

Sammanfattning Virtuella Miljöer

Victor Wickström
vwidm03@student.vxu.se
MEC703 – Virtuella miljöer
Växjö universitet

Abstrakt

Virtuella miljöer är ett omfattande ämne som innefattar mycket som är aktuellt idag när det skapas flera nya virtuella miljöer hela tiden. Människor blir mer angelägna att kommunicera uppkopplade på Internet via online Communities. Fler och fler människor kopplar upp sig till virtuella samhällen för att integrerar med andra, hitta information eller för att bli underhållna.

Innehållsförteckning

Inledning.....	4
Metod	4
Disposition	4
Vad är en virtuell miljö?.....	5
Vad är ett Community?	5
Varför dras folk till en Community?	6
Olika sorters Community	6
Hälsa community	6
Utbildnings Communitys	7
E-handel	7
Tillit.....	7
Spam är ett problem	8
Personers ”riktiga liv”	8
Utvecklingen av ett online Community	9
Vägar att grunda ett Community	10
Användbarhet	11
Åtkomlighet.....	11
Roller.....	12
Styre	12
Roller i utvecklingsprocessen.....	12
Regler	13
Navigation	13
Åtkomlighet.....	13
Informationsdesign.....	13
Checklista för socialabiten och användbarhet.....	14
Servrar och klient	14
Server	14
Begränsningar.....	15
Topologier	15
Få det att flyta.....	17
Säkerhet.....	18
Misstag i en virtuell värld.....	19
Förflyttning i en virtuell miljö.....	19
Fysik	20
Olika sorters uppdelning	20
Avgränsa världen.....	21
Väder i virtuella världar	21
Byggnader	21
Interaktion	22
Prototyp	23
Storyn	23
Ekonomi	27
Virtuella kroppen.....	28
VR	29
Speltyper.....	29
Rollspel och rollaspekter.....	31
Framtidsvisioner.....	33

Inledning

Denna uppsats skriver jag som en sammanfattning av det vi har läst, gjort och diskuterat i kursen Virtuella miljöer. Jag har valt att lägga upp det som en uppsats.

I uppsatsen kommer jag att ta upp större områden om online communities och ägna mindre delar eller utesluta andra områden inom virtuella miljöer. Jag har hämtat den mesta informationen från fyra olika böcker, *Designing Virtual Worlds* av Bartle, *Online Communities* av Preece, *Online Game Interactivity Theory* av Friedl och *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace* av Murray.

Jag har även valt att oftast använda mig av ordet Community istället för Samhälle. Jag har valt att använda det ordet för att jag känner/tycker rent personligen att det passar bättre in.

Metod

Vi i kursen har läst de olika böckerna, skrivit läslogg och diskuterat varandras läsloggar. Den informationen som jag skriver i denna uppsats är det som jag har kommit fram till efter våra diskussioner. Det som jag har gjort är att jag har klistrat in mina läsloggar och sedan skrivit om dem efter de kommentarer jag har fått av mina kurskamrater och lärare. För att få texten mer åt en uppsats än en massa lösa kommentarer. Jag har även fyllt i information som jag tycker att jag har glömt att skriva om i mina läsloggar.

Disposition

Jag har valt att dela upp uppsatsen i 10 olika delar som framgår av innehållsförteckningen. Jag har också valt att skriva mest om vad man bör tänka på när man designar ett virtuellt community.

Vad är en virtuell miljö?

”A chat room would not be a virtual world because it has no physics; a strategic wargame doesn’t map the player onto a single character through which that player acts; a play-by-email game doesn’t run in realtime; a singleplayer game is not shared; a first-person shooter isn’t persistent.” (Bartle, 2004, s.4)

Gränsen som utgör vad som är en virtuell miljö verkar vara hårfin. Behöver det vara så stor skillnad mellan en chatt och en MUD? Kan man räkna Moocks avatarchat som en virtuell miljö? (<http://moock.org/unity/uchataavatar/>). Spelaren representeras av en avatar som kan välja vad sin karaktär ska vara en hjärna, hund, bil, osv. Chatten är grafisk och består av ett rum där karaktären kan gå runt och prata i.

Vad är ett Community?

Om du inte är på Internet så existerar du inte.

Vad är ett online Community? För vissa är det främmande varm, flummig, uppmuntrande bild av folk som chattar och hjälper varandra. För andra är det en mörk bild av konspiration, omstörtande och kriminellt beteende och invasion av privatliv.

Några ser det som en framtid där samhället är understött eller ersatt av online communities.

En ordlistas definition av ett online Community låter följande ”for example, talk of groups with common interests, shared goals, activities, and governance”.

Preece menar att ett online Community är: Grupp och individer som samarbetar att dela resurser och tillfredsställa varandras behov.

Hon menar också att ett online Community innehåller

- Människor som samverkar socialt, dem strävar tillfredsställa deras egna behov eller spelar olika roller, som ledare eller moderator.
- Ett delat syfte. Som ett intresse, behov, informationsbyte eller en service som bereder en anledning för Communityn.
- Handlingsprinciper. I form av taktiska antaganden, ritualer, protokoll, regler och lagar som guidar människors samverkan
- Datorsystem. Till support och förmedlar social samverkan och lättnadskänsla av samhörighet.

Det finns både mörka och ljusa sidor av ett online Community. Vi formar och formas av de Communities där vi hör hemma. De Communities påverkar:

- Vårt vokabulär
- Vad vi pratar om
- Hur vi spenderar vår tid
- Vad vi tycker är viktigt
- Med vem vi integrerar
- Naturen av dessa integreringar

Det kan bli ett hälsoproblem också då vi tillbringar mer tid stillasittande framför datorerna. Vissa kan kanske t.o.m. glömma bort hur man beter/umgås i verklig livet.

Det finns personer som har kollapsat framför datorer när de har suttit i flera timmar framför datorerna helt inne i Community så att de har glömt bort att röra sig, äta, dricka och sova.

Vissa Communities möjliggör starka sociala interaktioner, medan andra är vekt förenade nätverk. En del Communities stöder, fostrar och ta hand om sina medlemmar medan andra är genomsnittligt kraftfulla, oengagerade och destruktiva.

Varför dras folk till en Community?

Anledningen varierar. Vissa vill ha information, andra support/stöd, integrera med varandra, ha skoj, möta nya människor eller uttala deras egna idéer.

Communities med klara mål lyckas locka folk med liknande mål, de är lika varandra, detta skapar stabila Communities som är mindre fientliga. En Communitys mening är en av flera faktorer som påverkar folks integration i online Communitys, likaså karaktären av Community. Folket är pulsen i ett Community, utan dem är det inget Community. Vibrerande diskussioner, nya idéer och fortsatt bytande ämnen skiljer ett Community från en webbsida.

Olika sorters Community

Hälso community

Patienter som går online för hälsorelaterad information vill ha flera saker:

- Att förstå deras problem bättre
- Hitta information om deras sjukdom och behandling
- Få stöd av andra
- Hjälpa stackars lidande
- Känna sig rädd

Webbsidor erbjuder information men online Communitys erbjuder mer personliga tillgångar. Patienter kan integrera med varandra och med professionella. Nackdelen är att patienten kan få fel information.

Om man designar ett hälsocommunity bör man tänka på vad som händer om det nu är någon patient som har fått fel information vem bär då ansvaret för att patienten har fått felaktig uppgifter? Ska patienten stå för felaktigheten eller ska Communityt göra det eller ska den som skriver i forumet vara ansvarig? Det kan bli juridiska och hälsobringande effekter av felaktiga uppgifter.

Finns det personer som uttalar sig för att vara en professionell doktor men inte är det?

Jag tror att man ska ha en varningsklocka när folk rekommenderar behandlingar av ej riktiga doktorer. Vi har ju ändå bra sjukvård i vår del av världen. Men om man kan göra mindre konsekvensfulla behandlingar utan att behöva belasta sjukvården kan det vara bra, även om man ska var lite försiktig.

Några andra i kursen har läst boken *Rheinhold – The Virtual Community* de berättar om när Rheinhold dotter hade fått en fästing och de inte visste hur de skulle få bort. Rheinhold kopplade upp sig till ett virtuellt community och fick reda på av en Flash Gordan hur han skulle ta bort den och det var klart före hans fru hade fått svar via telefon om hur hon skulle få bort den.

Detta kanske inte är det mest fruktansvärda exemplet där mycket kunde ha gått fel. Men det kan finnas mycket värre situationer som man kan få fel eller rätt uppgifter om hur man ska göra. Därför ska man alltid vara källkritisk och väga in alla omständigheter om hur man ska handla.

Utbildnings Communitys

Online Communitys öppnar nya möjligheter för studenter.

- De kan arbeta tillsammans
- Byta information
- Kommentera varandras arbeten
- Dela resurser
- Träffa folk från olika delar av världen
- Söka på webben efter information utan att låna hem
- Avstånden försvinner

Det finns många bra anledningar med att kunna ha utbildnings Communitys. I skrivande stund går jag två stycken kurser på distans via olika utbildnings Communitys, om de inte fanns skulle jag förmodligen inte kunna gå de kurserna och få del av den kunskapen. Dels på grund av att de kurserna som jag läser via distans finns inte vid den orten där jag bor och dels är det att nu kan jag lägga upp min studietid lite hur jag vill. Jag kan även få hjälp mitt i natten då de flesta sover genom att lägga in frågor i communityt där de klasskompisarna eller lärarna är online kan svara.

Trots att allt detta är jättebra så ska man alltid vara källkritisk med all information som publiceras på webben och speciellt i ett Community då alla får publicera verk på Internet. Alla kan ju inte publicera en bok, det måste vara någon som betalar för publiceringen osv.

Men även om informationen inte kanske är 100% rätt kan det vara en hjälp på vägen. Sen finns det människor och sammanhang då det kan vara bättre att ha undervisning i verkliga livet.

E-handel

Det viktigaste när du bygger upp en Internetbutik är att skapa tillit. Detta för att kunden ska känna sig säker att inga personuppgifter läcker ut, transaktionen blir korrekt och att kunden får det som beställs och betalas för.

Att skapa e-handel system förenklar affärer och man kan minska kostnader genom att inte behöva ha lika attraktiva lokaler, spara in på personalkostnader, behöver inte lägga ner pengar på samma sorts reklam, minska felbelopp med mera. Det finns många olika sätt att spara på och möjliggöra affärer genom att skapa e-handelsystem.

Nu när det är många värde transporter som rånas behöver inte e-handelbolagen vara lika oroade som de vanliga affärerna då nästan alla pengar är elektroniska.

Men det finns massor av andra nackdelar som måste lösas så som säkerhet, tillit, frakt osv.

Tillit

Hur får man tillit till en e-handel. Själv ser jag ofta det om jag känner igen namnet på butiken, hur designen ser ut, är det professionell design?, Har de skrivit ut kontaktinformation, är adressen <http://www.hem.passagen.se/knut456456/Knutswebbshop/index.htm> eller <http://www.datorbutiken.com> adresserna har inget med någon speciell webbshop att göra utan är mer ett exempel, är det en secure server (https://) eller hur sker transaktionerna, finns det alternativ till kortbetalning, osv.

”Trust is the expectation that arises within a Community of regular, honest, and cooperative behavior, based on Commonly shared norms, on the part of the members of the community, (fukuyama, 1995, p.x)”(Preece, 2001, s.191)

Hur får man tilltro till ett online Community?

- Det gör man genom att klargöra sammanhang i förnekanden eller interaktioner som finns. T.ex. personer eller företag kan föra fram bevis på vem de är, vilket kan vara i en form av kompetens och tidigare framföranden i ”business” eller ett uttalande av långsgående inblandning i ett Community.
- Skapa klara och sanningsenliga bekännelser, T.ex. Vi lovar att ta ansvar för fel och hjälpa till med problem.
- Känna till att tilltro/tillit är att ta en risk, ändå gör så att det baserat på gott rykte av kvalitet och pålitlighet.

