

Lords of the new World

PATRICK SPACK

Was ist Lotnw

Lotnw ist ein First-Person new-gen Hardcore Semi-VR MMORPG mit vollem VR support. Es hat einen mittelschweren Einstieg in das Spiel, vergleichbar mit Dark Souls. Jedoch hat es ein sehr komplexes Endgame Design, was man mit der Zeit lernt.

Singleplayer. Wenn man das Wort hört, denkt man an im Gegensatz zu Multiplayer, an eine gute Story, hohe Qualität, Interaktivität. Lotnw ist ein Multiplayer Game, dass nicht an Features schneidet, um es kompatibel für Multiplayer zu machen, sondern sich bei solchen Problemen an der realen Welt anpasst, bei der wir so gesehen alle im „Multiplayer“ spielen. Im Großen und Ganzen kann Lotnw als eine Kombination von vielen Content Patches und Sandbox durchgehen. Sandbox = Spieler hat genügend Werkzeuge um eigenen Content erstellen zu können. Bsp.: Minecraft, Arche Age, Black Desert



Geschichtlicher Inhalt

- ▶ Mana(zellen)
- ▶ Die alte Welt
- ▶ Energiewelle
- ▶ Die neue Welt
- ▶ Das Erwachen
- ▶ Rassen
- ▶ Evolutionen
- ▶ Glaube



Mana(zellen)

Jedes Lebewesen hat Mana in sich.
Vor allem Menschen.

Je älter, desto weniger Mana hat ein
Lebewesen.

Mana ist, was Lebewesen Energie gibt.

Mana ist eine flüssige Energie die fast
alles, was es berührt verändert, zum
Guten oder Schlechten.

Kann Leben verlängern.

Hat eine Art eigenen Willen.



Die alte Welt

Es spielt alles in unserer Welt, leicht in der Zukunft.

Manazellen wurden in Deutschland im Labor entdeckt.
Streng geheim, vom Staat unterstützt.

Andere Länder erfuhren vom Mana und folgten den
Forschungen.

Methoden, Mana zu extrahieren, wurden entwickelt.

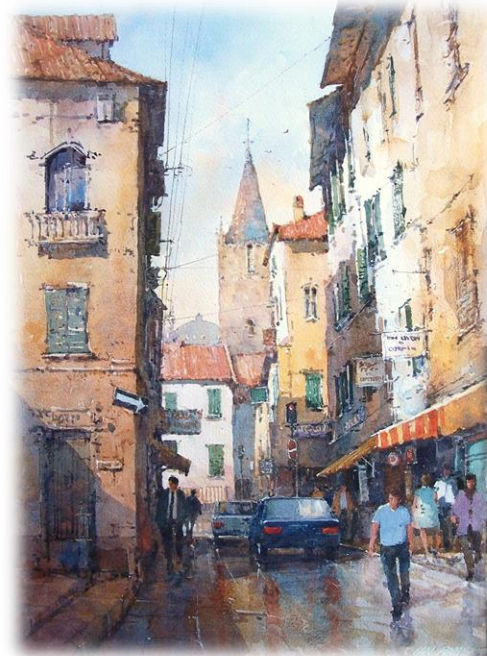
Viele Länder entführten Kinder und benutzten sie als Mana
Quellen. (Da je jünger, desto mehr Manazellen)

Kindern wurde fast immer das ganze Mana entzogen,
dadurch wurden sie schwach & depressiv.
Es war ein sehr schmerzhafter Prozess.

Wissenschaftler experimentierten mit Mana, doch die
Wirkung schien zufällig zu sein. Manchmal tötet es,
manchmal verstärkt es die Testsubjekte.

Haben jahrelang versucht es zu kontrollieren und haben es
nach langer Zeit hinbekommen.

Alle Forschungen wurden dokumentiert.



Energiewelle

Nach 10 Jahren Forschung kam alles zu einem Ende.

Ein großes Experiment ist schief gelaufen, was eine enorme magische Energiewelle entstehen ließ, die fast alles Leben auf der Welt ausgelöscht hat. Nur Menschen, die viel Mana hatten, haben überlebt, die meisten waren nicht älter als 15. Die Überlebenden sind aber nicht verschont geblieben, das Mana zerte an deren Fleisch & veränderte sie. Manche wurden so stark getroffen, dass sie mit anderen Lebewesen gekreuzt wurden.

Alle vergaßen, wer sie vorher waren und was passiert ist. Die ganze Welt ist in Mana getränkt worden. Kontinentalplatten haben sich bewegt, das Land hat sich neu geformt.

Die Massen an Mana manifestieren sich und nehmen Form von etwas an, was alle Wesen anbeten und fürchten, Götter und Dämonen.

Die neuen Lebewesen lernten sehr schnell durch Mana, Elementen und fokussierten Gedanken, Magie zu benutzen.

Doch das Mana hat nach ca. 500 Jahren seine magischen Eigenschaften verloren. Die Effekte die Magie bereits hatte blieben bestehen.



Die neue Welt

Nach dem Verlust der magischen Kräfte gab jedes Volk auf der Welt die Schuld einem anderem.

Krieg herrschte seither, doch nach vielen Generationen ohne Magie wurde aus Magie eine Legende, aus einer Legende ein Mythos, aus dem Mythos ein Märchen.

Der eigentliche Grund für den Krieg wurde vergessen.

