

Åre Gymnasieskola
Media Programmet 07-08

Attackgame

Namn: Alexander Rydén
Handledare: Lasse Rydén

Sammanfattning

Att skapa ett onlinespel är i egentligen inget problem, i stort sett kan vem som helst göra det om man är intresserad och har en viss kunskap. Det svåra är att locka personer att över huvud taget vara intresserade av att testa spelet. ”Det svåra är inte att bygga ett hotell, utan att driva det till vinst”. För att lyckas med det så måste man lyssna och ta del av vad folk tycker och tänker om spelet. Det finns inget som är så kul som att vara med och påverka något man tycker om. Får spelarna dessutom komma med idéer till spelets utveckling blir de också intresserade av att spela vidare. När spelet attackgame sattes online 21 augusti 2006 så var det inte direkt någon rush till spelet. Ungefär ett år senare, hösten 2007 får spelet sig en rejäl uppfräschning med flera större uppdateringar. En hel del nya möjligheter tillsätts till spelet, så som möjligheten att spela lagmatcher mot varandra, även utrustning i form av vapen, rustningar och föremål blir köpbara. Under hösten 2007 fram till nyår 2007 hade spelet ungefär 12000 besökare. Idag har spelet haft över 21000 besökare.

Innehållsförteckning:	sida
1. Projektplan	3
1.1. Projektet	3
1.2. Syfte	3
1.3. Metod	3
1.4. Redovisning	3
1.5. Tidsplan	3
2. Attackgame	4
2.1. Historik	4,5
2.2. Kom igång och spela (mini guide)	5,6
2.3. Beskrivning	6
2.4. Kort introduktion i programmeringen MSL	7,8
2.5. Hemsidan	9
2.6. Server	9,10
2.7. Administratörer	10
2.8. Intervju med spelare	11
2.9. Kommentarer om spelet utifrån	12
3. Slutdiskussion	13
4. Teknisk ordlista	14,15

Bilagor Nyheter, loggbok, guide, spelets källkod, hemsidan www.attackgame.se

1. Projektplan

1.1. Projektet

Kommunikation med omvärlden genom nutidens digitala värld

Jag valde ämnet för att jag känner att jag har bra kunskap inom det området och vill utvecklas mer. Sen är det alltid kul att visa något man tycker man gjort bra, för folk som inte har en aning om vad det är.

1.2. Syfte

Mitt mål är att skapa ett underhållande spel som folk kan lätt starta från en vanlig dator med Internet.

- Presentera en tydlig problemformulering.
- Skapa spelet
- Kopplingen allmänheten via Internet
- Användarvänligheten, göra det lätt att förstå
- Funktionsmässighet, göra det fungerande
- Intressant, en bra story för att få folk att spela

1.3. Metod

Först och främst lärde jag mig ett programmeringsspråk (det blev 2st, MSL och ASP), så jag ska kunde skapa ett spel. (det gjorde jag 2006-2007) Sedan krävdes det en hel del förbättringar och uppdateringar som jag nyligen utfört.

1.4. Redovisning

Spelet får en hemsida med all information om hur man spelar, hur olika saker är uppbyggda i själva spelet. intervjuer med spelare, undersökningar och en text som berättar om pågående arbete så man kommer att kunna följa hela spelets utveckling från start till mål. En gästbok ska finnas så besökare kan lämna kommentarer.

1.5. Tidsplan

Arbetet bör vara klart till deadline

2. Attackgame

2.1. Historik

Att skapa ett spel kanske många har tänkt någon gång i sitt liv, då man själv sitter och spelar ett. Resultatet av de tankarna hade jag dock aldrig kunnat drömma om när jag satte igång.

Det hela började vårvintern 2006. Jag var för det mesta hemma och gjorde ingenting, medans alla kompisarna var i skolan, som jag hade tagit ett sabbatsår från. Jag beslöt mig för att göra ett försök av min gamla dröm om att skapa ett spel. Jag hade ingen som helst erfarenhet av programmering sen tidigare, jag var helt för mig själv. Dyslektiker som jag är, gillar jag inte att läsa texter. Speciellt inte läsa engelska texter om programmering. Min lärare fick bli jag själv.