Spam är ett problem

Vissa tider bestod 50% av alla mail på Internet av Spam. Spam finns för att det är billigt och lätt att skicka. Du kan göra det själv för eller betala 200 dollar till kommersiellt företag för att skicka 100,000 meddelanden.

Är det verkligen en bra marknadsföring med Spam?

Som jag ser det kan det både vara dåligt och bra att marknadsföra med spam. Du når ut till många väldigt billigt och du får ut ditt företagsnamn, namn på produkten och den informationen du vill ha ut. Om två personer av de 100,000 meddelande köper en produkt av dig för 200 dollar stycket har du redan gått plus. Plus att du har fått ut reklam om din produkt. Men sen finns det nackdelar och det är att folk kan få en negativ bild av ditt företag om du så kallat spammar folk. En annan negativ sak är att det är olagligt att sända ut olovlig spam.

” I Sverige infördes 1 april 2004 en lagstiftning för att motverka spam med kommersiella syften (opinionsbildning etc. undantas). Mottagaren (privatpersoner och enskilda firmor) måste på förhand ha givit sitt tillstånd till reklamen. Därtill måste e-postreklam alltid innehålla en giltig avsändaradress. Till denna skall mottagaren kunna sända en begäran om att slippa e-postreklam från avsändaren. Kravet på att mottagaren skall ha godkänt reklamen gäller dock i huvudsak inte när en person redan har handlat varor eller tjänster av ett företag och därvid lämnat ut sin e-postadress. Sverige följer med denna lagstiftning ett EU-direktiv om en gemensam europeisk lagstiftning. Lagen gäller inte för aktieföretag, stiftelser och andra juridiska personer.”
(Nationalencyklopedin, 2005)

Enligt vissa definitioner kan man även spamma i communities och på det viset nå ut till fler personer.

Personers ”riktiga liv”

Roller ändras när de går online. T.ex. Lärare rapporterar att de ändras när de går online. Dem som är starka och har självkänsla när de är i klassrummet kan finna dem själva osäkra och nervösa online.

Är detta positivt eller negativt? Då får vissa chansen att visa sig om de inte vågar visa sig i det verkliga livet. Eller blir det bara förvirring när rollerna ändras?, Hur är vi skapta i naturen, är

de som är ledare i det verkliga livet blir ledare i ett online Community? Eller öppnar det bara möjligheter?

Detta är lite frågor som man kan ställa sig. Vissa personer som är en minoritet i det verkliga livet kan gå samman med andra som har samma åsikter och intressen online. Där kan de skapa opinioner och påverka folk. Det finns skrämmande exempel på detta till exempel självmordsbenägna som går ihop och skapar grupp självmord, olika sekter skapas eller extrema organisationer skapas.

Men det kan ändå skapas positiva forum där personer som har dåligt självförtroende, folk som inte vågar visa sina ståndpunkter i verkliga livet kan komma ut med sina idéer, tankar, kunskap i ett online community. Genom att våga kommunicera online kan deras självförtroende växa och de kan känna sig behövande på sett annat sätt.

Utvecklingen av ett online Community

Utvecklarna av ett online Community måste stå med ena foten i världen av teknologi och andra foten i världen av människor.

Det är flera frågor som utvecklarna måste bestämma sig för

- Vilken funktionalitet åstadkommer mjukvaran?
- Hur relaterar det med online Communityns behov?
- Hur väl stödjer användbarheten de användarnas grundläggande uppgifter?
- Hur påverkar det de sociala behoven?
- Hur viktigt är det att användarna kan söka i arkivet?
- Behöver Communityn verktyg för att stödja vissa roller?
- Kan mjukvaran grovt stödja det?
- Kan man utöka så att det stödjer fler användare?
- Hur mycket teknisk expertis krävs det för att implementera det?
- Hur mycket kostar det?
- Hur populärt är det?
- Behöver användaren speciell mjukvara eller hårdvara för att komplettera det?

Det finns tre vägar att skapa ett online Community.

1. Programmera det själv
2. Klistra ihop det, ta/köp olika delar och klistra ihop det
3. Bli en "HomeStead", bjud in folk att skapa deras egna Communities eller sub-Communities på deras sidor. Skapa mallar, välj ut chattar, osv.

Det du får tänka på är:

- Vilken expertis vill du sätta upp och ha i ditt Community?
- Vilken utrustning behövs det för att utveckla och bibehålla Communityt?
- Skalbarheten, Vilken skala kan communityt växa till?
- Användbarheten, behövs det hög skicklighet, få fel och hög produktivitet?

Man måste också tänka på hur man ska få folk till Communityt. Som jag skrev innan har Preece sagt att folket är pulsen i ett Community, då måste man ha en bra marknadsföring för Communityt.

Det finns ingen direkt formel för att skapa ett populärt Community, Men i utvecklingsprocessen finns det stigar och vägar man kan följa. Community är dynamiska och ändras konstant, det ändras med deltagarnas personlighet, aktiviteten av gruppen och ibland externa influenser. T.ex. det som är viktigt i en Community i början behöver inte vara viktigt senare.

Tekniken är inte det viktiga i ett Community, det är medlemmarna som är det. Utvecklarna har en liten eller ingen kontroll över Communityts medlemmar. Men man kan göra mycket för att ge Communityt en bra start, genom att skapa bra användarvänlighet genom att planera de sociala strukturerna.

Det är viktigt att ge Communityt ett namn som är lätt att komma ihåg, som också tydligt beskriver syftet med Communityt, detta är särskilt viktigt för nykomlingar.

Sociala guidelinjer för syftet med Communityt

1. Ge Communityt ett klart meningsfullt namn.
2. Skriv ett bestående uttalande om syftet.

Vägar att grunda ett Community

Bartle skriver på sidorna 231-245 om olika vägar man kan skapa ett Community. Ju mer folk vill kommunicera ju mer folk vill de utveckla en relation, desto mer relationen utvecklas desto starkare blir Communityt.

Kom ihåg att det är den individuella relationen som är viktig, Communityt är bara uppdykande konsekvenser av dessa vänskapsrelationer. För att göra detta kan du skapa kanaler, låta folk få meddelande med deras namn, deras placering, deras karaktärs egenskaper, grupper där de är medlemmar i, ha olika ämnen, låt dem ha dem göra det genom att använda realtime skrivning, genom anslagstavlor, genom epost. Låt dem välja vilken kanal som intresserar dem och fokusera på dem. Om inget av dessa passar i den virtuella världens fantasi/fictionen, ändra på fantasin/fictionen, det är viktigt.

I verkliga livet kommunicerar du med kroppsspråk, tonfall, du gestikulerar även när du pratar i telefon, för att lättare uttrycka dig. Detta kan du inte göra i en virtuell värld. Men du kan byta ut det mot smileys, ”gråt” och andra känslor.

Det finns filter som stimulerar olika former av kommunikation, det finns stannings, läspnings-filter och alla möjliga filter. Om du till exempel har druckit 10 öl och ska säga det engelska ordet say så blir det shay, då s förvandlas till sh.

Det kan vara en rätt så rolig effekt, men blir det inte jobbigt till slut? Ett exempel är om du läspar och du måste dras med det hela tiden.

Bartle skriver också om att man inte ska försöka tvinga ihop socialagrupper. Detta för att det kommer att bli socialgrupper ändå. Ett undantag är om en karaktär bor i en skitig stad, men förlorar status men förlorar status om han sopar rent gatorna. Men en newbie kan sopa rent gatorna för den har ingen status. Detta medför att den gamla spelaren vill få in den nya spelaren i staden och de blir beroende av varandra.

Spelare A är inte beroende av spelare B för att nå sitt mål, men spelare B för att nå ett mål. Men spelare B kan göra det mycket enklare för spelare A genom att hjälpa till på ett trivialt sätt.

"Acts of kindness are the currency of friendship" (Bartle, 2004, s.233)

Detta skapar en bra relation som bygger på just detta, Spelare A gör en vänskaplig handling utan egentligen behöva göra detta för att nå sitt mål.

Användbarhet

För att få en mjukvara (Community) så användbart som möjligt ska den vara designad så uppgifterna kan göras snabbt och lätt. Det måste vara lätt att lära sig och innehålla den skickligheten som krävs, enligt Preece.

Utvecklarna kan göra en större bidragande bit till Community genom att känna igen de karakteristiska uppgifterna och försäkra att mjukvaran är designad till att stödja dem.

Före man designar en ny mjukvara ska utvecklaren fundera över hur användarens behov är, både på Community nivån och den individuella nivån. Utvecklarna tar ibland förgivet att de vet vad användaren vill göra, detta för de själva är användare och andra betar sig som dem. Detta kan leda till oanvändbara system som slösa bort flera timmar av användarens tid. Utvecklaren har glömt bort hur mycket teknisk erfarenhet de har.

Bra användbarhet

- Stöder folks kreativitet
- Förbättrar deras produktivitet
- Gör så de känner sig bra

Dålig användbarhet leder till

- Frustration
- Bortkastad tid, energi och pengar.

Bra användbarhet kräver

- Snabb inlärning
- Behåller hög skicklighet
- Få fel
- Hög produktivitet

Former av kommunikation, chatt, diskussioner, debatter, frågning och svar, tröstning, annonsering, empatisering är magiska ingredienser av ett Community.

Åtkomlighet

Om det är Communityts mening att ha ett öppet medlemskap, utvecklaren måste då se till att det är öppet för alla. Att det inte finns gömda barriärer att ta sig in genom.

Fundera på vilken nivå på utbildning, kön, kultur eller typ av utrustning som kommer att hindra några från att ta sig in.

Gör ett klart uttalande vad det krävs för teknik och andra rekommendationer.

Det är väldigt svårt att göra det tillgängligt för alla om man ska kolla på alla perspektiv. Jag tror att man får göra vissa begränsningar och välja ut lite. Vissa länder har censur så att du de

kanske aldrig får tag på ditt community osv. Det finns kulturella, språkliga, tekniska och sociala aspekter som gör att det kan bli omöjligt för vissa att kunna använda ditt community.

Roller

Roller som moderator, Community administratör och specialister/experters som är delaktiga i frågor och svar är extremt viktiga att ha.

Moderatorns ansvar är ofta att ta initiativ och vägleda diskussioner, men också att vara en problemlösare. Moderatoren kan ha en stor inverkan på innehållet och interaktionen. Det är därför viktigt att tänka på att ha en moderator eller inte. Det kanske kräver en utomstående.

Styre

- Måste bestämma om Communityts ägare ska bestämma eller om Communityts ska bestämma över sig själv.
- Bestämma vilken nivå som språket ska ligga på. Ska rasistiska, obscena och aggressivt språk censureras?
- Skapa Netiket och inför det på chattar, listservrar och inbyggda Communities
- Definiera regler för röstning och andra processer som kräver publika arrangemang.
- Genomdriv regler, det är oftast Moderatorns uppgift.

Roller i utvecklingsprocessen

Rollerna i utvecklingsprocessen består av designer, programmerare, konstnär/artist, ljudtekniker, producenter.

- Designerna har en lättsinnig sagoberättande fantasi.
- Programmerarna gör det egentliga jobbet av byggandet av den virtuella världen.
- Konstnären/Artisten är konstnären som fyller det med form.
- Ljudteknikerna bestämmer känslan och sinneställningen.
- Producenten hittar utvägarna/resurserna

Om en designer misslyckas blir konsekvenserna för en virtuell värld förödande.

