

URVAL AV UTFÖRDA HOBBYPROJEKT

Här följer information om ett urval av utförda hobbyprojekt.

ÄVENTYRARNAS SKATTJAKT

Ett strategiskt brädspel i fantasymiljö som jag tillverkat. Spelarna spelar som olika fraktioner i varierande scenarion. Spelet försöker balansera tur och skicklighet på ett underhållande sätt.

Jag har gjort grafisk design, regler, spelbalansering och den praktiska tillverkningen av spelet. Det enda jag inte gjort är modellering och ritande av stora delar av grafiken som används.

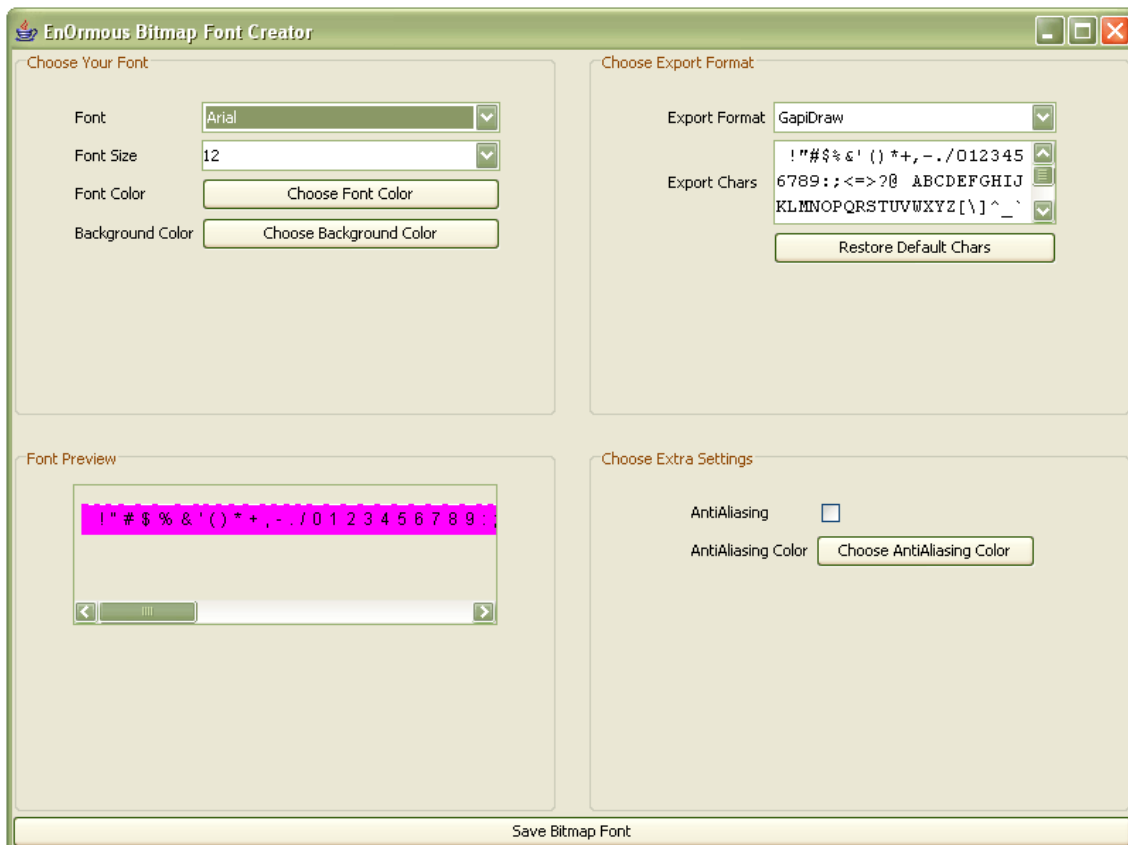
Adressen till spelets hemsida är: <http://www.fredrik.net/subsites/adventurehunt/>



BITMAP FONT CREATOR

Ett program skrivet i Java som låter användaren skapa bitmapfonter och exportera dem till olika format. Programmet används bland annat av det tyska mobiltjänsteföretaget Iconmobiles. Jag började skriva programmet åt en kompis som jobbar på Iconmobile, som var frustrerad över att det inte fanns något vettigt program för att skapa bitmapfonter.

Programmet är öppen källkod under en [BSD licens](#) och är administrerat via Sourceforge. Adressen till programmets projekthemsida på sourceforge är <http://sourceforge.net/projects/bitmapfont/>.

