hp/energi/experiens mätare
- X antal knappar för funktioner som inte är färdig designade än.

Här nedanför kommer jag gå in mer på varje del av gui:t.

2.4.1 Kartan/Minimap

Minimappen är av klassisk typ som spelarna kommer känna igen från andra spel. Det kommer finnas olika funktioner som spelaren kan använda för att interagera med minimappen. Dessa funktioner är

- Spelarna ska få möjligheten att pinga på minimappen för att enkelt och snabbt visa vars objekt är osv.
- Det ska gå att använda zoom i olika steg.
- Den ska visa ikoner för olika affärer och andra viktiga platser i en station/stad.
- Spelaren ska kunna se de andra spelarna i en raid eller grupp som prickar på minimappen.

Det kommer finnas en knapp på gui:t för att öppna en fullskärms karta. Här kan spelarna se vars de har varit och de ska kunna skriva små korta ord på kartan för att enkelt komma ihåg viktiga platser.

2.4.2 Chattrfönstret

Chattrfönstret är spelaren huvudsakliga medel för att kommunicera med andra spelare. Här kan spelaren diskutera allt möjligt med sina vänner, raiden, gruppen, eller bara med andra spelare som befinner sig i samma zon station eller stad.

Det kommer finnas olika kanaler t.ex.

- Raid
- Party
- Pvp
- Trade
- Guild

- Station/Stad
- Whisper

Spelaren ska kunna ändra storlek och plats på chattfönstret. Det ska även gå att lägga till olika flikar eller ta bort flikar som inte längre är nödvändiga. Vidare ska spelaren kunna ändra opaciteten på chattfönstret. Textens storlek och färg ska gå att ändra på. Spelare ska även kunna skapa egna kanaler som inte finns förinställda.

2.4.3 Skill-bars/Mätare/Knappar

Skill-bars ska spelaren kunna förminska och förstora, ändra antal och position på.

Mätarna finns med för att ge feedback till spelarna.

- Hp-mätaren går från noll till spelaren nuvarande mat (beror på vilken level spelaren befinner sig på). Tar spelaren skada sjunker värdet på mätaren från höger till vänster. Går mätaren ner till noll är spelaren död.
- Experience-mätaren går från värdet där en level börjar till värdet som det krävs att spelaren passerar för att komma till nästa level. När spelaren når max level sannar mätaren på det slutgiltiga värdet för den leveln.
- Energi-mätaren visar hur mycket energi en spelare har kvar. Tar energin slut för en spelare betyder det att en stor del av spelarens färdigheter inte går att använda. Det kommer finnas olika medel för att höja sin energi.

Det finns knappar och mätare som har en påbörjad design men jag dividerar fortfarande om alla dem är nödvändiga och om det verkligen behövs i spelet. Där för har jag valt att inte beskriva dessa. Några exempel är Dps-mätare, Threat-mätare, Heat-mätare m.m. Det ska finnas knappar för dessa på gui.

2.5 Kontrollschema

Här visar jag lite generella kontroller när spelaren springer med sin avatar inne i stationer/städer och när spelaren kontrollerar enmansfarkosten.

Musen:

- Vänster + höger musknapp Håll in för att styra farkosten framåt
- Vänster musknapp Håll in för att styra farkosten Up/ner/vänster/höger
- Mushjulet Byter mellan första och tredje persons vy

Tangentbordet:

- C Driver farkosten framåt
- Q Strafe vänster
- E Strafe höger
- I Lastutrymme
- M Karta
- U Uppdrag
- K Skills/tekniker
- Esc Ingame menu
- Enter Chatt
- W Framåt (Bara i stationer/städer)
- A Vänster (Bara i stationer/städer)
- S Bakåt (Bara i stationer/städer)
- D Höger (Bara i stationer/städer)
- Mellanslag Hoppar (Bara i stationer/städer)

3.0 Avatarer

Efter att spelaren har skapat sitt konto och loggar in i spelet kan spelaren skapa sin avatar. För att skapa sin avatar går spelaren igenom några steg alla dessa steg är rent kosmetiska.

3.1 Skapandet av avatarer

- Första väljer spelaren kön på sin avatar
- Andra valet är längd
- Tredje valet är vilken hållning avataren har.
- Fjärde valet är tjocklek, alltså hur breda robotkroppens delar ska vara.
- Femte valet är olika mindre utsmyckningar. Beroende hur avatarens utseende är från de fyra tidigare valen finns det nu olika mindre val. En stor tung robot får inte samma val som en liten robot på femte punkten.
- Sista valet är namn på avataren. Alla namn måste vara unika. Inga namn får innehålla stötande eller rasistiska, nazistiska eller andra stötande ord och budskap. Spelare får inte döpa sin avatar efter kända karaktärer från andra spel/filmer m.m.

Efter att alla valen är gjorda och namnet inte är upptaget kan spelaren börja spela.

3.2 Attribut

Alla avatarer kommer att ha ett antal attribut som ökar för varje level. Attribut som hp, energi ökar med fasta värden för varje level.

Spelaren val av klass påverkar hur utvecklingen av avatarens attribut fortskrider. T.ex. väljer spelaren Gunner klassen kommer avatarens hp öka mer än energi. Det kommer finnas fler attribut än hp och energi men i skrivande stund har jag inte en klar design för dessa.

Det finns tankar på heat, någon form av sköld attribut, speed, heal men som sagt det är bara lösa tankar.