Men detta gäller väl alla som har en post som högt ansvar? Om programmeraren klantat till sig så kan allt skita sig?

Bartle skriver om att om en bit kod inte fungerar är det lätt att hitta och vanligt vis lätt att fixa till. Stämmer detta? Ibland kan det vara att programmeraren har tänkt i fel banor och måste nästintill skriva om allt för att han tänkte fel i början? Men ofta går det lätt att rätta till felen. Trots att den största tiden för en programmerare oftast går till felsökandet.

Bartle skriver att om designern gör samma fel som någon annan kommer det att lamslå världen i veckor. Designern är den mest viktiga rollen när du skapar en virtuell värld, den tar det högsta priset när det faller.

Ett software-engineering-företag är oftast organiserat på följande sätt.

- Företagsledning
- Sälj och marknadsföring
- Finans och redovisning
- Mjukvaruutveckling, support och kvalitetsförsäkran
- Verksamhet och informationsteknologi (IT)
- Mänskligaresurser (HR)

(Bartle, s.84)

Detta är huvudfunktionerna i ett mjukvaruföretag, sen kan de vara lite omstrukturerade beroende på vad det är för ett företag.

Regler

Något som också är viktigt i en virtuell miljö är att skapa regler, vad användaren får och inte får göra. Att lägga ansvar på användarna, att de inte får kränka varandra eller göra olagliga saker. Att skapa regler som ska godkännas och följas av spelarna är inte den optimala lösningen på problemen som kan uppstå. För det täcker inte alla problem, det går ofta inte att ha regler som täcker allting. Detta gäller i verkligheten också. Jag tror att man inte ska skapa alltför många regler, detta för att om det är många regler så läser folk inte igenom dem, vissa regler tas inte på stort allvar och att det är svårt att komma ihåg och uppfölja allt. Jag tror att lite moral får alla ha. Allt löser sig inte bara med att skapa en massa regler som alla måste läsa igenom som i sin tur glöms bort och hälften av reglerna inte följs. Jag tror att det är bättre att skapa några få klara regler och det upptäcks att det inte går att bara ha dem kan man utöka reglerna, skriva om dem eller lösa det på ett annat sätt. Jag tror att vi gör oss bekväma och stänger in oss med massa regler. Reglerna kan mista sin betydelse om det skapas jättemånga regler och knappt någon påföljd på dem. Vad händer om reglerna bryts, ska det vara straff på det då? Eller ska det bara vara riktlinjer? Kommer det att bli juridiska påföljder om man bryter mot en regel? Följer reglerna den aktuella lagstiftning? Ska vi skapa regler för att skydda oss som har skapat spelet? Eller ska vi skapa regler för att skydda våra användare? Ska man skapa regler utifrån vårt regelverk som vi är vana vid? Vad är en normal regler? Kan man jämföra detta med verkligheten? Verkligheten är inte lika dan som i en datorvärld?

Navigation

Det stora problemet när man använder webbplatser är navigationen. Alltså hitta det man söker.

- Undvik att använda frames. Det motarbetar bokmärkning.
- Motarbeta herrelösa sidor, förhindra döda länkar, de kan föra in en i en återvändsgränd.
- Undvik att designa långa sidor med mycket tomrum. Då man blir tvungen att skrolla
- Skapa navigationsstöd såsom en navigationskarta
- Avstå från att använda djup, hierarkiska menyer. Detta tvingar användaren att gräva ner sig för att hitta det dem söker.
- Skapa en struktur av utseende och känsla för navigation och informationsdesign.

Åtkomlighet

- Undvik onödigt långa URL:er och URL:er med ovanliga tecken.
- Använd standardfärger på länkar (blått).
- Designa för att förhindra lång nedladdningstid

Informationsdesign

- Ta bort utgången eller ej fullständig information.
- Presentera text effektivt.

- Undvik överdriven användning av färger. Färger är användbart att marker olika sorters information. Använd mjuka färger till bakgrund och kontrastfärger till text. Tänk på att det finns färgblinda så använd inte grönt och rött ihop.
- Begränsa omotiverad användning av bilder.

Checklista för socialabiten och användbarhet

- Varför ska jag gå med i ett Community?
- Hur går jag med och lämnar ett Community?
- Vad är det för regler i ett Community?
- Hur börjar jag läsa och skriva meddelande?
- Kan jag göra det jag vill lätt?
- Är Communityt säkert?
- Kan jag uttrycka mig själv som jag vill?
- Varför ska jag komma tillbaka?

Serverar och klient

Server

Bartle skriver om att det är en grej att ha 100,000 spelare på 50 serverar än att ha 100,000 spelare på en server är något helt annat. Det kostar mindre att köpa in åtta datorer med kraften X än att det är att köpa in en dator av kraften 8X. Detta sätt att tänka har kommit för att stanna för en virtuell värld är för stor att passa på en dator, därför måste det partitioneras ut på flera serverar.

Om man använder flera serverar och en spelare vill flytta dens karaktär från A till B, då måste subservern låsa placering B, kolla om den är fri, om den är det, flytta spelaren till placering B, då låsa upp den. Placering A måste också vara låst så att alla som vill göra något med Karaktären tror att den är på placering A.

Detta är ett sätt hur man kan tänka när man ska implementera en virtuell värld på flera serverar.

Vid flera serverar vill vi sprida spelarna jämt över alla subserverar. Detta för att öka prestandan över alla serverar. Det är onödigt om en server går på 5% och en annan går på 100% och kanske brakar ihop för att den subservern med som arbetar 100% inte hinner med. Man måste balansera ut allt på olika serverar, det finns två olika tillvägagångsätt för det. Det ena är fixed load balancing och det andra är dynamic load balancing. (Bartle, s.98-104)

Enligt Paul Willys (1999, <http://www.digitalpoint.com/lists/19435.html>) så sker laddningen i dynamic load balancing i enligt serverns förmåga att handskas med det, snabba maskiner får mer att göra. Fixed load balancing skickas lika stor del av trafiken till varje maskin, slöa maskiner kan bli överladdade medan snabba maskiner sotar igen.

Fixed load balancing

- Det är lätt att implementera
- Kan portionera ut det på flera subserverar för större effektivitet.
- Tillåter klienter att räkna ut vilken textur som behövs och förladdar dem tillgrafikkortets minne.

Dynamic load balancing

- Har tät täräng, du kan se horisonten
- Har inga fysiska gränser, alltså monster fastnar inte i gränser
- Balanserar laddning bättre

Bartle skriver om Jack the Ripper kunde gå över en gräns för att polisen inte kunde ta honom skulle han använda en annan teknik.

Alltså om man använder sig av fixed load balancing och poliserna fastnar i gränserna så kan man bara gå över gränsen och ens taktik förändras gent emot om man skulle använda sig av dynamic load balancing och poliserna skulle följa med över gränserna och bli jagad hela tiden.

Men lite så är det ändå i verkligheten, eller i alla fall i filmens värld. Du har säkert sett någon film då boven jagas och försöker ta sig över gränsen till Mexico eller Canada när de har begått ett brott i USA för att inte bli tagen.

Bartle skriver att man alltid får räkna med så kallad lag eller fördröjning. Även om man har en perfekt lina till servern så blir det en fördröjning.

Detta är något man måste räkna med när man gör en virtuell värld. Kommer användare som sitter med perfekt lina i rummet jämte servern att få fördelar jämfört med någon som sitter på satellit på andra sidan jordklotet?

Om det finns tekniska aspekter som gör att man kan få fördelar så kommer vissa spelare att dra nytta av det eller kanske utnyttja det.

Begränsningar

Vilka begränsningar finns det på nätverkskommunikationen? Var går den kritiska gränsen på hur många användare som en singel spelvärld klarar av?

Implementationen av multiplayer-nätverks-funktion på ett kortspel eller liknande spel där intervallet mellan de olika spelarna är långa är relativt enkel. Ju mer nätverksspelet bygger på snabba drag, spelarnas reaktioner och realtidshändelser är desto svårare att implementera och få timingen att fungera.

Det är därför viktigt att börja designa med det värsta scenariet i åtanke. Om spelet fungerar över normal Internetanslutning så blir det inte svårt att skapa ett "turn-base" variant för LAN.

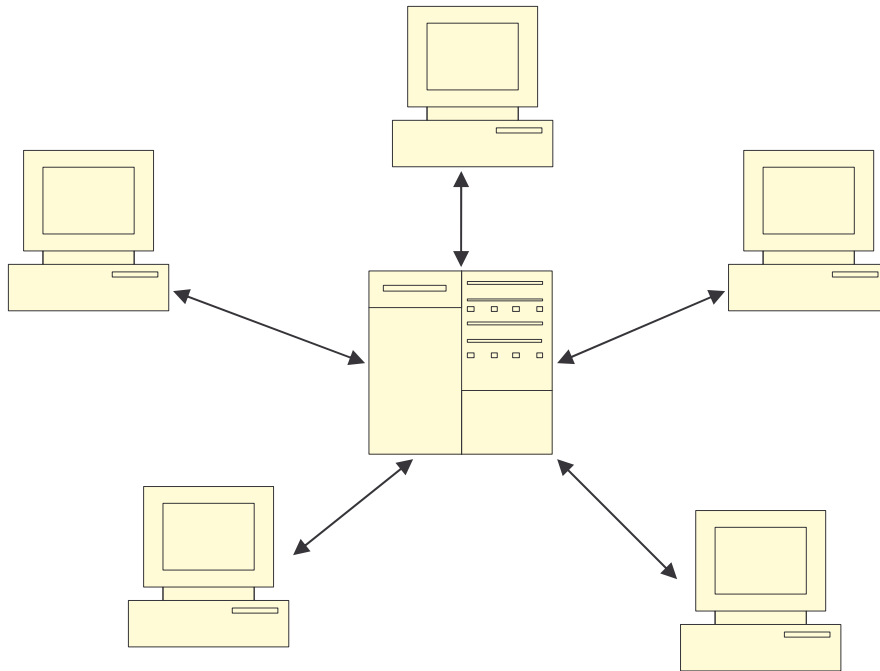
När du designar ett multiplayer-spel är den mest utmärkande signifikanta aspekten att ta itu med nätverksverksprestandan. Det brukar definieras av två saker latens och bandbredd.

Latens menas med den tiden som ett paket färdas från sändaren till mottagaren, (klient – server, server – klient eller klient – klient). Med bandbredd menas hur mycket data som kan skickas via nätverkets kablar inom ett tidsintervall.

Ett problem är att alla som är anslutna inte har samma anslutning. De med bäst anslutning kan dra fördel med att få datan snabbare osv. En lösning på detta problemet är att skicka datan till de som har sämst anslutning först.

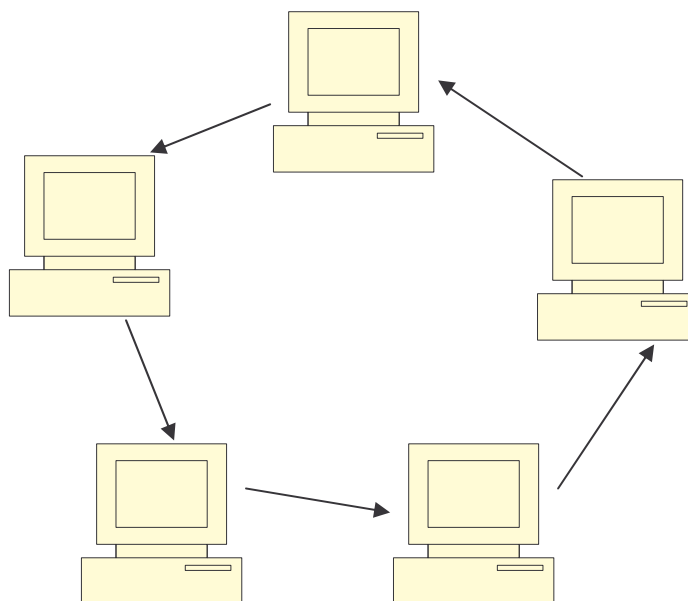
Topologier

Det finns lite olika nätverkstopologier som används i spelsammanhang, den vanligaste topologi i detta sammanhang är den så kallade stjärntopologin.



