

Hinweis:

Bei dieser Präsentation handelt es sich um einen groben Überblick eines 1700 Seiten umfassenden Konzepts und soll einen Vorgeschmack auf das vollständige Dokument bieten. Die Kürzung erlaubt jeweils nur einen kleinen Einblick auf verschiedene Bereiche. Zudem handelt es sich bei den im Inhaltsverzeichnis aufgelisteten Punkte lediglich um einen Bruchteil des gesamten Konzepts. Eine Erwähnung jedes einzelnen Punktes würde den Rahmen dieser Präsentation sprengen. Zudem enthält die Präsentation ausschließlich Auszüge aus dem spielerischen Aspekt des Konzeptes. Viele weitere essentielle Bestandteile lassen sich dem vollständigen Konzept entnehmen.

INHALTSVERZEICHNIS

INHALTSVERZEICHNIS.....	2
GESCHICHTE.....	4
STORYTELLING.....	5
Interaktion.....	6
GRUNDLEGENDE MECHANIKEN DER SPIELWELT.....	8
VOXELBASIERTE SPIELWELT.....	8
EDITOR.....	11
PROZEDURALE GENERATION.....	12
UMWELT.....	14
KAMPFSYSTEM.....	15
GENERELL.....	15
FÄHIGKEITEN.....	16
ANGRIFF.....	17
RESSOURCENMANAGEMENT.....	20
LERNSYSTEM.....	20
KAMPFMECHANIKEN.....	21
RÜSTUNG.....	22
TRAINING.....	22
WAFFEN/FÄHIGKEITEN/BESONDERHEITEN.....	22
BERUFSSYSTEME.....	23
ARCHITEKT.....	24
BERGBAU.....	25
FORTSCHRITT.....	25
WAFFENPRODUZENT.....	26
DNA FORSCHER.....	26
GESTALTER.....	27
NATURBÜNDNIS.....	29
RÜSTUNGSPRODUZENT.....	29
SCHNELLES HANDWERK.....	29
TECHNISCHER KONSTRUKTUTEUR.....	30
DIPLOMATIE.....	30
GILDEN SYSTEM.....	31
TRAINER.....	31
ENTDECKER.....	32
CHARAKTERFortschritt.....	34
SEELENPFAD SYSTEM.....	35
RASSEN.....	37
URSPRUNG DER GÖTTER.....	39
VIERARM KREATUREN.....	40
AUSLÖSCHUNG DES VOLKES.....	43
EVOLUTION.....	44

WIRTSCHAFT.....	45
ERZ.....	46
HANDELSMARKT.....	46
STADTBAU.....	46
HOLZ.....	47
KRISTALLE UND MINERALIEN.....	48
URENERGIE.....	48
POLITIK.....	49
ZIVILISATIONSFORTSCHRITT.....	50
PLAYER VERSUS PLAYER(PVP).....	51
KAMF DER MÄCHTIGEN.....	51
RECHTSSYSTEME.....	51
WETTBEWERBE.....	51
ALLGEMEINE WELTSYSTEME UND MECHANIKEN.....	52
ENTWICKLUNG DER GEGENSTÄNDE.....	52
GEWICHT.....	52
HOUSING.....	52
NEWS.....	53
PWE SYSTEM.....	53
SYSTEME FÜR HARMONISCHES MITEINANDER.....	53
TECHNISCHES.....	53
TOD.....	54
UNTERGRUND.....	54
KATASTROPHEN.....	54
WELT/ERKUNDUNG/QUESTS.....	55
FORTBEWEGUNG.....	58
SYSTEME ALLER LEBEWESEN.....	60
WEITERE TÄTIGKEITEN UND AUSBLICK.....	61
REFERENZEN.....	63

Dieser Vortrag handelt von einem ambitionierten, neuartigen Multiplayer Projekt mit enormen Potenzial, dass mir sehr am Herzen liegt.

Die Welt in dem das Projekt angesiedelt ist enthält Elemente aus allen gängigen Settings, wie z.B Steampunk, Highfantasy, Science Fiction, Mysterie und vielen mehr.

Hier die einzelnen Punkte des Vortrags:

GESCHICHTE

Der Anfang der Geschichte spielt innerhalb einer Stadt einer leicht futuristischen Variante der heutigen Zeit. Ein unerwarteter Krieg, der eher einem Gemetzel gleicht, bricht über die Zivilbevölkerung herein. Fremdländische Soldaten mit unbekanntem Waffen und futuristischen selbstständig agierenden, furchteinflößenden, mordenden Maschinen töten Männer, Frauen und Kinder gleichermaßen, bis eine mysteriöse Kraft in Form unheimlicher Geräusche, sirrender Luft und unglaublichem Druck Angreifer und Angegriffene gleichermaßen in die Knie zwingt und ihnen die Sinne nimmt.



1 - Gears of War Judgment (2013)



2 - Mass Effect 3 (2012)

Nachdem sie ihre Sinne wiedererlangten, stellte sich schnell heraus, dass sich die ganze Szenerie verändert hatte. Tote Soldaten und zerstörte Maschinen pflasterten die Straßen, das Heulen und Wehklagen der Menschen, die ihre Verstorbenen betrauernten erfüllte die Luft und der Himmel war in Farbschleier getaucht, die an Nordlichter erinnerten. Riesige Planeten, seltsame Lichter und Gebilde erfüllten den Nachthimmel. Die endlosen Straßenschluchten waren verschwunden und wichen düsteren Wäldern, hinter denen sich seltsam geformte Gebirge befanden. Nach anfänglicher Irritation über die neu eingetretenen Umstände begannen die Menschen die Umgebung zu untersuchen und entdeckten überall Stadtteile, die wie herausgerissen wirkten. Manche davon bereits überwuchert und seltsamerweise bereits Jahrzehnte alt, während andere erst vor kurzem verlassen wurden oder ohne Überlebende nur mit Leichen überzogen da lagen. Sie entdeckten andere Menschengruppen, die aus allen Teilen der Welt stammten und von ähnlichen Ereignissen berichteten. Sie formten kleine Camps und lernten sich in der neuen surreal wirkenden Umgebung zurechtzufinden. Bald darauf lernten sie Kreaturen kennen, die sich in derselben Situation befanden, aber wesentlich weiter entwickelt zu sein schienen und beschlossen nach endlosen Debatten sich den fremdartigen Wesen anzuschließen. (- stark gekürzte Fassung der Ausgangssituation)



3 - Crysis 3 (2013)



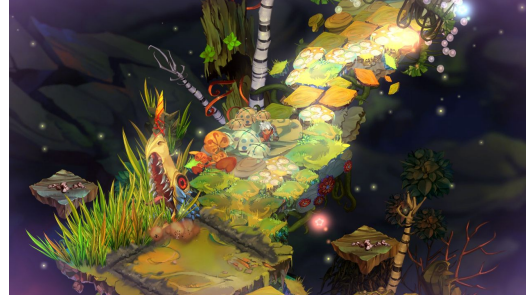
4 - Mass Effect (2009)

STORYTELLING

Erzählerisch, stilistisch und in Punkto Glaubwürdigkeit lässt sich das Spiel um Welten verbessern, indem etwa in jedem Spielbereich der Charakter selbst oder ein Erzähler (Beispiel: Bastion), die Geschehnisse kommentiert, während sich der Spieler durch die Welt bewegt und ihm das Gefühl verleiht im Mittelpunkt seiner persönlichen Geschichte zu stehen und sie selbst zu erschaffen!



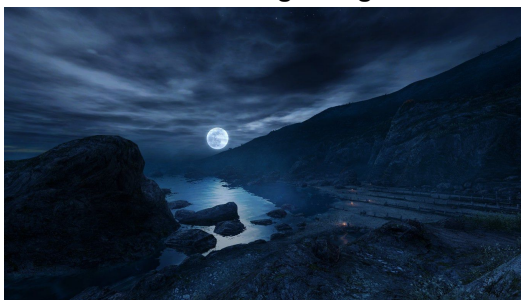
5 - Transistor (2014)



6 - Bastion (2011)

Verbessertes interaktives Storytelling wird durch das Schaffen einer eigenen Meinung während des Erkundens möglich. Beispielsweise betritt der Charakter ein altes Gemäuer, entdeckt während des Erkundens verschiedene Gegenstände und stellt selbst Vermutungen auf und rätselt mit dem Spieler in Form seiner eigenen Gedanken und geht dabei im gedanklichen Selbstgespräch mehrere Optionen durch und es wird dem Spieler selbst überlassen, was er glauben will. Es werden mehrere Schlussfolgerungen aufgestellt, aus denen der Spieler eine oder mehrere wählen kann und der Charakter die entsprechenden Entscheidungen auch gedanklich zum Ausdruck bringt.

Der eigene Charakter äußert generell basierend auf Vergangenheit, Gruppenzugehörigkeit etc. seine Gedanken im Gespräch mit anderen (auch abhängig von der Gemütsverfassung und dem Charaktertyp) seine Gedanken, etwa spöttische Kommentare, nachdenkliche Satzfragmente usw, um tieferen Einblick in seine Seele zu gewähren und das Band zwischen dem Spieler und seinem Charakter zu stärken. Die Story spielt sich hauptsächlich im Charakter ab (wie er das Geschehen sieht und bewertet und auf Umgebungen und Landschaften reagiert)



7 - Dear Esther (2012)



8 - Dark Souls (2011)

Interaktion

Voice Acting

Tausend gedankliche Reaktionen für verschiedene Gemütszustände (beispielsweise Ungeduld = Viele Wege "Beeil dich!" zu denken oder mit leichten Änderungen in der Stimme, wie Depp oder so ein Depp, Deppen usw.)

Spiele bieten im Vergleich zu anderen Medien, eine unglaubliche Interaktionstiefe, die zeitgleich auch ein einzigartiges Erkennungsmerkmal darstellt und immens zur Immersion beitragen kann.

Doch während sich die Interaktion in Singleplayer Spielen mit virtuellen NPCs immer weiter verbessert, etwa durch komplexe Reaktionen auf Spielerverhalten, hinkt die MMO Branche in diesem Bereich deutlich hinterher.

Interaktion mit Spielfiguren beschränkt sich auf immer wieder auslösbare Animationen, die sich auf alle in der Umgebung Befindlichen oder eben eine spezielle Person beziehen. Untermalt wird das ganze mit einem kurzen Text, damit der Betroffene auch weiß, dass diese Geste an ihn gerichtet war. Hier besteht enormes Potential, die Kommunikation, das Immersionsgefühl und die Identifikation mit dem eigenen Charakter erheblich zu verbessern.

Die Fable Reihe bietet einen möglichen Ausblick auf zukünftige Kommunikationszwischenschritte in MMOS. Zunächst einmal verursacht ein Emote, dass auf alle umstehenden gerichtet ist eine Reaktion.



9 - Fable 3 (2011)



10 - Sims 3 (2009)



Mass Effect (2009)

Erzählt die Spielfigur einen Witz, reagieren etwa ihr zugewandte Spielfiguren mit Gestik, Mimik und Akustik darauf, indem sie lachen, den Witz kommentieren, genervt mit der Zunge schnalzen, sich abwenden, klatschen und vieles mehr.

Dabei kann der betroffene Spieler manuell auch selbst eine Reaktion auswählen. Hier kommen auf bestimmte Personen bezogen Emotes ins Spiel. Winkt ein Spieler etwa einem anderen zu wird vorübergehend ein starker Interessenspunkt kreiert, der den Anwender mittels bekannter Bildeffekte aus Firstperson Spielen auf die Person aufmerksam macht. Gerät diese ins Blickfeld, sticht sie aus der umliegenden Umgebung heraus und der Anwender hat die Möglichkeit eine aus mehreren Reaktionen auszuwählen, die an den Auslöser des Wink Emotes gerichtet sind. Rollenspiel wird auf diese Weise für jeden zugänglicher und die Avatare agieren öfters und auf bessere Weise aufeinander, weil diese Form der Kommunikation natürlicher und intuitiver ins Spiel integriert ist. Wie gesagt, dabei handelt es sich um einen möglichen Zwischenschritt. Was uns vorschwebt geht weit darüber hinaus und bezieht bisher bekannte und mögliche zukünftige VR Kommunikationstechniken mit ein.

Ein weiterer wichtiger Aspekt, der der Geschichte und der gesamten Atmosphäre zugute kommt, ist die NPC Reaktion auf den Spieler, dessen Gruppe oder einem ganzen Raid. Trägt der Spieler etwa eine verhältnismäßig starke Waffe, werden NPCs auf ihn reagieren, oder miteinander darüber reden, während der Spieler an ihnen vorbeiläuft. (Etwa, hast du diese Waffe gesehen? Sieht beeindruckend aus!). Sind Spieler einer Heldengruppe in der Stadt, die ein mächtiges Wesen erledigt haben, jubeln ihnen manche NPCs zu oder reagieren auf andere vielfältige Weise. Aber auch abseits von Spieleraktionen äußern sich NPCs permanent über Ereignisse in der Spielwelt oder persönliche Erlebnisse. Wer die alten Gothic Teile gespielt hat, wird unverzüglich nachvollziehen können, welche geniale Auswirkung diese Änderung auf die Atmosphäre eines Spiels haben kann.

Zudem stehen uns noch weitere geniale, beeindruckende und bisher noch nie angewendete Techniken zur Präsentation interaktiver Geschichten zur Verfügung.



11 - Gothic II (2002)

GRUNDLEGENDE MECHANIKEN DER SPIELWELT

VOXELBASIERTE SPIELWELT

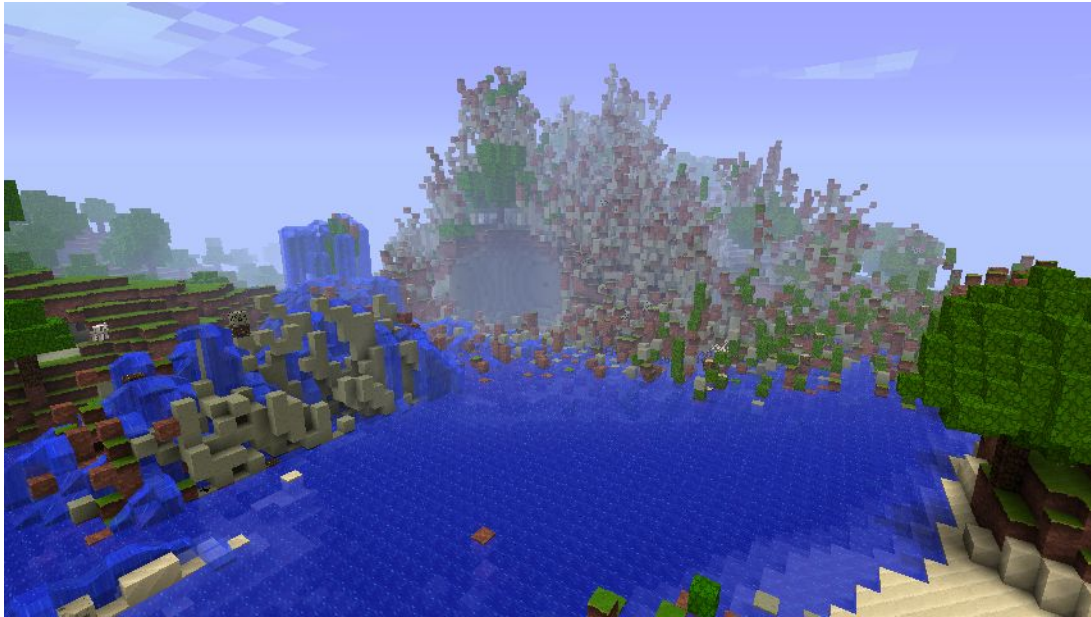
Zukünftige Spiele werden sich an den etablierten Standards zukünftig erfolgreicher Spiele messen müssen. EQ Next ist das erste MMO der nächsten Generation, das zumindest in einer Hinsicht einen grundlegenden neuen Standard etabliert. Von Spielern formbare, zerstörbare Welten, die um ein Vielfaches erhöhte Interaktionsmöglichkeiten mit der Welt ermöglichen, werden als Grundvoraussetzung gesehen werden, sobald Spieler erst einmal persönliche Erfahrungen damit gemacht haben. Wo bisher seitens der Entwickler enge Grenzen gesetzt wurden, wird zukünftig eine offenere Art des Gamdesigns standartisiert. Spieler haben Zugang und Einfluss auf Gameplayelemente, die bisher den Entwicklern vorbehalten waren und der Fokus verlagert sich auf von Spielern erschaffenen Inhalte, die auf intelligente Art und Weise in die Spielwelt integriert sind.