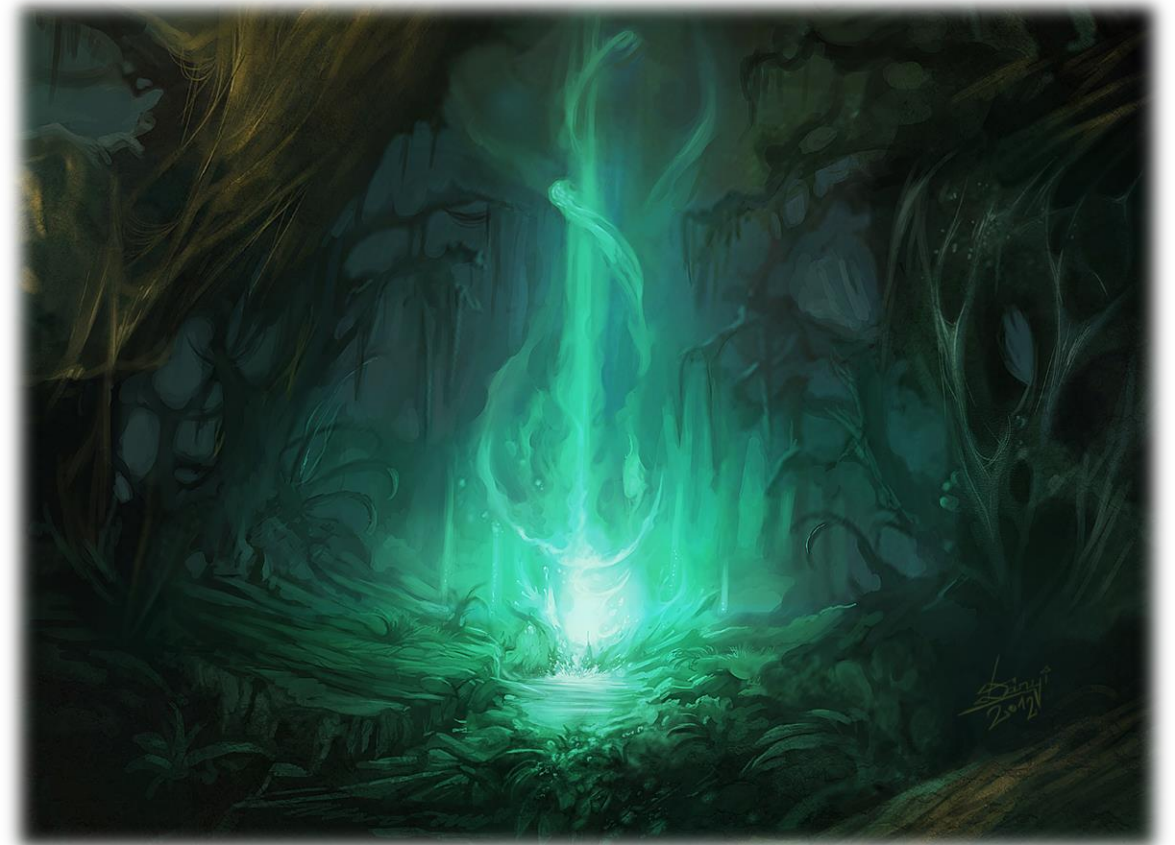
4000 n.Chr. hat der Krieg dazu geführt, dass 6 Länder die Welt dominieren. Diese haben sich endlich entschieden Frieden zu schließen.

Die einzelnen Regionen in den Ländern waren noch vom Krieg gespalten. Diese trafen jeweils selbst die Entscheidung ob und gegen wen sie Krieg führen.



Das Erwachen

- ▶ Es wird eine geheime "Quest" geben, die als Ziel hat, die Magie wieder zu erwecken.
- ▶ Es wird nicht einfach sein, deswegen wird es voraussichtlich 4 Monate nach dem Release dauern bis ein Spieler das schafft.
- ▶ Belohnung ist, dass der Spieler, der die Quest schafft, der erste Träger einer Lordkrone wird.
- ▶ Ab diesem Zeitpunkt erwacht auch vieles, dass früher kein Bewusstsein hatte. Zum Beispiel erscheinen nun Waldgeister, Golems etc.
- ▶ Nun kann jeder Spieler Magie lernen & seine Rasse erweitern. Außerdem können nun auch andere Lordkronen freigeschaltet werden.
- ▶ Bringt Spielern bei, den richtigen Leuten zu vertrauen & manche Sachen für sich zu behalten.



Länder & Rassen

Seit dem Frieden, ist es anderen Rassen gestattet in die anderen Gebiete zu reisen & sogar da zu leben.

Es gibt auch neutrale Gebiete in der Welt, die außerhalb der Länder stehen. Diese machen ca. 40% der Welt aus.

Einige Rassen wurden mehr durch die Magie verändert als andere. Die Rassen sind nach Elfen, Halbmenschen und Biestern unterteilt. Elfen sind am wenigsten getroffen, während Biester am meisten verändert wurden. Jedes Volk hat jeweils eine Rasse von jeder Kategorie.



Rassen | Veturia

Veturia ist das kälteste Land aus der Welt. Es ist skandinavisch angehaucht.



Nordelfen

Grau | Bullig



Riesenorks

3m groß | Grün |
Hörner



Ursus

versch. Bärenarten |
Geweih

Rassen | Myoni

Myoni ist typisch asiatisch, jedoch hauptsächlich japanisch.