Genom dåliga försök att framställa någon form av script och analysera olika färdiga scripts, fick jag en gnutta inblick i denna nya värld. Intresset för detta hade nu dragits igång på allvar. Jag lärde mig dessvärre nästan ingenting i början. Det mesta var bara ”copy/paste”-programmering från andras färdiga scripts. Mitt första spelförsök var någon slags motsatt ”ripoff” på gamla spelet #quiz, som gick ut på att svara på frågor. Nåväl det var inte mycket till spel. Man skulle skriva ett ord som spelet slumpade ut. Det var det bästa jag kunde göra i det skedet.

Efter att jag gjort mitt försök i spelbranschen, förstod jag att detta inte skulle bli så lätt och tog därför en paus från skapandet i några veckor, men den pausen varade inte så länge. Bara efter några få dagar gjorde jag små, för andra, men för mig stora framsteg i min utveckling som programmerare.

Nu prövade jag att göra mitt första spel lite bättre. Först tänkte jag ut en spelidé, istället för att bara göra något. Spelet fick nu en mening, du skulle skriva ett ord så snabbt som möjligt, samt att du fick poäng för varje ord du skrev. Men vad ska man med poäng till? Jag tänkte ett tag och kom på att en slags topplista var på sin plats.

Den 23-maj 2006 skulle mitt första spel bli testat av allmänheten. Det fick varken bra eller dålig kritik, men jag var inte nöjd. Jag ville göra något mycket bättre, ett onlinerollspel. Det tog ungefär en månad att göra grunden till spelet. Hade jag haft mer erfarenhet, hade det troligen gått att göra mycket smidigare och snabbare.

Den 21-augusti 2006 öppnades spelet #attackgame. Det var inte så svårt att få folk att testa denna gång, då jag berättat i god tid att ett nytt spel var på gång. Feedbacken från allmänheten

överträffade min egen förväntan. Redan efter första veckan var det folk som satt uppe sent på nätterna och spelade, men jag hade mer idéer för spelets utveckling. Det blev ständigt både små och stora uppdateringar de första veckorna. Det kom mer och mer folk. En del stannade, några drog direkt och en skrev ”haha, detta är ju enbart skit”.

Hösten 2007 beslutade jag mig för att göra spelet attackgame till mitt projektarbete det sista året på gymnasiet. Efter att jag har fått min idé om hur jag skulle utforma arbetet godkänd fick jag en enorm motivation till att göra uppdateringar på spelet. Så fort jag uppdaterar något på spelet blir spelarna glada och mer entusiastiska i sitt spelande. Det i sin tur gör att jag känner direkt, att när jag uppdaterar blir folk glada och det motiverar mig enormt mycket till fortsatt utveckling av spelet. Från det att jag fick godkännande om att arbeta med spelet som projektarbete fram till nyår 2008 hade spelet över 12000 besökare.

Efter nyår började vi med programmeringsspråket ASP i kursen webbdesign på skolan. Efter ungefär en vecka på kursen, startade jag arbetet med en helt ny och kraftfull hemsida kodad i ASP. Nu bestämde mig för att hemsidan var tillräckligt bra för att det ska vara värt att ha en domän. Den 16:e januari köpte jag domännamnet www.attackgame.se. I mitten av februari började jag utveckla dynamiska delar på hemsidan, några dagar senare kunde man skåda alla spelets topplistor live från hemsidan. Idag har spelet haft mer än 21000 besökare och uppdateras fortfarande. Spelet är ungefär 100 gånger större och mer välutvecklat än vad det var när det släpptes.

2.2. Kom igång och spela (mini guide)

För att komma igång och starta en ny karaktär på attackgame behöver du registrera dig. Det gör du antingen från hemsida eller inne på IRC servern.

