

Dokumentationsövningar

Av Patrick Kretscek

Beskrivning av "The World of Warcraft"

MMORPG står på engelska för "Massively Multiplayer Online Role Playing Game" och betyder att många spelare spelar i realtid tillsammans och mot varandra uppkopplade via internet mot samma spelservrar. Det mest sålda och omskrivna spelet heter The World of Warcraft (förkortas WoW) och enligt Blizzard Entertainment, företaget som skapat spelet, har de sålt över nio miljoner användarkonton världen över.

WoW's användare är uppdelade på så kallade Realms som helt enkelt är olika servrar framför allt spridda över Asien, USA och Europa. Bara i Nordamerika finns över 200 Realms med flera tusen spelare på varje. Spelet bygger på PvE (Player vs. Environment), PvP (Player vs. Player) och RP (Role Play). Det betyder att en spelare antingen kan välja att enbart spela mot sin miljö och enbart bekämpa spelets datorstyrda monster och icke-spelare eller välja att utöver det också kunna möta och strida mot andra spelare. Striderna sker genom att man möts på avsatta slagfält i organiserad form eller helt oplanerat ute i spelet. Spelstilen PvE kan vara för spelare som vill slippa bli attackerade av andra spelare och som istället vill ägna sig åt att lösa spelets uppdrag (Quests) och samla på resurser. Även här finns dock vissa zoner där spelare kan möta och strida mot andra spelare.

RP är den spelstil där en spelare enbart ägnar sig åt att spela det inbyggda rollspelet med dess dramaturgi, mytologi och historia. Samtliga spelstilar är dock i grunden varianter på ett MMORPG.

Spelaren med sin karaktär måste vid spelets start välja att tillhöra någon av två olika sidor i en konflikt, The Horde (Horden) och The Alliance (Alliansen). Dessa två sidor kan inte kommunicera med varandra vilket från Blizzard är medvetet gjort för att skapa en vilja att strida mot varandra. Spelaren kan sedan välja mellan olika raser som Gnomer, Troll eller Människor etc. som i sin tur kan delas upp i olika klasser som Magiker, Präst, Jägare eller Krigare etc. Varje ras och klass har i sin tur olika möjligheter och begränsningar lite beroende på vad för olika yrken spelaren väljer åt sin karaktär.

Världen (The World) som spelet utgör består av över 60 zoner fördelade på 3 kontinenter. WoW är med andra ord mycket stort till ytan i relation till hur snabbt en spelare kan ta sig fram. Springandes skulle det ta många timmar att förflytta sin karaktär från södra delen av en kontinent till den norra delen. Beroende på vilken ras en spelare väljer "föds" karaktären på olika ställen in i världen. Alla inom samma ras föds dock på exakt samma plats. För rasen Human (människor) ligger den platsen i Northshire i den norra delen av zonen Elwynn Forest och för rasen Gnome ligger den platsen i Coldridge Valley i zonen DunMorogh. Från "födelseplatsen" inleder spelaren sedan sina första uppdrag och efter varje framgång

erhåller spelaren erfarenhetspoäng (Xp - Experience point). På så vis avancerar denne sig upp i spelet genom att nå högre och högre level (lv.) och får successivt tillgång till mer och mer av spelets föremål, uppdrag och zoner. Maximal level att nå är 70 och alla karaktärer börjar utan pengar med enbart kläder och ett enkelt vapen vid level 1.

Det finns inofficiella rekord figurerandes på internet som säger att en spelare lyckades avancera med sin karaktär från lv. 1 till lv. 60 på 4 dagar och 22 timmar (lv. 60 var tidigare maximal level). För nybörjare (Newbies) kan detta ta hundratals speltimmar.

Spelaren kan också tillförskaffa sig olika föremål genom byteshandel mellan spelare, inköp vid fasta handelsbodas eller på auktionsplatser. För detta behövs en valuta som erhålls genom att köpa och sälja föremål, genom att klara av spelets uppdrag eller att plundra monster spelaren bekämpat. Också genom plundring kan spelaren få tag på olika föremål som vapen, rustningar och mat som alla har olika användning, karaktär och egenskaper. Så gott som alla av de tusentals föremål som finns i spelet har ett värde och det är stor skillnad mellan priser på det dyraste föremålet och det billigaste. Det finns därför alltid en stor efterfrågan och omsättning på spelets valuta (WoW gold) som också har blivit en svart handelsvara utanför spelet med organiserade aktörer som systematiskt samlar in guld och säljer det för verklig valuta via webbplatser till spelare. Det finns även en svarthandel med uppspelade karaktärer och användarkonton på liknande vis.