Hochelfen

2m groß | Helle Haut



Vulpus

Mensch mit canine/feline
Ohren/Schwanz/Krallen



Vukon

Daumen am Fuß | starker
Schwanz

Rassen | Phairos

Phairos ist das wärmste Land aus der Welt, es hat ägyptische, arabische, sowie afrikanische Elemente.



Sonneneelfen

goldene-braune
Haut | kein Körperfett
(Haut auf Muskel)



Trolle

Blau | Stoßzähne



Warbeasts

Humnaoide
Canine/Feline | 4 Arme

Rassen | Drachenwehr

Drachenwehr ist typisch europäisch,
mittelalterlich.



Dunkelelfen

Dunkel o. Blass | sehr schlank



Draken

Schwarz/Grau | Hörner |
Dicke Haut



Satyr

versch. Ziegenarten |
Hörner

Rassen | Chronohaven

Chronohaven ist im Steampunk design.
Es hat die meisten Funde der alten Welt.



Uhrelfen

Am menschlichsten/ am wenigsten von Magie beeinflusst



Zwergen

1m groß | Bullig



Yomir

versch. Vogelarten |
Hohle Knochen > Dadurch
Leichter/Mehr
Schaden/weniger Leben

Rassen | Kessiea

Kessiea ist komplett überwuchert, ein großer Teil des Landes sind Regenwälder. Leute leben hauptsächlich in Baumhäusern, da der Boden zu gefährlich ist.



Wildelfen

Grau | Krallen | Reisszähne
| Schwanz



Orks

Grau | unförmig



Manto

Hat Hände | kann gleiten

Evolutionen

- ▶ Durch Fortschritt am Glauben, Pakt mit Dämonen, Schwur an Waldgeister und viele mehr, kann jeder Spieler seine Rasse evolutionieren.
- ▶ Die Anfangsrasse bleibt, also es macht einen Unterschied ob man ein Uhref oder ein Satyr wird. Beide behalten z.B. ihren Körper, bekommen aber Engelsflügel.
- ▶ Bekommt starke neue Fähigkeiten & Eigenschaften, aber auch starke neue Schwächen.
- ▶ Auf den Bildern rechts, ist das immer ein Uhref, mit verschiedenen Evolutionen.



Glaube

Es gibt 2 Engelsgötter und 2 Dämonengötter.

Sie sind weder gut noch böse. Alle Länder/Kulturen geben ihnen einen anderen Namen, aber es sind dieselben 4 Götter überall.

Sie haben eine physische Form, können aber ihr Aussehen verändern.

Stärke hängt von Anzahl der Anbeter fest.

Sie können die Welt manipulieren wie es ihnen passt (bringt zufälligen Content ins Spiel)



Mechanischer Inhalt

- ▶ Charaktererstellung
- ▶ Anfangssituationen
- ▶ Alterungssystem
- ▶ Steuerung & Kampfsystem
- ▶ Loot & Equipment
- ▶ God-Items & Lordkronen
- ▶ HUD & Maps
- ▶ Charakter & Progress
- ▶ Berufe
- ▶ Regionen & Politik
- ▶ Religion + Tod
- ▶ Komplette zerstörbare Welt
- ▶ Dynamische Welt & „Quests“
- ▶ Gebäude & Housing
- ▶ Grafikstil
- ▶ Musik & Sound(system)
- ▶ Server
- ▶ Liebe zum Detail

Charaktererstellung

- ▶ Ein DNA Strang erscheint, bei dem jede Brücke dazwischen ein Regler ist an dem man seine Präferenzen einstellen kann.
- ▶ Beispiele für einstellbare Präferenzen:
Schönheit vs. Schrecktracht
Kälteresistenz vs. Hitzeresistenz
Fokus vs. All Rounder
physische Stärke vs. Immunsystem
- ▶ Alle Optionen verändern Aussehen und Stats.
Steigert man zum Beispiel Schönheit (im Kontrast zu einer Schrecktracht) steigert man auch sein Charisma und damit die Zugänglichkeit zu NPCs.
Das Gegenteil sorgt für ein eher einschüchterndes Bild bei den NPCs und Monster.
- ▶ Am Ende muss man seine Auswahl bestätigen, man kann das nicht mehr ändern.
- ▶ Danach bekommt man eine vorgeschlagene Rasse, Geschlecht & Herkunft.
All diese Sachen verändern Stats.
Wenn man die Vorschläge annimmt, bekommt man Prämien wie: der jeweils akzeptierte Vorschlag hat 5% stärkere Vorteile. Nachteile bleiben gleich.
- ▶ Wenn man nicht akzeptiert hat man eine freie Auswahl im nicht akzeptiertem Bereich.
- ▶ Nachdem man das bestätigt, bekommt man 10 vorgeschlagene Charaktere, die alle, bis fast alle angegebenen Präferenzen entsprechen.
Wenn man das bestätigt hat, bestimmt man einen Vor- und Nachnamen (nur Buchstaben) und dann ist die Charaktererstellung fertig.



Anfangssituationen

Mit diesem System spawnnt man in der Welt.

Es gibt ca. 10 verschiedene Grundsituationen pro Land, die alle durch viele verschiedene Abzweigungen dafür sorgen, dass es ca. 1000 verschiedene Anfangssituationen gibt.