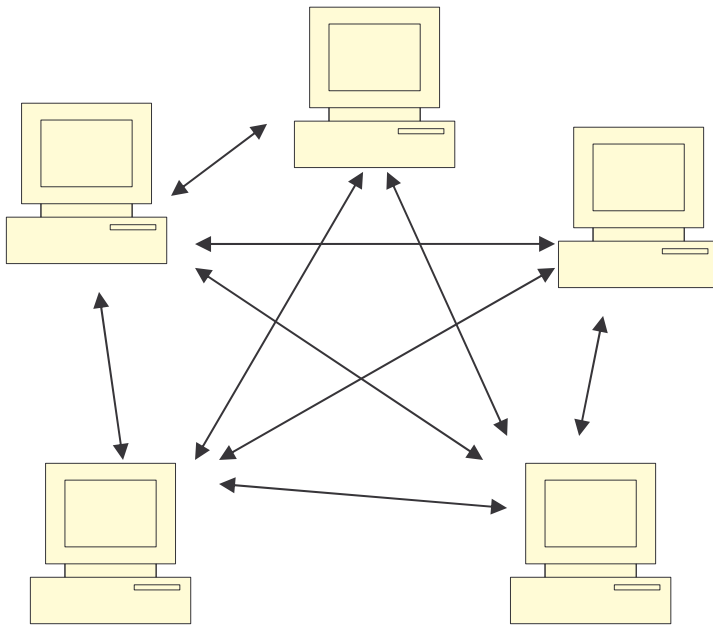
Bilden ovan ska representera en stjärntopologi, där varje paket som skickas måste gå via servern före den går vidare till rätt mottagare. I denna topologi är bandbredden och latensen bara beroende på vilken anslutning det är mellan klienten och servern. Alltså är klienterna bara beroende av sin egen anslutning om servern nu har tillräcklig bandbredd.

Ett alternativ till stjärntopologi är peer-to-peer, med denna topologin blir mer lika för alla klienter. Det finns lite olika sätt att implementera ett sådant nätverk, det lättaste är förmodligen en Token-ring-topologi. Det största problemet med topologin i spelsammanhang är latensen. Detta är för att det är många länkar mellan sändare och mottagare och det är bara en länk som är aktiv samtidigt.



Varje spelare förväntas vänta tills det är deras tur att ha token och skicka sin data.

En annan sorts peer-to-peer nätverk är när alla är länkade med varandra.



Med denna topologi pratar varje klient direkt med varandra. Med denna lösning skickas förmodligen en kortare fysiskväg och därmed med lägre latens. Det kan vara svårt och kostsamt att bygga stora nätverk med hjälp av denna teknik, för att alla måste vara ihopkopplade med varandra.

Vilken topologi du använder styr bandbredden i stora drag begränsningarna för varje spelare.

Få det att flyta

Men det finns några saker du kan göra för att få det att flyta på bättre.

- Låt paketstorleken vara liten och komprimera datan. Om du använder rätt kompressionsalgoritm kan du minska paketstorleken till en tredjedel av storleken. Med detta kräver processorkraft.
- Prioritera utbytes data. Prioritera realtidsdata före ljuddata eller textdata.
- Skicka inte data under fasta intervaller och storlekar. Skicka data när det behövs.
- Kolla så du inte skickar liknande data, försök optimera.
- Implementera AI på varje klient
- Begränsa utskickningen av data. Om spelarna inte ser varandra behöver de inte få informationen om varandra.
- Använd multicasting. På det sättet kan du reducera data som ska skickas.

Om en spelare klagar på så kallad "Lag" är det förmodligen på grund av Latens. Med latens menas tiden i millisekunder från det att paketet skickas från en nätverksnod till att det när slutdestinationen har fått paketet. Det kan räknas ut på följande sätt.

$$\text{Latens} = \text{ms} / (\text{bitdata} \times \text{antalet bitar}) + \text{ms restid}$$

Spelarna ska aldrig känna att spelet står still eller har kraschat när spelet väntar på inkommande data.

Interfacet ska alltid reagera på användarens kommandon och vara självständig från nätverkskommunikationen. Du kan underlätta det med följande punkter.

- Försök göra så att händelserna är förutsebara. Skapa gångar, stigar, "wormholes", hissar.
- Lagg inputen på en kö och skicka iväg dem när det är din tur att skicka. Se till att du inte missat något kritiskt kommando.
- Begränsa omedelbar och känsliga händelser. En spelare kan veta att det krävs ett visst antal slag att döda någon med svärdet, men vet inte hur många skott det tar att döda någon med en kulspruta.
- Schemalägg händelser som du vet baserar sig på realtidsinformation.
- Gör latens en del av spelet. Skapa trovärdig slowmotion, exempel Max Payne liknande slowmotion. Skapa så att latens skapar logiska slöa reaktioner. Gör så att du kan få igen tappade paket eller till och med att det hämtar sig från perioder som man har tappat anslutningen

Nätverksdatan ska skickas via något protokoll, det finns 2st protokoll som används mest, TCP och UDP.

Transmission Control Protocol (TCP) är den mest pålitliga av de bägge. När du använder TCP garanterar du att paketet kommer att komma fram så småningom. Protokollet återsänder automatiskt paketet vid ett fel.

TCP garanterar att alla paket kommer i ordning och är förmodligen ett bättre val för användare med standardmodem för att det är möjligt att komprimera paketets huvud.

Kommentar: TCP använder sig av sliding window principen och kan då ta emot ett antal med data i oordning och sedan vänta till data i fönstret har fyllts upp, för att sedan flytta vidare fönstret.

Men om ett paket kommer bort under skickningen kommer latensen att öka.

User Datagram Protocol (UDP) är också kallad för best effort service eller protokoll. Det är väldigt flexibelt genom att tillåta dig att bygga ett protokoll över UDPs protokoll.

UDP är inte lika pålitligt som TCP för att det sker ingen automatisk återsändning av paketen. Det finns heller ingen garanti att datan tas emot i ordning. Den stora styrkan med att använda UDP är att latensen inte ökar. Den tillåter dig att hålla latensen på rimlig nivå.

Säkerhet

Bartle skriver att ditt klientprogram kommer att bli hackat. För de virtuella världar som inte har några spelaspekter till behöver det inte spela någon större roll. Annars spelar det en stor roll.

Man behöver se över informationen i de paket som skickas från klienten till servern. Om den informationen spelar någon större roll för hur spelet kommer att påverkas.

Man bör kontrollera att servern pratar med rätt klient, att det inte är en fejk klient. Om det nu ens är din server, det kan vara folk som har byggt upp sin egen server och spelar gratis.

Kan någon krascha servern?

För att skydda sig från Hackers kan man använda sig utav kryptering, göra en infrekvent kontroll så att paketsniffingprogram vill missa.

När du skapar din server ska du tänka på säkerhet och framförallt tänka en gång till om du ska lämna ut koder till servern. Servern sköter ofta den mest kritiska processen.

Jag kommer ihåg när jag spelade Duke Nukem 3d då var alla inställningar och allt skrivet i oskyddade ini filer som man kunde gå och ändra om i en vanlig texteditor. Det var

information om vapen, ammunition, hälsa osv. När jag spelade mot mina kompisar kunde jag vara väldigt mycket bättre än dem tack vare mina små ändringar. Detta var väldigt enkelt sätta att modifiera data till att skapa ett övertag och en regerande mästare. Det var nog förmodligen också till att jag tröttnade på att spela det spelet. För då försvann utmaningen och jag glömde bort de riktiga värdena som de olika vapnen och så vidare hade.

Jag och en kompis satt och spelade ett Flashspel på Internet som hette beat the meat för ett tag sedan. Spelet går ut på att man ska slå på ett köttstycke med hjälp av ett basebollstrå. Jag kom på två sätt att fuska och vara helt överlägsen över alla andra. Jag ska tillägga att det fanns en global highscore för de bästa poängerna. Det första sättet att fuska var att ladda ner html-filen och ändra om upplösningen på Flash-filen. På det sättet märkte jag att man fick olika poäng genom att flytta basebollsträt olika fort baserat på spelets fördefinierade punkter. När jag ändrade upplösningen för bredden från 550 till 55 pixlar kunde jag flytta basebollsträt 10 gånger så fort över de förbestämda punkterna trots att jag egentligen höll samma hastighet. Då fick jag 10 gånger så mycket poäng än vad jag egentligen skulle ha fått.

Det andra sättet är att lägga en så kallad paketsniffning och analysera vad det är för information som flash –applikationen skickar till ett phpscript för att sedan uppdatera databasen som håller reda på highscoren. När man väl har skapat ett liknande paket men ändrat informationen i det så att man ändrar poängen till önskade poäng.

De som har gjort det flashspelet har förmodligen inte tänkt så mycket på säkerhet.

Misstag i en virtuell värld

När någon gör ett misstag i ett singleplayer spel kan den börja om från ett sparat läge. Men om man ska börja om i en virtuell värld måste alla börja om. Detta skriver Bartle på sidan 253.

Måste alla börja om, eller kan den personen som har gjort misstaget inte bara koppla ner och koppla upp sig igen till världen? I och för sig kommer spelaren in i samma värld där man slutade spela. Men det kan vara en idé om man har fastnat i en vägg eller nått annat liknande problem har inträffat?

Bartle fortsätter med frågeställningen: hur kan spelare lära sig av sina misstag?

Kommer liknande situationer regelbundet? Respekteras allt i olika tider, vad innefattar det världen?

Förflyttning i en virtuell miljö

Det finns fyra olika sätt att förflytta sig i en virtuell värld.

- Absolute directions; Klassiker som använder Norr, nordöst, öst osv.
- Relative directions; Förflyttar sig från karaktärens riktning, vänster, höger framåt osv.
- Contextual directions; Kommandona har olika mening beroende på vilket sammanhang, in, ut, tillbaka, osv.
- Landmark directions; Detta förflyttar dig till ett ställe som har stor betydelse, träsk, torn, affär osv.

De flesta textbaserad och 2½ d grafiska världar använder sig av absolute directions. De flesta 3d grafiska världar föredrar relative directions. (Bartle, s278 – 282)

Jag håller just nu på att läsa en kurs i Java där vi gör ett textbaserat äventyrsspel. I spelet kommer vi att använda oss av Absolute directions, alltså north, east, osv.

Enligt Barte finns det tre anledningar att använda sig utav Absolute directions i detta sammanhang.

- Rumbeskrivning behöver inte redogöra var alla karaktärer är.
- Absolute directions är mycket lättare för spelarna att kartlägga än relative directions. (Spelare föredrar den när de gör fritt val av vilken som kan användas)
- På engelska har de fyra huvudkompassriktningarna en unik begynnelsebokstav. Om man jämför med relative direction så ka SL stå för slide left, men L kan också stå för lock.

2½d virtuella miljöer använder sig ofta av absolute direction för de presenteras en fixerad vy över den virtuella världen.

3D virtuella världar presenterar spelaren med ett karaktärsögon över omgivningen. Det medför att förflyttningen görs ifrån karaktärens synlinje, alltså Relative directions.

Fysik

Olika sorters uppdelning

För att lättare implementera den virtuella världen kan man dela in den i olika delar.

The World – Är hela världen, antingen kan man ha hela världen och/eller dela upp den i mindre delar.