Det finns ett flertal större städer där spelaren kan handla, vila, gå på banken, utbilda sig etc. The Alliance huvudstad heter "Stormwind City" och är uppdelad i olika distrikt beroende på vilken klass en spelare tillhör. "The Mage District" är exempelvis stadsdelen magiker kan uppsöka för att finna högre kunskaper om magi. Till städerna brukar spelare komma för att sköta sin handel av föremål och för att möta upp andra spelare. Spelare kan också organisera sig i samlingsgrupper för att klara av större och svårare uppdrag som kan kräva gruppinsatser på upp till 25 personer. För att förenkla koordinationen i sådana grupper kan spelare bilda egna "Guilds" eller skrån. Vem som helst som lyckas samla tillräckligt många spelare får bilda ett skrå mot en inom spelet erlagd avgift. Dessa grupper kan därför ha väldigt olika funktioner. Där finns allt från vänskapsgång till elitistiska sammanslutningar som ägnar sig åt seriösa matcher mot andra likasinnade skrån. De främsta WoW-skråna i världen sägs bland annat ha höga krav på antal speltimmar om dagen för att en spelare ska bli aktuell för medlemskap. Skrån kan ha en kollektiv ekonomi och en bank där de kan förvara gemensamma pengar och föremål (läs vapen och utrustning). Även individuella karaktärer kan öppna ett bankfack i någon av de större städerna.

Här följer en beskrivning av en karaktär i WoW:

En karaktär heter Mohandas lv. 46, är Gnome och magiker. Hans yrke är alkemist och kunnig om örter. Som extra färdigheter kan han fiska, laga mat och behärskar läkarkonst. Hans kraftfullaste magi är att skjuta eld ur sina händer. Han kan också frysa fast fiender i block av is, förvandla fiender till får och skapa energigivande vatten och bröd till sig själv och sina vänner. Hans huvudvapen är en värdefull stav vars ena ände har formen av en triangel. Han bär en lila eller blå trollkarlshatt med stora brätten och har en särk gjord av magisk spindelväv. Han följs alltid av en höna alt. en svart eller vit katt. Han har en större samling värdefulla örter och äger 32 guldmynt. Mohandas behärskar konsten att skapa portaler och att teleportera sig. Han ses just nu oftast i Elwynn Forest och Stormwind City på kontinenten Eastern Kingdoms eller i Feralas på kontinenten Kalimdor .

Mohandas tillhör The Alliance och spelar på en PvE-server som heter Nagrand.

Credit The World of Warcraft:

<http://www.mobygames.com/game/windows/world-of-warcraft/credits>

länk från 20080114

Dokumentation av en felaktighet i mjukvaran

Det finns något som troligtvis är en felaktighet i mjukvaran (bugg) som består av en spricka i det 3-dimensionella rummet som World of Warcraft är uppbyggt i. Sprickan finns i Stormwind City, en av huvudstäderna i kontinenten Eastern Kingdoms i World of Warcraft. Genom att hoppa upp på en osynlig skarv vid en av stadens murar kan en karaktär ta sig till denna öppning. Lyckas en karaktär med det faller den ner till en plats som ligger under huvudstaden, tillsynes mellan olika skikt av 3D-landskapet. Där går det att se hur alla murar är ihåliga, hur vattnet i vallgraven intill staden tar slut som ett streck, hur andra karaktärer springer runt högt uppe i vad som ser ut att vara mitt i luften, hur bergen runt staden helt abrupt tar slut och hur trädens kronor hänger fritt uppe i himlen. Det påminner om en genomskärning som tydligt visar att varje 3D-miljö är uppbyggd av ytor som sammanfogats i varandra för att med hjälp av volym, yta, ljud och ljussättning skapa illusionen av olika material som sten, vatten, berg och träd. På den platsen finns ytterligare tydliga "hål" där marken och berget helt enkelt upphör. Nere i de hålen verkar inget finnas utom en grå färg. Låter en spelare sin karaktär falla ner i ett sådant hål faller den under en kort tid i något som saknar referenspunkter. Slutligen når den en lägsta punkt och i det ögonblicket faller karaktärens skepnad neråt ur bild och lämnar endast den "kamera" som är karaktärens p.o.v (point of view) och som alltid följer karaktären i spel som dessa. Detta ögonblick illustreras med vad som verkar vara en medveten