3.3 Klasser

När en spelare når level tio måste spelaren välja vilken klass de vill spela vidare som. Mellan level 1-10 kommer spelaren att få prova på

några av de klasser som finns att välja mellan. Tidigare i dokumentet har jag nämnt tre av klasserna som kommer finnas till förfogande för spelarna. Klasserna jag nämnt är inriktade mot strid och raidinstanser det kommer finnas andra klasser som skiljer sig från de tre första. Designen för de andra klasserna är påbörjad men inte så pass "klar" att de kommer med i dokumentet.

Mina idéer med klasserna som har en annan inriktning än raidinstanser är att det ska gå att skippa raidinstanser och hela den biten. Spelarna ska kunna njuta av spelet och känna att de har en viktig roll i spelvärlden. T.ex. Genom att bli en expert på att tillverka utrustning som spelaren senare kan sälja till andra spelare.

Vad jag inte vill är att spelare som ger sig ner i raidinstanserna ska bli bäst på yrken, att bara ska vara de spelarna som kan producera den bästa utrustningen som de senare kan sälja till andra spelare som inte spelar i raids. Utan spelare som väljer att specialisera sig mot ett annat håll kan uppnå stora mål och göra sig ett namn i spelvärlden.

Här nedanför kommer beskrivningar för de tre klasser som tidigare har nämnts.

3.3.1 Gunner

Gunner klasser är den klass som har den primära uppgiften att skada och förgöra fiender, bossar. Som namnet antyder handlar denna klass om vapen och att skjuta. I varje fyrmannafarkost finns det två platser för gunners.

Att placera en gunner i en enmansfarkost ökar farkostens vapenkraft. Det kommer finnas chip som spelarna kan använda för att öka kraften eller skapa hybrider av klasser i enmansfarkosterna. T.ex. En gunner kan öka sina vapens kraft väldigt mycket men spelaren kan välja att med ett annat chip öka sköldens styrka.

När en gunner befinner sig i en fyrmannafarkost har de en uppgift och det är att kontrollera farkostens primära vapen. Som gunner är det

otroligt viktigt med ett bra samarbete mellan varandra. För att tillsammans med den andra gunnern leverera hög och effektiv skada. Gunnerns kan skapa kombos med varandra genom att använda rätt skills tillsammans. T.ex. en gunner vräker iväg syra mot en boss och den andra gunnern skjuter iväg massor av raketer när syran har förstört skölden eller en bit armor.

Här kommer en lista på några av de skills/färdigheter som en gunner använder.

- Olika typer av raketer, homing, splash
- Olika element som t.ex. Syra som kan fräta sönder sköldar.
- Rapid fire
- Bomber av olika slag
- Improved aim

3.3.2 Navigator

Navigator är en expert när det kommer till farkosterna och hur man kontrollerar dem. Den primära uppgiften för en navigator är just att kontrollera farkosten så bra som möjligt. I varje fyrmannafarkost finns det en plats för navigators.

Placerar spelaren sin navigator i en enmansfarkost ökar farkosten snabbhet, rörlighet. Även här finns det olika chips som spelaren kan använda för att ändra farkostens statistik.

Navigators primära roll i en fyrmannafarkost är att navigera mellan fienders skott och attacker men även att navigera så att gunners tid och chans att skjuta mot fiendernas svaga punkter. Navigators är utrustad med vapen men dessa vapen är inte lika kraftfulla som en gunners vapen.

Här kommer en lista på några skills/färdigheter som en navigator använder.

- Improved radar
- Speed boost

- Bombs
- Canons

3.3.3 Shield

En shields primära uppgift är att läka sina med spelares skador och att kontrollera farkostens sköld. Det finns en plats för en shield i en fyrmannafarkost

Placeras en shield i enmansfarkoster ökar farkostens chanser att överleva drastiskt. Skölden blir starkare och spelaren har möjligheten att läka/reparera eventuella skador. Det finns även chips för shields som spelaren kan använda för att ge farkosten mer kraft.

En shields primära roll i fyrmannafarkosten är att styra sköldens riktning och att läka medspelarna och farkostens skador. Shields har även de vapen men är den klass av de tre som har minst vapen. Skölden fungerar så att den kan placeras i fyra olika riktningar norr, söder, öst, väst. I den riktning där skölden är placerad absorberar skölden fiendernas attacker till en viss gräns. När gränsen passeras tar farkosten skada när den blir träffad på den sidan. För att en Shield ska kunna använda skölden på samma sida igen krävs det att sköld generatorm laddas upp igen.

Här kommer en lista på några skills/färdigheter som en shield använder.

- Small heal
- Big heal
- Shield boost
- Dual shields

3.4 Yrken

Spelarna ska kunna välja olika yrken och beroende på vilken klass spelaren har valt kan de utnyttja yrkena på varierande sätt. Spelarna kan välja x antal yrken, det går att kombinera olika yrken med

varandra där vissa yrken fungerar bättre tillsammans än andra. Klasserna gunner, navigator, shield kan bara uppnå en viss nivå på deras yrke medan andra klasser som kommer vara mer inriktade mot yrken kan gå längre och producera bättre utrustning och andra nödvändiga föremål.

I och med att stationen/staden utvecklas kommer det fram fler och fler sätt som spelare kan utnyttja sina yrken på. Jag har tankar på att spelare som väljer klass som inriktar sig mot yrken kan få möjlighet att bygga farkoster som de kan sälja till andra spelare. Men den idén som många andra utvärderas fortfarande.