Zones – Man kan dela in världen i olika zoner detta för att lättare dela upp världen på flera servrar. En zon ta ofta ett tvärt slut vid sina gränser. Man kan lösa detta genom olika tekniker se kapitlet om server för att läsa lite om olika tekniker. Att dela upp världen i zoner ger ett snabbare spel, en server kan ägna sig helhjärtat åt sitt zon. Om en server går ner påverkas bara de zonerna som ligger på den servern och resten av den virtuella världen blir nästintill oberörd.

Regions – Regioner kan nästan vara samma sak som zoner. Vissa delar av världen kan ha olika teman, snö, berg, sommar, mörkt, osv.

Areas – Genom att dela in regioner i areor kan man skapa lokala utgångspunkter. I en mörk region kan det finnas ett tempel där allt är ljus och fåglar kvittrar.

Rooms – Rum är den minsta geografiska delen som det går att uppdelas världen i. Rum begreppet kommer ifrån de textbaserade MUDarnas tid då karaktären befann sig i ett rum i taget. Rummen satt ofta ihop eller gränsade med andra rum och har olika egenskaper. Det går att dela in rum i tre olika sorter.

Vi har Nodes som är ett klassiskt textbaserat rum där flera spelare kan befinna sig i samma rum, alltså dela samma plats. Flera rum kan länkas ihop för att bilda en värld. Se förra avsnittet om förflyttning.

Coordinates (tiles) kan i textbaserade världar kan den implementeras som ett rum, är ni grafiska världar den minsta enheten. I grafiska världar tar en spelare tar upp en tile och ett rum består av flera tiles.

Coordinate (polygon) begränsas inte av den fysiska storleken utan hur stora objekten är. Allt byggs upp av polygoner som integrerar, detta gör att man kan få en 3D värld med fri rörlighet.

Det är vanligt att man idag skapar sina 3d världar med hjälp av med hjälp av Coordinate Polygon.

Avgränsa världen

Bartle skriver en hel del om hur det går att avgränsa världen på flera olika sett.

Jag och två kurskamrater gjorde ett bilspel i en kurs och i en av banorna använde vi av en teknik som heter **Wrap around**. Den bygger på att om spelaren passera slutet på ena sidan av världen kommer man ut på andra sidan. Detta kan göra så att spelaren upplever att världen är mycket större än vad den egentligen i alla fall till en början. Sen så slipper man en rak kan vid sidorna av världen.

En annan teknik för att avgränsa världern med är **Physical boundary** som bygger på att man avgränsar världen med fysiska hinder till exempel berg, hav, väggar osv. Detta kan irriter vissa spelare då det kan förstöra känslan.

Big Stick är en teknik som gör att du begränsas av att du dör eller förflyttas till en annan plats. Till exempel om du vandrar i öknen och solen steker dig till döds hur förberedd du än är.

Emotional boundary bygger på att din avatar inte vill gå längre hur mycket spelaren än vill gå. Spelaren vill men du kan inte kontrollera din avatar.

Notice ger dig ett felmedelande om att designern inte har gjort så att du kan gå vidare.

Till sist har vi **Invisible wall** som bygger på att det är en osynlig vägg och gör att du inte kan passera den osynliga väggen. Jag tycker att det är den sämsta alternativet för att man inte får reda på varför man inte kan gå vidare utan det blir bara ett stopp.

Storleken på världarna diskuteras också. Det är bättre att dra ner på storleken och fylla det med värdefull information. Att göra en avbildning av norrland med bara en massa skog som tar timmar/dygn att springa igenom kan vara lite onödigt och bortkastad med tid då man kan skala ner det och göra så att det bara tar en lite stund att springa igenom skogen. För hur roligt är det att bara se träd hur länge som helst och så kanske man springer vilse då allting ser lika ut över allt?

Väder i virtuella världar

Bartle skriver om att man kan byta väder i virtuella miljöer. Bara för det nästan bara är soligt betyder det inte att det kan regna.

Han berättar om när han skulle åka till San Diego US och blev stoppad i röntgenmaskinen och de kunde inte komma på vad det varför något, Bartle hade med sig ett paraply. Nästa gång han åkte till San Diego lämnade han paraplyet hemma och det ösregnade hela tiden då. (*Bartle, s. 276*)

När jag läser detta kommer jag att tänka på när jag var i Peking. Då kom det fram några försäljare som ville sälja paraplyer till mig. Jag kollade upp i himlen och sa till dem att det inte finns ett moln på himlen och sen gick jag vidare. Det tog inte lång tid innan jag fattade vad man skulle ha paraply till. Det var massor som använde sig av det för att skydda sig mot solen. Det vi använder oss av i våren kultur behöver inte andra i andra kulturer använda till samma ändamål.

Byggnader

De flesta världar som är skapta i stor skala vill ha stora byggnader eller en samling av byggnader, ruiner kan också vara möjligt.

Byggnaders position finns där av en anledning. Ett torn som inte är byggt vid vatten eller vid en handelspunkt får folk att höja på ögonbrynen.

I verkligheten är stora städer byggda där de är pga

- Stor markyta
- Tillgång till mat och vatten
- Nära byggnadsmaterial
- Inga hemska klimat geologiska eller geografiska
- Kommunikationslänkar
- En population

Och om de är nära en naturtillgång är det ett plus.

Enligt mig så finns det många stora städer som inte är uppbyggt på detta sättet, Tokyo, Hongkong, Amsterdam, osv.

Om du vill placera en byggnad på ett ställe där det inte finns i verkligheten borde du tänka efter. Det finns förmodligen en anledning varför den inte finns där.

Interaktion

En pilpekare flyttas runt på skärmen och ska representera att vi rör musen. När vi trycker ner vänster musknapp så händer det något. Detta är en abstrakt händelse och existerar bara i virtuella världar. Detta är ingen trivial lösning och vi är vana vid den för att vi har lärt oss att förstå det. När vi pekar på något i det verkliga livet händer det inte något liknande i verkliga livet som det gör i den virtuella världen. Om du pekar på en dörr i verkligheten öppnas inte den och du går inte automatiskt ut ur den.

Detta är en rätt så komplex grej egentligen. Du har säkert suttit med en gammal person som aldrig har suttit framför en dator förut och den äldre har jättesvårt för att flytta runt musen och dubbelklicka med den vänstra musknappen. De kopplar inte riktigt hur man ska hålla i musen och att pilpekaren representerar din rörelse med musen. När de ska dubbelklicka lyfter de hela handen och tar i med pekfingret, ibland flyttar sig musen samtidigt och de missar det de skulle ha klickat på. På vad i verkliga livet dubbelklickar vi? Eller rätta sagt på vad dubbelklickar vi på med en pilliknande sak? Jag går inte runt med en pilspets i ficka för att ta upp den och klicka med den på något ibland.

Det är lite som en gammal rolig historia. "Hur ser man att en person har suttit framför en Macintosh för länge? Han dubbelklickar på hissknappen".

I vissa spel har man bytt ut pilmarkören mot en hand som greppar om man för markören över ett objekt som kan plockas upp. Och symboliserar musmarkören med något som efterliknas i den verkliga världen.

När du designar interaktivmedia eller spel ska du inte bara tänka på hur feedbacken och hur verklighetstroget det är utan tänka på de tekniska begränsningarna. Även om nästa generations grafikkort finns ute på marknaden vid släppningen av ditt spel så borde du tänka över andra tekniska saker också. Nästa generations grafikkort kanske inte ens stödjer ditt grafikkort. Det har kanske kommit en ny konsol där ditt spel inte kan spelas på.

När du har skapat din fantasi om ditt fantastiska spel kanske inte den bästa hårdvaran kan klara av kraven på ditt spel. Därför borde vi analysera vad spelet kräver för hårdvara, vad som är rimlig hårdvara och om det finns sådan kapacitet på hårdvaran. Vilken plattform som spelet ska köras på, om det ska vara en spelkonsol, PC, webbaserad, handhållen, mobiltelefon eller en PDA. Det är kanske designat för någon slags plattform i framtiden.

Vad för slags nätverkstyp och bandbredd ska det fungera på? uppringt Internet, hög hastighets Internet, LAN, link-kabel eller infra rött.

När man ser över detta ska man ha i åtanke vad den vanligaste Internetanslutningen är. Om det är uppringt Internet, ISDN, ADSL, sattelit eller LAN?

Kan majoritet en av de potentiella kunderna tänka sig att uppgradera sin uppkoppling, hårdvara inom snar framtid? Vilka standarder kräver en plugin, exempel Macromedia Flash, hur stor är filen som ska laddas ner? Kommer kunderna vara villiga att installera den mjukvaran på sin maskin?

Prototyp

Att skapa prototyper är en av de viktigaste delarna under utvecklingsprocessen.

Friedl skriver att en bild är kanske värt tusen ord, men en prototyp är värt tusen bilder. Prototyp har också en stor roll i designandet av multiplayer-spel. Prototyp är ett verktyg som kan vara till stor nytta under uppbyggnaden av spelet. En prototyp i designingen är snabb, i jämförelsevis billigt att utveckla och en experimentell modell av ett koncept. Det är en huvudfas i planeringsfasen i utvecklingens livscykel. Det finns tre viktiga delar av prototypskapning.

- Experimentell prototyp. För att få fram en lösning på ett givet problem.
- Investeringsprototyp. För att tidigt klargöra vilka krav som behövs, utforska problemrymden från multipla riktningar till att välja den bästa lösningen.
- Utvecklingsprototyp.

Storyn

Att ett spel har en story är en av det mest grundläggande för att ett online spel ska vara meningsfullt att spela. Bartle skriver att det är viktigt för spelarna att ha ett mål. Han skriver också att det kan vara ett problem med att ha en förändrig story, att få spelarna att följa ett manus kan vara svårt. Enligt Bartle finns det sju olika sett att ha en story i online spel.

- **Non –fiction.** Ändringarna i världen sker utan förklaring i någon bakgrunds historia. Alla ändringar som sker är bara tekniska och har ingenting att göra med själva storyn.
- **Backstory arcs.** Mer som en förklaring varför det geografiska, politiskt och etniskt ser ut som det gör. Det är ofta en efterfabrikation och är skriven efter att spelet är skapat.
- **Idea arcs.** Är ofta små enskilda händelser som bryter av det monotona spelande. Det kan vara att det skapas en brist på en vara och de som tillverkar den varan tjänar massor av pengar på att tillverka den varan. Ett exempel är att de som spelar City of Villains får en jet-pack till julklapp som de kan åka runt med i sin virtuella värld. Detta är för att skapa julglädje.
- **Story arcs.** En följd av händelser som utspelar sig i rad.
- **Responsive arcs.** En händelse som påverkas av vad spelarna gör.
- **360 –arc.** En historia som upprepar sig själv.
- **Player arcs.** Händelser som spelarna själv skapar.

Ett problem som Bartle tar upp är att spelarna vill inte få hela storyn serverade på silverfat utan de vill själva vara med och påverka den. Annars skulle de kunna göra något annat som att se någon film istället.

En bok av Muttay har titeln ”Hamlet on the Holodeck” och holodeck syftar på den underhållningsanläggning som finns ombord på skeppet i Star Trek. Holodecket i Star Trek som ett exempel där man agerar i en fullt 3dimensionell värld som inte går att skilja från den vanliga verkligheten. Här är handlingen mer eller mindre styrd av den spelande och kan

man kan själv välja vad som händer, inom stora gränser. I holodecket upphör gränsen mellan läsandet och skrivandet eftersom att den läser verket på samma gång. Jag måste påpeka att jag inte har sett så mycket på Star Trek och vet inte egentligen vad holodecket är. Men detta är det jag får fram utav boken.