Nu när du registrerat en karaktär är det hög tid att börja spela. För att bli bättre på spelet behöver du få experience points. Det kan du lättast få genom att kriga mot monster eller andra spelare. För att kriga mot ett monster använder du kommandot:

```
!attack<svårighetsnivå>
```

T.ex. !attack01

Det kommandot gör att du attackerar det lättaste monstret, på en svårighetsnivå av 01

Nu när du attackerat det lättaste monstret vinner du troligen och det står att du får xp (experience points) och gold. Experience points behöver du för att bli bättre, avancera i nivå/level

Vid varje ny level får du skillpoints som du kan använda på dina olika egenskaper. Du kan se hur många skillpoints du har för tillfället via komandot !skills

`!add <egenskap> <antal skillpoints>`

T.ex. `!add str 1`

Det komandot skulle ge dig 1 mer i egenskapen strenght

Gold använder du för att köpa saker i affärerna, så som Vapen, Rustningar, Drycker osv. Komandot `!shop00` visar den billigaste affärens utbud på utrustning. Du kan även kolla i Affären direkt på hemsidan

Spelet går ut på att bli störst, bäst och mäktigast, och att ligga etta på alla topplistor. En topplista är en lista som talar om vem som har mest av en specifik egenskap.

`!top <egenskap>`

T.ex. `!top gold`

Det kommandot visar de tio rikaste på hela spelet.

2.3. Beskrivning

Attackgame är ett textbaserat onlinerollspel. Där det går ut på att skapa sin egen karaktär och träna den genom att kriga mot monster eller mot andra spelare. Lösa uppdrag, köpa vapen och rustningar, hitta unika föremål. Lockar det inte så kan du kriga mot farliga monster, eller så kan du bli en gambler vid spelborden. Du spelar enkelt via din webbläsare.

2.4. Kort introduktion i programmeringen MSL

Nedan är källkoden för kommandot !login på spelet som används när du ska logga in på spelet.

```
on *:text:!login*?:{
  if ($read(level.txt,s,$nick) == $null) {
    msg $nick You dont have a account !register for more instructions
    halt }
  if ($2 == $null) {
    msg $nick !login "password"
    halt }
  if ($2 != %pass. [ $+ [ $nick ] ]) {
    msg $nick $2 is wrong password
    halt }
  msg $nick successfully login
  set %login. [ $+ [ $nick ] ] on
  filter -fftceu 2 32 level.txt level.txt
  if ($readn == 1) {
    mode #attackgame +o $nick # $nick
    msg #attackgame $nick got +o because he/she is ranked 1
    halt }
  if (($readn <= 3) && ($readn > 1)) {
    mode #attackgame +h $nick # $nick
    msg #attackgame $nick got +h because he/she is in top3
    halt }
  if (($readn <= 10) && ($readn >= 4)) {
    mode #attackgame +v $nick # $nick
    msg #attackgame $nick got +v because he/she is in top10
    halt }
}
```

Här kommer en kort och inte så ingående beskrivning om hur scriptet fungerar och hur du kollar upp olika saker om användaren.

```
on *:text:!login*?:{
```

Är huvuddelen, själva starten på scriptet. Det avgör vad programmet ska reagera på för text och vart någonstans den ska reagera. I det här fallet så reagerar den här script delen på !login* där * är wildcard. Så scriptet reagerar på texten !login och vad som helst efter.

```
if ($read(level.txt,s,$nick) == $null) {
```

if är en vanlig fråga man ställer för att ta reda på olika saker, på samma sätt som i verkligheten "Hur mår du? Jo, tack, jag mår bra." I det här fallet kollar spelet upp om du har någon gubbe eller inte. Ifall du inte har det så säger den till att du inte har det, annars hoppar den bara förbi frågan.

```
if ($2 == $null) {
```

\$2 används för att returnera vad det andra ordet i meningen som spelaren skrev är, t.ex.

!login 12345 det skulle göra att \$2 skulle vara 12345. Här kollar man om \$2 är något. Om det inte är det så behöver personen troligen hjälp och därför skriver scriptet ut information om hur du ska skriva för att logga in.

```
if ($2 != %pass. [ $+ [ $nick ] ]) {
```

Nu är det dags att kolla om det du angav som lösenord verkligen är det lösenord du valde när du registrerade dig. Nu kommer frågan ”är \$2 samma sak som lösenordet du sparade %pass. [\$+ [\$nick]]. Om det inte är samma, så stannar scriptet och skriver ut ”wrong password”.

Nu, efter alla tidigare frågor vet man att spelaren i fråga är en registrerad spelare på spelet och att han angett rätt lösenord.