3.5 Xp och levelsystem

För att spelaren ska kunna öka sin level måste spelaren utföra uppdrag och en belöning som spelaren alltid får från uppdrag är experience points (Xp). Xp fungerar så att när spelaren får en summa lägger spelet automatisk till summan till spelarens totala xp och när en specifik gräns passeras går spelaren upp en level.

Spelaren kan erhålla xp på ett antal olika sätt, det effektivaste sättet är genom att utföra uppdrag. Här kommer en lista på fler sätt för spelaren att erhålla xp

- Uppdrag
- Döda fiender och bossar
- Upptäcka nya områden i zonerna
- När en ny del på en station/stad är färdigbyggd

För varje level som spelaren avancerar ökar kraven för att avancera till nästa level.

4.0 AI

4.1 Fiender

Spelvärlden är full av fiender som baserar sitt beteende efter spelets AI. Varje fiende har ett eget aggrofält och skulle en spelare träda in innanför aggrofältet kommer fienden att anfälla spelaren.

Skulle en eller flera spelare skjuta på/mot en eller flera fiender kommer fienden anfälla spelaren som sköt det betyder att spelaren tog aggro. Stationära fiender får ett större aggrofält än rörliga fiender annars löper stationära fiender risken att bli levande måltavlor för spelarna.

Bossar inne i dungeoninstanser och raidinstanser kommer vara scriptade för att spelaren ska utmanas av längre strider mot intressanta och utmanande bossar som kräver att spelaren lär sig olika strategier för att kunna besegra bossarna.

4.2 NPC

Npc'er kommer spelaren att finna vid flera platser genom helt spelvärlden. En npc's uppgift är att förgylla spelvärlden och att fylla olika funktioner genom att t.ex. agera affärsföreståndare i stationer/städer eller att fungera som en uppdragshubb ute i zonerna där spelarna utför uppdrag.

Spelarna kan interagera med alla npc'er i varierande grad några npc'er kan spelaren handla föremål av medans några bara säger vad de tycker. För att interagera med en npc navigerar spelare sin avatar mot eden npc som spelare vill interagera med och placerar musmarkören över npc'n och klickar med höger musknapp.

När spelaren har klickat öppnas en dialogruta som används för att till exempel visa den utrustning npc'n säljer eller vilka uppdrag spelaren kan acceptera. För att navigera mellan de olika valen i dialogrutan använder spelaren vänster musknapp.

För att interagera med npc'er utanför stationer/städer åker spelaren fram till en npc. När spelaren kommer innanför den synliga uppdragsradien kommer en dialog ruta fram där spelaren kan göra sina val med vänster musknapp precis som i stationer/städer.

Fortsättning

Här kommer en lista på delar av designdokumentet som jag kommer att börja arbeta med efter att examensarbetet och all redovisning av detta är över.

Jag kommer gå igenom dokumentet och se över designen på de delar som finns skrivna. Jag måste gå djupare in på alla punkter och ge exempel på vissa funktionerna några av punkterna är

- Designa hur en dungeon och raidinstanser fungerar.
- Designa klart de tre klasser som beskrivs.

Här kommer en lista på områden som måste läggas till i designdokumentet.

- Hur fungerar farkosterna?
- Hur fungerar utvecklingen av stationer och städer?

- Möjligheter för spelarna att sälja och köpa utrustning och föremål?
- Designa fler klasser
- Skriva en bakgrundshistoria om vad som har hänt i spelvärlden.
- Och mycket mer.

Reflexivt Rapport – Daniel Pahlin

Problemlösande MMO-design

Innehåll

Inledning	1
Syfte	3
Frågeställning	3
Avgränsningar	3
Om World of Warcraft och Medierådets undersökning	3
Arbetsprocess.....	6
Resultat.....	10
Genus vinkeln.....	13
Diskussion	14
Referenser.....	16
Spel.....	16

Inledning

Idén med att ge mig i kast med att försöka skriva ett high concept dokument för ett MMORPG (Massively multi-player online role-playing game) har vuxit fram under en längre tid. Ända sedan wow (World of Warcraft, Blizzard 2004) släpptes i Europa den elfte februari 2005 har jag varit en hängiven spelare och under flera år har jag bevittnat hur wow utvecklas till den mastodont det är idag.

Efter att jag har studerat speldesign i tre år på Högskolan i Skövde har jag lärt mig mer och mer om speldesign och även utvecklats som person. Under tiden i Skövde började jag ifrågasätta Blizzards egen speldesign på några punkter och varför de hade designat wow med uppenbart dålig design under spelets senare hälft. Jag började märka att vid en viss punkt i wow försvann väldigt många spelare för att de kände sig omotiverade och att de bara repeterade samma sak om och om igen. Det kändes som om att avancemanget till nästa level gick trögt och att uppdragen blev mindre i antal och tog längre tid att bemästra tack vare ökad restid men även mer invecklade uppdrag. Utvecklingen att det går åt mer och mer tid för att avancera i spel som wow är väldigt vanlig och detta är inte ett problem. Felet som Blizzard gjorde enligt mig var att när tiden det tog för en spelares karaktär att avancera till nästa level ökade så minskade utbudet av uppdrag och det känns som att ett bättre val hade varit att vända på hela situationen. När tiden det tar för att avancera till nästa level ökar så borde mängden uppdrag öka eller eventuellt fortsätta i samma takt så att spelarna inte känner att de stannar av i utvecklingen av sin karaktär.