ljudeffekt som låter som en stark kort vind. Denna punkt verkar vara den lägsta punkten i 3D-rummet i The World of Warcraft. Ett origo varifrån all konstruktion i 3D utgår. Där finns enbart en himmel, en sol och en form av diffus mark/hav. Det går att förflytta sig i sidled med blicken i det som kanske är bottenplattan i hela spelet. Det går att förflytta sig över hela kontinenten under nivån där övriga spelare normalt befinner sig. Det enda som tar stopp är då kameran når världshaven vid kontinentens slut. Där drabbas blicken av utmattning och om den då inte vänder om dör den slutligen. Detta är också det enda sättet att ta sig tillbaka upp till nivån dit övriga spelare befinner sig eftersom karaktärens alla egenskaper är satta ur funktion. Det finns ett bakgrundsljud som verkar vara beroende av på vilket ställe på kontinenten karaktären befinner sig. På de flesta ställen hörs enbart ett vindljud.

Det är svårt att avgöra om det finns något medvetet med att lämna den glipan kvar för spelare att ta sig igenom med sina karaktärer. Buggen är känd och väldokumenterad på Internet (länk nedan). Det är också svårt att avgöra om den platsen är medvetet konstruerad eller om det enbart är ett resultat av ett nät av plattor i ett 3D-rum som av misstag inte blivit sammansatta. Ljudeffekten vid landningen på denna plats och det faktum att Blizzard inte "rättat" buggen genom att stänga sprickan ger gissningen att platsen finns där som ett resultat av någons tanke.

källa:

<http://www.youtube.com/watch?v=jfwZTpTLGM0>

länk från 20080114

Textdokumentation av molninformationer, himlavalv, sol och måne mellan kl. 02:56 och 06:20 mellaneuropeisk tid

Då allt sker i realtid i ett MMORPG är klockan som spelservern har klockan som alla spelare på den servern förhåller sig till. I The World of Warcraft finns ett simulerat dygn som statistiskt verkar följa ett schema som gissningsvis försöker efterlikna bilden av ett dygn i verkligheten. Världen som spelet utgör har en sol och en måne, en skymning och en gryning. Den har också moln som ständigt skapas i vad som verkar vara oändligt nya formationer (likt en skärmsläckare!). På natten syns en stjärnhimmel som inte verkar röra sig, eller för att likna den stjärnhimmel som kan ses från Jorden; kontinenten Eastern Kingdoms i The World of Warcraft verkar inte rotera i relation till sina stjärnor. Månen och solen rör sig dock över himlavalvet men i en rak linje. Solen går rakt upp och rakt ner. Månen likaså. Dessutom går de upp och ner på samma ställe vid horisonten.

Solen och månen tar tid på sig att gå upp och ner. Från att solen eller månen först visar sig i horisonten tar det ungefär en timme för den att visa hela sin cirkulära skiva. Himlens färger och skiftningar följer förenklat men trovärdigt dygnet och solen och månens positioner på himlen. På natten är det mörkt och på dagen är det ljus. Mellan dessa tider skiftar färgerna långsamt men konstant. Mellan mörkast och ljusast (mellan natt och dag) tar det över fyra timmar. Gryningen och skymningen verkar ha samma färgskiftningar både på himlen och i solen och månen.

Solens uppgång är mer orange och eldig för att sedan bli vitare och klarare framåt dagen. Solen är också påtagligt mindre än månen. Månen ser i sin skepnad ut som Jordens måne, liknande mönster av kratrar och färger. Himlen vid gryningen är också rödare och mer färgrik än på dagen då den är klart blå.

Observerade tider:

Solen går ner mellan kl. 20 och 21.

Månen går upp ca kl. 22:07.

Solen går upp på samma ställe som månen gick ner kl. 05:54.

**Filmdokumentation av molnformationer, himlavalv,
sol och måne mellan kl. 02:56 och 06:20
mellaneuropeisk tid**

Med hjälpa av ett skärminspelnings-program med en bildruta inspelad per sekund har det varit möjligt att spela in månens nedgång och en del av solens uppgång. Platsen inspelningen är gjord på är den som tidigare beskrivits som bottenplattan i spelet. Detta har varit möjligt genom att spela in en karaktärs p.o.v riktad mot den punkten i horisonten där sol och måne går upp och ner. Presentationen av filmdokumentationen har befintligt ljud men bilden spelas åtta gånger snabbare än originalet.