Då är det dags att informera spelaren om att inloggningen lyckades.

```
msg $nick successfully login
```

Sen sparas en variabel

```
set %login. [ $+ [ $nick ] ] on
```

Som sedan används överallt på spelet med en kort fråga, som används överallt i varje del på spelet.

```
if (%login. [ $+ [ $nick ] ] == $null) halt
```

Är inte spelaren online, stoppas scriptet

Efter att ha informerat om att du är inloggad och sparat en variabel, är det dags att kolla om vad du har för ranking på spelet.

```
filter -fftceu 2 32 level.txt level.txt
```

Först sorteras filen level.txt som lagrar alla spelares level och namn.

```
if ($readn == 1) {
```

```
mode #attackgame +o $nick # $nick
```

```
msg #attackgame $nick got +o because he/she is ranked 1
```

```
halt }
```

Efter det kollas om personen är den spelare som är rankad 1a. Ifall det är så får personen andra rättigheter på spelet.

2.5. Hemsidan

Hemsidas syfte är att spelare lätt ska kunna finna information om hur man spelar, nyheter om spelets uppdateringar/driftstopp, hur du kontaktar administratörer för buggrapportering.

Efter nyår 2008 gjordes sidan om på nytt för tredje gången. Nu huvudsakligen kodad i programmeringsspråket ASP, vanlig Html och CSS. Vissa delar av hemsidan är kodad i programmeringsspråk som PHP, Pearl och JavaScript.

Det medförde att hemsidan kan ta hjälp av mer dynamiska funktioner. Nu kan Tex alla administratörer med några enkla klick skriva en text som visas direkt på nyhets sidan, utan att behöva programmera något alls. Ett buggrapporterings system finns också på hemsidan, där användaren enkelt kan fylla i ett formulär med information om buggen, som sedan direkt skickas till alla administratörers email.

Utveckling

2006

Attackgame får sin första hemsida, som hostas av Freewebs.com

Några veckor senare flyttar hemsidan till en del på hpborgis FTP. Spelet får även en subdomän där.

2007

Under året får hemsidan mer funktioner, bland annat en gästbok och ett inloggningssystem direkt till IRC servern. Hpborgis FTP försvinner helt. Under hösten får attackgame även en helt ny hemsida, byggd på ny teknik med fräschare design.

2008

Strax efter årsskiftet får spelet en egen domän attackgame.se

Hemsidan görs om helt på nytt, nu i ASP. Det gör att sidan nu kan ta hjälp av mer dynamiska funktioner. Några veckor senare, sammankopplas databasen från spelet med hemsidan, nu är det möjligt att kolla på topplistorna, söka spelare och titta i affären.

2.6. Server

Nästan alla onlinespel har någon form av server som driver spelet, likaså attackgame.

Ända sedan spelet sattes online har ”servern” till spelet varit vår egen dator hemma. Eftersom spelet är helt i text blir det inte särskilt mycket datatrafik över servern, men att ha datorn igång, dygnet runt i flera dagar/veckor/månader, är inget man bör göra med en vanlig hemdator. När du haft en dator igång väldigt länge så ”förbrukas” minnet på datorn och datorn upplevs seg, tills du startar om den. Men driver man en server på datorn vill man inte

gärna starta om onödigt ofta. För under tiden datorn startas om blir spelet offline, och det irriterar spelarna. Lösningen på det här problemet kom under hösten 2007 då jag letade reda på en gammal dator som fick agera server. Efter det att den servern startats upp öppnades möjligheter för enormt mycket mer än tidigare. Servern driver nu spelets spelmotor, (det som styr hela spelet) en apache webbserver för onlinestatistik över spelet och en ventriloserver för direktsamtal spelare emellan via mickar. Just nu står servern i ett skåp i mitt rum och det enda som märks av den är ett svagt surrande ljud.