Detta kan vara en möjlig framtid för berättandet menar Murray. Detta efter som det traditionella linjära berättande har nått sina gränser. Ett linjärt berättande har sina gränser och interaktiviteten har funnits länge i denna form av berättande. Hon skriver bland annat om dell'artetraditionen där skådespelarna har fasta roller och sedan improviserar ut därifrån. Detta kan jämföras med dagens datorspel speciellt äventyrsspel. Då man får en roll och improviserar utifrån det. Detta finns också i litteraturen ett väldigt känt exempel är Michael Joyces "Afternoon" som inleds med satsen "I want to say I may have seen my son die today." utifrån detta leder ett antal olika vägar ut som förgrenar sig. Det är en berättelse med en början men utan slut, detta eftersom läsaren själv får välja när berättelsen är färdigläst och den saknar en hel del handling eftersom läsaren också väljer mellan de olika delarna som ingår i texten.

Murray skriver också om filmen "Tillbaka till framtiden" som bryter upp den linjära berättandet genom att McFly reser tillbaka för att rädda hans föräldrars äktenskap. Och då bryter mot den linjära traditionella berättandet. Där hans handlingar i det förflutna påverkar det som kommer i framtiden. Denna filmen kom ut 1985 och jag personligen tycker att den är värd att se även idag och det har blivit en trilogi av den där alla delar är inblandade i varandra.

I televisionens början(1953) kom Fahrenheit 451 som beskriver en framtida diktatorskap som behåller sin befolkning road, läroaktig med stora televisioner(jag antar tv-apparater). Där ljud och bildsystem är insmält i vardagsrummets väggar.

Jag läste vidare om Fahrenheit 451 på Internet. Det släpptes först en novell av den sen kom boken och filmen. Boken och filmen ska vara förskönad jämförd med novellen där bland annat en atombomb ska ha sprängt allt vid slutet. Novellen och boken ska ha blivit överanalyserats på alla plan och ses som en stark bok om samhället.

Boken skildrar ett samhälle där litteratur i tryckt form är strikt förbjuden. De som försöker att undanhålla böcker blir snabbt borttagna från samhällsarenan. Alla hus är brandsäkra och brandkårens ända uppgift är att tända eld på husen med sin fotogenspruta för att all litteratur brinner upp. I vissa fall även de som försöker undanhålla böckerna. Detta har blivit en följd av att den allmänna opinionen i sin strävan efter nöjen upptäckt att är allt för tungsint och missmodsbbringande. I stället har stora interaktiva Tv-skärmar fått stå för underhållningen.

Titeln på boken syftar på temperaturen som papper självantänds på.

(Fahrenheit 451 - Wikipedia, den fria encyklopedin, http://sv.wikipedia.org/wiki/Fahrenheit_451)

Frågan om Michael Moore gjorde en koppling mellan det samhället i den boken och hans dokumentär Fahrenheit 9/11, då han säger att vid 911 grader så brinner sanningen. Bara tanke som inte har till ämnet att göra.

Denna boken skrevs i början av i televisionens början och var säkert en protest mot televisionen och samhället. Men kommer det att bli åt det här hållet i framtidens samhälle att vi inte kommer att ha saker i tryckt form då allt blir mer digitaliserat, vi får e-böcker och plattor som efterliknar böcker som vi kan läsa våra e-böcker på? Eller kommer det att få en motsats till det tryckta i våra virtuella miljöer, att vi skapar böcker liknande saker där?

Nu när vi väl är inne på filmtemat vänder jag tillbaka till filmen "Tillbaka till framtiden". Murray säger att det finns ett koncept som lyder att man ska "riding a movie" och att folk älskade DeLorean i filmen "Tillbaka till framtiden", motorcycle jakten i Robocop eller den

flygande mattan i Alladin. Det finns flera personer som vill efterlikna deras fordon efter filmernas. Det vara inte länge sedan som bilen från Harry Potter blev stulen.

”Den flygande blå Ford Anglian i "Harry Potter"-filmerna har stulits från en filmstudio i Cornwall i Storbritannien. I filmerna ägs fordonet av Ron Weasleys pappa, men används då och då av Harry Potter och hans vänner.

Enligt nyhetsbyrån Reuters stod bilen uppställd under en presenning vid filmstudion.

- Den var inte i bästa kondition och kunde inte ha körts i väg för egen maskin, sade en talesman för polisen. (PM)” (Pressens Mediaservice 2005-10-28)

Som sagt i var den inte ens körduglig och ändå vill förmodligen någon ha den. Men det är klart i filmen kan den flyga och göra massa andra grejer som den inte kan göra i verkligheten. En ”movie ride” är motorn för en stora viscerala effekter. Visceral är enligt nationalencyklopedin ”viscera´1 [-ke-] (medeltidslat. viscera´lis 'inre'), som har samband med de inre organen (viscera)”. Det kombinerar överaskningar av roligahuset med terror från en berg och dalbana. Desto större desto bättre. Så en del av dragningen i ”tillbaka till framtiden” är en bil som kostar 16 miljoner dollar och använder 300 högtalar, 20 laser skivspelare, femti miles av elektroniska kablar, 60 videomonitorer, två 80-foots projektordukar, 20 datorer och om det inte var nog så kan den använda 1,8 G krafter innan den börjar luta eller vrida sig, om man jämför det med ett jetplan så är det 1.5 G. Sist och inte minst så kan den transportera dig i tiden.

Murray skriver att ett spel är en abstrakt sagoberättande som påminner om världen av vanliga erfarenheter men uttrycks i en ordning av upptrappande intressen. Varje spel kan bli erfarenhet av ett symboliskt drama. Vilket innehåll i spelet än är i sig, vilken roll vi än har i det, vi är alltid huvudrollen av symbolikens händelser, som handlingen utspelar sig på följande vis.

- Jag drabbar samman med en förvirrad värld som jag ska lista ut.
- Jag drabbar samman med en värld i delar och samlar ihop det till en sammanhängande helighet.
- Jag tar risker och blir belönad för mitt mod
- Jag möter en svår motståndare och triumferar över honom
- Jag möter ett utmanande test av skicklighet eller strategi och klarar det
- Jag startar med väldigt lite av värdefull varor/valuta och slutar med mycket av det
- Jag tävlar med en värld med konstant oförutsägbar hjälpmedel, och jag överlever det.

Även spel som utspelar sig med tärning har vi fortfarande ett meningsfullt drama. Spela spel som är baserade på tur är charmfullt för vi skapar våra modeller på elementär hjälplöshet i universumet, vår självständighet på oförutsägbara faktorer och också vår känsla hoppfullständighet enligt Murray. Folket i hennes närbutik för lotter kan ses antingen som lurendrejeri affär eller som risktagande engagerande i ett spelfull ritual av hopp i vänlighet av kraft bortom deras kontroll. Även om vi förlorar så är vi med i symbolisk drama av spelet. Handlingen kan gå som detta.

- Jag misslyckas i ett viktigt test och ett lidande besegrande.
- Jag beslutar att testa igen och igen till jag äntligen lyckas

- Jag beslutar att vinna genom att fuska, det är det, genom att använda utomstående regler, för att tillåtelsen är menat att flyta.
- Jag inser att världen är anordnad mot mig men andra gillar mig.

I spel har vi en chans att statuera våra främst eliminära relationer i världen. Varje steg i ett spel är en händelse som i en berättelse.

Spelets gång är som en religiös ceremoni som vi passerar vissa landmärken. Till exempel att vi föds, växer upp, gifter oss och dör.

Murray menar att man kan läsa Monopol som en tolkning av kapitalism, statuerande av lockelse och besvikelse av en bankrutt ekonomi genom att bli rik genom att göra sin granne fattig. När vi spelar Monopol är vi med i ett strukturerat drama som erbjuder vinn/förlora slut, tillfällen som ger uttryck av ambition, girighet, godhet och tendenser att ta risk och utnyttja andra.

Detta stämmer nog väldigt bra tycket jag. Jag kom ihåg när jag spelade Monopol när jag var lite och då tog man varje lite grej allvarligt i underläge och passade på att statuera så fort man hade överläge. Detta var inte bara ett spel i spelet utan man levde sig in i rollerna och argumenterade som om det gällde verkliga livet. Ett parti kunde hålla på i flera dagar genom att man var ödmjuk och ”snäll” mot andra så att lidandet för den spelaren kunde dras ut och bli längre. Budgivningen, samarbete och mutor skedde under spelets gång. Det slutade alltid med att någon blev ledsn och började gråta när spelet tog slut.

Även spel som Tetris som kan bli populära och kraftfulla och har dramatiskt innehåll enligt Murray.

Det är kanske lite drama i Tetris men jag håller inte med om att det är så mycket drama i Tetris.

Vid framgång möjliggör det att du hinner med flödet. Alltså när du klarar en rad är det lättare att placera de ny pusselbitarna.

Murray skriver om SimCity(1987) som gör att spelaren får en roll som borgmästare. Spelaren får fria händer att bygga sin stad hur han vill, genom att lägga till modeller på skärmen som symboliseras av kontor, industrier, hem, avloppsledningar, elektriska kraftverk, allmänna transportsystem, motorvägar, skolor och så vidare. Programvaran räknar ut effekten av varje ändring genom att modeller är väldigt likt de som är använt i sociala forskning och politiksmässigt genom att studera stadsmässiga system. Dåliga beslut kan skapa kritiska nyhetsartiklar, sociala ovila och även valmotsstånd. I SimCity är spelarens makt närmare Gud än en verklig politisk ledare.

I en liten studie som Murray gjorde visade det sig att männen ville skapa den mest framgångsrika skyskrapan och det var tillfredställande att lösa komplexa ingenjörspenomen, förstärka hans känsla av kompetens. Kvinnorna vill bygga treradiga familjebostadsområden som får en ökad population där ungarna skulle kunna leka vid nybyggda lekparken. Det största känslomässiga tillståndet är när folket gick på gatorna och hurrade för henne.

Mitt mål när jag spelade SimCity var att skapa en stad som hade så mycket invånare som möjligt och budgeten låg mycket plus och att gatorna inte ”ruttnade” bort.

Enligt Murray låter det som att kvinnorna spelade SimCity för att få invånarna i sin stad att må så bra som möjligt medan männen spelade för att exprementera och bygga så sofistikerade byggnader.

När jag spelade SimCity så märkte jag att man var tvungen att kombinera detta. Du var tvungen att bygga sofistikerade avloppssystem för att invånarna i staden skulle må bra. Om du

placerade din industri och ditt kärnkraftverk jämte ett villaområde "ruttnade" eller flyttade folket därifrån eller om du skötte kärnkraftverket dåligt så exploderade det och det tog en stor skada på samhället runtomkring. Om du inte brydde dig om invånarna så flyttade de därifrån och du fick mindre pengar att spendera.

Med andra ord så tror jag att man måste vara lite av både en kvinna och en man för att kunna lyckas skapa en bra stad om man utgår ifrån Murray.

Hon skriver också att de senare versionerna av SimCity gjordes så att man kunde komma in i en 3D-vy och se vad folk gjorde inne i husen osv. Jag tycker att det förstörde en del av spelet för att det tog bort koncentrationen för att stadsplanera och experimentera med staden. När det kom i 3D ville man hellre åka runt och kolla på allt istället för att bygga.

Ekonomi

Vad händer om du bygger en virtuell miljö med inflation och deflation?

Om du till exempel har en diamantgruva och den producerar 5 diamanter i veckan, priset för varje diamant är 1,000 UOC (Units of Currency), om det bara finns en kvar är priset 4,000 UOC. Hur mycket kan det då säljas tillbaka för?