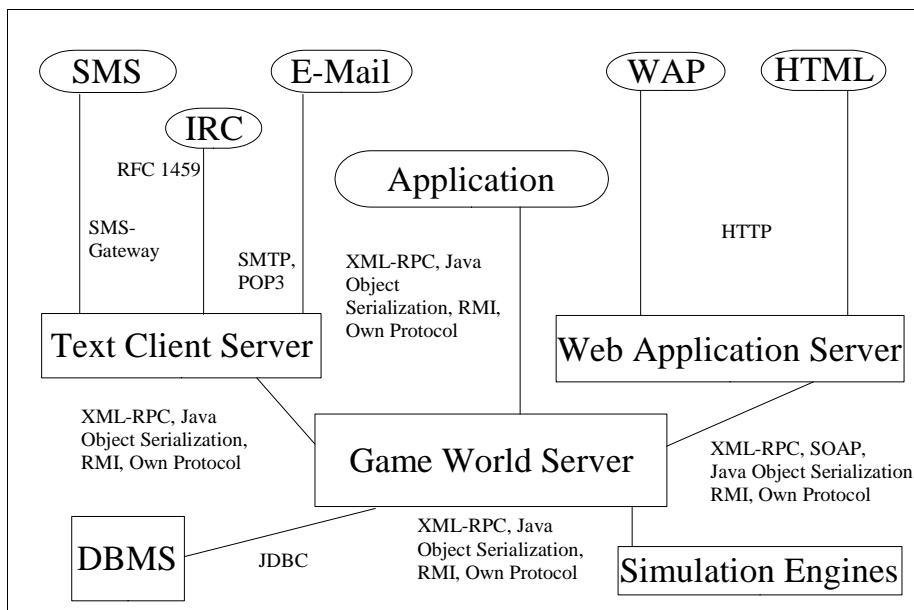


WORLDS

Ett persistent realtids flerspelar strategispel. Spelet är inte klart och utvecklas inte längre, men utgör ändå ett av de mest avancerade projekt jag tagit mig an. Omfattningen var en orsak till att jag lade ner projektet, det skulle tagit mig flera års intensivt arbete att slutföra det. Den tid jag jobbade på projektet gav mig dock viktiga insikter inom nätverks-, server- och grafikprogrammering, därför tar jag upp projektet här.

Spelet är tänkt att kunna vara spelbart med en mängd olika klienter, utöver en traditionell, SMS och e-post till exempel. Tanken med detta är att spelaren skall kunna nå spelet var han/hon än befinner sig. Detta är viktigt då spel världen aldrig står stilla, om spelarens land blir anfallet i spelet till exempel måste han/hon snabbt kunna utföra motåtgärder.

Spelet utgörs centralt av en server (Game World Server) som håller spelvärldens status och regler. Spelaren kommunicerar sedan med servern direkt, eller indirekt genom andra servrar, beroende på vilken sorts klient han/hon använder.



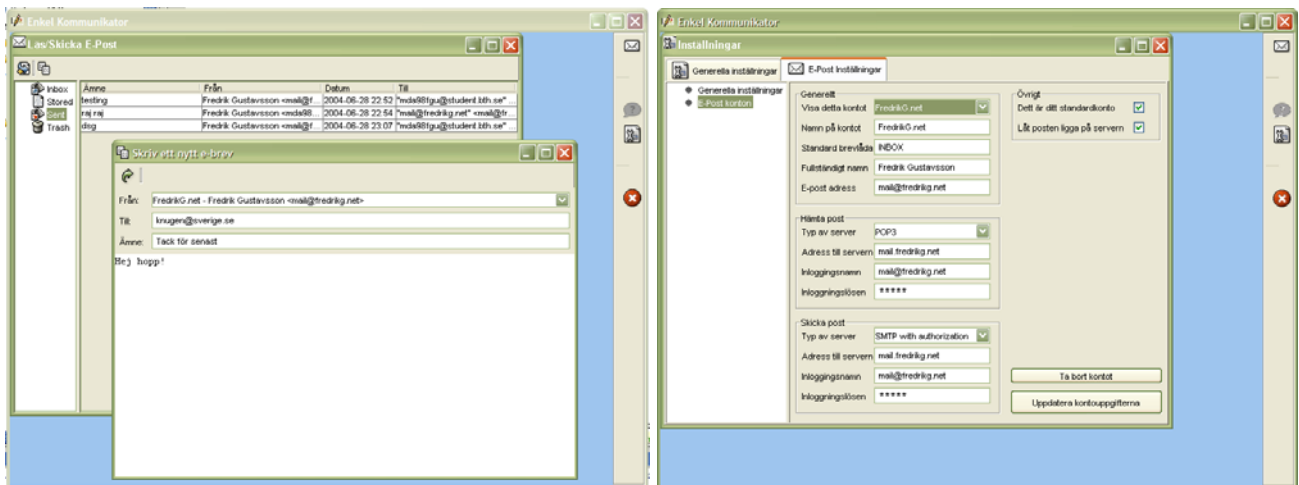
Modell över klient/Server strukturen i Worlds

Det centrala i spelet är allians bildningar och diplomati. Spelbara entiteter i spelet är bland annat kungar, feodalherrar, etniska befolkningsgrupper, hemliga sällskap och handels ordnar. Vilket borde kunna ge en spännande dynamiskt spelmiljö.



ENKEL KOMMUNIKATOR

En kommunikations applikation gjord i Java, där programdatan lagras på en server så att användaren alltid har sina e-brev och kontaktuppgifter med sig var han/hon än befinner sig. Programmet stödjer för tillfället bara e-post, men är tänkt att kunna användas till all form av kommunikation.



ZOGS ROCKING TROUBLE

Ett litet beroendeframkallande spel gjort i Java. Du kontrollera karaktären Zog och ditt mål är, i sann 70-tals arkad anda, att överleva så länge som möjligt.

Spelet är ett riktigt "hack" gjort i stundens ingivelse under en intensiv kväll och natt. Rent tekniskt är spelet inget speciellt och jag är inte särskilt stolt över programkodens design, orsaken till att det hamnat här är snarare att det är ett spel som jag blivit färdig med. Och sen är det riktigt beroendeframkallande också.

Du kan testa spelet på följande adress:

<http://www.enormousgames.com/subsites/zogsrockingtrouble/>



ENORMOUS SHOOT EM UP

Ett intensivt shoot em up spel av klassiskt snitt med en aldrig sinande ström av fiender att skjuta ner och undvika. Spelmotorn är klar, jag tappade bara intresset för spelet när det var dags att designa alla banor, så i dagsläget finns det bara en nivå i spelet.

Jag är ganska nöjd med programkodens design, vilken är flexibel nog att tillåta en grafisk baneditor (även om jag inte gjort någon sådan).

Du kan testa en alfa version av spelet på följande adress:

<http://enormousgames.com/subsites/spaceshooter/>