(http://blogs.parc.com/playon/archives/2005/07/leveling_time.html)

Detta var ett problem som fanns i wow före det första expansionspaketet TBC (The Burning Crusade, Blizzard 2007) började säljas. När expansionen släpptes introducerades en bättre fungerande

modell över hur spelare kunde avancera mot högre nivåer med sina karaktärer. I BC blev spelarna introducerade till en ny värld och Blizzard valde vid ett senare tillfälle att rätta till problemet med för få uppdrag i den gamla världens svårare områden genom att lägga till fler uppdragshubbar³.

Det var ändå detta problem som drev igång mitt intresse för mmo-design och som styrde mig mot att försöka skriva ett high concept dokument för ett eget mmo med förhoppningar om att skapa förslag på design som kan lösa några av de problemen som jag har stött på under mina år som mmorpg spelare.

Jag kommer att använda mitt high concept dokument som källan till de lösningar på problemen som jag kommer att diskutera längre ner i denna rapport. I resultatdelen av rapporten visas lösningarna till de problem som diskuteras i denna rapport. Där lösningarna som jag har designat hämtas från high concept dokumentet.

Det är naturligtvis så att Blizzard ser Wow som en produkt och designade spelet för att de skulle kunna tjäna pengar. Därför är Blizzards mål med spelet att hela tiden se till att spelarna har något att komma tillbaka till. Det måste alltså finnas en balans så att spelarna inte kan springa igenom alla instanser och uppdrag för att sedan stå där utan något att göra. En viktig punkt som måste belysas är att Blizzard tjänar primärt sina pengar från de konton som spelarna måste skapa för att kunna spela. Det spelar ingen roll hur många timmar per dag en spelare spelar utan för Blizzard handlar det om att behålla spelarnas konton så länge som möjligt för att fortsätta håva in pengar. För att behålla spelarnas intresse applicerar Blizzard uppdateringar eller en "patch" med några veckors mellanrum. Vid skrivande stund finns det även en expansion ute TBC (The Burning Crusade) detta kan ses som en väldigt stor uppdatering som höjde den maximala leveln som spelarna kunde nå från 60 till 70. Det medför att all utrustning som

³ En eller flera Npc'er som delar ut uppdrag till spelaren.

spelarna hade samlat på sig blev mer eller mindre neutraliserad. Det blev som en nystart för spelarna då det nu hade mycket nytt att utforska både instanser men även en ny värld. Allt detta leder till att spelarna behåller sina konton öppna precis som Blizzard vill för som tidigare nämnts fortsätter pengarna att rulla in.

Syfte

Syftet med rapporten är att visa och diskutera lösningar som används i mitt high concept dokument på problem med tid som jag hittat i world of warcraft.

Frageställning

1. Presenterar jag fungerande lösningar på problemen med tid inom mmorpgn?
2. Minskar mina lösningar kraven att spelare måste spendera mycket tid på spelet?

Avgränsningar

En viktig punkt som måste förklaras är att de problem som beskrivs i denna rapport är alla tagna från spelet World of Warcraft (Blizzard, 2004) och den enda expansionen som säljs ute i handeln vid skrivande stund The Burning Crusade (Blizzard, 2007). Denna avgränsning är gjord för att min erfarenhet från wow är mycket god men även så att ämnet inte skulle bli för stort. I de problem jag kommer diskutera har jag valt att avgränsa mig till de problem som handlar om tid och de lösningar som jag hämtar från mitt high concept dokument visar exempel på möjliga lösningar.

Om World of Warcraft och Medierådets undersökning

Efter att spelaren har gjort de val som krävs för att skapa en karaktär och loggar in i spelet möts spelaren av en kortfilm där en berättarröst

ger en kort genomgång av rasen spelaren valt och var spelaren befinner sig. Efter att filmen har spelats klart möts spelaren av en grupp npc'er där spelaren kan hämta de första uppdragen som går att klara av. De första uppdragen fungerar som en introduktion för spelaren där de får lära sig hur de kontrollerar sin karaktär. Här kommer även spelarnas första kontakt med andra spelare och de får lära sig lite mer om några av de yrken som spelarna kan välja mellan.

Spelaren avancerar i level genom att utföra vissa handlingar. Det kan vara att spelaren utför uppdrag, dödar fiender ute i världen, upptäcker nya områden som spelaren inte har besökt tidigare m.m. Ett av de stora målen i wow är att avancera med sin karaktär till den maximala nivån som i skrivande stund är 70. Efter vad jag har observerat under mina år som Wow-spelare så ändrar de flesta spelare fokus när de når level 70. Spelarnas fokus som tidigare har koncentreras på att utföra uppdrag byts mot att nu försöka förbättra avatarens utrustning genom olika metoder som jag ska förklara här nedanför.

Det finns fyra huvudsakliga sätt som spelaren kan skaffa bättre utrustning på.

- Spelarna kan välja att bilda grupper med andra spelare till de mindre dungeon⁴ där det finns utrustning som är en bra uppgradering för en spelare som just avancerat till level 70
- Spelare kan börja spela pvp (Player versus player) där spelaren strider mot andra spelare i olika former av tävlingsmoment. Utrustningen som spelaren kan skaffa genom pvp lämpar sig just för pvp och inget annat.
- Spelarna kan tillverka bättre utrustning om de har tränat sina yrken⁵ till yrkets maxnivå. Alla yrken används inte för att tillverka bättre utrustning men i yrken som Blacksmith, Tailoring, Leatherworking går detta.

⁴ En grotta eller slott där spelaren med 4 vänner kan försöka besegra grupper av fiender.

⁵ Spelare kan lära sig olika yrken t.ex. Blacksmithing, Tailoring, Enchanting m.m.