Om du köper tillbaka dem för 50% av säljvärdet kommer priset att vara 2,000 UOC. Så om du köper alla 5 diamanter för 1,000 UOC/st och sedan säljer tillbaka dem för 2,000 UOC/st har du gjort dig en förtjänst på 5,000 UOC och skapat dig en egen pengargruva.

Detta kan ruinera en virtuell värld över en natt.

Bartle har lagt fram problemet men hur ska man lösa det?

Ska man se till att säljpriset aldrig kommer över tillbakaköpspriset? Eller hur ska man lösa det? Finns det någon algoritm på hur man ska implementera det för att få det att fungera?.

I en byteshandelekonomi kan du föda upp kycklingar och byta äggen mot sånt du vill ha. Andra bönder kan göra likadant, om två äggbönder vill köpa Millers sista säck med korn. Då får förmodligen den personen som erbjuder flest ägg säcken. Men om ni vill ha Stradivarius fiol blir det problematiskt. För det första har vi förmodligen inte tillräckligt med ägg, för det andra har säljaren inte tillräckligt mycket nytta av så många ägg och kan inte mätas med någon som vill betala med skor.

Det är förmodligen ingen som får Stradivarius fiol trots att alla vill köpa den och säljaren vill sälja den. De flesta samhällsdeltagare använder valuta för att göra transaktionen mer effektiv. Jag kan konvertera mina ägg till mynt. Jag kan spara mynten till att köpa en Stradivarius och den jag köper den av kan använda mynten till att köpa andra saker. Valutan underlättar transaktioner.

Exemplet med äggen använder byteshandelsystem, det följer principerna av fri marknadsekonomi. Systemet är baserat på tillgång och efterfrågan.

Det finns fyra olika typer av marknad som du kan ha i en virtuell värld.

- Ingen
- Fasta priser
- Fri marknad
- Faddish (vad som är inne, poppis)

De flesta virtuella världars ekonomier är öppna. Om mer rikedom kommer in än som kommer ut, då samlar spelare rikedom och kan köpa saker. När mindre rikedom kommer in än ut blir de fattiga och kan köpa mindre saker.

Detta spelar ingen roll om man har en fri marknadsekonomi, för priset kan stiga eller falla för att matcha tillgångarna, även inflationstillgångar.

Om en karaktär har 500 UOC och köper en hjälm för 10 UOC. Sex månader senare har karaktären 5000 UOC och priset för en ny hjälm kommer att vara 100 UOC om tillgång och efterfrågan är konstant.

I fastställt ekonomi är priset alltid fastställt, till exempel om en hjälm kostar 10 UOC kostar hjälmen alltid 10 UOC även om folk har miljoner på banken eller noll UOC på banken.

I normalfall brukar det bli att hjälmen blir praktiskt taget gratis. Det är bra för dem som vill ha en hjälm men dåligt för dem som tillverkar den. I en sådan här ekonomi skadar en inflation alla. Det spelar ingen roll om du kan höja eller sänka dina egna priser.

Lösningen för detta är ha variabla priser.

I verkliga världen kan inte alla vara rika, några måste vara fattiga. Om du tillverkar hjälmar i verkliga livet och ingen köper dina hjälmar måste du sluta och hitta på något annat att göra. I virtuella miljöer kan du åka någon annan stans och sälja dina hjälmar där hjälmstillverkningen har ett värde.

Virtuell ekonomi kan inte liknas med vanlig ekonomi för att spelare är en del av den och spelare kan komma och gå. Den fri marknaden fungerar inte här.

Bartle skriver också om monopol och karteller. Vem är det som ser till att dessa inte kommer till i virtuella miljöer? Eller ska det tillåtas?

Det kan förstöra ekonomin helt och sabba mycket för spelarna. Spelarna kommer att få problem med fri marknadsekonomi.

”Don’t use fixed prices, you idiot” (Bartle, s310).

Som Bartle skriver ska man inte använda fasta priser detta är på grund av inflation.

Det största problemet i virtuella världar är just inflation. Det enklaste sättet att lösa detta är att slita ut saker så det man ersätter det med behöver vara köpt. Du måste se till att det blir realistiskt för att du ska kunna slinka dig ur det.

Spelar gillar inte när du tar pengar ifrån dem men bryr sig inte så mycket om de tror att de spenderar dem. De är glada att betala för grejer som reducerar deras mängd av arbete.

Ett annat sätt att minska inflationen är att ha flera olika valutor och växlingsavgifter mellan dem. Guld mot silver -pengar kan fungera.

Om en guldpeng väger 2,5g då väger 100,000 guldpengar 250 kg. det är tungt att bära med sig! Helt plötslig kommer vi in på hur mycket den virtuella kroppen orkar bära.

Virtuella kroppen

Behöver karaktären äta i den virtuella världen? Måste den tvätta händer efteråt? Om inte karaktären tvättar händerna kommer det att bli någon konsekvens då?

”Den virtuella kroppen är en maskin som karaktären lever i” (Bartle,2004, s.384) Detta är ett citat som jag har översatt till svenska.

Ska den virtuella kroppen fungera som våran gör i verkligheten?

Exempel: Du vaknar, besöker toaletten, tvättar dig, borstar tänder, äter frukost.

Du vaknar för du har somnat, Du sover för att den mänskliga hjärnan inte fungerar om du inte sover. Du besöker toaletten för att kroppen skapar restprodukter genom kemiska reaktioner. Du tvättar och borstar tänder av kulturella skäl. Du behöver inte göra det men du förlänger livet genom det. Du äter frukost för att du behöver bränsle. Märker du att du behöver andas också?

Ska de virtuella kropparna ha rutiner som liknar verkliga kroppar? Varför skapa tyran liknande rutiner som vi har, som spelarna måste observera? Det ända starka argument är realism. Om karaktären ska sova och lägger sig på marken som är täckt utav snö, får du hypotemi (sänkt kroppsvärme) och dör. Det är samma om du simmar i isvatten. Om du går i öknen och inte fryser ihjäl på natten steks du till döds av värmen på dagen. Sjukvård i virtuella världar är bara viktigt om folk kan bli sjuka.

VR

Virtuella världar kan låta dig se i 3D, låta dig höra i 3D, tala om vilken riktning du kollar åt, tala om vad dina händer gör, ge känsla till dina fingrar, acceptera tal input.

När jag var i Florida besökte jag i Universal studios island of adventure som är en nöjespark som ligger i Orlando. Då "åkte" jag en åkattraktion som hette Spiderman. Ma åkte runt i en vagn som var utrustad med ca 126 högtalare för att skapa riktigt 3d-ljud. Jag hade 3D-glasögon på mig, så det såg ut som att spindelmannen hoppade runt oss, osv. Sen fanns det värmesensorer som kände av värmen och som sände ut rätt värme i vagnen för att komma in i rätt känsla. Denna upplevelse gav ett riktigt häftigt intryck och man hoppade till lite när spindelmannen kom och satt sig framför än.

Den upplevelsen som jag fick då var verkligen värt de 3 timmarna som jag stod i kö, trots att attraktionen bara varade i ca 3 minuter.

I attraktionen användes nästan alla sinnen, Du såg saker i 3D, det var surroundljud, det var känsel av värme och att du färdades runt i vagnen som inte stod still utan åkte igenom flera rum. Detta var 1998 och jag blev verkligen imponerad.

Speltyper

Det finns ett test som är kallat Bartle test där man kan testa vad man är för speltyp på <http://www.andreasen.org/bartle/>. Där ser man om man är en explorer, socializer, killer eller achiever.

Explorers spelar för att utforska. De vill utforska allt, allt i spelvärlden, hur allt fungerar och vad som är bra och dåligt. De sätter en ära i att veta allt och njuter av att hamna i situationer där deras kunskap söks och uppskattas

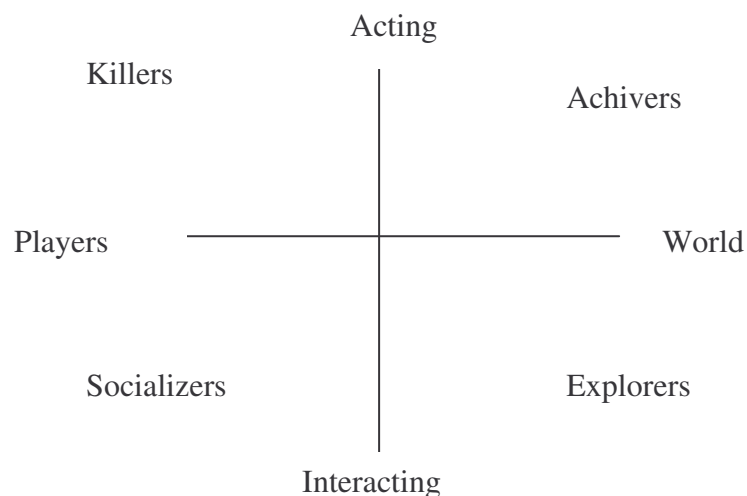
Socializer spelar onlinespel för att kommunicera med andra. De vill prata med andra och skapa kontakt och vara sociala. De vill vara i centrum och skapa stora umgängeskretsar.

Killers spelar för att dominera, alltså de vill styra över andra och ta så mycket nytta av andra. De kan spamma ner diskussionsforum eller vara överlägsna mot nybörjare.

Archivers spelar för att uppnå mål, låta karaktären samla så mycket poäng som möjligt och få så hög ranking som möjligt.

Testet som jag nämnde är bara en vägledning och det är baserat på en uppsats som Bartle skrev på 80-talet. Det finns vissa fel med testet som Bartle själv skriver. Det tåls att påpekas att det inte är Bartle själv som har gjort testet.

Det kan vara viktigt att tänka på dessa fyra olika speltyperna när man designar ett online community eller ett onlinespel. Detta för att få med de flesta olika spelarna och deras intressen. Även om det kanske inte är den helt perfekt indelningen så ligger det något i det. Denna indelningen kom när Bartle publicerade "Hearts, Clubs, Diamonds, Spades" (1996).



Detta är en graf som kan beskriva vilken sorts spelare man är. Både explorerer och socializer är former av interaktion. Achivers och killers är aktiva, explorerer och socializer är passiva. Ofta är man inte hundra procent en Killer och noll procent av något annat utan man kommer förmodligen att hamna någon stans i mitten av grafen.

Archivers har roligt när han agerar i den virtuella världen och ser den virtuella världen som ett spel.

Explorers har roligt när han samverkar med den virtuella världen. De ser den virtuella världen som ett tidsfördriv, som att läsa eller arbeta ute i trädgården. Belöningen kommer genom att upptäcka och framtida förståelser.

Socializers har roligt när han samverkar med andra spelare och ser den virtuella världen som underhållning så som till exempel tv. Diskussionen av utförandet och beteendet av dem själva och de andra är deras huvud drag.

Killers har roligt när han agerar på en annan spelare. De ser den virtuella världen som en sport. Det är mer som att jaga, skjuta än att springa 100 meter eller ett maraton för dem.

Rollspel och rollaspekter

Datorspel tillåter inte bara subtil inläring som historiska spelställningar, ekonomiska strategier och arbeten, matematiska lagar eller fysiska lagar.

Multiplay online spel är virtuella sociala laboratorier där en spelare kan experimentera vilka olika roller, beteenden och studera deras sociala konsekvenser av deras handlingar.

Sociala nätverk som hittas i multiplay online spel är väldigt tydligt skilt från ”verkliga livets” sociala omgivning.

Ett virtuellt socialt nätverk är blandat med många olika kulturer, religioner, historiska rötter, normer och värden. Detta medför en möjlighet att det går att studera kännetecknen av sociala konstruktioner och effekten av en individuell roll inom en grupp som förmodligen aldrig kommer att existera i liknande form i verkliga livet.