12 - EverQuest Next: Landmark (2014)

Warum diese Systeme grundlegende Änderungen in der Branche mit sich bringen und auch in unserem Projekt enthalten sind, erklären wir hier:

-Vollständige Zerstörbarkeit: Die Aktionen des Charakters verleihen dem Spieler das Gefühl von Bedeutung. Seine Taten hinterlassen Spuren. Wenn er im Kampf mit Kreaturen durch die Gegend wirbelt, Angriffe entfesselt und dabei Säulen zerbersten, Tische umherfliegen, Krater entstehen und die gesamte Umgebung von den Kämpfenden in Mitleidenschaft gezogen wird, erfährt der Spieler eine stärkere Bindung zur Spielwelt. Blickt er auf das Schlachtfeld zurück in dem alles in Trümmern liegt, ist auch für andere nahe Spieler sofort ersichtlich, dass hier ein Kampf stattgefunden hat



13 - Minecraft (2011)

und kann die Veränderungen deutlich sehen. Zudem hält die Zerstörbarkeit unzählige Gameplayelemente bereit.

Beispielsweise unvorhergesehene Ereignisse in Kämpfen, wie etwa das Entdecken unterirdischer Kammern durch den Angriff einer Kreatur, der einen Durchgang schafft, durch den der Spieler fällt. Oder taktische Möglichkeiten wie das Hinwegesprengen von Durchgängen, um Gegnern den Weg abzuschneiden. Zerstörbarkeit schafft es neben den Spielelementen vor allem die Glaubwürdigkeit der Welt in einem Maß zu erhöhen, die es schwer macht zu anderen Spielen zurückzukehren, die dieses Element nicht besitzen, weil es eben als grundlegender Bestandteil in jeden Aspekt der Spielwelt eingebettet wurde.

Zum Vergleich: Ein Kampf in einem beliebigen MMO hinterlässt keinen bleibenden Eindruck. Weder die Angriffe des Gegners noch die Eigenen beeinflussen die Umgebung und lediglich die tote Kreatur am Boden zeugt wenige Sekunden von eurem Kampf, ehe sie sich auflöst und wieder auftaucht.

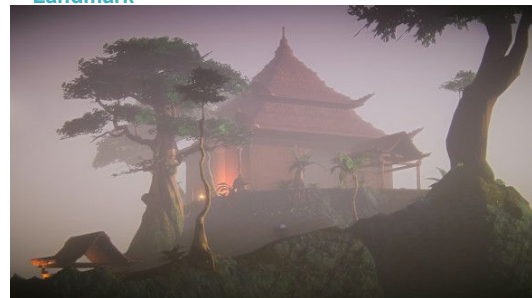
Wer mit einem mächtigen Hammerschlag den Boden zertrümmert, mit einer magischen Energiekugel einen mehreren Meter großen Krater in den Boden reißt, die Erde in alle Himmelsrichtungen fliegt und den Lavaregen eines Gegners überlebt, der Löcher in die Umgebung brennt und sie nach und nach in eine anhaltende Lavafläche verwandelt, um anschließend in einem Krater einen Erzhaufen herausragen zu sehen oder das grünliche Schimmern von Kristallen einer unterirdischen Höhle ein neues Abenteuer versprechen, der tut sich schwer in eine Welt zurückzukehren, die keine dieser Erfahrungen bereit hält, zumal der Wert dieser Änderung nicht hoch genug eingeschätzt werden kann, weil Spieler in der Lage sind in einer nicht länger statischen und begrenzt interagierbaren Welt selbst auf Abenteuersuche zu gehen, indem sie unter der Erde nach verborgenen Schätzen, unbekanntem Völkern oder uralten Tempelanlagen graben und die Umgebungseindrücke wesentlich besser zur Geltung

kommen, wenn etwa ein wandernder Koloss, ein Orktrupp oder andere Ereignisse zerstörte Städte, Wälder, Regionen hinterlassen. Kurz: Die Interaktionsmöglichkeiten verändern und verbessern sich auf grundlegender Ebene um ein vielfaches. Hinzu kommt noch die Kombination mit anderen Spielsystemen, wie etwa der prozeduralen Generation, die den Entdeckerdrang der Spieler nochmals unglaublich fördern kann.

- **Schöpfung:** Spieler erhalten die Möglichkeit aus allen Ressourcen der Spielwelt eigene Dinge zu kreieren. Dieser Punkt ist derartig unfassbar, dass ich diesen Satz genauer erläutern werde. Minecraft als prominentester Auslöser des kreativen Spielens, dem Spaß am Erstellen von allem, was die eigene Vorstellungskraft zu bieten hat, ebnete den Weg, der jetzt Möglichkeiten für uns eröffnet, die die Möglichkeiten des Wegbereiters erheblich weiterentwickeln, um einzigartige Spielfeatures für Spieler zu kreieren. Allein die Vorstellung den Spielern die Möglichkeit zur freien Entfaltung ihrer Kreativität in der Spielwelt zu ermöglichen, schafft einzigartige Erlebnisse. Egal ob Einrichtungsgegenstände, Dekorationen, einzigartige Gebäude, gigantische Türme, surreale Gebilde, Dörfer, Städte oder ganze Gebiete... eine von Spielern gestaltete Welt,



EverQuest Next: Landmark



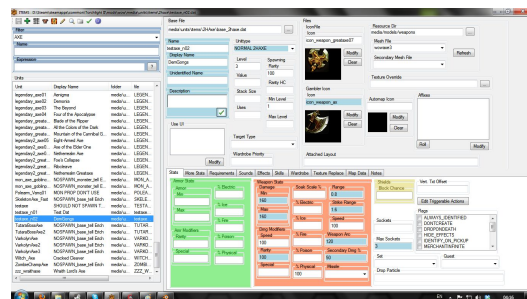
erhöht den Entdeckerdrang, die Identifizierung mit dem Spiel und dessen Community und vor allem die Einzigartigkeit der Welt unglaublich. Welche beeindruckende Eigendynamik sich die Kreativität mit Bereitstellung von Werkzeugen entwickelt ist in sehr vielen Spielen nur zu gut sichtbar. An diesem Beispiel zeigt sich auch, dass Entwickler mit grundlegender, durchdachter Arbeit eine potenziell langfristig motivierende Tätigkeitsquelle schaffen können, die sie mit bisherigen von Hand kreierten und Spielern vorgeetzten Inhalten nie erreichen können. Dem Einschlagen einer neuen Richtung, die es Spielern erlaubt selbst spaßige Inhalte zu kreieren und mehr Kontrolle und Einfluss auf die Spielwelt auszuüben wird der Spielelandschaft neue Dynamik verleihen. Der Bereich der Schöpfung ist aber erst der Anfang...

EDITOR

Die Editoren sind eines der Kernfeatures des Projekts. Alles andere baut darauf auf. Leicht zugängliche Editoren sind für jeden nur erdenklichen Spielanteil für die Community verfügbar. Egal ob Kreierung von Dungeons, Housinggegenständen, Quests, Monster, Grafikelementen, Interface, Wetter und Umweltbedingungen, Bossmechaniken und Fähigkeiten. Wir wagen damit einen Schritt, den sich in diesem Umfang noch keiner getraut hat, stoßen damit in Unbekanntes Terrain vor und erlauben den Spielern damit die größtmögliche Freiheit in der Gestaltung der Spielwelt an sich, indem wir ihnen nahezu alle Entwicklertools auf einer vereinfachten Benutzeroberfläche zur Verfügung stellen. Die Bindung eines Spielers zu einem Spiel kann sich um ein Vielfaches verstärken, wenn die Entwickler die Community mit ins Spiel einbinden und ihnen Werkzeuge an die Hand geben, um eigene Kreationen zu fertigen. Die Elder Scrolls Serie, Team Fortress 2, und Warcraft 3 sind nur ein paar Beispiele, die mich persönlich fasziniert haben und das Potential für von Spielerhand kreierten Inhalten zeigen.



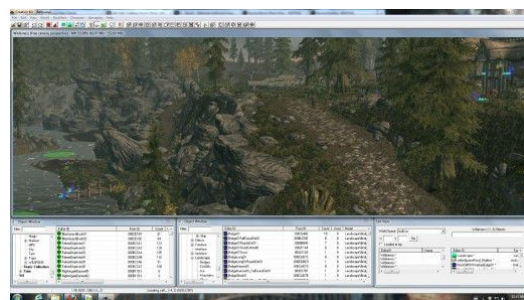
14 - Team Fortress 2 (2007)



15 - Torchlight II (2012)



16 - Warcraft 3: Reign of Chaos (2002)



17 - The Elder Scrolls V: Skyrim (2011)

Dabei ist es nicht unüblich, dass so manche Kreation die Arbeiten der Entwickler übertrifft oder gar neue Spielrichtungen entstehen. Dabei greifen Mechanismen, um eine vernünftige und spaßige Erfahrung zu gewährleisten, die das Spielerlebnis und die Einbindung in den Entwicklungsprozess und der Firma auf ungeahnte Weise fördern. Hier greifen Community Systeme ein, die sich an gut funktionierenden Systemen für das Bewerten, aussortieren, testen, unterstützen und implementieren der Spielfeatures in allen Bereichen orientieren.

PROZEDURALE GENERATION

Ein Begriff der spätestens mit Minecraft wieder ins öffentliche Bewusstsein rückte und damit auch die Möglichkeiten, die er mit sich bringt. Karten, Planetenoberflächen, Texturen, Landschaften, Objektkonstellationen, Sternensysteme und nahezu jeder technischer Bereich lässt sich mithilfe prozeduraler Generation kreieren.

Beispiele dafür gibt es viele. Minecraft ist wohl das Populärste, denn die riesigen vielfältigen Gebiete erstaunen immer wieder, besonders im Einbezug von Community Mods. Auch lässt sich an vielen Spielen lernen, wie prozedurale Generation eher schlecht als recht funktioniert. Ein weiteres bekanntes Beispiel, dass komplette Quests, Städte, Dungeons, Landschaften und vieles mehr prozedural generieren lässt ist Elder Scrolls 2 Daggerfall.

18 - The Elder Scrolls II: Daggerfall (1996)



19 - The Elder Scrolls IV: Oblivion (2006)



Während viele Aspekte, beispielsweise die Landschaft von Entwicklern selbst per Hand erstellt werden und enormen Zeitaufwand erfordert, bietet die prozedurale Generation mit gleichem oder erhöhtem Aufwand ein unglaubliches Potential für umfangreiche, erfüllende, spaßige und motivierende Spielinhalte, die zudem nach anfänglicher Anstrengung wesentlich leichter und schneller eingefügt werden können und in Kombination mit Handarbeit der Entwickler zu einem noch besseren, vielfältigeren Gesamtbild beitragen, sofern richtig ausgeführt. Auch dieses System besitzt das Potential bei vernünftig durchdachter und implementierter Ausführung die Tätigkeitsbandbreite für Spieler massiv zu erhöhen und gleichzeitig bei Erweiterung des Systems Spielelemente hinzuzufügen, die auf unterschiedliche Art und Weise erlebt werden können.



20 - Borderlands (2009)



21 - Borderlands 2 (2012)

Die komplette Spielwelt des Projekts wird größtenteils prozedural generiert, wobei mehrere Mechanismen greifen, die dafür sorgen, dass die Spielwelt gut gefüllt und vor allem natürlich und in sich stimmig wirkt. Ziel ist es komplette Planeten/bruchstücke, Asteroiden etc. mit unterschiedlichsten Landschaftstypen zu schaffen und nahezu alles darin, jeden Stein, jedes Haus, jedes Zimmer und die Platzierung jedes Gegenstands, Waffen, Fähigkeiten und noch vieles mehr prozedural generieren zu lassen und durchgehend hohe spielerische und optische Qualität zu bieten.

Auszug aus dem Trailer von No Man's Sky

Jedes Atom, jedes Blatt, jeder Baum, jeder Vogel, jeder Fisch, jeder Stein, jedes Meer, jede Wolke, jede Ruine, jeder Stern, jede Sonne, jede Galaxie, jeder Planet ist prozedural generiert. Jeder Planet ist einzigartig und unerforscht.

Das und noch mehr ist unsere Absicht.



22 - No Man's Sky (voraussichtlich: 2014 - 2016)

UMWELT

Wie bei den vorangegangenen Punkten entwickelt auch das Ökosystem eine Eigendynamik, die mehr spaßige, aufregende und überraschende Ereignisse zustande bringt, als Entwickler über Jahre per Hand hinzufügen könnten. Auch hier geht es darum ein grundlegendes System zu entwickeln, dass aus sich heraus mehr Nutzwert bringt, als Arbeit darin investiert wurde und es ermöglicht mit dem Ändern weniger Parameter ganz neue Erfahrungen zu kreieren.

23 - From Dust (2011)



Ein einzigartiges Umwelt-/Ökosystem, dass sich auf die Welt auswirkt. Die Sonne trocknet Landschaften aus oder bringt sie zum Erblühen, Naturgewalten, wie Stürme, Schneelawinen, Blitzeinschläge und Lavaseen vernichten ganze Landschaften, formen sie um oder kreieren neues Land. Regen beeinflusst die Flora und Fauna. Unterschiedliche Klimazonen verändern die Spielweisen des Spielers. Tiere passen sich der Umwelt an und fügen sich auf nie gekannte Weise in die Spielwelt ein, die ein nie gekanntes Maß an Lebendigkeit verleiht und kein Tag dem anderen gleicht. Auch muss der Spieler lernen sich die Natur zunutze zu machen, im Einklang mit ihr zu leben und vor allem sie zu verstehen, um nicht Opfer von Veränderungen zu werden sondern sich souverän an sie anzupassen.