- Fjärde och sista vägen en spelare kan gå för att förbättra sin utrustning är att bilda större grupper med andra spelare och bege sig in i raidinstans⁶.

De fyra olika möjligheterna varierar i hur tidskrävande de är, där de tre första alternativen är relativt fria. Med fria menas att spelaren inte behöver lägga all sin tid på att utföra uppdrag utan kan variera hur de använder sin tid inne i spelvärlden. Det fjärde alternativet kan ställa krav på spelarna att de måste vara villiga att lägga mellan fyra till fem timmar minst fyra kvällar i veckan på att besegra alla fiender och större monster inne i en raidinstans. Hur många dagar och timmar som det handlar om varierar från gille till gille där mitt senaste gille hade just krav på fyra dagar per vecka mellan 20:00-24:00.

Till de fyra till fem timmarna ställs det även krav på spelarna att de ska vara väl förberedda inför en raid⁷. För att vara förberedd krävs det att spelarna ska vara i god tid till raiden med alla hjälpmedel som går att skaffa. Jag tar ett citat Medierådets undersökning – Att leva i World of Warcraft, där en av personerna de intervjuat säger”

”Det sista guildet jag var med i var ju verkligen jätteseriöst. Från måndag till fredag spelade vi från 8 till 12 varje kväll. Då raidade vi, men det är ju inte bara de tiderna man ska hålla, för man måste fixa potions och sådant, det är ju väldigt viktigt, speciellt i TBC. Det tog ju en, kanske två timmar”

Dessa hjälpmedel kan vara olika föremål som ökar spelarens hälsa eller hur mycket skada en karaktär kan prestera. Exempel på föremålen är olika drycker, mat, oljor och mycket mer inne i spelet kallas dessa consumables. Några av dessa föremål kan spelaren tillverka själv beroende på vilka yrken spelaren har valt. Eventuellt går det att fråga vänner om hjälp eller köpa allt på aktionshusen som finns inne i Wow.

⁶ En större typ av grotta eller slott där stora grupper av spelare krigar mot stora grupper fiender.

⁷ <http://tinyurl.com/5s3mc8> Följ länken, Läs under Raid rules.

Det kan även förekomma krav på att spelaren ska läsa taktiska genomgångar på hur man besestrar vissa av de monster och fiender som finns inne i raidinstanserna och att spelaren måste se till att hon/han har tillgång till någon form av kommunikationsverktyg t.ex. Ventrilo (Flagship Industries, 1999). Det ger spelarna möjligheten att prata med varandra med hjälp av en mikrofon och någon form av högtalare.

Medierådet har undersökt World of Warcraft där de undersöker svenska ungdomars spelvanor och medierådet försöker ge en enkel bild av vad detta nya underhållningsmedium är. Idén med undersökningen är att hjälpa vuxna att förstå varför deras ungdomar spelar så mycket och att försöka ge de vuxna ett redskap de kan vända sig till för att förstå mer.

I artikeln kan man läsa om just det som jag ska hitta några exempel på lösningar med mitt verk nämligen att tid är ett problem då mmorpg's är med i bilden. De som skapar problem och bristningar i hemmen är att ungdomarna inte kan samlas vid matbordet när familjen äter eller att de spenderar för mycket tid vid datorn istället för att umgås med vänner.

Av de tio ungdomar som medierådet har intervjuat är det tyvärr bara en kvinnlig deltagare men detta ger en bild över hur fördelningen mellan könen är i Wow. Det ska sägas att resultatet som presenteras inte håller för att undersöka skillnader mellan könen eller om social status spelar roll på hur mycket tid ungdomarna spenderar framför datorn.

Arbetsprocess

Eftersom min erfarenhet med att skriva mmo-design är väldigt begränsad kändes det som att det var en bra idé att försöka skapa en mall med olika frågor där jag skulle kunna prova min design så att den

var i linje med mitt mål. Mallen som jag skapat är ett försök i att tillverka ett hjälpmedel som går att använda när jag suttit och designat men även för att testa idéer. Mallen användes för att som sagt rikta in mig mot mitt mål och se till att designen hela tiden riktade sig mot målet i åtanke.

Mallens utseende är inte speciellt avancerad och jag vill påpeka att frågorna är helt riktade mot mig och det high concept dokument som jag har skrivit.

Mallen

- Vad kan gå fel med denna funktion? Vad finns det för positiva och negativa aspekter?
- Kan en spelare utnyttja eller fuska på något sätt?
- Hur skulle idén/funktionen anpassa sig under en längre tid? Finns det risker som kan uppstå längre fram?
- Hur skulle en spelare som spelar mindre än tio timmar per vecka påverkas?
- Hur skulle en spelare som spelar mer än trettio timmar per vecka påverkas?
- Hur fungerar funktionen då flera spelare är inblandade?

När jag hade skrivit en ny del av high concept dokumentet eller när jag fick en ny idé vände jag mig till mallen och provade delen/idén mot mallen. Därefter tog jag beslut om funktionen skulle kvalificera sig till en plats i high concept dokumentet.

Idén med att konstruera mallen och använda den under mitt examensarbete kändes som en bra idé att prova eftersom att jag skulle sitta helt själv utan någon annan person att diskutera idéer med, mallen har visat sig väldigt nyttig vid några tillfällen. Dock bör mallen ses som ett första utkast vid detta stadium och min tanke var att arbeta med mallen mer undertiden som arbetet med designen går vidare även efter examensarbetet är avslutat.

Exempel på ratade idéer och funktioner från mitt high concept dokument.