Somit wird nicht jeder Spieler den selben Start ins Spiel haben.

Beispiele für Grundsituationen:

- ▶ Händlerfamilie
Vater ist Händler und Hauptverdiener der Familie.
Mutter ist eine Hausfrau.
Spieler hilft Vater beim Handel.
Man kann besser Handeln & ist mehr redegewandt.
Wenig Startgeld, kleine Wohnung.
- ▶ Straßenkind
Als kleines Kind verstoßen.
Aufgewachsen bei Straßendieben.
Parkour freigeschaltet, erhöhte Agilität, guter Taschendieb.
Zugang zu Hehler & Kriminellen
Kein Geld & kein Obdach.
- ▶ Aristokrat
Beide Eltern sind Adlige.
Spieler kann mehrere Sprachen, hat hohes Basiswissen, gute Menschenkenntnisse.
Verbindungen zu anderen Aristokraten.
Viel Geld & eine Villa.

Beispiele für Abzweigungen werden für Händlerfamilie gemacht:

Ein oder beide Elternteile gestorben
häusliche Gewalt
Gemüsehändler vs. Antikwarenhändler
sehr erfolgreich
Geschwister
Herkunftsland

Spieler spielen ein kurzes Tutorial als Kind
wo sie kurz die trivialen Spielmechaniken durch eine Szene in
einer wichtigen Erinnerung erklärt bekommen. (Außer die, die
geheim bleiben sollen.)
Ein Beispiel für eine Erinnerung ist z.B. wie man als Straßenkind
fast erwischt wurde von den Wachen, wo man vor denen
wegrennen muss und durch Parkour entkommt.
Man beendet das Tutorial als 25 Jahre altes Lebewesen.

Alterungssystem

- ▶ Man beendet das Tutorial als 25 Jähriger.
- ▶ Charaktere altern mit der Zeit, aber sie werden maximal 45 Jahre alt.
- ▶ Je mehr Manazellen man besitzt, desto jünger wird man, also sind starke Magier viel jünger als andere.

Steuerung & Kampfsystem

Man braucht eine VR Brille um Lotnw zu spielen. Das Spiel ist aber als VR game gedacht, also wird Controller/Maus-Tastatursteuerung entweder später entfernt, oder um einiges schwächer gemacht als Motion Controller Gameplay

Man hat die Wahl zwischen:
Maus und Tastatur
Konsolen Controller
Motion Tracking Controller

Hitboxen in dem Spiel sind pixelperfekt. Es macht einen Unterschied wo man jemanden trifft.

Kopftreffer macht mehr Schaden
Augentreffer verzerren die Sicht
Armtreffer verlangsamen angriffe
Beintreffer verlangsamen
Bewegungsgesch.

Sodaplexus- & Lebertreffer betäuben kurz



PvP & PvE

PvP

- ▶ Man kann immer getötet werden, es gibt keine Safezones im Spiel.
Die Sicherheit, die man hat wird durch das Strafsystem gewehrt.
Wohnungen sind recht safe, wenn sie gesichert sind.

Duelle und einige Orte haben andere Regeln:

- ▶ Tavernen erlauben Faustkampf ohne Strafen
- ▶ Open World Arenen erlauben kills
- ▶ Duelle gehen für eine bestimmte Zeit, können nur out of combat gestartet werden & enden bei 10% HP. Sobald combat mit Außenstehendem gestartet wird, ist das Duell zu Ende.
- ▶ Es gibt auch instanziierte PvP Arenen
5v5
15v15
100v100
Siege /Deathmatch /Elimination /Capture The Flag /All vs. All

PvE

- ▶ Gegner & Bosse haben ein Leben, wenn tot, werden sie mit der Zeit ersetzt.
- ▶ Alle Bosse werden von Mitarbeitern gesteuert.
- ▶ Normale Gegner können von Mitarbeitern gesteuert sein, haben aber ein AI, die aktiv ist, wenn kein Mitarbeiter ihn steuert.
- ▶ Bösertige Spieler (die als PvE Bosse zählen) können nachspawnen.

Kampfmodi

Es gibt 2 verschiedene Kampfmodi, die beide komplett anders gespielt werden. Man kann von einem zum anderen ohne Abklingzeit wechseln. (evtl 10 sec. Abklingzeit).

Action Combat

- ▶ Schnelligkeit | Präzision | Timing
- ▶ Bsp Feuerball
- ▶ Keine Aufladezeit, 5 sec. cd, 50% Chance auf keine cd

Strategic Combat

- ▶ Technik | Strategie | Spielwissen
- ▶ Bsp Feuerball
- ▶ Mehr Schaden, 2 sec. Aufladezeit, 12 sec. cd, wenn Zauber A folgt = gegner explodiert, wenn Zauber B folgt =gegner bekommt einen DoT

Steuerung

Maus/Tastatur & Controller

- ▶ Steuert wie meisten Games
- ▶ Angriffe wie in Dark Souls
- ▶ Zauber auf Tasten & Tastenkombos
- ▶ Angriffe & Zauber verändern sich & schlagen von einem anderen Winkel ein, je nachdem in welche Richtung man gerade drückt.
- ▶ Als Bsp. der Feuerball von vorher.
Drückt man LMB bei der Maus + die Taste A, wirft man einen Feuerball, der langsamer fliegt, aber verfolgt das Ziel für max. 5 Sekunden.
Drückt man LMB bei der Maus + die Taste D, wirft man einen Feuerball der bis zu 3-mal an Wänden und am Boden aufprallen kann.
- ▶ Was jeweils jede Bewegung macht, kann man einstellen.