From Dust (2011)



KAMPFSYSTEM

GENERELL

Unlimited Possibilities Battle System

Es existieren mehrere einzigartige, völlig unterschiedliche Kampfsysteme, die jedes mal aufs neue ein völlig unterschiedliches Erlebnis bieten. Sie entfalten sich mit der Zeit und bieten den Spielern immer wieder neue Systeme und Mechaniken, die vielfältige Anwendungsmöglichkeiten ermöglichen und die Kampfsysteme mit der Zeit immer, spaßiger, umfangreicher, tiefgreifender und motivierender werden lassen.

Jeder Aspekt der Fähigkeiten ist anpassbar, veränderbar und erweiterbar. Sie entwickeln sich mit der Zeit weiter und lassen sich in verschiedenen Zweige noch weiter spezialisieren. Zudem lassen sich noch zahlreiche Effekte an Fähigkeiten anfügen.

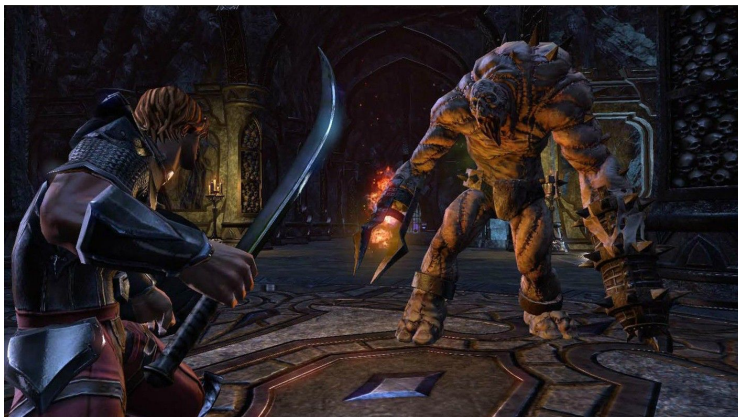
Das True Feeling Combat System hebt die Kämpfe auf eine völlig neue Stufe und ermöglicht es sowohl dynamische, actionreiche, als auch taktisch fordernde Schlachten in einer völlig neuen Erfahrung zu vereinen, die zusätzlich durch das einzigartige Usage System verfeinert wird, dass dem Spieler beim Schleudern eines Feuerballs auch das Gefühl vermittelt, tatsächlich etwas geschleudert zu haben, anstatt nach eines Mausklicks immer wieder aufs neue eine Animation abzuwarten.

24- Lichdom: Battlemage (2014)



FÄHIGKEITEN

Dieses Fähigkeitensystem unterscheidet sich fundamental von anderen gängigen Systemen. Mit dem Kampfsystem steht und fällt ein ganzes Spiel, insbesondere in der MMO Branche in der nahezu das komplette Gameplay und viele Aktivitäten damit verwoben sind. Die Ära von World of Warcraft und Everquest 2 brachten eine Vielzahl an Nachahmern mit sich die ähnliche Kampfsysteme anboten. Einerseits haben wir etwas langsamere Kampfsysteme wie das des Platzhirschen und vielen anderen MMOS andererseits auch viele aktivere Varianten, wie Tera, Vindictus, Neverwinter, DC Universe oder Elderscrolls Online. Mischformen, die von beidem etwas hinzufügen gibt es natürlich auch.



25 - The Elder Scrolls Online (2014)

Was uns auffiel war, dass obwohl das Kampfsystem eine riesige Rolle in diesen Spielen spielt, sei es in Bezug auf, Quests, PVP oder PVE, lange nicht die Aufmerksamkeit und den Umfang erhielt, den es eigentlich verdient hätte. Stellen Sie sich nur einmal World of Warcraft ohne Kampfsystem vor. Was würde alles fehlen oder nichtmehr funktionieren? Schwer vorstellbar, wenn nicht gar unmöglich! Keine Raids, Instanzen, Loot uvm. Es dürfte nun verständlicher sein, warum das Kampfsystem so wichtig ist. Es ist richtig, dass viele Features um das Kampfsystem herumgebaut wurden und es ergänzen und mit ihm interagieren, doch mir geht es hier um den Kern des Systems, der sich kaum bis nahezu überhaupt nicht weiter entwickelt hat. Hier besteht Potential für eine neue Art von Spielen und Spielweisen, um komplett neuartigen Erfahrungen zu kreieren.



26 - EverQuest 2 (2004)



27 - World of Warcraft (2004)

ANGRIFF

Was erwartet ein Spieler, wenn er eine Klasse wie den Magier auswählt?

28- Magic the Gathering (1993)



Das Entfesseln der Kräfte von Feuer, Wasser, Erde und Luft in gewaltige, vernichtende Attacken. Gegner auf Distanz mit beeindruckenden Gesten Feuerbälle um die Ohren sausen lassen, Frostgeschosse abfeuern, Eisgolems kreieren und entfesseln (Editor und Kreierungsoptionen), Stürme entfesseln, Feuerregen auf Feinde herabprasseln lassen uvm.

In gängigen Spielen würde ein Magier eine Fähigkeit (Feuerball) wie folgt einsetzen:

- 1. Der Gegner wird als Ziel ausgewählt und der Feuerball Button angeklickt, der einen sich füllenden Balken und eine Zauberanimation auslöst. Ist der Balken voll führt der Charakter die Animation fertig aus und ein Feuerball fliegt mit entsprechender Abfeuerungsgeste in Richtung des Gegners und trifft ihn unabhängig davon ob der Gegner sich bewegt. Wahlweise in Bewegung oder Stillstand zum Zaubern erforderlich.**
- 2. Der Anwender visiert den Gegner aktiv mit einem Fadenkreuz an und muss ihn selbst im Visier halten. Grobes anvisiert halten reicht meist aus. Der Anwender betätigt den Fähigkeitsbutton und muss etwa aktiv noch die rechte Maustaste gedrückt halten um den Feuerball aufzuladen, den Gegner weiter anvisieren und loslassen um die Fähigkeit auszuführen.**

Nun zu unserem Projekt:

Zunächst einmal setzt sich bei diesem Projekt eine Fähigkeit aus mehreren unterschiedlichen Angriffen zusammen. Zudem besitzt jeder Angriff eigene Aktivierungsbefehle, die der Fähigkeit und jedem Angriff im Vergleich zu anderen Spielen ein einzigartiges Gefühl verleihen. Jeder Angriff innerhalb dieser Fähigkeit ist mit einer kompletten Fähigkeit in anderen Spielen vergleichbar mit dem Unterschied, dass 5- 6 Angriffe innerhalb einer einzigen Fähigkeit bei jedem Kampf allein durch die eine Fähigkeit vielfältige unterschiedliche taktische Möglichkeiten eröffnen (Alle anderen für das Kampfsystem wichtige Aspekte sind noch gar nicht berücksichtigt) Weiterhin besitzt jeder Angriff in einer Fähigkeit mehrere Schadensmodifikatoren, von denen sich der hauptsächlich trainierte am stärksten auswirkt und die Fähigkeit nochmals in ihrer Funktionsweise verändert. Dazu kommt, dass eine/mehrere von 5 Angriffsrichtungen bestimmt werden kann, die sich auf den Gegner unterschiedlich auswirken. Manche Angriffe unterteilen sich zudem in Angriffsabschnitte, die aufeinander aufbauen und ähnlich wie Kombinationsangriffe funktionieren, aber jederzeit beliebig unterbrochen werden können, um mit anderen Angriffen fortzufahren. Das ist eine! Fähigkeit ohne weitere Mechanismen. Dazu kommen noch zahlreich einzigartige Mechanismen, die die gesamte Erfahrung erweitern und verbessern. Die Idee dahinter besteht darin, dass beispielsweise ein Magier intelligenter und kreativer mit seinen Gaben umgeht und einen Feuerball auf vielfältige Weisen gebraucht und flexibel während des Kampfes formen und anwenden kann. So schleudert er denselben Feurball nicht nur hirnlos in einer Linie auf den Gegner, sondern lässt ihn während des Fluges etwa Haken schlagen, um Gegner zu verwirren, schleudert ihn hoch in die Luft lädt ihn mit Energie auf und lässt ihn mit größerem Einschlagsradius und höherem Schaden auf den Boden schlagen, oder er vergrößert den Flammenball in der Hand und spaltet ihn auf, um ihn verschiedenen Winkeln und in rasender Abfolge kleine Feurbälle auf einen/mehrere Gegner zu jagen oder er schießt den Gegner in einen Flammenball ein, den er in die Luft schleudert, dort mit langsam schließender Faust die Flammenkugel in den Gegner eindringen lässt der Flammenschaden erleidet, eher er mit einer raschen Bewegung die Hände wie zum Gebet ineinander verschränkt und die Kugel im Inneren des fliegenden Gegners implodieren lässt und er anschließend besiegt wieder auf den Boden kracht und... Mir fallen noch endlos viele Möglichkeiten ein. So stelle ich mir einen Magier vor der seine Feuerballfähigkeit auf unterschiedlichste Art und Weise intelligent nutzt.

Fähigkeiten lassen sich beliebig den Bedürfnissen des Spielers anpassen und verändern. Zahlreiche Sekundärfähigkeiten, die ebenso mehrere Angriffe enthalten, die auch austauschbar sind und eine schier unendliche Anzahl an passiven Talenten erlauben völlig freie Entfaltung in der Gestaltung, Entwicklung und Anwendung der Fähigkeiten.

Passive Effekte wie Buffs und Debuffs oder Gegnereinschränkungen wie

Schadensanfälligkeit oder Rüstungsdurchdringung lassen sich über andere Systeme beliebig an einzelne Angriffe oder Angriffsabschnitte hinzufügen, was dazu führt dass Spieler frei entscheiden können welche Effekte sie an Fähigkeiten/Angriffe hinzufügen und nicht einen Angriff immer wieder wirken müssen, nur um einen länger andauernden Effekt auf dem Gegner zu haben und frei abändern zu können.

Aktive Buffs sind ebenso eine eigenständige Kategorie

Ein weiteres spannendes Thema sind normale und mächtige Gruppenfähigkeiten sowie Gruppentaktiken, die mächtige Angriffe im Zusammenspiel mit allen Mitspielern auslösen und über Sieg oder Niederlage entscheiden. Von einfachen Gruppenfähigkeiten bishin zu komplexen, die koordiniertes Gruppenspiel erfordern, um erfolgreich eingesetzt zu werden.

RESSOURCENMANAGEMENT

Kampressourcen wie Mana und Energie wurden auf sinnvolle Weise weiterentwickelt und fügen dem Kampfsystem auf lange Sicht noch mehr Tiefe hinzu. Viele neue Ressourcenarten mit bisher unbekanntem Funktionsweisen, auch lassen sich mehrere Ressourcen zeitgleich für den Fähigkeitsverbrauch festlegen. Teilweise lässt sich auch festlegen auf welche Art und Weise die Ressource einzelne Fähigkeiten verbraucht. Bspw. Intervall, auf einen Schlag, alle x Sekunden, erst nach X Sekunden usw. Ziel ist es Spielern mehr Möglichkeiten zu geben sich in allen Aspekten zu individualisieren und zahlreiche Dinge kombinieren, tüfteln und ausprobieren zu können und Fähigkeiten im Zusammenspiel mit zahlreichen Ressourcen verschiedene Spielweisen zu verleihen, die sich erheblich voneinander unterscheiden.

Fähigkeiten lassen sich beliebig den Bedürfnissen des Spielers anpassen und verändern. Zahlreiche Sekundärfähigkeiten, die ebenso mehrere Angriffe enthalten, die auch austauschbar sind und eine schier unendliche Anzahl an passiven Talenten erlauben völlig freie Entfaltung in der Gestaltung, Entwicklung und Anwendung der Fähigkeiten.

29 - Diablo 3 (2013)



LERNSYSTEM

Das umfangreiche, einzigartige und motivierende Sigarth System erlaubt es den Spielern Fähigkeiten aus einer Vielzahl von Quellen zu beziehen und ihre einzelnen Bestandteile nach dem Erlernen nach den eigenen Vorlieben zu trainieren. Inspiration für neue Fähigkeiten beziehen Spieler etwa von mächtigen Bossmonstern, durch Entdecken uralter Manuskripte, dem Beobachtungssystem, durch Mentorentraining, als Idee nach hartem Training und vielen weiteren Möglichkeiten.

Das motivierende Trainingssystem erlaubt es dem Anwender bestimmte Disziplinen seiner Fähigkeit zu verbessern oder gar neue Angriffe der Fähigkeit hinzuzufügen. Jedes Attribut und jede erdenkliche Angriff hat eigene auf ihn zugeschnittene Trainingseinheiten, die allein oder mit anderen in Trainingshallen, imaginären oder virtuellen Trainingsgeländen absolviert werden können.

Das Mentoren System erlaubt es Spielern in der Anwendung ihrer Fähigkeiten zu Meistern aufzusteigen, die über einzigartige Fähigkeiten verfügen und anderen Spielern die Grundlagen der Fähigkeit mit einzigartigen Aufgabenstellungen und Herausforderungen zu lehren.

KAMPFMECHANIKEN

Neuartige Verteidigungs-/Schutz und Angriffsmechanismen, die eine Vielzahl an neuen Taktiken ermöglichen. Beispielsweise ermöglichen verschiedene Schutz und Angriffszonen, dass der Spieler sich bei jedem Gegner überlegen muss, wie er diesen Gegner am besten besiegt, wenn dieser bestimmte Regionen besonders schützt oder von Natur aus stärkere Schutzarten in bestimmten Regionen besitzt oder während des Kampfes spontan auf wechselnde Muster reagieren muss. Gegner können nun taktisch auf vielfältige Weise besiegt werden. Es besteht selbst die Möglichkeit einen unterlegenen Gegner zum Aufgeben zu bewegen, ihn fortzujagen, durch Kraftdemonstration auf eure Seite zu holen und vieles mehr (als temporärer Begleiter etc.) Stumpf Lebensbalken herunterprügeln gehört der Vergangenheit an.



30 - Dark Messiah Might and Magic (2006)



32 - Guild Wars (2005)

Immersionfördernder Fähigkeiteneinsatz, der es erlaubt auf intuitive Weise eine Vielzahl an Fähigkeiten einzusetzen ohne auf eine unendliche Vielzahl an bildschirmfüllender Buttons zurückgreifen zu müssen.

Eine Vielzahl an interagierbaren Objekten ermöglichen neue Kampftaktiken. Brennende Behälter, herabstürzende Steinlawinen. Es gibt Unmengen an auslösbaren Ereignissen und aktivierbaren Gegenständen, die durchaus nötig sind, um Gegner in die Knie zu zwingen.

RÜSTUNG

Durch neue Verteidigungs-/Angriffsmechanismen, Schutzzonen und Gewichtsmechaniken ergeben sich sowohl bei der Auswahl von Rüstungen als auch bei deren Herstellung völlig neuartige Möglichkeiten der motivierenden und spaßigen Spielgestaltung.