Här tänkte jag visa några av de funktioner och idéer som blev omarbetade efter att jag hade granskat dessa med mallen.

- Det var tänkt att pvp(player versus player) skulle vara mycket friare i sitt sätt att hantera turneringsmatcherna där spelare kunde mötas för att slåss mot andra spelare. Det fanns inga speciella pass eller tider utan spelarna skulle kunna spela när det passade dem bäst. Anledningen att jag valde att omarbota pvpn var att efter idén gått igenom mallen stod det klart att den tänkta lösningen skulle innebära flera problem jag vill undvika. För det första skulle resultatet på turneringar inte baseras på vilket lag/spelare som var bäst den veckan utan resultaten skulle alltid handla om vilket lag/spelare som hade mest tid att spendera på att spela matcher. Om en spelare inte har några begränsningar på hur många matcher hon/han kan spela i den turneringen som spelas veckovis kommer vinnaren bli den som lägger ner mest tid. Mer tid är lika med mer matcher spelade och eventuellt mer poäng som spelarna får för vinster eller om matchen slutar lika. Om ett lag/spelare spelar tvåhundra matcher under en vecka och t.ex. vinner etthundra av dessa matcher men förlorar resten av matcherna. Bli resultatet att de lagen/spelaren fortfarande slå den andra lagen/spelaren som bara hinner med att spela femtio matcher under samma vecka även om spelaren som spelade femtio matcher vinner alla sina matcher. I ett försök att göra turneringarna mer rättvisa och dra fokus från hur mycket tid en spelare kan investera i turneringen. Har jag försökt rikta fokus mot att turneringarna ska handla om hur bra laget/spelaren presterar i ett fixerat antal matcher.
- Det skulle även finnas en överhängande risk att spelare kunde arrangera läggmatcher så att ett lag kunde vinna flera matcher mot förutbestämda lag. Om det fortfarande fanns obegränsat

med matcher som lag/spelare kunde spela i turneringarna så kunde två lag bestämma sig för att mötas flera gånger. När de lagen spelade mot varandra kan de komma överens om att det ena laget ska ge upp i alla matcher och således vinner det andra laget alla matcher. För att ytterligare förhindra läggmatcher skapade jag tre olika tidpunkter under dagen då lagen/spelarna kan spela sina turneringsmatcher. Detta gjordes för att under de pass när lagen/spelarna möter varandra i olika matcher så skulle det gå att bevaka matcherna för att förhindra fusk.

En tredje negativ del var att det skulle finnas en stor risk för fusk när det handlar om att spelare som inte deltar i turneringen ska kunna satsa pengar på matchernas resultat. Genom att om en eller flera spelare vet hur en match ska sluta tack vare läggmatcher är det ingen större konst att satsa pengar på det vinnande laget och på så sätt vinna pengar.

Summan av allt detta blev att jag ändrade pvpn till den form som syns i high concept dokumentet⁸.

- När det handlar om raidinstanser var det tänkt att om en grupp spelare skapade en checkpoint⁹ och lämnade instansen så påverkades inte belöningarna från sista bossen i raidinstansen. En checkpoint kan jämföras med att gruppen slår läger på utvalda platser längs med raidinstansen och kan säkert lämna instansen med alla eventuella framgångar intakt tills nästa dag. Spelarna kan återvända till instansen vid nästa tillfälle och ändå se fram emot samma belöningar som de grupper av spelare som inte använde en checkpoint och bemästrade instansen i ett svep. Skulle gruppen av spelare inte använda en checkpoint

⁸ Se avsnitt 2.2.2, sida 6, Projekt X High concept dokument.

⁹ Se avsnitt 2.3.2, sida 10, Projekt X High concept dokument

utan bara lämna instansen så skulle all framsteg försvinna och de skulle måsta börja om från början.

Jag bestämde mig för att ändra detta så att de grupper som inte använder checkpoints får tillgång till de bästa belöningarna. Denna ändring gjorde jag för att skapa en känsla av prestige bland de gillen som tävlar om vem som klarar att besegra sista bossen i en raidinstans. Att ändra så att det blir mer utmaning att klara av hela raidinstansen i ett svep ökar värdet när ett gille klarar av detta och bara genom det skapas en osynlig belöning till gillet. De kan nu säga att de har klarat av den raidinstansen i ett svep och bevisar även detta med belöningarna de får när de besegrade sista bossen. Använder en grupp chansen att skapa en checkpoint får de alltså inte tillgång till de bästa belöningarna från sista bossen. Den här lösningen används nu i high concept dokumentet¹⁰.

- I och med att spelarens avatarer är robotar tänkte jag först att spelaren inte skulle få möjligheten att välja kön på sin avatar. Efter lite tid bestämde jag att ge spelarna denna möjlighet på grund av att det ger spelaren fler val och fler sätt att skapa variation och deras egen identitet genom avataren¹¹.

Resultat

Problem nummer ett

Ett av de stora problemen med wow är tidsaspekten - att spelare tvingas spendera väldigt mycket tid med att spela för att få tillgång till den bästa utrustningen. Jag citerar Medierådets undersökning – Att leva i World of Warcraft, där en av de personer som var med i deras undersökning säger "

" Alltså, det tar ju faktiskt väldigt mycket tid. Det var kanske en av anledningarna

¹⁰ Se avsnitt 2.3.2, sida 10, Projekt X High concept dokument.