Serverspecifikationer

WIN32
Operativsystem Windows
Intel Pentium III 497Mhz
Ram 192MB

2.7. Administratörer

Att skapa ett spel på helt egen hand är inte svårt, det tar bara längre tid. Men att driva ett spel och underhålla det helt själv upptäckte jag ganska snabbt att det skulle bli för jobbigt. Dels kan jag omöjligt "bevaka" alla spelare dygnet runt, eller ens några timmar. T.ex. om en felaktighet/bug upptäcks på spelet och "upptäckaren av en felaktighet/bug" inte har någon att kontakta, är det mest troligt att upptäckaren utnyttjar felaktigheten/buggen till dennes fördel. Vilket leder till orättvisa "fördelar" för den spelaren gentemot de andra och det resulterar i att alla blir sura på varandra. I värsta fall så sprider upptäckaren av buggen vidare informationen om hur man använder felaktigheten/buggen i spelet. Vilket då gör att alla utnyttjar buggen/felaktigheten i spelet. Att utnyttja felaktigheter/buggar till sin fördel är emot en av reglerna på spelet, att bryta mot en regel kan resultera i IP ban från spelet. Och om många är inne och har utnyttjat buggen måste man banna alla, vilket inte är så bra. För mest troligt är att de inte kommer att börja spela igen efter att de har avtjänat sitt straff. Att förlora spelare på det viset är inte kul. Därför har jag bland annat sökt reda på lämpliga och kunniga personer inom vissa specifika områden, som hjälper till att hålla ordning i spelet via en speciellt utformad administrationsdel av spelet. Läs intervjun med Neno Vrapcenjak som är en av de fem administratörerna på spelet.

2.8. Intervju med spelare

Här har vi nu Neno Vrapcenjak "ShaMik" en av spelarna samt administratör på #attackgame

– Vad tycker du om spelet?

Mycket roligt, bra tidsfördriv och ett bra ställe att hitta nya kompisar :).

– Vad tror du det är som gör att folk väljer att spela just #attackgame?

För att det är så pass simpelt och att man kan göra annat samtidigt.

Även för att det är roligt och att det uppdateras ofta, med nya funktioner och nya monster.

– Vad gör man på spelet och vad går det ut på?

Man slåss mot olika monster och andra spelare. När man vinner så får man "experience" (Erfarenhet). När man fått ihop tillräckligt med xp. så går man upp i level och då får man dessutom lägga ut en "skill point" på antingen, Strength, attack, healthpoints eller defence. Vinner man matcher får man dessutom gold. För gold kan man köpa olika vapen och föremål som ger plus i strength eller någon annan skill.

Spelet går ut på att nå så hög level som möjligt, alltså att bli rankad #1.

– Är det ett spel vem som helst kan spela eller behöver man ha någon viss ålder?

Jag tror det passar alla, då det är så simpelt och för att det nästan alltid finns någon inne som kan förklara hur spelet funkar och hur man gör.

– Vad gör man som administratör på spelet #attackgame?

Man skapar så kallade "Battles". Dvs. ett monster med en viss strength, attack, health points och defence som spelarna kan anfall i 3 minuter. Vinner man så får man en viss "Experience" och gold. Sedan kan man skapa turneringar med olika priser också :). Sen håller man koll på om någon fuskar med timers eller liknande och så försöker man hålla en god stämning inne på #attackgame.

– Något annat du vill förmedla folket? Ordet är fritt

Jallax är bäst :)

2.9. Kommentarer om spelet utifrån

www.attackgame.se är ett unikt textbaserat spel som spelas lätt över en chattserver , man kan alltså spela det över mIRC också.

Så gå in och prova nu alla som gillar textbaserade spel.

Jag undrar också om någon har något annat textbaserat spel, eller bara nått enkelt mmorpg spel som man kan ladda ner?

Det skulle vara jätteroligt om ni kom med förslag på vad jag skulle kunna spela utöver attackgame!!

[Centree 2008-03-05 19:56](#)

<http://www.fragbite.se/?threadID=532101>

Till alla som undrar är attackgame ett av de bättre internet spelen trots dess enkla idé och system.

Ett bra exempel på att grafik och avancerade funktioner inte är allt!