TRAINING

Gruppentraining ermöglicht einen völlig neuen umfangreichen Spielbereich, der mit Freunden zusammen erlebt werden kann. Wurden Fähigkeiten bisher automatisch erlernt und boten keinen Raum für Individualisierung, so können jetzt mehrere Spieler im einzigartigen Trainingssystem ihre Fähigkeiten gemeinsam verbessern, individualisieren, verstärken, verändern, weiterentwickeln und an ihren Manövern und Angriffen feilen, ihre Fähigkeitshandhabung verbessern und in neue Trainingsstufen vorstoßen, die immer mehr Möglichkeiten zur Vielfältigen gemeinsamen Weiterentwicklung bieten. Mentoren können ihre Lehrlinge an jedem Ort trainieren, doch nur in den entsprechenden Dörfern, Tempeln, Orten, in denen die entsprechenden Meister für die zu erlernenden Fähigkeiten beheimatet sind, stehen einzigartige Trainingsmethoden und andere Besonderheiten zur Verfügung.



33 - Chivalry: Medieval Warfare (2012)

WAFFEN/FÄHIGKEITEN/BESONDERHEITEN

Zahlreiche unterschiedliche Waffen, die sich von Grund auf fundamental unterscheiden. Jede Waffenart verleiht ein deutlich spürbar anderes Spielgefühl. Einzigartige Waffenschwünge, Waffenspezifische Sekundärmodi, auf die Waffe abgestimmte Fähigkeiten, einzigartiges Waffenvertrautheitssystem, futuristische Waffen und altertümliche modernisierte Waffen sowie noch nie zuvor gesehene Arten. Waffen selbst gibt es in zahlreichen unterschiedlichen Ausführungen, die wiederum alle über Besonderheiten verfügen, etwa kybernetisch, biologisch, technisch etc.

Einzigartiges Waffensystem, dass es erlaubt Waffen in jedes ihrer Bestandteile zu zerlegen, umgekehrt wiederum eine unendliche Vielzahl an Anpassungs-, Customisierungs- und Upgradeoptionen bietet.

Geniales waffenspezifisches Vertrauenssystem. Die Waffe mit einem eigenem Namen zu versehen ist nicht nur ein Gimmick sondern dient auch der Individualität, quasi dem Herausstellungsmerkmal der eigenen Waffe. So schaltet man mit der Zeit neue Waffenschwünge, Attribute, Eigenschaften, Fähigkeiten etc. für diese Waffe frei. Verschiedene Kampfstile, Waffenevolutionen und neue Tricks steigern die Einzigartigkeit der eigenen Waffe zusätzlich.



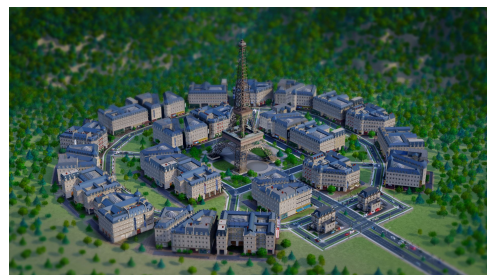
BERUFSSYSTEME

Berufe wurden in den meisten MMOS stiefmütterlich behandelt. Damit ist jetzt Schluss! Unser System verwandelt Berufe in vollwertige Tätigkeiten, denen jeweils eigene Mechaniken zugrunde liegen. So wie das Kampfsystem als Basis für Quests, Dungeons und nahezu alle Spieltätigkeiten dient, dienen diese neue Berufssysteme als Basis unglaublich vieler neuer Berufsbezogenen Tätigkeiten, in die sich ebenso viel Zeit und investieren lässt, wie Abenteurer ihren Tätigkeiten widmen. Wer will kann in einer völlig anderen Welt leben, ohne jemals auch nur gekämpft zu haben und trotzdem im selben Spiel wie Abenteurer beheimatet sein. So wie bisherige MMOS den Fokus aus Sicht des Abenteurers betrachtet und alle Spielsysteme und Tätigkeiten daran orientiert haben, tun wir dasselbe aus der Sicht des jeweiligen Berufs, um einzigartige Spielerlebnisse zu kreieren, die es so bisher noch nie gab. Stellen sie sich ein komplettes MMO aus der Sicht des jeweiligen Berufs vor, mit Quests, Dungeons, etc. nur eben auf den jeweiligen Beruf bezogen und aus der Sicht des Berufs heraus. Auch hier lässt sich durch das Schaffen eines soliden Grundgerüsts eine massive Fülle an spaßigen Tätigkeiten und Optionen schaffen, die alles bisher Bekannte in den Schatten stellen.

ARCHITEKT

Architekten sind für die unglaubliche Vielfalt an Gebäuden, Wohnungsgegenständen, Befestigungsanlagen, Ziergegenstände, Einzelteile von Gebäuden, Terraformingmodule und vieles weiteres verantwortlich. Von einzelnen Gebäuden bis hin zu abgedrehten Stadtdesigns sind ihrer Kreativität keine Grenzen gesetzt.

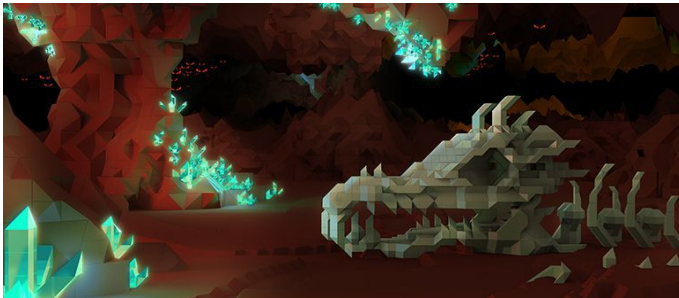
Das progressive Bausystem erlaubt neben dem schnellen Bau und platzieren von Gebäuden ein weitaus lohnenderes und befriedigenderes Bauerlebnis, in dem das Gebäude mittels Mehrphasensystem in verschiedenen Schritten gebaut wird und ähnlich herausfordernd ist, wie das Kampfsystem. Vom auswählen des Fundaments über das Stabilisieren der Wände, dem Verlegen der Elektrik und des Wassersystems bis hin zum Auskleiden der Innenfläche lassen sich allein oder mit anderen Spielern Häuser auf eine Art und Weise fertigen, die ähnlich zufrieden stellend ausfällt, wie das Besiegen eines schweren Bosses.



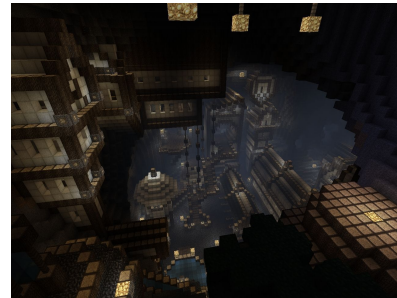
35 - Sim City (2013)

BERGBAU

Der Großteil des Erzabbaus und der Entdeckung der Geheimnisse die unter der Oberfläche lauern wird von dieser Berufsgruppe zutage gefördert. Sie scheuen keine Kosten und Mühen und graben sich mit zahlreichen Geräten in den Untergrund, stabilisieren ihre Tunnel, räumen Gefahren aus dem Weg und sind immer auf der Suche nach dem nächsten Schatz, den der Planet für sie bereit hält. Nicht nur wertvolle Metalle sind im Untergrund verborgen sondern allerlei Schätze, geheimnisvolle Anlagen, unbekannte Zivilisationen und auch die Möglichkeit aus Untergrundräumen Dörfer und Städte mit eigenen Besonderheiten zu zimmern.



36 - Planets 3 (2014 - 2015)



Minecraft (2011)

FORTSCHRITT

In jedem Beruf lassen sich alle Gegenstände auf vielfältige Art und Weise verbessern und erlauben dank des passiven Talentbaums für etliche Gegenstände grenzenlose Weiterentwicklungs- und Customisierungsoptionen. Einfach gesagt: Gegenstände werden bei uns in Punkto Weiterentwicklung wie Charaktere betrachtet, die ihrerseits über Talente und zahlreiche unterschiedliche Entwicklungsrichtungen verfügen, sich verbessern und mit Zutaten ausrüsten lassen und sogar teils verschiedene Ausrüstungsslots besitzen. Weil Gegenstände ein vielfaches vielfältiger sind und eine unglaubliche Tiefe besitzen, wirken sich diese Eigenschaften auch auf alle Handwerksberufe aus.

WAFFENPRODUZENT



37 - StarWars Galaxies(2003)

Er erstellt und kombiniert Einzelteile mit unterschiedlichsten Vor und Nachteilen und kreiert daraus durchschlagende und gefährliche Waffen.

Gekonnte Waffenproduzenten verbessern die Waffen auf unzählige Art und Weise, sie fusionieren gar mehrere Waffen miteinander um völlig neuartige Exemplare zu kreieren. Waffenweiterentwicklungen und alternative Version gehören ebenso zu ihrem Fachgebiet, wie Verzauberungen, technischen Erweiterungen uvm.

Der Ausbau der eigenen Waffenwerkstatt ist eines jeden Produzenten Traum. Mit größerem Arbeitsbereich verbessern sich die Möglichkeiten um ein vielfaches. Etwa ein Trainingsgrund an der eigenen Schmiede, transportierbare Waffenkammern, mobile Waffenerstellungsstationen, Arbeitsräume mit fleißigen Mitarbeitern und dem austüfeln neuartiger Technologien zum Kreieren von legendären Waffen und Upgrades.

DNA FORSCHER

Er ist in der Wildnis unterwegs und immer bestrebt neues DNA Material für die Kreierung eigener einzigartiger Geschöpfe zu sammeln, die in allen Berufsbereichen Anwendung finden. Die Kenntnis grundlegender Wesens Strukturen erlauben ihm außerdem die Zubereitung von Begleiternahrung und Medizin aber auch Giften und anderen schädlichen Dingen.

Forscher sind zudem das Bindeglied zwischen allen Berufen, denn sie spezialisieren sich auf das Entdecken neuer Technologien, effizienterer Gegenstände oder setzen Ideen anderer Berufsgruppen um.



38 - Spore(2008)

GESTALTER

Das Eingravieren kunstvoller Muster in eine Klinge gehört ebenso zu seinem Tätigkeitsbereich wie die modische Verzierung von Bekleidung. Rüstungen und sonstige Bekleidung kann er in allen möglichen Farbkombinationen verändern, wobei die Kleidung oftmals nicht als Ganzes zählt sondern individuelle Teile oder Schichten farblich angepasst werden können

Mit zahlreichen (freischaltbaren) Frisuren, Gesichtsbemalungen, oder anderer spezifischer Feinheiten (abhängig von der gewählten Rasse) lassen Ausübende dieses Berufs ihre Künste direkt an ihren Mitspielern ausstrahlen. Der Gestalter verfügt auch über Tricks und Kniffe um Reittiere in anderen Farben und mit Accessoires erstrahlen zu lassen. Der Gestalter bezieht seine Farbkomponenten aus einer Mischung von natürlichen, synthetischen und mechanischen Bestandteilen.

39 - Black Desert (2014)



Er erstellt stylische Kleider, die zu verschiedenen Zwecken getragen werden können, die dort verschiedene Boni verleihen (bspw. Outfit für Gildeleiter, das ihnen innerhalb der Gilde/Stadt bei gewissen Dingen Autorität/Respekt, Ehrfurcht verleiht und Preise senkt). Dazu zählen auch Handwerkskleider. Später im Spielverlauf lassen sich gegen viel Geld auch die Outfits mit schützenden Fasern, Mustern und Modulen bestücken, um sie kampftauglich zu machen. Outfits für Gildemitglieder (Quests, die nur mit bestimmten Outfits erledigt/angenommen werden können, sowie Gebiete, die sich nur mit bestimmten Outfits betreten lassen (an Gothic orientiert). Aber auch Verzierungen und Färbungen für (Waffen), Rüstungen, Begleiter (mechanisch,...), Möbel und allerlei sonstige Gegenstände. Auch kann man hier Farbsätze für Innenraumdekoration oder erweiterte Farbpaletten zum selbsttätigen Einfärben von einzelnen Rüstungsteilen sowie Spezialfarbsätze für Waffen, etc. erwerben. Zudem kann auch auf die optische Erscheinung eingewirkt werden. Der Barbier kümmert sich um Frisuren, während der Chirurg nahezu jedes Körperteil an die Bedürfnisse des Kunden anpassen kann.

NATURBÜNDNIS

Sie beleben gefallene Wesen, finden neue Verbündete in den Kreaturen der Natur und sind mit der Macht gesegnet neue Arten auf die Welt loszulassen oder aus dem Gleichgewicht geratene Populationen wieder herzustellen. Auch sind sie die einzigen, die Quellen und Orte dunkler Energie reinigen können.

Sie beherrschen zudem die einzigartige Kunst der Kristallehre, die es erlaubt magische Edelsteine aller Art in nahezu jeden Gegenstand einzufügen.

Das Bepflanzen einzigartiger Baumgattungen und die Aufrechterhaltung des Waldes fällt ebenso in ihren Aufgabenbereich wie die Aufgaben und Bedürfnisse allen Lebens der Natur. Egal ob Bäume, Pflanzen oder Steine, alles in der Natur hält einzigartige Aufgaben für die Spieler bereit.



39 - Guild Wars 2 (2012)

RÜSTUNGSPRODUZENT

Von leichten Schutzwesten bis hin zu schwer gepanzerten Kampfanzügen, die selbst einem Bombenangriff standhalten würden, stellt der Rüstungsproduzent alle Bestandteile her und schraubt sie mit Einbezug zahlreicher Module und Komponenten zusammen um einzigartige Rüstungen zu kreieren. Auch Schildhandgegenstände und viele weitere Dinge fallen unter seine Zuständigkeit.



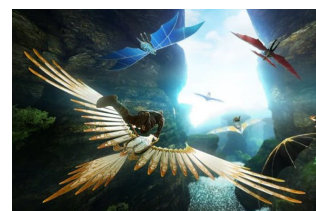
40 - Unreal Tournament 3 (2007)

SCHNELLES HANDWERK

Auch für Spieler denen die Zeit fehlt sich mehreren Tätigkeiten zeitgleich zu widmen, gibt es die Möglichkeit des schnellen Handwerks, die es in allen Herstellungsberufen ermöglicht einen alternativen Handwerkspfad einzuschlagen.



41 - Arche Age (2014)



TECHNISCHER KONSTRUKTUTEUR

Die Konstruktion sämtlicher Grabfahrzeuge mitsamt der zugehörigen Technologie fällt unter den Aufgabenbereich des technischen Konstrukteurs. Außerdem ist er für die Erstellung sämtlicher Fahrzeugtypen, sowie technischer Begleiter und vieler weiteren technischen Gerätschaften zuständig.



42 - EVE Online (2003)

Fahrzeuge, Begleiter und Gegenstände werden an verschiedenen Stationsarten gefertigt und sind beliebig veränder-/ und erweiterbar.

DIPLOMATIE

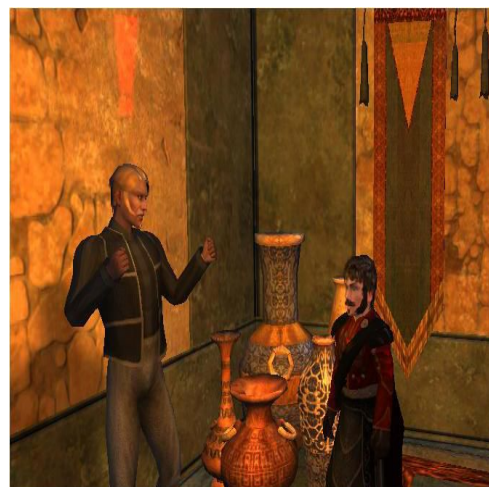
Spieler erhalten durch dieses System die Möglichkeit eine Vielzahl an Situationen zu lösen, ohne auch nur ein einziges mal eine Waffe zu zücken.