¹¹ Se avsnitt 3.1, sida 16, Projekt X High concept dokument.

till att jag slutade nu sist för att det tog för mycket tid från annat man ville göra. [...] Så jag menar, visst det är kul att spela, men man vill ha tid till annat också. Spelar man World of Warcraft och PvE:ar måste man vara ganska aktiv och kanske vara med i fyra raids per vecka och det är ganska mycket. Då tar det väldigt mycket tid. Så det var nog därför jag slutade och mina kompisar med.”

Att spelare tvingas sluta spela på grund av att spelet tar upp en stor mängd tid är negativt både för spelaren men även för speltillverkaren. Att spelare tvingas sluta på grund av tidsbrist är negativt för speltillverkaren eftersom att speltillverkaren vill att så många som möjligt köper och spelar deras spel. Fler spelare betyder mer pengar in till företaget och bättre publicitet. Varför är det negativt för spelare att de tvingas sluta? Tolkar man citatet ovanför märker man att intresset finns där för att fortsätta spela men att personen i fråga inte känner att tiden finns där för den del av spelet som personen vill spela. Att det ställs krav på att vara med på fyra raids i veckan är inte ett krav från speltillverkaren utan det är gillet som ställer de kraven på sina spelare. Det kan ses som svårt för speltillverkaren att göra något åt situationen då kraven är olika beroende på hur mycket tid de olika personerna som spelar Wow har. Det som går att konstatera är att tidsaspekten är en viktig del när det handlar om att behålla sina spelare som leder till mer pengar till företaget. Med detta i fokus skapade jag designen för hur pvp är tänkt att fungera i Projekt X

Lösning

I designen av Projekt X visar jag exempel på lösningar till detta problem. Lösningen går ut på att ge spelarna oberoende av hur mycket tid de kan spendera på spelet en chans att tävla om de finaste pvp-belöningarna. Jag uppnår detta genom att låna en fungerande form av poängsystem och tabell från sportens värld nämligen Elitserien i ishockey. Därefter ger jag spelarna fasta pass då det finns möjlighet att spela de 20 turneringsmatcher som är max per dag för varje deltagare/lag. För en spelare som inte kan investera väldigt mycket tid varje dag med att sitta och spela ger min lösning

möjligheten att logga in i spelet, ansluta sig till sitt lag och tävla mot de andra lagen och spelarna. Efter att laget har spelat sina matcher kan spelarna (om de vill) logga ut från spelet och slippa spendera mer tid på pvpn den dagen men ändå känna att möjligheten att placera sig först i tabellen när veckan är över finns.

Problem nummer två

Ett annat problem med wow är att det kan ta en väldigt lång tid att transportera sig till den plats där spelaren vill spela. Jag citerar än en gång Medierådets undersökning – Att leva i World of Warcraft, där en person säger

" Det är någonting föräldrarna aldrig har förstått. En timme räcker inte till att spela, då har man ju knappt kommit in i spelet. Det tar ju 20 minuter innan man lyckats flyga dit man ska levla. Så ska man chatta lite med allihop och så, det funkar inte. Man behöver minst tre timmar för att få spelat lite."

Även här handlar det om tid som en stor bidragande orsak till problemet. Att det ska ta tid för en spelare att avancera igenom spelet är inget negativt. Skulle spelarna avancera igenom spelet väldigt snabbt och matas med belöningar hela tiden blir nog det troliga scenariot att spelarna blir för mätta som i sin tur leder till att de slutar spela.

Lösning

Problemet som jag ser det ligger i den summa tid där spelaren transporteras till platsen. Att spelaren inte har tillgång till en snabb transport och att tid försvinner där spelaren bara kan sitta och vänta på att anlända till platsen är negativt. Spelarna betalar för att spela spelet inte sitta och titta när deras avatar flyger mellan olika destinationer. Jag har löst problemet genom att ge spelaren möjligheten att välja hur de vill transportera sig mellan olika stationer och städer. Första gången en spelare åker till en station eller stad de

Inte tidigare har besökt måste spelaren betala en väldigt liten summa för en plats på en fraktfarkost som åker mellan stationer och städer. Efter att en spelare har besökt en station eller stad finns nu möjligheten att ta en portal som ett snabbare alternativ till att åka med fraktfarkosterna. Att använda en portal kommer naturligtvis kosta en högre summa än att åka med fraktfarkosterna.