Motion Tracking

- ▶ Mit Motion Tracking zu steuern ist anders. Angriffe erstellt man selbst durch die Handbewegungen.
- ▶ Es gibt Waffentechniken & Combos, die man lernen kann, die Bonuseffekte geben, wenn man sie richtig benutzt.
- ▶ Die Effektivität der Waffen hängt auch von Waffentechniken ab. Man kann zwar mit einem zweihand Hammer so schnell angreifen wie mit einem Dolch, doch wenn man viel schneller oder viel langsamer angreift, als die Angriffsgeschwindigkeit der Waffe, dann werden die einzelnen Angriffe schwächer.
- ▶ Grundzauber wählt man durch Knöpfe aus, aber auch durch Handbewegungen & Sprüche via Spracherkennung. Die Wurfbewegung bzw. der Winkel von dem der Zauber gecastet wird, bestimmt welche Bonuseffekte eintreffen.

Loot & Equipment

- ▶ Es gibt safe Loot & unsafe Loot. Safe Loot kann weder gestohlen werden, noch beim Tod dropen. Unsafe Loot ist alles, was man findet und mitnimmt.
- ▶ Um unsafe Loot zu safe Loot zu konvertieren, muss man es in einer Stadt registrieren lassen.
- ▶ Alles Loot von Gegnern ist, was sie selbst besitzen & ihren Körper, also Knochen, Hörner, Fleisch, Fell etc.
- ▶ Bei manchen Gegnern braucht man die richtigen Werkzeuge, um dem Körper die Materialien zu entnehmen.
- ▶ Alles hat ein Gewicht & je mehr man trägt, je langsamer wird man.
- ▶ Es gibt kein magisches Inventar wo alles reinpasst, alles ist in der Open World. Wenn etwas zu groß ist, wird es von mehreren getragen oder man bestellt Karawanen, die man beschützen muss.
- ▶ Es gibt keine „Rüstungsslots“ wo man seine Rüstung reinstellt, um die anzuhaben. Man muss die jeweiligen Teile selbst anziehen, also kann man z.B. nur eine Armschiene anziehen, oder nur ein Oberarmschutz tragen. Man kann außerdem so viele Amulette & Ketten tragen, wie es physisch möglich ist für den Charakter, also kann man theoretisch 10 Halsketten tragen oder 18 Ringe.
- ▶ Verschiedene Rassen brauchen anderes Equipment. Ein Warbeast hat 4 arme & einen Schwanz. Er braucht 3 Rüstungsteile mehr als ein Hochelf. Evolution-Rassen brauchen noch mehr z.B.: Flügelschutz. Golems können Rüstung tragen, aber sie profitieren mehr von Schutzzaubern.

God Items & Lordkronen

God Items

- ▶ God Items sind die stärksten verbrauchbaren Gegenstände im Spiel, extrem selten.
- ▶ Man wird ca. alle 2 Monate eins finden (pro Server, nicht pro Spieler).
- ▶ Sie haben Kräfte wie:
5-mal einem Spieler das save Loot in unsafe Loot zu konvertieren.
3-mal einen Spieler töten, egal wo er sich befindet.
Die Zeit auf dem gesamten Server für 30 Sekunden stoppen.

Lordkronen

- ▶ Lordkronen sind die Stärksten Gegenstände im Spiel.
- ▶ Sie sind noch seltener als die God Items.
- ▶ Gibt Stärken wie: Nimmt Schattenform an und ist Nachts unsichtbar/ Man wird im Kampf immer Stärker & Schneller etc.
- ▶ Nur Träger einer Lordkrone können Lords werden (Könige eines Landes)
- ▶ Extrem selten (es gibt 15)

HUD & Maps

- ▶ Die HUD ist sehr simpel gehalten.
- ▶ Ähnlich mit Bloodborne HUD.
- ▶ Es gibt keine Minimap. Es gibt nur Maps von der Welt & von Regionen etc., aber die muss man kaufen oder anderweitig bekommen. Diese zeigen aber nicht an, wo man auf der Karte ist.
- ▶ Um Stats von anderen Spielern zu sehen muss man Awareness erhöhen. Je höher diese ist, je mehr Stats sieht man.
- ▶ Stealth ist das Gegenteil & versteckt eigene Stats vor anderen.
- ▶ Manche Bosse haben ein so hohes Stealth Level, dass man mehrere spezialisierte Spieler braucht, die den Boss gleichzeitig untersuchen nur um seine HP zu sehen



Charakter & Progress

Charakter

- ▶ Jeder Spieler hat nur einen Charakter.
- ▶ Stats sind zufällig verteilt, doch sind von Rasse, Geschlecht & Herkunftsland beeinträchtigt.
- ▶ Es gibt keine Klassen, jeder kann alles lernen, wie schnell man aber bestimmte Dinge lernt, hängt auch von Rasse, Geschlecht & Herkunft ab.
- ▶ Wenn man offline geht, verschwindet der Charakter nicht. Wenn man nicht bestohlen oder getötet werden will, muss man an einem relativ sicheren Ort offline gehen.