Diplomaten verhandeln mit neu entdeckten NPC Dörfern, Ansammlungen von halbwegs intelligenten Wesen, Kriegslagern, Wanderern, Banditen usw. um sie als Arbeiter in eigenen (oder vom Arbeitgeber) Städten zu gewinnen, als Sicherheitsbeamten, Söldner für die eigene Gilde (Seltenheitsgrade und sehr schwer gewinnbare Völker), bezahlte Bodyguards für Einzelpersonen (teure Privatarmeen auch für einzelne Spieler), Kurierdienste usw.

Einzigartiges berufsspezifisches Taktiksystem, dass ähnlich vielfältig ist, wie das Kampfsystem und ganz eigene Taktikarten erfordert. Unglaublich spaßiges Gesprächs (Kampf) System, dass ein völlig neues Spielerlebnis ermöglicht.



43 - Tropico 5 (2014)



44 - Vanguard: Saga of Heroes (2007)

GILDEN SYSTEM

Einzigartige Gildenfestungen im Untergrund oder hoch in der Luft als fliegende Kampfbasis. Ewiger Gildenfortschritt durch zahlreiche Talente, unzählige freischaltbare Dinge in Kombination mit dem Stadtsystem und der Weltwirtschaft. Die Zugehörigkeit zu einer der großen Fraktionen hat zahlreiche Auswirkungen.

TRAINER

Sie erleben die Faszination, die von den zahllosen fremdartiger Kreaturen ausgeht auf ungeahnte Art und Weise. Sie trainieren und bereiten Kreaturen auf eine Vielzahl möglicher Trainingsmethoden auf allerlei Aufgaben in der Welt vor. Egal, ob Helfer in einem Beruf, als Reittier oder Begleiter in einem Kampf. Zudem züchten sie neue Kreaturen heran und knüpfen Beziehungen. Nahezu alle Kreaturen in der Spielwelt finden in diesem Beruf auf die eine oder andere Art Anwendung. Auch existiert für diesen Beruf ein eigenes Kampfsystem und eine Vielzahl an Wegen, um das Spiel auf völlig neue Art und Weise zu erleben.



45 - Pokémon X/Y (2013)

ENTDECKER

Sie graben nach verborgenen Schätzen, Ruinen und Tempeln, identifizieren die Herkunft uralter Skelette, Knochenstücke und sonstige unbekannte alt wirkende Gegenstände. Sie entschlüsseln geheime Schriften an Felswänden und entschärfen Fallen in uralten Tempelanlagen. Sie werden von Kunstliebhabern oder großen Institutionen gebeten alte Gemäuer, Wracks, verlassene Städte, Gerüchte genauer zu untersuchen und uralte Artefakte zu bergen. Sie entdecken geheime Mechanismen, um in Dungeons beispielsweise neue Wege freizuschalten und betreten Gebiete, die ohne sie nie betreten werden könnten. Sie entdecken unbekannte Kulturen lernen ihre Sprache und dienen als Bindeglied zwischen den Spielern und diesen Völkern und und und...



46 - Tomb Raider (2013)

Weitere Berufe in Planung außergewöhnliche und spannende Berufe sind in Planung. Spaßberufe und umfangreichere Hobbytätigkeiten gibt es natürlich auch.

Nochmals: Was bedeutet es in jedem Beruf ein in sich stimmiges System zu kreieren? Das völlig neue Spielsysteme das gesamte Spielerlebnis für alle auf ungeahnte Weise zu bereichern. Ein Waffenproduzent ist nicht länger darauf limitiert als Nebenberuf für Abenteurer herzuhalten, sondern erhält eigene Tätigkeiten basierend auf dessen Herstellungssystem, dass in Punkto Umfang und Spieltiefe dem Kampfsystem in nichts nachsteht. Als Waffenproduzent besteht mein Ziel etwa darin, immer bessere Waffen zu produzieren, die beste Qualität zu liefern, eigene Fabriken zu eröffnen, um immer mehr und bessere Produkte zu erstellen, sich auf ein Gebiet bspw bestimmte Waffensorten spezialisieren und mehr Personal einzustellen. Architekten errichten in Dungeons etwa einen Turm, in dem technische Konstrukteure Waffensysteme platzieren, die beide Berufsbereiche benutzen um Gegner abzuhalten. Verschiedene Berufsgruppen arbeiten auf unterschiedlichste Art und Weise zusammen. Statt mächtige Monster müssen

gemeinsame Großprojekte erfolgreich aufgestellt werden. Statt Angriffsfähigkeiten kommen Handwerksfertigkeiten zum Einsatz, statt Angriffsfähigkeiten der Gegner, treten etwa verschiedene Ereignisse immer wieder auf, die umgangen, repariert, verhindert werden müssen usw. Diese Vorgänge erfordern ein radikales Umdenken. Dabei greifen dieselben Mechanismen wie bei dem bisher weitverbreiteten Abenteuerspielgedesign, nur dass Quests, Herausforderungen und Bosse auf jeweilige ähnliche Dinge der entsprechenden Berufe übertragen wird. Und diese neue Spielarten, garantieren ein völlig neuartiges Spielsystem innerhalb der bekannten Prinzipien des Charakterfortschritts, der Ausrüstungsverbesserung, Zielsezung, Geschichtenerzählung, Herausforderung, des Wettbewerbs, Gruppenaktivitäten usw.



47 - Planet Explorers (2014 - 2015)

CHARAKTERFORTSCHRITT

Das Voranschreiten des Charakters ist extrem wichtig und wird nach allen Richtungen unterstützt. Dabei wird die Entwicklung nicht nur wie in anderen Spielen über starke Items mit zahlreichen Attributen und dadurch erhöhten Schadens-, Rüstungs- und Lebenswerten erfahrbar gemacht, sondern vielmehr durch das Erlernen, Entwickeln und verändern von individuellen Fähigkeiten in zahlreiche Richtungen während der zahlreichen Interaktionen mit der Spielwelt. Jeder Charakter entwickelt sich individuell und nach langer Spielzeit sticht diese Individualität nur umso deutlicher hervor, denn der Charakter der dann vor euch steht hat sich durch eure Entscheidungen und Taten in diese Richtung entwickelt und ist auch ohne Waffen und Rüstungen spürbar stärker, denn seine Fähigkeiten sind ebenso mit ihm gewachsen und haben sich im Laufe der Zeit verändert.

Jeder Beruf verfügt über eigene Attributswerte, Fähigkeiten, Effekte und vieles mehr. Durch den Weg den der Spieler beschreitet, erhält er unabhängig von der Tätigkeit Fokuspunkte, die er nach seinem Ermessen verteilen kann. Und zusammen mit weiteren Mechaniken endlose Vielfalt an Möglichkeiten bietet.h



47 - HEX: Shards of Fate (2014)

SEELENPFAD SYSTEM

Extrem umfangreiches Entwicklungssystem bei dem alle möglichen Tätigkeiten im Spiel mit einbezogen werden. Darunter fällt jegliches Handwerk, PVP, PVE, Housing, Minispiele, Erkundung, Monsterschnetzeln (Grinden), Tiere trainieren, Basenbau, Tätigkeiten im Playerkill, Waffen modifizieren, optische Gestaltung des Charakters, Trainieren der Fähigkeiten, Reisen. Kaufen/Verkaufen (Wirtschaft), Materialien sammeln usw.

Seelenfortschrittssystem -> Jedes neue LVL symbolisiert eine außergewöhnliche Wachstumsphase der Seele. Der Spieler kann jetzt meditieren und ins Innere seiner Seele gehen. Dort angekommen steht er im Zentrum endlos vieler Wege aus Licht inmitten des Alls. Jeder dieser Wege spiegelt eine Entscheidung wieder, durch die er gehen kann. Empfohlene Wege sind gekennzeichnet (Ein Weg wird durch das Verhalten des Spielers innerhalb der Welt empfohlen). Schlägt er einen Weg ein, wird er durch alle erdenklichen Hilfen von seiner Seele unterstützt.



RASSEN

Für die überwältigende Mehrheit an Spielen ist die Rassenwahl und der damit weiterführende Spielverlauf ausschließlich optischer Natur. Die Rasse dient zur Identifikation, Individualisierungs- und Unterscheidungszwecken, hat spielerisch aber keine nennenswerten Auswirkungen. Die Wahl einer von mehreren Klassen hingegen ist für den weiteren Spielverlauf von erheblicher Bedeutung. Es scheint die Einstellung zu bestehen, dass Rassen keinesfalls nennenswerte spielerische Unterschiede aufweisen dürften, weil der Spieler sich sonst dazu genötigt fühlen könnte eine Rasse zu spielen, die ihm optisch überhaupt nicht zusagt, nur um in einer Spieldisziplin das Beste aus dem Charakter herauszuholen. Andererseits soll die Vielfalt an Klassen und deren unterschiedliche Spielweisen zum Wiederspielbarkeitswert beitragen. Wenn nun aber Rassen einen ebenso starken Anreiz zur Wiederspielbarkeit durch grundlegend unterschiedliche Systeme und starke Unterscheidungsmerkmale wie Klassen hätten, wäre der Anreiz genau so hoch wie den grundverschiedenen Klassen und die Motivation und der Wiederspielwert würden sich nahezu verdoppeln. Es existiert eine Möglichkeit das Konzept unterschiedlicher Rassen (die ja bisher kaum spielerische Unterschiede aufweisen durften), erheblich zu verändern und zu erweitern ohne im Spieler das Gefühl zu erwecken, er müsse die Rasse aufgrund einer bestimmten Fertigkeit oder eines anderen Vorteils wählen. Nochmals: Bisher dürfen verschiedene Rassen abseits der optischen Unterscheidung keine oder nur unrelevante Änderungen aufweisen, um den Spieler nicht zu einer darauf basierenden Entscheidung zu nötigen.

Nun zur Weiterentwicklung am Beispiel eines Orks: Was dem Spieler das Gefühl verleiht einen Ork zu spielen, ist weniger die Optik, oder die Animationen, sondern vielmehr eine oder mehrere grundlegende spielrelevante, für den Spieler deutlich spürbare Eigenschaften und Spielweisen, die Orks vorbehalten sind und mit ihrer Herkunftsgeschichte, ihrer Entwicklung verbunden und tief in ihrem Volk verwurzelt sind. Also all das, was gerade gemieden wird. Orks und alle andere Rassen haben mehrere grundsätzlich unterschiedliche Spielweisen, Mechaniken und Talentbäume, die ihrer Natur entsprechen und ihre Einzigartigkeit unterstreichen, haben dabei aber keinerlei spielerische Vor- oder Nachteile.



48 - Warhammer 40.000 Franchise (1987- heute)



Teh ORK by [IgnusDei](#)

Das Ziel und die Absicht ist also neben der deutlichen optischen Unterscheidung auch eine das Gameplay betreffende Unterscheidung von Rasse zu Rasse zu gewährleisten. Später im Spiel kann der Spieler eine von mehreren einzigartigen Mechanismen auswählen, die ihn stärken und Spielweisen abändern, oder sich dafür zu entscheiden ohne diese Mechanismen weiterzuspielen. Da das für alle Rassen und alle Spielbereiche gilt, relativieren sich Unterschiede.

Zudem gibt es für die einzelnen Punkte auch einen Point of no Return, der einmal der Individualisierung zu gute kommt und andererseits den Wiederspielwert für die selbe Rasse nochmals erhöht. Ein Orkkrieger fühlt und spielt sich aufgrund der grundlegenden Orkmechaniken und Eigenschaften deutlich anders, als ein Elfenkrieger und auch ein Orkkrieger kann sich dank dieses Systems im Spielgefühl von einem anderen Orkkrieger unterscheiden.

Deutlich anders... nicht besser oder schlechter, nur anders.

Das ganze wird an den Völkern dieses Projekts mehr als deutlich.

Einzige Rassen mit jeweils eigenen umfangreichen Mechaniken:

URSPRUNG DER GÖTTER

Formwandler Rasse, die sich ihrer eigenen Interpretation von sagenhaften Geschöpfen/Göttern etc. von anderen Rassen bedient und sie mit der eigenen Kultur vermischen und aus diesem Glaubensgemisch eigene Identitäten formen. In ihrer ursprünglichen Gestalt sind sie formlos/durchscheinend und benötigen neben einer hohen Menge Konzentration auch Energien aus der Umgebung um sich aufrecht zu erhalten. Sie sind im Grunde eine große umfassende Intelligenz, die sich in vielen kleinen Quellen Ausdruck verschafft. Diese Quellen lernen bei Begegnung mit anderen Rassen die Individualität kennen und versuchen von Quelle zu Quelle ein unterschiedliches Leben zu führen, dessen Erfahrungen sie zur gesamten Intelligenz hinzufügen können, wenn sie sich wieder vollkommen mit der Quelle vereinen. Auf diese Weise werden für die Intelligenz verschiedene und selbst gleiche Dinge auf unterschiedliche Arten erfahrbar. Die Beschränkung der Formwandlung auf 5 von Kulturen und Gottheiten abgewandten Wesensmerkmalen erklärt sich durch die immer noch vorhandene Verbundenheit mit der Intelligenz



die die hauptsächlichen Leitfäden und Gesetze der Quelle bestimmt. Die einzelnen der 5 Formen müssen nicht zwangsläufig humanoid sein.

Da diese Wesen standardmäßig Form und gesichtslos erscheinen sind sie in der Lage sich in diesen Formen durch die Lüfte erheben (verzerrter andersartiger Bewegungstunnel) und sich so fortzubewegen. Am Boden jedoch leiden sie zunehmend unter Partikelverlust und müssen ihre Konzentration aufrecht erhalten und sich in eine Gestalt verwandeln, um die Partikel zu binden. Im Laufe des Voranschreitens kann jede dieser 5 Formen durch einen großen einheitlichen Talentbaum geprägt werden.

VIERARM KREATUREN

- Vierarmkreaturen, Weltenwandler die von der Wesensgemeinschaft ihres Heimatplaneten ausgestoßen wurden. Zu gefährlich sei die physische Stärke, der Gemeinschaftssinn, innerhalb einer Sippe sowie die abartige Regenerationsfähigkeit und der rasende Wachstum ihrer Bevölkerung aufgrund ihrer einzigartigen Gene. Das machte sie zu schwer einschätzbaren Gegnern in dem Machtgefüge ihres Planeten. Zudem waren sie Außenseiter und die von den Bewohnern des Planeten entgegengebrachte Freundlichkeit hielt nur so lange die Machthaber ihre Anwesenheit duldeten. Sobald allgemein bekannt wurde welche Eigenschaften die vierarmigen Wesen besaßen, breitete sich Neid, aber auch Angst vor dem Unbekannten aus und sie fürchteten sich um ihr Hab und Gut. Als bald verbreiteten die Machthaber falsche Gerüchte, die die Bevölkerung noch zusätzlich aufstachelte. Falsche Tatsachen über die Übernahme des Planeten und dergleichen.