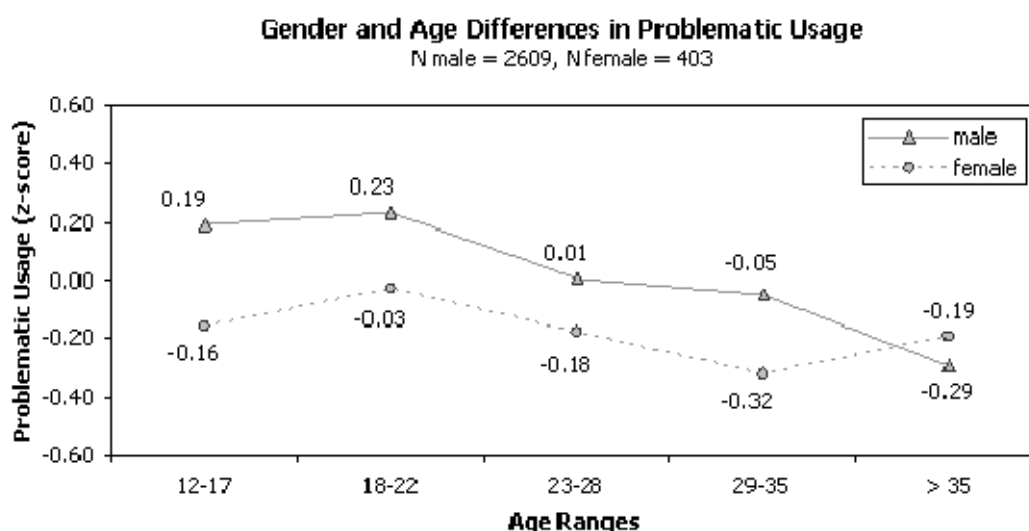


Denna lösning ger spelaren makten själv att välja om de vill eliminera tid där de inte får spela utan tvingas sitta och vänta på att transporten ska anlända till sitt mål. Här till höger ser vi precis det jag vill eliminera med mitt system med fler portaler som ger snabbare transporter mellan olika punkter ute i spelvärlden. Här har vi ett exempel på en ganska vanlig flygtur i Wow det är inte den längsta men inte den kortaste flygturen. Som det går att läsa står det att flygturen kommer ta runt sex minuter och tjugotvå sekunder. Om det hade varit mitt spel och spelaren redan hade varit till staden som spelaren ska flyga till så hade spelaren haft möjligheten till att använda en portal och kommit fram direkt.

Genusvinkeln

Eftersom Medierådets undersökning inte räcker till för att diskutera genus tack vare den ojämna balansen mellan könen som var med i undersökningen vänder jag mig till Nick Yee. I Problematic Usage undersökningen diskuterar Yee om det finns en grupp eller en spelar typ som löper större risk att utveckla beroende eller problematiskt

användande. Yee kommer fram till att det inte finns någon ensam punkt som det går att peka på som skapar problem för mmo spelare. Han tittar även närmare på kön och ålder och där kommer Yee fram till att det är killar som löper större risk att utveckla problem och att det är i åldrarna 18-22 som risken är störst. Jämför vi detta med Medierådets undersökning hittar vi likheter där några av de som deltog i undersökningen medgav att de hade haft mindre problem men att de var medvetna om problemen. Många av de som var med i undersökningen berättade om en kompis som hade fått riktiga problem med att de spelade för mycket så Yee verkar vara på rätt spår.¹²



Bilden ovanför visar resultatet av Nick Yee's undersökning.

Diskussion

Under hela rapporten finns det ett ord som dominerar och det är tid. Hur står sig mitt high concept dokument med tiden i fokus? Precis som Blizzard så ser jag min design som en produkt och det är absolut meningen att man ska tjäna pengar på spelet. Vid denna punkt känns det som att mitt koncept är en bra början till ett intressant gameplay

¹² <http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001336.php?page=3>

som kan leverera en bra utveckling med en jämn och fin takt. I dess nuvarande form har mitt koncept bra utvecklingsmöjligheter med fokus på smarta lösningar för att minska på bortkastad tid för spelarna. Det finns mitt transportsystem som ger spelarna snabb förflyttning till platser de redan har besökt. Min pvp-lösning är enkel och inte alls tidskrävande, fokus med pvpn handlar inte om laget eller spelaren som kan spendera mest tid. Med sina pass och fixerade antal matcher så handlar det om det laget eller spelaren som presterar bäst under det fixerade antalet matcher varje dag.

Pve-modellen erbjuder de bästa belöningarna till de spelare som är villiga att pressa sig själv den sista biten och besegra alla bossar under samma svep. Checkpoint systemet finns där för de spelare som inte har tiden att lägga på raids.

Med städer och stationer som växer med spelarnas utveckling och intressanta klasser tycker jag att det ska gå att hitta en balans med jämn och fin utveckling så att spelarna alltid har något att göra och aldrig stannar upp. Med alla dessa system och modeller som riktar in sig mot att erbjuda något till spelarna hela tiden skulle jag föreslå ett liknande betalningssystem som Wow har. Spelarna betalar en månadskostnad för att hålla igång deras konto så att de kan spela. Vill de inte spela mer så stänger det bara av den betalningsplan som de har valt.

Utvecklingen av detta high concept dokument kommer att fortsätta och det ska bli väldigt intressant att se hur det slutar. Efter att ha läst medierådets artikel känns det som att en bra utveckling för mitt mmorpg skulle vara att behålla fokuset på att minska tiden det tar att spela men att fortfarande ge spelarna den rätta utmaningen och belöningarna som krävs för att de ska stimuleras. Det går inte att designa ett mmorpg som passar alla tyvärr så det kommer alltid finnas extrema spelare som har mycket tid att lägga på spel men det ger en till dimension till arbetet med att designa spelet så att alla ska ha något

att hämta från spelvärlden. Är det något som Wow har lyckats med så är det att vara allround och att erbjuda något för många olika typer av spelare och det är något som är bra. Det resulterar i en bredare spela bas och en livligare värld och en levande värld är kanske det viktigaste i ett mmorpg.

Referenser

Linderoth, J., Bennerstedt, U. (2007). Att leva i World of Warcraft - tio ungdomars tankar och erfarenheter (Art. nr: 502)

http://www.medieradet.se/templates/products___1388.aspx

<Problematic Usage>

from "The Daedalus Project"

by Nick Yee

<http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001336.php?page=3>

PlayOn – Exploring the social dimensions of virtual worlds.

http://blogs.parc.com/playon/archives/2005/07/leveling_time.html

Red Suns – Pve guild playing on Thunderhorn PvE EU

<http://tinyurl.com/5s3mc8>

Spel

World of Warcraft (2004) Blizzard Entertainment. (Pc)

The Burning Crusade (2007) Blizzard Entertainment. (Pc)