Progress

- ▶ Es gibt keine Charakterlevel im Spiel. Man lernt Neues & wird stärker in dem man trainiert. Training kann spezifisch sein, wie über Hindernisse springen und versuchen zu klettern um Parkour zu verbessern. Es kann aber auch allgemein sein, wie eine Dungeon clearen, was gleichzeitig die Waffe levelt, die man benutzt, sowie Awareness & Schadensresistenz (mehr HP).
- ▶ Training kann auch weitere Fähigkeiten freischalten. ZB: Parkour kann klettern freischalten.
- ▶ Es gibt mehrere Softcaps, ab welchen es schwerer wird besser zu werden. Die Softcaps hängen auch von Rasse, Geschlecht & Herkunft ab. Zum Beispiel ist Parkour weitaus leichter für einen Vukon, der Daumen an den Füßen hat & einen Schwanz, der sein Gewicht tragen kann, als für einen Satyr, der Hufen hat. Jedoch sind Softcaps nicht so extrem, dass man keinen Fortschritt fühlt. Es gibt keinen Hardcap, also kann man immer besser werden.
- ▶ Es gibt keine Begrenzung wieviel man lernt. Die Zeit ist das Einzige, was jemanden abhält in allem gut zu werden.
- ▶ Ab einem bestimmten Softcap, der erst nach über einem Jahr erreicht werden kann, ist es nur noch möglich fortzuschreiten, wenn man zeigt, dass man was drauf hat & nicht nur dadurch, dass man trainiert..

Berufe

- ▶ Berufe sind Echtzeit Lifeskills
- ▶ Sie haben dieselbe Steuerung bei Maus/Tastatur, Controller & Motion wie beim Kämpfen.
- ▶ Wenn man z.B. schmiedet ist es auch wichtig von welchem Winkel man das Metall schlägt.
- ▶ Timing ist auch wichtig beim Schmieden.
- ▶ Es gibt auch Fähigkeiten und Zauber, die man beim Schmieden benutzen kann.
z.B.: können Zauber die Härte erhöhen, oder eine Rüstung leichter machen.
- ▶ Berufe sind keine Nebenbeschäftigung, ein Spieler soll sich entscheiden können, nur als Schmied zu spielen & trotzdem einen Großteil des Inhalts kennenzulernen.
- ▶ Generell soll es möglich sein, dass Spieler das Spiel ordentlich zu spielen, ohne jemals eine Waffe in der Hand zu halten.



Regionen & Politik

- ▶ Jede Region hat ihre eigene Geschichte und Subkultur des Landes.
- ▶ Jedes Land hat ca. 15 Regionen.
- ▶ In jedem Land spricht man eine andere Sprache.
- ▶ Verlassene bzw. unbevölkerte Regionen machen 40% der Welt aus.
- ▶ Regionen können größer werden, in dem sie Gebiete von anderen Regionen einnehmen, oder die ganze Region einnehmen. Eine Einnahme muss nicht unbedingt Krieg bedeuten. Man kann Gebiete aufkaufen, wenn sie zu stark verschuldet sind.
- ▶ Man kann als Anführer einer Region gewählt werden.
- ▶ Spieler UND NPCs wählen.
- ▶ Wenn man ein Anführer wird, wird der jeweilige Staat zum eigenen Clan. Wenn man schon einen eigenen Clan hat, wird jedes Mitglied dem Staatsclan zugehören. Wenn man kein Clanführer war und Anführer einer Region wird, verlässt man automatisch den Clan.
- ▶ Als Anführer hat man einen Topdown Aufbau Modus, bei denen man wie z.B. in Starcraft Ressourcen hat, Abbaustellen für Rohstoffe, Arbeiter & Kosten. Man kann NPC Arbeiter beauftragen oder Quests für Spieler erschaffen, bestimmte Rohstoffe zu farmen.
- ▶ Man kann Gebäude wie Wohnhäuser, aber auch Märkte, Forschungszentren etc. in Auftrag stellen (das können auch Spieler gegen Bezahlung machen). Das Bauen der Gebäude kann aber auch Monate dauern (ca. 10x schneller als im RL).
- ▶ Man kann die jeweiligen Aufgaben auch anderen Clanmitgliedern geben, dass man z.B. einen Baumeister hat.

Religion + Tod

Wie ein Spieler wiederbelebt wird, hängt davon ab, welchen Gott er anbetet. Jeder Gott gibt Vor- & Nachteile. Wie stark diese sind, hängt davon ab, wieviele diesen Gott anbeten. Es gibt 5 verschiedene Optionen. 2 Engel, 2 Dämonen & Atheist. Religion kann nur 1 mal pro Ingame Jahr gewechselt werden.

▶ Dämon der Weisheit

- ▶ Vorteile:
Spieler haben eine um 10-30% erhöhte Awareness. Angriffe gegen analysierte Gegner sind um 10-30% erhöht.
- ▶ Nachteile:
Nicht analysierte Gegner machen dem Spieler 15% mehr Schaden.
Für jedes Teammitglied, das stirbt, macht man kumulativ 15 Sekunden 10% weniger Schaden.

▶ Engel der Rache

- ▶ Vorteile:
Wenn der Spieler 1 HP erreicht, lebt er für weitere 4-10 Sekunden. Jeder, der den Spieler angreift, bekommt 5-20% mehr Schaden vom Spieler
- ▶ Nachteile:
Man lernt jegliche Magie um 20-5% langsamer.
Wenn man über 50-85% Leben hat, macht man 10% weniger Schaden.