“Die endgültige optische Fassung des Volkes orientiert sich an Elementen aus diesen und vielen weiteren Konzeptzeichnungen, um ein einzigartiges , tiefgründiges und interessantes Volk zu schaffen.”

Man konnte den Bewohnern die aufkeimende Angst nicht verdenken, denn erstens sahen die friedliebenden Wesen keinesfalls so harmlos aus wie sie sich verhielten,



Jiachong by ULTRA - Studios



My Volf ID 2 by TheStrongestGladiator



Aus dem Film: John Carter - Zwischen zwei Welten



Concept Art: Shal'Naka by polawat

zudem mussten die Bewohner in der Vergangenheit schon zahlreiche Katastrophen über sich ergehen lassen und waren vor Misstrauen demgegenüber blind, was sich direkt vor ihrer Nase abspielte. Verborgenes Getuschle wandelte sich in hinter hervorgehaltener Hand ausgesprochenes Gemurmel, wann immer eine dieser vierarmigen "Bestien" um die Straßenecke bog. Das freundliche Gebahren dieser Monster wurde als Heuchelei bezeichnet und schon bald begannen erste öffentliche Anfeindungen. Nachdem die Machthaber ihren fatalen "Irrtum" öffentlich bekanntgaben und die Bevölkerung aufforderten diese Wesen aus ihrem Planeten zu vertreiben, gab es kein Halten mehr. Die Vertreibung glich mehr einem Massaker und ein Großteil der vierarmigen Wesen verstreute sich in alle Himmelsrichtungen. Bevor aber ein großer Feldzug gegen die Hauptstädte geführt werden konnte, ereignete sich das Ereignis, welches die Vierarmigen davor bewahrte sich ihrem uralten, verbannten Blutdurst hinzugeben und die in ihren Augen noch primitiven Rassen auszulöschen. Im Verlauf der Jahrzehnte, in denen sie lernten sich anzupassen und vorsichtig/ bedacht mit anderen Bewohnern in der selben Situation in Verbindung traten, gaben sie des Friedenswillen ihre einzigartigen furchteinflößenden Eigenschaften auf, um einen Neuanfang starten zu können (Auslöschung nach Flucht > Wilde Wut).



Die Fähigkeit ihrer unendlich raschen Vermehrung ihrer eigenen Reihen wurde von Wissenschaftlern aller Rassen eingedämmt, ebenso wie alle anderen bedrohlichen Eigenschaften.

Trotzdem verfügten sie noch über viele ihrer einzigartigen Fähigkeiten und Merkmale. Da wären zum einen die vier kräftigen Arme, die ihnen in vielen Situationen von Nutzen sind. So sind die Wesen neben rechts und Linkslastigkeit auch feinmotorisch je nach Arm unterschiedlich geschickt. In der Regel sind die oberen Arme für Kämpfe besser geeignet, während die unteren für feinfühligere Tätigkeiten Verwendung finden. Ein Gegner der mit zwei Klingen gekonnt herumwirbelt ist bereits extrem beeindruckend. Um wieviel beeindruckender muss dann ein vierarmiger Krieger sein?

Natürlich fällt es diesen Wesen viel leichter vier Waffen anderer Rassen aufzuheben, doch dank ihrer zwei Augen und auch der sonst recht humanoid ausgelegten Züge ist es ihnen nicht möglich ohne Weiteres vier Arme koordiniert herumschwingen. Ihre Vorfahren besaßen lediglich zwei Arme, doch durch geschichtlich bedingte Umstände erwachsen sie aus ihrer humanoiden Form und gediehen zu etwas Anderem. Was ihnen erhalten blieb war der hervorragende Umgang mit zwei Armen. Ihr Gehirn verarbeitet die zusätzlichen Gliedmaßen zwar, aber sie sind nur in der Lage sich auf zwei Arme gleichzeitig zu konzentrieren während die übrigen währenddessen eine eher passive Funktionsweise übernehmen und für komplexere Befehle das Signal auf dem Weg in die Arme nicht ankommt. So können sie während handwerklichen Tätigkeiten auf die unteren Arme umschalten und feinmotorische Tätigkeiten bewältigen, während die oberen Arme in etwa das zu bearbeitende Gerät festhalten. Im Kampf wiederum dienen die unteren Arme bei Ausweichrollen als zusätzliche Stütze und das Wesen kann sich während der gesamten Rolle verteidigen (Mit den oberen Armen) Zudem dienen die unteren Arme bei mächtigen Feindangriffen als zusätzliche Verteidigung. blockt das Wesen beispielsweise mit gekreuzten Schwertern können die unteren Arme von innen zugreifen und so die Defensive verstärken. Das Erlernen der vierarmigen Waffenkunst will gelernt sein. Selbst geübte Vierarmkämpfer müssen sich beim Kampf mit einem Koordinationsverlust herumschlagen, der zum Verlust beim Angriffstempo führt. Dafür können sie aktiv ihre Verteidigung verstärken oder bei einer Hechtrolle durch aktives Stabilisieren der unteren Arme schneller Angreifen oder zusätzlich einen kritischen Treffer landen. Auch das vierarmige Blocken eröffnet die Chance auf einen Konter, der den Schaden des nächsten Angriffs erhöht. Zudem sind sie die einzigen, die zwei zweihändige Waffen führen können und Magie für die beiden Hände benötigt werden in jeweils schwächeren Varianten mit dem unteren und oberen Arm ausführen können.

Außerdem könne bestimmte Schutzzauber von den unteren Armen gewirkt werden, während die oberen die Äxte schwingen. Befindet sich das Wesen in Gefahr kann es einmal in gewissen Zeitintervallen einen der unteren Arme aufgeben und dessen Energie in der Umgebung verstreuen. Stirbt das Wesen im Kampf oder wird es besiegt, kann es sich aus der Energie und seinen Zellen in der Luft wiederherstellen (andere Funktionen der Regeneration) Dazu gibt es noch zahlreiche andere spezifische Eigenheiten der Rasse (in Bezug auf jeden Spielaspekt!)

AUSLÖSCHUNG DES VOLKES

- Die Bagan

-Sie haben sehr starke Ähnlichkeit mit den Menschen. Nach dem ersten Zusammentreffen der beiden Rassen vermuten Wissenschaftler einen gemeinsamen Ursprung. Die Bagan jedoch wurden auf ihrem Planeten unterdrückt. Alles Leben auf ihrem ehemaligen Planeten wetteiferte um die höchste, weiterentwickelte Form und damit auch indirekt über Machtausübung. So entwickelten sich dort andere Arten der Intelligenz. Bis zu dem frühesten Zeitpunkt der baganischen Geschichte gab es immer wieder Konflikte, doch als Krieg konnte man sie wahrlich nicht bezeichnen. Auf ihrem Planet tummelten sich viele Lebensarten, die einander in keinsten Weise unterlegen waren. Es war ein Wettlauf der Evolution. Es ging den Wesen nicht darum sich gegenseitig abzuschlachten. Es war eher ein Zusammenleben mit fremdartigen Kreaturen, die vollkommen anders aufgebaut waren und deren Verhalten sich jenseits des eigenen Verstandes befand. Doch die Situation geriet völlig außer Kontrolle. Verbündete wurden zu Feinden, Feinde zu Verbündeten, friedliebende Kreaturen drehten durch und unbekannte Konstrukte terrorisierten alle Bewohner. In Zeiten größter Gefahr erhielten sie eine Kraft, die nur als Segnung bekannt werden sollte und es ihnen erlaubte in Gefahrensituationen, die Grenzen ihres Körpers zu sprengen und Evolutionsstadien mit unglaublicher Kraft zu erreichen, die jenseits ihrer Vorstellung lagen.

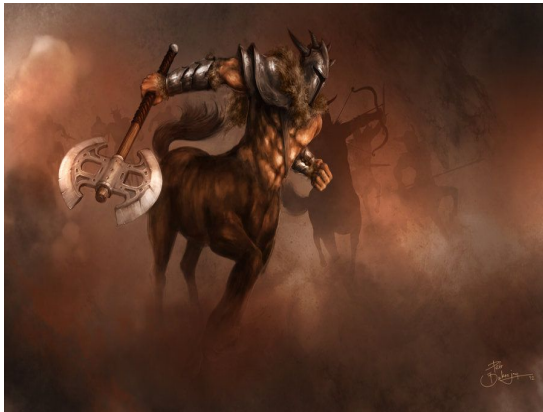
Doch deren vollständige Geschichte soll ein anderes mal weiter erzählt werden. Auch dieses Volk verfügt über eigene Mechaniken. Und soviel kann ich verraten: Es wird euch begeistern!

Weiter Völker sind in Planung

EVOLUTION

Das Evolutionssystem erlaubt es im Laufe des Spiels verschiedene Formen anzunehmen, die als Rassenergänzungen dienen. Entschließt der Spieler sich einer Untotenfraktion anzuschließen, besteht die Möglichkeit sich mehr und mehr deren Eigenschaften zunutze zu machen, was bedeutet, sich ihnen anzupassen und untote Teile (innerlich und Äußerlich- verknüpft mit dem Upgradesystem) und Züge Einfluss auf den eigenen Körper nehmen zu lassen. Zu Beginn sind es nur Kleinigkeiten, mit der Zeit lassen sich aber immer größere Körperteile und Veränderungen vornehmen. Bis hin zur nahezu vollständigen Übereinstimmung (Rassenmerkmale bleiben erhalten) von der es keinen Weg zurück gibt. Natürlich lassen sich auch Aufträge und andere Dinge

bei diesen Fraktionen erfüllen, wenn man sich ihnen äußerlich nicht annähert. Es existiert ein großer Bereich in dem man sich einer Fraktion äußerlich annähern kann, ohne diese Gestalt dauerhaft behalten zu müssen. Zu diesen Punkten kann man jederzeit mittels technologischer, chemisch - biologischer Prozesse zu seinem Standardkörper zurückkehren. Jedoch kann nur eine Fraktionsangleichung zur selben Zeit erfolgen, um keine unerwünschten Mutationen auszulösen. (Also eigene Rasse + 1 andere Rasse) Der Punkt an dem es kein Zurück mehr gibt, bringt aber auch die größten Änderungen mit sich. So unterscheiden sich untot angepasste Spieler deutlich und können etwa Leichnahme von Gegnern für ihre Zwecke verwandeln/ anpassen und sie sich als Begleiter zunutze machen, unmittelbar nach dem Tod, die Seele in ihren Leichnam zwingen und für begrenzte Zeit in diesem weiterkämpfen und "leben" bis dieser verrottet oder als rachsüchtiger Geist in den Gegner eindringen und ihm Schaden zufügen.. Als halber Zentaur verfügt man etwa über eine massiv erhöhte Bewegungsgeschwindigkeit (steuert sich anders) kann Gegner mit den Hufen umwerfen ist größer usw. Auf diese Art und Weise lassen sich High Fantasy, Dark fantasy, Steampunk, Sci Fi usw. verbinden und eine gigantische Vielfalt der vier Ausgangsrassen erschaffen. Außerdem gewährt das Evolutionssystem auch eine grobe Vorstellung davon, was mit völkerspezifischen Eigenschaften noch alles möglich ist, um das Spielerlebnis auf ungeahnte Art und Weise stimmiger, spaßiger und vielfältiger zu gestalten.



Centaur by [petrbukovjan](#)



Undead Warrior by [caiommm](#)



Tyrants by [JSfantasy](#)

WIRTSCHAFT

Beispielloses, extrem umfangreiches und vielseitiges Wirtschaftssystem, das alle Komponenten wie z.B. Politik, Industrie, Produktion und Finanzwirtschaft in einem einzigartigen Konzept kombiniert, das Spielern eine gigantische, unerschöpfliche Erfahrung in zahlreichen Bereichen ermöglicht. Von der Schaffung eigener Länder, Gesetze, Rechtssysteme, Militär und Polizei bis hin zur Wahlbeteiligung für alle Spieler, Steuern, Banksystem, Versicherungen und dem Erschaffen eigener Konzerne ist wirklich für jeden etwas dabei, um einzigartige Spielerlebnisse erfahrbar zu machen. Zudem helfen einzigartige Mechanismen beim einfachen Erlernen der Systeme.

ERZ

Eine gigantische Auswahl an Erzarten unterschiedlicher Qualitätsstufen und Qualitätsgraden, die nur darauf warten von Spielern zutage gefördert zu werden, um sie auf ebenso zahlreiche Arten für die unterschiedlichsten Dinge in allen Spielbereichen weiter zu verarbeiten. Erze bilden die Grundlage des Wirtschaftssystems (weitere Grundlagenprodukte auf die sich Händler spezialisieren, die aus Erzen entstehen und daraus wieder weitere zahlreiche Grundlagenprodukte usw.)



49 - Star Wars: The Old Republic (2011)

HANDELSMARKT

Der Handelsmarkt besteht aus einem immer weiter wachsenden Netzwerk aus Dörfern, Städten und Metropolen. Je größer das Netzwerk, desto größer die Auswahl an Gütern aus denen im Netzwerk befindlichen Städte, desto besser lassen sich Waren innerhalb des Netzwerks transportieren und desto mehr Geschäftsbereiche sind für Händler verfügbar.



50 - Anno 2070 (2011)

STADTBAU

Dieses System erinnert in seinen Grundzügen an bekannten Strategie und Wirtschaftsspielen und auch das Managementsystem sowie technologische Erweiterungen orientieren sich an Spielen wie Anno, Civilisation oder Age of Empires, in abgewandelter und auf MMO spezialisierte Form. Benötigte Ressourcen für technologische Erweiterungen oder Gebäude werden von Spielern und NPCs beschafft. Architekten können Gebäude für verschiedene Zwecke präsentieren, die mit entsprechenden Boni versehen sind, oder gleich ganze Stadtkonzepte entwerfen nach denen sich die Stadtverwaltung richtet. Zudem sind sie auch für Verteidigungsmauern und Türme zuständig, die wiederum von technischen Konstrukteuren mit Waffensystemen und Fallen versehen werden, während Rüstungsproduzenten und Waffenhersteller die Ordnungshüter der Stadt mit Ausrüstung versorgen. Alle Berufe greifen wunderbar ineinander und ermöglichen ein völlig neuartiges Spielerlebnis.

Als erfahrener Händler verfügt der Spieler über eigene Läden (in denen er auch persönlich verkaufen kann), zahlreiche Lagerstätten, guten Handelsbeziehungen zwischen zahlreichen Gruppierungen um günstig Ware zu erhalten, vielleicht sogar Supermarktketten und notiert sein Imperium an der Börse, lässt Werbekampagnen schalten, verfügt über Prospekte und einen Internetauftritt, kauft andere Firmen auf, dirigiert Mitarbeiter usw.



51 - BioShock Infinite (2013)

HOLZ

Holz, Kräuter und alle anderen Erzeugnisse der grünen Bewohner bilden eine weitere Grundlage und lassen sich ebenso vielfältig weiter verarbeiten wie Erze. Bäume lassen sich auch gezielt züchten, um beispielsweise Früchte zu ernten.