Om en man spelar en kvinnlig karaktär och någon frågar om man är en kvinna i verkliga livet? Då finns det tre val att göra enligt Bartle.

- Tala om sanningen, Alla vet att du är en man i verkligheten, men vem bryr sig? Många kommer att spela med i fantasin.
- Svara inte på frågan. Alla vet att du är en man i verkligheten, men de respekterar faktorn att du rollspelar och vill behålla karaktären.
- Ljug. Du rollspelar inte en karaktär. Du rollspelar en spelare(en alter ego) som spelar en karaktär.

Många ljuger för att de kan. Det ger dem en liten upphetsning, eller för att de gillar hur folk behandlar dem, eller för att se vad som händer.

Jag tror att vissa som får frågan blir ironiska och driver med sig själva, alltså en kombination mellan punkt 2 och 3 men blir ironiska.

Konsekvenserna att fortsätta ljuga tror jag är att man kommer att göra de inblandade upprörda och kanske skada sig själv. Om de börjar ljuga lite kanske det inte är så stort steg att bli mytoman på heltid? Eller kan det vara ett sätt att lämna sitt eget jag och låtsas att man är någon annan. Det kan vara så att man har det jobbigt och känner att det är ett sätt att fly från sig själv.

Bartle skriver en hel del om hur man ska göra för att inte bli upptäckt (sidorna 199-204). Enligt Bartle låter det som om man ska vara schizofren eller rättare sagt ha personlighetsklyvning, alltså att leva som två personer. Jag tror att detta kan få psykologiska påverkningar. Gömmer man sig bakom en person och vågar uttrycka sitt riktiga jag ifrån den personen?

Enligt Friedl finns det ett spel som heter the Turing Game som ska hjälpa de framtida medborgarna av online communities och designers som formar dessa miljöer. De lär sig om utforskning och förståelse fenomenet av virtuell identitet och effekten av den interpersonella online interaktiviteten.

Jag har lite svårt att tro att det programmet eller spelet kan utforska så mycket och hjälpa till så mycket som Friedl skriver.

När jag har testat spelet har jag varit ensam online i spelet och det har inte gett något för att man måste vara flera personer för att spela spelet.

The Turing Game är uppbyggt på det sättet att man väljer vad för spel man vill spela. Det finns lite olika spel att välja på, exempel Gissa vem av panelmedlemmarna som är lögnare,

spela och svara som att du vore American, osv. När man har valt vilket spel man vill spela kommer man in i en chatt, den som har startat spelet kan välja vilka som ska vara panelmedlemmar. Det finns två sorts typer av hur man kan prata, det ena sättet är att man kan prata till alla och det andra sättet är att man kan viska till en speciell utvald person, om man väljer att viska kan de andra inte höra vad man viskar. Spelet är med andra ord en sorts rollspel anser jag, för att det bygger på att man ska spela olika karaktärer.

Anledningen att jag inte tror att spelet hjälper till så mycket för framtida medborgare i ett Community och de som ska designa communities är att alla vet vilka regler det är, du vet att någon i panelen är en lögnare. Detta vet du för att det står det när du väljer spel. Det blir mer en lek över det och förmodligen inte kommer att utspela sig på samma sätt utanför spelet.

Jag kanske skulle ha fått en annan uppfattning om jag skulle kunna fullfölja spelet. Jag kunde inte fullfölja spelet för jag var ensam spelare i spelet och kunde då inte välja ut panelmedlemmar.

Friedl beskriver att det första du ska göra för att få ett multiplayer spel interaktivt är att göra så att användaren inte känner sig ensam. Jag tröttnade väldigt fort på the Turing Game för att jag märkte att jag var helt ensam i spelet. När man startar spelet ser man en lista till höger på alla som är online och där fanns bara jag med.

Det andra du ska ge en känsla av att användaren ska kunna spela mot vem han vill. Om en spelare spelar spelet och ser att det är andra som spelar spelet och inte vet var de andra är så är det viktigt att visa eller skapa en enkel och snabb väg att hitta dessa platser där alla andra är.

Jag kom ihåg när jag spelade WarCraft II i multiplayerläge. Då slutade det alltid med att motspelaren bara hade en gubbe kvar och då kunde jag gå runt och leta efter den gubben hur länge som helst, för motspelaren som inte ville förlora och dra ut på pinandet hade gömt sin sista spelare på något bra ställe som nästan inte gick att hitta.

För att fånga en nybörjare i ett multiplayer spel är de 15 första minuterna de viktigaste. Om nybörjaren inte har kommit i kontakt med någon annan spelare inom den första timmen är han förmodligen beredd att ta ut skivan och kasta den (om nu spelet ligger på en skiva).

Jag personligen skulle nu aldrig väntat i 15 minuter på att träffa någon i ett multiplayer spel. Om man kollar på the Turing Game igen så har jag haft på det i bakgrunden och sett när folk går in och går ut. De flesta går in och är inne i ca 1-2 minuter och sedan kopplar ner. De går online, tittar sig lite runt, startar ett spel och kopplar ner. Antagligen så ser de att det inte är några online och möter ingen annan spelare och därför kopplar ner.

När man spelar en MUD kan det vara skönt att kunna ta av masken och kunna sätta på den igen menar Murray. Att ta av masken för att kunna ändra miljön. Till exempel om spelaren blir frustrerad i en kompromisshandling, kan hon eller han sända följande medelande.

I karaktären: Snälla tänk över ditt drag ditt ultimatum.

Utanför karaktären: Bara för att du är en Klingon behöver det inte betyda att du behöver spela som en idiot.

Är inte det en del av tjusningen med rollspel att man kliver in i en roll och spelar utifrån den? Även om man skulle ha sagt saken annorlunda om man skulle spela en annan karaktär så behöver man inte ta av sig masken och uttrycka sig genom spelaren. Det kan vara bra att kunna ventilera sig, men det gör man på sitt sätt genom att skriva tillbaka genom karaktären även om inte samma ord används.

Framtidsvisioner

Hamlet on the Holodeck – Janet Murray är en förhållandevis gammal bok(1997) för att behandla ämnet, men det märktes knappt när jag läste den.

Hon skriver bland annat att nätverksdatorer är som en telefonkonversation one-to-one realtidskommunikation, som en televisions i sändning rörande bilder, som en föreläsningssal i grupper tillsammans för lektioner och diskussioner, som ett bibliotek som erbjuder väldiga massor av textbaserad information som referenser, som ett museum med ordnad information presenterat visuellt, som en anslagstavla, en radio, ett spelbord och också som ett manuskript som en ny form av scrollande text.

Hon menar att de flesta representationformaten av de senaste fem tusen senaste mänskliga åren har nu blivit översatt till digital form.

Detta var ändå åtta år sedan denna boken har publicerats och det har säkert skett en hel del sen dess, ändå tycker jag att det hon nämner har kommit på riktigt till allmänheten de senaste åren. Det är inte förens nu vi kan kolla på riktig digital-tv via vår internet-anslutning som privatperson.. Innan har saker som bandbredd begränsat oss.

Murray skriver en del om webben, hon skriver bland annat hur en hyperlänk fungerar. Alltså att om man klickar med musen på ett ord så kommer det upp ny information på skärmen. När man läser detta avsnittet märker man hur gammal boken är, idag vet nästintill alla vad en hyperlänk är. Hon gör exempel med en bok för att förklara hur det fungerar och idag kan det vara lämpligt att förklara det på ett annat sätt då det kommer mer interaktivitet i webbsidorna som gör att en länk inte behöver liknas med att man byter sida i en bok.

Hon skriver att en länk tar en antingen framåt eller bakåt precis som en bok gör, idag kan man designa interaktiva webbsidor där en länk egentligen kan göra mycket mera än att bara gå framåt och bakåt. Alltså navigationen behöver inte vara linjär i dagens läge enligt mig.

När Murray höll på att skriva boken var det MUDarna som dominerade de flesta virtuella platserna. Men hon skriver som Internet kommer att bli snabbare kommer de 3dimensionella världarna att ta över och bli standard. De grafiska författarverktyg kommer att få mer funktioner och bli mer användarvänliga. Det kommer att bli en explosion av virtuella konstruktioner som kommer att skapa den publika omgivningen att se mindre ut som en överkladdad anslagstavls-motorväg utan se mer ut som ett fint landskap. I nästa decennium, som dungeons och skogar av MUDar är översatta från ord till 3dimensionella bilder. Användarna är bosatta i delade fantasi kungadömen.

Vi är i nästa decennium nu. Har detta skett. Har vi bara 3dimensionella virtuella miljöer idag? Kommer utveckling att fortsätta åt det hållet?

Jag anser att mycket har blivit i 3dimensionella miljöer idag, men det finns fortfarande kvar många världar i 2d och textbaserat. Det beror lite också på vad vi räknar in till virtuella världar/platser.

Är det bättre nu när vi har många 3dimensionella världar? Jag personligen tycker att en viss spelkänsla i många spel försvinner när de gör om dem till 3dimensionella spel.

Murray skriver att i nästa decennium(alltså detta decenniumet) kommer vi att kunna flyga genom färglika moln, simma i bergspölar, gå jämte mooses när han delar på röda havet. Det kommer att bli en ny idyllisk konst, en artificiell återskapning of nostalgiska fantasi natur och historiska miljöer. Bara som en gammal Grekisk stadsinvånare sjunger ut verser ur frolicking shepherds. Vi kommer att besöka dessa miljöerna själva eller tillsammans med andra och kanske i smarta kostymer som Laurels kråk kropp. Vi kommer att flyga med virtuella gess

och digitala enhörningar. Rummet kommer att vara rikligt texturerat och atmosfärisk. De är lätta att integrera med för vi vill utlösa våra grundläggande interaktiva impulser.

Jag tycker att vi inte riktigt är där ännu, hon menar och att vi kan klappa djuren, mata dem osv. Det beror hur man tolkar det hon har skrivit. Men som jag fattar det som kommer det att ta åtskiljiga år innan vanliga Svensson kommer hit. Om vi nu kommer hit någon gång.

Hon skriver också att vi kommer att ha virtuella gäster i vardagsrummet, tven kommer att bli digital och vår virtuella domän kommer att ligga någon stans mellan tvens ljud och vårt vardagsrum. Vi kommer inte att röra oss in i karaktärerna på skärmen men nästan komma granne med dem.

Hon fortsätter att skriva om detta och om att vi kanske stiger in i rollspel där vi kan bli sjuk, skada oss och till och med dö.

Källa

Bartle, Richard (2004). *Designing Virtual Worlds*. USA. New Riders Publishing

Friedl, Markus. (2003): *Online Game Interactivity Theory*. Massachusetts: Charles River Media, Inc.

Fukuyama Francis. (1995) *Trust: the Social Virtues and the Creation of Prosperity*. New York. The Free Press

Murray, Janet H. (1997): *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. New York. The Free Press.

Nationalencyklopedin (Elektroniskt) *Spam*

Tillgänglig <http://www.ne.se/jsp/search/article.jsp?i_art_id=492000> (2005-12-12)

Preece, J. (2000). *Online Communities: Designing Usability, Supporting Sociability*. West Sussex: John Wiley & Sons

Pressens Mediaservice (2005) *Harry Potters flygande bil stulen*

Tillgänglig <<http://www.pressensmediaservice.se>> (2005-10-28)

Rheingold, H. (2000). *The Virtual Community: Homesteading on the electronic frontier*. MIT Press

Wikipedia, den fria encyklopedin

Fahrenheit 451

Tillgänglig <http://sv.wikipedia.org/wiki/Fahrenheit_451> (2005-12-12)

Willys Paul (1999): *Load Balancing*

Digital Point Solutions

Tillgänglig <<http://www.digitalpoint.com/lists/19435.html>> (2005-12-15)