Rekommenderas

[Joeldenstore 2006-12-30 16:59](#)

Google sökning

gråter* jag är en av de som fastnat i spelet ^^ rankad etta på lvl 160+. Det går inte att slita sig från det ^^

[Shamik 2007-01-04 00:34](#)

Google sökning

Jallax äger! => Detta är ett fett skoj spel som jag testade spela för att jag blev tipsad av en kompis... jag fattade lätt tycke för det och satte igång. Det är ett lätt spel att lära sig och roligt för alla MVH Lancelot

[Lancelot 2008-03-20 22:38:32](#)

Gästboken på attackgame

3. Slutdiskussion

Skapandet av ett onlinespel är något väldigt omfattande på alla sätt och vis eftersom det är så många faktorer inblandade. Många gånger mer än vad jag någonsin hade kunnat tänka mig. Efter att ha skapat spelet så har jag fått större inblick i andra spels uppbyggnad och förstår hur mycket arbete det är nerlagt på dem. Hur förklarar man för spelarna när det blir ett strömavbrott så att spelet stannar helt och hållet, när det är 20 spelare online som spelar och deras tidsfördriv helt abrupt stoppas? Och det efter att man först lyckats få de intresserade av spelet? Hur agerar man när någon utnyttjar en bugg/felaktighet i spelet till dennes fördel? Personen i fråga säger "Det är inte mitt fel att det är fel på spelet" Skapandet är inte bara svårt rent programmeringsmässigt, ett spel måste också ha en bra handling för att locka folk till att ens testa det "vem som helst kan stå och sälja varmkorv, men alla gör det inte med samma entusiasm och lyckas därför inte få kunder". En av de största utmaningarna har varit det annorlunda matematiska och logiska tänkande som måste till i programmeringen. T.ex. att göra en rimlig formel för hur mycket svårare (längre tid) det tar för en spelare att uppnå en ny nivå, i rimlig tid. En ny spelare har inte lika mycket tålamod att spela för att uppnå nästa nivå. Men formeln är inte självstående och oberoende av andra faktorer, även om formeln ökar med lika mycket dvs:

$DINLEVEL^{2.8} * 10 =$ Hur mycket erfarenhetspoäng du behöver för nästa level

Så man måste anpassa hur mycket erfarenhetspoäng man får av de olika typerna av saker man kan göra för att få erfarenhetspoäng. T.ex. slåss mot monster, spelare, spela lagmatcher, spela spel och dobbel osv. Alla de olika egenskaperna kan inte ge lika mycket erfarenhet eftersom om du är duktigare på något så blir det självklart svårare att lära sig ännu mer och tvärtom. Är du nybörjare på något så lär du dig snabbt nya saker.

4. Teknisk Ordlista

del i texten	sida
2.1. Historik	4,5
<i>Onlinespel</i>	Benämning på spel som spelas mellan flera personer över Internet.
<i>Copy/Paste-Programmering</i>	Ett uttryck, där man kopierar olika delar man behöver från färdiga program.
<i>Dyslektiker</i>	Svårigheter med att läsa och skriva.
<i>#quiz</i>	Ett spel där man svarar på en fråga genom att skriva svaret.
2.2. Kom igång och spela (mini guide)	5,6
<i>Strenght</i>	Avgör hur mycket du kan skada.
<i>Attack</i>	Avgör hur mycket du träffar.
<i>Defense</i>	Avgör hur bra du kan försvara dig.
<i>Healt-Points</i>	Avgör hur mycket du tål att bli skadad.
2.4. Kort introduktion i programmeringen MSL	7,8
<i>Källkod/Script</i>	Är en textfil som innehåller kommandon till program eller ett operativsystem.
<i>Wildcard</i>	Sökning av ett ord med valfri början eller slut.
2.5. Hemsidan	9
<i>Apache</i>	Världens vanligaste Webserver
<i>IRC</i>	Ett protokoll för textkommunikation i realtid över Internet.
<i>Server</i>	Är en värdator som betjänar andra system, ofta över Internet
<i>FTP</i>	Funktion för filöverföring över Internet.
<i>Domän</i>	På Internet ett unikt namn på en webbadress.
<i>Bugg</i>	Programmerings fel, som gör att programmet inte fungerar som de ska.
2.9. Kommentarer utifrån om spelet	12
<i>Mirc</i>	Vanligaste IRC chattprogramt.
<i>Mmorpq</i>	Massively multiplayer online role-playing game.

Övrigt

Förekommande programmeringsspråk

MSL

ASP

Html

CSS

JavaScript

PHP

Pearl

Stort tack till alla spelare samt alla på arenan.com för allt stöd