▶ Atheist

- ▶ Wenn man stirbt, wird man zu einem Untoten. Je öfter man stirbt, je lebloser sieht man aus. Bevor man das erste mal stirbt, hat man keine Vor- oder Nachteile.
- ▶ Vorteile:
Atheisten taumeln um 10-50% weniger, wenn sie getroffen werden.
Zugang zum Land der Toten.
- ▶ Nachteile:
Je öfter man stirbt, desto weniger Leben hat man (40-6%)
Nach bestimmter Anzahl an Toden, muss man Gesicht & Körper bedecken, um in Städte zu gehen.

Dynamische Welt & Quests

- ▶ Alles in der Welt ist komplett zerstörbar, wenn man die richtigen Werkzeuge hat bzw. stark genug ist. In Städten sollte man jedoch aufpassen, denn für Sachbeschädigung wird man verfolgt.
- ▶ Terraformen existiert auch, aber dafür braucht man entweder sehr viele Leute & sehr viel Zeit, oder man muss ein wirklich starker Magier sein, um riesige Flächen Erde und Felsen mit Telekinese bewegen zu können.
- ▶ Jeder Monat ist im Spiel eine Jahreszeit, also sind jeweils 4 Monate ein Jahr.
- ▶ Der Wechsel von einer Jahreszeit zur anderen ist nicht plötzlich, sondern Übergänglich.
- ▶ 8 Stunden sind im Spiel ein ganzer Tag.
- ▶ Es gibt ein dynamisches Wettersystem.
- ▶ Die Welt ist keine „Insel“, wie in vielen Spielen, es ist ein Globus, also kommt man wenn man ganz nach links läuft, wieder ganz rechts auf der Weltkarte an. Ob es Tag oder Nacht ist, hängt von der Zeitzone ab.
- ▶ Quests im klassischen Sinne existieren nicht.
- ▶ Kein NPC hat einen Quest Marker. Man muss sie selber fragen, oder manche kommen auf einem zu mit einer Bitte.
- ▶ Oftmals hat man mehrere Optionen was man mit der Aufgabe macht. Wenn man ein verlorenen Schatz finden muss, kann man ihn auch behalten und sagen, man hat ihn nicht gefunden.
- ▶ Quests hängen vom Wetter, sowie von der Jahreszeit ab. Wenn als Beispiel ein Bauer Hilfe bei der Ernte will, wird es das nicht im Winter wollen.
- ▶ Sobald eine Quest beendet ist, ist sie für alle Spieler beendet. Einige Quests kommen aber immer wieder, z.B. wird man dem Bauern nächstes Jahr wieder bei der Ernte helfen können.

Gebäude & Housing

- ▶ Kein Gebäude ist instanziiert, es ist alles Teil der open World.
- ▶ Alle Gebäude sind begehbar.
- ▶ Playerhousing ist auch nicht instanziiert.

- ▶ Je mehr Spieler die jeweilige Region als Heimat registrieren, desto mehr Wohnungen werden gebaut & bessere Infrastrukturen entstehen.

- ▶ Nicht jeder Spieler muss eine Wohnung haben, aber jeder muss eine Region als Heimat registrieren.

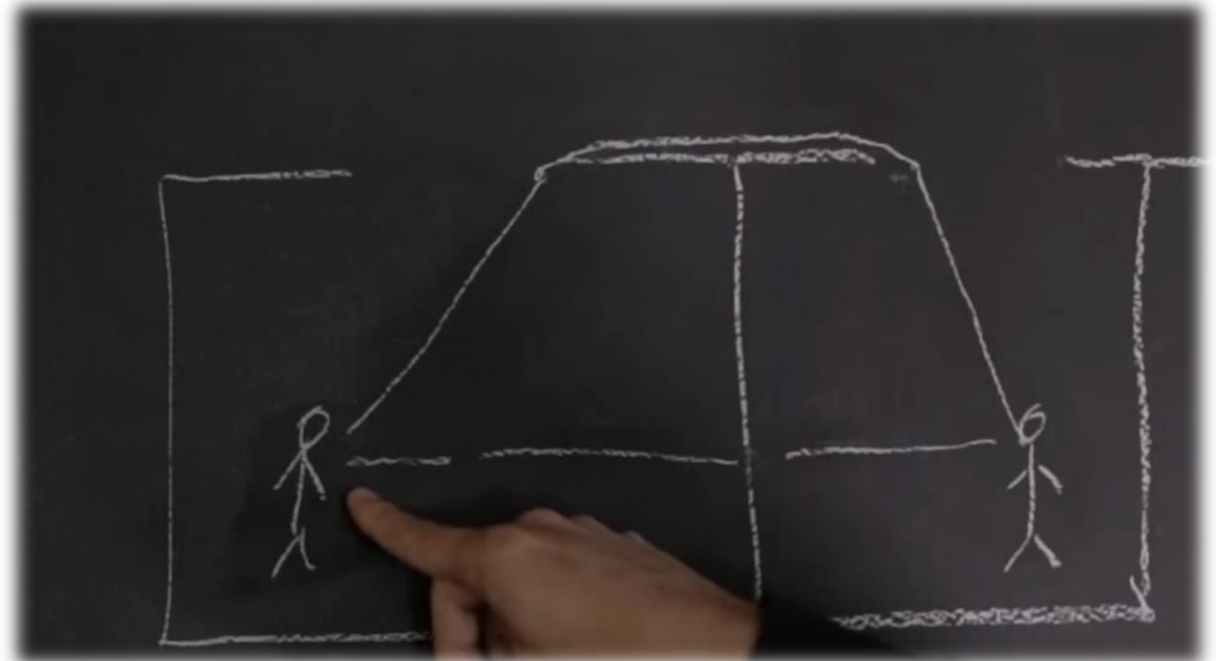
Grafikstil

Die Grafik des Spiels soll eher realistisch sein.
Angelehnt an Dark Souls 3/Bloodborne.
Damit ist nicht die Dusterheit gemeint. Das hangt
vom Gebiet ab.