KRISTALLE UND MINERALIEN

Es gibt zahlreiche Kristalle, die in großen Tiefen, luftigen Höhen, in Höhlen und den unvorstellbarsten Orten entstanden sind. Die Natur liebende Völker sagen ihnen besondere, heilende, gar magische Kräfte nach und tatsächlich ist es gelungen darin Energiestrukturen und zahlreiche Wirkungen nachzuweisen und sie für allerlei Produktionen als Generator, Verstärker in einem Prozess, in Gegenstände mit eingearbeitet (auch Waffen) oder direkt eingeschmolzen und verwoben mit zahlreichen Effekten zu nutzen. Sie werden als Lichtquelle, für Heilung und jeden nur denkbaren Bereich als ergänzend eingesetzt. In der Natur lässt sich deren Energie anwenden, um sich selbst zu stärken. Sie sind auch in großen Felsen verborgen, die aufgebrochen und abgebaut werden können. Trotz deren enormen Nutzen ist es der Menschheit noch nicht gelungen die dahinter stehenden Konzepte zu begreifen, um sich die Energie zunutze zu machen, dafür beziehen sie sie in Massen von anderen Völkern und immer mehr Menschen entscheiden sich, die Kunst der Kristallkreation, die Kristallehre und deren Prinzip zu ergründen, um sie nutzbringend zu verwenden.

URENERGIE

Die Urenergie als solche ist nicht nur ein Rohstoff, sondern vielmehr ein Bestandteil der sich durch alle Aspekte des Spiels zieht und sich in jedem Spieler Ausdruck verleiht. Es gibt eine individuelle Form in jedem Lebewesen, die nur auf diese Wesen bezogen ist und es gibt eine allgemeine Form, in der sich die Gedanken, Worte und Taten eines jeden einzelnen Ausdruck verleihen. In ihr findet sich die Gesamtheit, der in der bestehenden Welt kreierte Wissensaufnahme. Durch Akzeptanz, Verinnerlichung des Wissens, also Akzeptanz, Annahme + Anwendung kann der Spieler aus dem Urstoff jedes nur erdenkliche Material erschaffen.

Mittels Editor lässt sich je nach Energieniveau und verfügbarer Energie jeder im Spiel befindliche Gegenstand und später sogar Lebewesen erschaffen (Anzahl hängt von Energie ab). Es können sogar völlig neuartige Dinge ins Spiel gebracht werden (Auswahl an zahlreichen von Spielern erfundenen Gegenständen, Bestandteile, Mechaniken, Fähigkeiten etc.)

POLITIK

Ausgehend von der gesamten Bevölkerung, die regelmäßig bei politischen Entscheidungen teilnehmen kann ist die Politik ein komplexes Netz aus zahlreichen Faktoren. Als Politiker hat man die Möglichkeit neue Gesetze aus einer gigantischen Liste in zahlreichen Kategorien zu erlassen, die mal kleinere und mal größere Auswirkungen haben, wie zum Beispiel Selbstjustiz an Verbrechern üben, Steuern erlassen, heben und senken. Beziehungen mit anderen Städten, Dörfern etc. durch Diplomaten verbessern. (Eng mit dem Diplomatenystem verknüpft). Der Einfluss eines Politikers steigt mit der Zeit und seinen Taten. Vom kleinen Dorfpolitiker über einen Verband von Dörfern über Städte, bis hin zu Ländern, wobei Politiker mit der Bevölkerung neue Länder erschließen und die Einreisebestimmungen und andere relevante Dinge festlegen können, sowie das Land in einzelne Bundesländer und Distrikte zu teilen und dort wieder Wahlen ansetzen zu lassen und neue Abgeordnete wählen zu können. Bei Verhandlungen mit anderen Ländern wird zufällig aus dem ganzen Land ein prozentualer Anteil Politiker ausgewählt, die sich mit anderen Ländern treffen. Politiker sind dazu da den Willen der Bevölkerung umzusetzen und haben durch Umfragen etc. deren Willen durchzusetzen, wenn sie erfolgreich bleiben wollen.

Das Politiksystem basiert auf zahlreichen wirtschaftsrelevanten und politikbezogenen Büchern und nutzt die enthaltenen Informationen um aus den Erkenntnissen ein neuartiges Wirtschaftssystem zu kreieren, dass zu der Spielwelt und den darin befindlichen Kreaturen passt.

52 - Divinity: Dragon Commander (2013)



ZIVILISATIONSFORTSCHRITT

Sämtliche in der Welt befindlichen Lebewesen unterliegen dem Zwang sich weiter zu entwickeln.

Die Spielerschaft als Ganzes entwickelt sich in Zivilisationsstufen weiter, die eine Vielzahl an Dingen mit sich bringen und zudem das Erscheinungsbild der Welt, ihrer Gebäude und Bewohner nachhaltig verändert.

Gemeinschaftliche Tätigkeiten, entwickeln neuer Technologien in jedem Bereich, sowie Entdeckungen und andere Berufsbezogene Tätigkeiten treiben die Zivilisation als Ganzes voran. Besondere Fortschritte wie Evolutionssprünge/schritte finden nur durch gezieltes Bemühen aller Spieler statt. (Zwischenziele und Belohnungen)

Doch nicht jede technologische Entwicklung hält nur Vorteile bereit...



53 - Wildstar (2014)

PLAYER VERSUS PLAYER(PVP)

Durch die bereits genannten Punkte dürfte klar sein, dass auch das PVP System neben altbekanntem viel Neues zu bieten hat. Besonders in Kombination mit der freien Spielwelt, Rechtssystemen und Gebäudekreation ergeben sich interessante Auseinandersetzungsmöglichkeiten, sowohl in der offenen Spielwelt, als auch in abgeschotteten Gebieten. Besonders Wettbewerbe und andere kompetitive Events dürften dank zahlreicher neuer Berufsgruppen weitaus mehr Beschäftigungsmöglichkeiten bieten, als sich Spieler vorstellen können. Zudem sorgen die neuen Spielsysteme, für neuartige PVP Arten und verbesserter Erfahrung in bereits bekannten Modi. Hier nochmals ein kurzer Ausschnitt :

KAMF DER MÄCHTIGEN

Einzigartiges Fraktionen PVP, in dem drei industrielle Großmächte um die Kontrolle ringen. In dem gigantische Gebiet können Spielergilden Basen, Stützpunkte, Fallen usw. errichten, verbessern, und sich einer Fraktion anschließen, um über die Kontrolle wichtiger Orte, Weltressourcen etc. zu kämpfen.

RECHTSSYSTEME

Einzigartige Systeme, wie Ordnungskräfte, Soldatentrupps, Gerichtssitzungen, Gefängnisse, aber auch organsiertes Verbrechen verleihen der Welt Lebendigkeit und eine Vielzahl an Interaktionsmöglichkeiten.

WETTBEWERBE

Zahlreiche Wettkämpfe und Turniere in jedem nur erdenklichen Spielbereich und Beruf. Egal ob 5 versus 5 Turniere, Gruppduelle, stündliche, tägliche kompetitive Events, Intercitywettbewerbe, Wettrennen und vieles mehr.

Zu beachten ist hierbei, dass jeder Beruf über eigene Arten des Weittstreits verfügt, die sich völlig von den bisher gängigen PVP Systemen unterscheiden und für PVP Freunde zahlreiche Möglichkeiten bereithalten.

ALLGEMEINE WELTSYSTEME UND MECHANIKEN

Hier finden sich neuartige Systeme, aber auch Punkte, die bereits bestehende Systeme umwandeln oder neu erfinden, indem wir jeweils Antworten auf die Kernfragen eines jeden Bereichs suchten und diese integrierten.

ENTWICKLUNG DER GEGENSTÄNDE

Ewig wählender intelligenter Gegenstandsfortschritt gewährleistet unendliche Verbesserungsmöglichkeiten, immer neue Gegenstände zu entdecken, herzustellen, zu erfinden und ermöglicht in jedem Spielbereich grenzenlosen Fortschritt.

GEWICHT

Die neuartige und umfangreiche Gewichtsmechanik ermöglicht völlig neuartige Spielfeatures in jedem Bereich. Im Kampf spielt das Gewicht der Waffe im Vergleich zum Trainingsstand des Anwenders eine große Rolle und auch die Rüstung wirkt sich auf die Leistung aus. Bei Handwerk und Transport bestimmt das Gewicht welche Menge an Gütern transportiert werden können und auf welche Weise zu schwere oder sehr leichte Materialien bearbeitet werden müssen.



54 - Blade and Soul (204 - 2015)

HOUSING

Nach Erwerb des Grundstücks/der Fläche kann der Kreativität freien Lauf gelassen oder auf vorgefertigte Baupläne zurückgegriffen werden. Häuser lassen sich überall platzieren, egal ob auf fliegenden Inseln, oder als Teleporthütte, die nach Betreten zufällig den Standort wechselt...

Das eigene Heim lässt sich nach allen Seiten ausbauen und mit vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten ausstatten. Von einzelnen Gimmicks bis hin zu Gruppenaktivitäten lassen sich zahlreiche spaßige Dinge mit Freunden in und um das eigene Heim herum erleben.



Wildstar (2014)

NEWS

Das einzigartige Neuigkeitssystem informiert die Spieler in Sekundenschnelle über sämtliche Neuigkeiten in der Spielwelt .

PWE SYSTEM

Neuartiger Spielmodus, der die Spielerfahrung für alle Spieler nachhaltig ändert, durch die Förderung sozialen Verhaltens. Dieses System unterliegt wie PVP, PVE, RP eigenen Regeln (Grundlegende Gameplay Erweiterungen)

Der PWE Modus unterliegt gänzlich anderen Regeln und ändert grundlegende Mechanismen auf eine Art und Weise, dass die Spieler in jedem Spielbereich Ziele im Einklang mit der Umgebung erreichen, statt dagegen. (andere Zielsetzung, beispielsweise Expansion und Entdeckung, Ausbauen von Städten etc.)

SYSTEME FÜR HARMONISCHES MITEINANDER

Praktische, intelligentes Bewertungssystem für Spielerverhalten um ausschließlich Spieler mit ähnlich positiver Wertung als Begleiter zu haben, während Störenfriede unter sich bleiben.

TECHNISCHES

Künstler und Mitarbeiter bekommen endlich die Anerkennung für ihre Arbeit, die sie verdienen, indem ihre Arbeit deutlicher hervorsteht. Effektiver Einsatz bereits vorhandener Ressourcen, die andernfalls Brach liegen würden.

Einzigartigkeits- System durch das jede Pflanze, jedes Wesen, jeder Grashalm und jede Wand einzigartig wirkt. Mithilfe von Zufallsfaktoren innerhalb einer Pflanze, einer Wand etc, ist es möglich jedem Aspekt des Spiels Einzigartigkeit und Wiedererkennungswert zu verleihen. Unregelmäßigkeiten, wie Risse in der Wand, feuchte Stellen, unterschiedliche Farbstärke, abgebröckelter Putz, Schmutz usw. als Zusatzfaktoren beim Erstellen einer Wand (erweiterbarer Zufallspool)

TOD

Stirbt der Spieler setzt er eines von zahlreichen Ereignissen in Gang, die ihn wieder zurück ins Leben bringen. Das Ableben selbst und die Ereignisse sind in die Geschichte eingebettet und durch abwechslungsreiche Mechaniken und Geschichten selbst ein interessantes und spannendes Feature.



55 - Darksiders 2 (2012)

UNTERGRUND

Schätze, Monster, Mysterien und vieles mehr warten in dem noch weitestgehend unerforschten Untergründen der Planeten. Spieler können ihre Heimat in der Tiefe errichten, ganze Untergrundstädte ausheben und sie mit den Netzwerken an der Oberfläche vernetzen, Ressourcen abbauen, Unbekannte Zivilisationen entdecken uvm.



56 - Dragon Age: Origins (2009)

KATASTROPHEN

Naturereignisse lassen Spieler auf beeindruckende Art und Weise spüren, dass sie sich auf einem lebenden Planeten befinden. Egal ob Erdbeben, Vulkanausbrüche, Wirbelstürme, mit Blitzen durchzuckte Gewitterwolken, Dürreperioden, Epidemien, Meteorschläge oder von Spielern verursachte Giftmüllkatastrophen, sorgen für eine dynamische sich ständig verändernde Welt. Natürlich bieten diese Ereignisse auch viel Raum für neuartige Vorgehensweisen aller Spielsysteme. Beispielsweise können findige Händler sich in diesen Gebieten goldene Nasen verdienen, Spielergruppen beseitigen die Reste der Verwüstung und helfen beim Wiederaufbau, oder plündern, was es noch zu holen gibt.

WELT/ERKUNDUNG/QUESTS

Einzigartige Questsysteme, die es erlauben jede Quest auf mehrere Arten zu lösen und auf völlig neue Art und Weise zu erleben. Manche offensichtlicher als andere. Auch wird der Spieler mit seinen Entscheidungen konfrontiert. Tötet er etwa Banditen eines bestimmten Clans, muss er damit rechnen, dass er völlig unerwartet während seinen Reisen überfallen wird. Eine unglaubliche Vielfalt an Spielerbezogenen Ereignissen machen jede Reise zum Abenteuer.

Für Standardmissionen greifen Auftragsterminals:

- Zufallsgenerierte, skalierbare Dungeons, die mit einer Quest verbunden sind. (Star Wars Galaxies Horden Missionen). Der Dungeon existiert erst nach Annahme der Aufgabe. Auf diese Weise lassen sich instanziierte Einzelspieler und Gruppenspielergebiete erstellen, die sich an die Spieler anpassen. Ähnlich wie die von Spieler erstellbaren Questdungeons in Neverwinter, lassen sich auch diese von Spielern erstellen und in den bereits vorhandenen Questpool einbinden (Steckbriefe an einer Anschlagtafel). Je nachdem um welche Art Auftrag es sich handelt entsteht eine neue Instanz oder Gegner in der Spielwelt.



57 - Vindictus (2010)



58 - Tera (2011)

-> Mögliche Missionstypen:

- Gigantische Bedrohung (Ein Raidboss irgendwo in der Welt),
- Große Bedrohung (Herausforderung für mehrere Spieler),
- Unbekannte Macht entdeckt (Vorquest für Raiddungeons),
- Heldenabenteuer (mehrere Spieler),
- Gefahr (Open World Dungeon),
- Invasion (ein Ort wird überrant),
- Stellung halten (umzingelter Ort, der verteidigt werden muss),
- Belagerung (bestimmter Ort wird von Spielern eingenommen),
- Eskort (Ein Npc/ Spieler will von A nach B und sucht Begleitung)
- Handelsreise (Reisende Händler suchen helfende Hände oder Schutz vor Banditen)
- Handwerksaufträge (Suche nach Materialien/ Gegenstände, Dienste anbieten)
- Forschungsmissionen (Analyse einer Tierart, Pflanzenart etc.)
- Höhlenforscher (Das Durchforsten von Höhlen und ihren Geheimnissen)

- Ruinenforscher (Das Erforschen von uralten Bauwerken oder von Spieler entdeckten Tempelanlagen)

Jede dieser Auftragsarten ist skalierbar (auch für mehrere Spieler)



58 - Defiance (2013)



World of Warcraft (2004)

Weitere Auftragsstapel-/ Missionstypen:

- Töte und Sammele
- Missionen aus der Sicht eines NPC
- Npc Verkaufs Missionen
- Postbotenauftrag
- Infiltrierungsmissionen
- Erkundungsaufträge
- Sabotagemissionen
- Diplomatie Missionen
- Begleitaufträge
- Elementaraufträge
- Geschichtenaufträge
- Arenamissionen
- Wettbewerbsaufträge
- Rätselaufträge
- Resistenzaufträge (Ein Minimum an Resistenz erforderlich)
- PVP Aufträge
- Stadt: Aufträge bspw. Polizeiaufträge
- Dialogmissionen
- Situationsabhängige Aufträge
- Fahrzeugmissionen
- witzige Missionen (Minispiele, Anspielungen, Gimmicks)
- Wettrennmisionen
- Heilungsmissionen
- Nestbeseitigungsmissionen
- Jagdaufträge (besonders starke Gegner)
- Aufträge für jeden Beruf in schier endlosen Variationen
- Gruppenmissionen
- Raidmissionen



59 - Rift (2011)

Natürlich gibt es auch eine schier unerschöpfliche Anzahl an Quests und Tätigkeiten in der freien Spielwelt:

Dadurch, dass alle NPCs in einem komplexen Netz aus Beziehungen, Berufen, Gruppenaktivitäten, Standpunkten und Gesinnungen verflochten sind ergeben sich daraus völlig neuartige dynamische Auftragsarten, die sich ständig ändern, dank Intelligentem Questdesign. Zudem bietet das reversible Questsystem ein völlig neues Spielgefühl. Alle Prozesse aller Systeme sind im Design Dokument festgehalten.

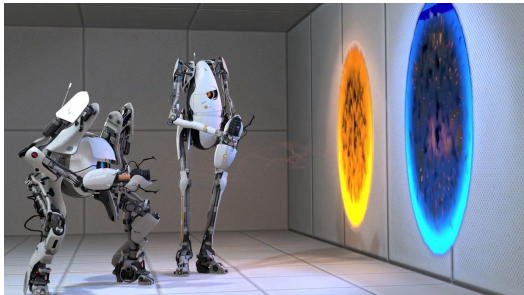


60 - Aion: Realms of Arborea (2009)

FORTBEWEGUNG

Fortbewegung... Für MMOS ein enorm wichtiges Thema, dass lange unterschätzt wurde und nun langsam die Aufmerksamkeit erhält, die es verdient. Bewegung ist ein extrem wichtiger Bestandteil dieser Spiele, denn gelaufen wird ständig und ohne Unterlass, und dennoch wurden kaum Ressourcen aufgewendet um Bewegung spaßiger zu gestalten, obwohl hier unglaubliches Potential darauf wartet, entdeckt zu werden. Bekannte Vertreter die das erkannt haben und ansatzweise in diese Richtung gehen sind DC Universe Online oder jüngst Arche Age, Wildstar oder das kommende Everquest Next. Aber selbst, wenn MMOS Reittiere oder fahrbare Vehikel anbieten fühlt es sich oftmals... falsch an.

Vielfältige Steuerungs, Beschleunigungsmöglichkeiten oder auch nur den Hauch eines vernünftigen Geschwindigkeitsgefühls kommt kaum bis überhaupt nicht auf. Und das in teils riesigen Welten, die auf Erkundung ausgelegt sind. Das ist mit ein Grund warum sofortige Teleportation zur Action immer gefragter wird. Dabei kann die Fortbewegung durchaus einer der spaßigsten Aspekte überhaupt sein, sofern neue Ansätze verwendet werden. Beispiele finden sich abseits des MMO Sektors dafür genügend. Hier stellt sich die Frage: Auf welche Art und Weise sollte sich ein Spieler durch die Spielwelt bewegen können und was erwartet er von einer entsprechenden Fortbewegungsart?



60 - Portal 2 (2011)



61 - inFAMOUS: Secon Son (2014)



In diesem Projekt sind die Fortbewegungsarten als grundlegendes und erweiterbares System direkt in die Spielwelt integriert. Das bedeutet unter anderem, dass es für jede Distanz spaßige Fortbewegungsmittel gibt mit denen man auf vielfältige Art und Weise ans Ziel kommt. Außerdem lässt sich auch die Umwelt nutzen um schneller voran zu kommen. Tunnelkonstruktionen und futuristische Schnellbahnen unterstützen das System ebenso, wie die möglichen vielfältigen Beschäftigungsmöglichkeiten bei passiven Reisen.



63 - F Zero (1990 - 2004)



64 - Need for Speed: Most Wanted (2005)

Dazu ausführliche Informationen in meinem umfangreichen Konzept. Vorerst nur so viel: Parkourartige Fortbewegung wie in Mirrors Edge, Kletter- und Akrobatikeinlagen wie in Assasins Creed, Geschwindigkeitsgefühl für technische Fortbewegungsmittel wie in Need for Speed, aus Portal weiterentwickelte technische Möglichkeiten, sowie völlig verrückte Fortbewegungsmöglichkeiten sind bereits fest in dem Konzept verankert, um einen weiteren Spielbereich so spaßig wie möglich zu gestalten und daraus auch neue Spielfeatures entwickeln zu können.



Futuristische Fortbewegungsmöglichkeiten ...

SYSTEME ALLER LEBEWESEN

Alle Kreaturen der Spielwelt besitzen eine Vielzahl an Tagesabläufen. Manche Kreaturen bevorzugen es in Rudeln durch die Lande zu ziehen, während andere als Einzelgänger umherstreifen. Ihre Aktivitäten und Aufenthaltsorte unterscheiden sich tageszeitabhängig. Sie errichten Nester, Lager, andere Bauten und markieren ihr Revier. Kreaturen vermehren sich und pflegen Beziehungen, die auch über die eigene Rasse hinausgehen.

Jede Kreatur ist einzigartig, hat (meistens) einen Tagesablauf und hat mehrere Zwecke. Sie sind eigenständige Kreaturen, mit denen man auf eine Vielzahl von Arten interagieren kann (auch ohne zu kämpfen), was sie über ihren bisherigen Status als wandelnde Gegenstandsbehälter hinauswachsen lässt und völlig neue Spielweisen ermöglicht. Friedliche Rudeltiere etwa greifen normalerweise nicht an, attackiert der Spieler aber ein Mitglied des Rudels hat er schnell das ganze Rudel am Hals. Die soziale Vernetzung führt dazu, dass grundlegende Systeme, wie Kampfsystem und Quests umgedacht werden müssen. Auch wandernde Wesen, ob in einer Gruppen oder Einzeln haben unterschiedliche Reaktionsarten. Begegnen sie einem Spieler werden sie in Kampfstellung gehen, sofort angreifen, lauernd abwarten oder flüchten. Je nach Gemeinschaftssinn und Beziehung/Band der Kreaturen kann es auch vorkommen, dass eine Kreatur die andere im Stich lässt und fortan alleine durch die Lande zieht. Treffen kleine Gruppen der gleichen Art aufeinander schließen sie sich eventuell zusammen und bauen ein Nest. Neutrale und Verbündete Wesen dulden sich gegenseitig im eigenen Revier. Außerdem gibt es Wesen, die von allen anderen ignoriert oder sofort als feindlich eingestuft werden. Zudem spezialisiert sich eine Berufsgruppe auf das Katalogisieren und Auswerten der Populationen einer jeden Art in bestimmten Gebieten, denn je nach Wesensart und Anzahl kann es sein, dass andere Arten ausgelöscht werden, der Wald zerstört wird, Dörfer aufgrund Überpopulation angegriffen werden oder sich beispielsweise Seuchen in der Region ausbreiten. Möglichkeiten gibt es viele.

NPCS verfügen über eigene Systeme und sind ebenfalls eigenständige Lebewesen, die ihrem Tagesablauf folgen.



65 - Final Fantasy XIV: A Realm Reborn (2013)



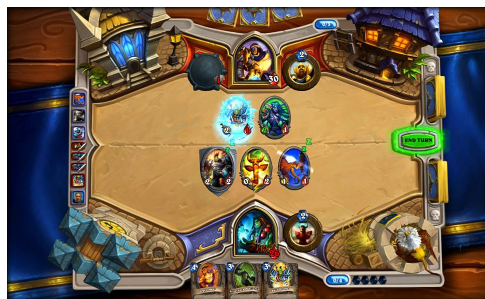
66 - Grand Theft Auto V (2013)

WEITERE TÄTIGKEITEN UND AUSBLICK

Wie in nahezu jedem Bereich bieten auch Minispiele ein enormes Spaß, Motivations- und Inhaltspotential, sofern ordentlich ausgeführt, die das Spielerlebnis auf vielfältige Art und Weise bereichern können. Zudem lassen sich bereits vorhandene Ressourcen wiederverwerten. Ein interessantes Beispiel dafür ist die Final Fantasy Reihe. Auf ein MMORPG übertragen würde es bedeuten, dass ein Kartenspiel integriert wird, mit dem jeder NPC eine zusätzliche Funktion erhält, nämlich als Gegner mit eigenen Karten. In jeder Region gelten andere Regeln, teils mit einzigartigen Karten, Turnieren, Kartenshops, Duelle mit Freunden und vielem mehr. Das zurzeit recht populäre Hearthstone von Blizzard besäße das Potential das Spielerlebnis von World of Warcraft erheblich zu bereichern, wobei die derzeitige Ausrichtung einen derartige Implementierung eher ausschließen lässt.



67 - Final Fantasy 8 (1999)



68 - Hearthstone

Ressourcen werden optimal und auf vielfältige Weise genutzt. Das bedeutet für mich, dass die Arbeit eines jeden Mitglieds wertzuschätzen und so zu integrieren, dass sie für die Spieler auf die ein oder andere Weise sichtbar wird.

Am Beispiel von Konzeptzeichnungen: Diese lassen sich einwandfrei in die Welt integrieren, als betrachtbare Zeichnungen in NPC Häusern als Spielfeature. Etwa in Form sammelbarer Artbooks verknüpft mit eigenen Belohnungen. Beispielsweise in verschiedenen Kategorien, egal ob Landschaften, Kreaturen, Waffen. Man kann die Bilder in einzelne Fetzen aufteilen, die in einer Region verstreut liegen und wieder zusammen getragen werden können. Als Housingfeature, verzierbar mit Rahmen in verschiedener Größe, gepaart mit Zitaten, Sprüchen, Kurzgeschichten. Tauschbare Bilder mit Effekten oder Bilder, die in andere Welten führen. Bilder mit Sammlerwert, die Häusern oder gar Städten bei Besitz einzigartige Vorteile verleihen uvm.

Ausblick und weitere Inhalte des Design Dokuments:

Neuartiges, innovatives Bezahlmodell, dass es so noch nie gegeben hat.

Zahlreiche weitere Systeme, die im Vortrag noch nicht erwähnt wurden

Neuartiges Instanzsystem

Einzigartige Raidsysteme

Zahlreiche Kampfmechanismen

Weitere Kampfsysteme

Vollwertige Berufssysteme

Communtiy Features

Etliche weitere Welt/Spielmechanismen

Weitere Möglichkeiten im PVE und PVP

Virtual Reality Auslegung und welche Möglichkeiten sich daraus ergeben

Zahlreiche Möglichkeiten das Leben der Spieler über das Spiel hinaus zu bereichern

Ingame Internetnetzwerk und virtuelle Läden

Viele weiterführende Informationen zu den Punkten der Präsentation

Und zahlreiche noch nicht erwähnte Dinge, die dieses Projekt einzigartig machen.

Das komplette Design Dokument umfasst weit mehr als 1700 Seiten und beinhaltet durchdachte Konzepte jedes noch so kleinen Teilaspekts dieses einzigartigen MMORPGS!

REFERENZEN

In Reihenfolge des ersten Auftretens:

Gears of War Judgment

Mass Effect 3

Crysis 3

Mass Effect

Bastion

Transistor

Dear Esther

Dark Souls

Fable 3

Sims 3

Mass Effect

Gothic 2

Landmark

Minecraft

Team Fortress 2

Torchlight 2

Warcraft 3

The Elder Scrolls V: Skyrim

The Elder Scrolls II: Daggerfall

The Elder Scrolls IV: Oblivion

No Man's Sky

Borderlands

Borderlands 2

The Elder Scrolls 2: Daggerfall

From Dust

Lichdom: Battlemage

Dark Messiah of Might and Magic

Chivalry: Medieval Warfare

World of Warcraft

Everquest 2

Magic the Gathering

<http://www.matthew-stewart.com/portfolio/single-gallery/5185159>

DC universe Online

The Elder Scrolls Online

Diablo 3

Guild Wars 1

Anima - Gate of Memories

Sim City

Planets 3

Star Wars Galaxies

Spore

Black Desert

Guild Wars 2

Unreal Tournament 3

Arche Age

Eve Online

Vanguard Saga of Heroes

Tropico 5

Pokemon X/Y

Tomb Raider

http://media.indiedb.com/images/games/1/18/17088/pe_desert_waterfall.jpg

Hex: Shards of Fate

http://3.bp.blogspot.com/_bB3PdXH-Jal/TIUGIX3e-6I/AAAAAAAAAmY/Xya40BEYtOc/s1600/ic434_mtm800+horsehead+medula.jpg

Film John Carter

Four Armed Beast by LeechFever

<http://www.deviantart.com/art/The-Four-Armed-Beast-152764374>

My Volf ID 2 by TheStrongGladiator

<http://thestronggladiator.deviantart.com/art/My-Volf-ID-2-393172952>

Four armed warrior. by Mihawq

<http://mihawq.deviantart.com/art/four-armed-warior-121580706>

IF I DO NOT RETURN by LINCARD1000

<http://lincard1000.deviantart.com/art/If-I-Do-Not-Return-163905624>

Bilder Hyperlink Verknüpfen

JIACHONG by ULTRA - Studios

<http://ultra-studios.deviantart.com/art/Jiachong-298419388>

Concept- Art Shal - Naka by polawat

<http://www.deviantart.com/art/Concept-Art-Shal-naka-99116757>

<http://caiommm.deviantart.com/art/Undead-Warrior-318471834>

<http://jsfantasy.deviantart.com/art/Tyranids-366547877>

<http://petr-bukovjan.deviantart.com/art/Centaur-295631118>

Star Wars: The Old Republic

Anno 2070

Bioshock Infinite

Divinity: Dragon Commander

Wildstar

Blade and Soul

Dragon Age

Aion

Rift

Tera

Vindictus

Defiance

Black Desert

Final Fantasy 14: A Realm Reborn

GTA 5

Portal 2

inFAMOUS: Second Son

F Zero

http://31.media.tumblr.com/09e7d6d22cf32085c4b4fc76c14fb6aa/tumblr_n5wegbvqnB1qjoleso1_1280.jpg

Dead Core

http://avnialsancak.com/yahoo_site_admin/assets/images/Futuristic-City-9-V5MM38IZ95-1024x7681.252182633.jpg

http://www.stereodome.com/sites/default/files/styles/moviepage_hero/public/taxiride_filmstill_03.jpg

Final Fantasy 8

Hearthstone

Star Citizen