Musik & Sound(system)

- ▶ Die Musik ist Zonenbasiert und wird von allem, was man macht beeinflusst.
- ▶ Wenn man rennt wird die Musik schneller, wenn man sich hinsetzt wird sie langsamer, wenn man Kämpft wird sie epischer, wenn man Magie nutzt wird sie mystischer, wenn man der einzige Überlebende ist wird sie dramatischer, wenn man Leben verliert wird sie immer dramatischer.
- ▶ Sound in meisten Spielen funktioniert, indem es in alle Richtungen ausstrahlt und Wände den Sound abdimmen.
Das ist aber nicht realistisch.
In Rainbow6 geht das Geräusch raus und sucht durch Algorithmen den nächsten Pfad zu anderen Personen. Somit kann der Hörer dem Sound folgen, um die Quelle zu finden. Das System nennt man „Sound Propagation“



Server

- ▶ Lotnw hat um die 7 Megaserver auf der ganzen Welt verteilt.
Mit Megaserver sind mehrere Server gemeint, die so gut verbunden sind, dass man einen Serverwechsel nicht bemerken würde.
- ▶ Elder Scrolls Online hat Megaserver.
- ▶ Pro Region, also z.B. Europa, gibt es einen Megaserver.

Liebe zum Detail

Nicht nur Gesamtbild muss stimmen, sondern auch die kleinsten Details.

Einige kurze Beispiele:

- ▶ Wenn man einen Zopf trägt, den man aber vorne an einer Seite tragen will, geht das nicht immer wegen realen Physics.
(beim Kampf, laufen fällt es nach hinten)
Man kann Auto-Makros einstellen, die dafür sorgen, dass der Charakter automatisch, wenn er Idle ist, seinen Zopf nach vorne zieht.
- ▶ Wenn man durch Büsche läuft, können Dornen für Risse an der Kleidung sorgen.
Wenn man mit Adligen redet, haben die weniger Respekt vor einem, weil man zerrissene Kleidung trägt.
- ▶ Es wird eine Spieler Zeitung geben. Diese berichtet über das neuste Geschehen in der Welt, bei denen die Spieler beteiligt waren.
Zum Beispiel wird hier stehen, wenn der erste Spieler die Magie erweckt. Sein Name wird auch, zusammen mit einem Screenshot des Momentes, in der Zeitung sein.
- ▶ Nur Sachen, die man berichten kann werden in der Zeitung stehen, zum Beispiel der Spieler mit den meisten Duellsiegen, nicht aber der, mit den meisten unentdeckten Spieler Tötungen.

Entwicklungs- & Finanzinhalt

- ▶ Zielgruppe
- ▶ Roadmap
- ▶ Entwicklungskosten & Instandhaltung
- ▶ Werbung für das Spiel
- ▶ Monetarisierung
- ▶ Intradimensionale Welten & Verknüpfungen
- ▶ Nachwort des Autors

Zielgruppe

- ▶ Hardcore Gamer
- ▶ 18+
- ▶ MMO-Spieler
- ▶ Hoher Zeitaufwand

Roadmap

Zeitpunkt	Ziel	Gesamtbudget	Mitarbeiter
Anfang	Prototyp LAN, Non-VR	0€	4-10
+2 Jahre	Crowdfunding Online Co-op + VR support Sponsoren/Inverstoren suchen Anwälte einstellen	2.500.000€ 150.000.000€	~100
+5 Jahre	Suche nach Unternehmen, die Werbung im Spiel haben wollen	250.000.000€	~150
+6 Jahre	Trailer + Marketing/Werbung	250.000.000€	~150
+7 Jahre	Release	250.000.000€	~250

Entwicklungskosten & Instandhaltung

- ▶ Network Code, Server, Programming, Engine, AI = \$30.000.000
- ▶ Art assets = \$200.000.000
- ▶ Werbung = \$5.000.000
- ▶ Musik assets = \$1.500.000
- ▶ = \$236.500.000
- ▶ Instandhaltung pro Jahr,
- ▶ Neuer Inhalt = \$10.000.000
- ▶ Gehälter = \$10.000.000
- ▶ = \$20.000.000 pro Jahr

Die Kosten für die Technischen Dinge sind bei den meisten MMOs ähnlich. Ich habe einfach den höheren Bereich gewählt.

Um die Kosten für die Art Assets zu berechnen habe ich mich high immersive Spiele wie Witcher3 & Black Desert Online kosten verglichen & auf die Größe der Welt multipliziert.

Ich habe multipliziert, da jedes Land bzw. Gebiet so unterschiedlich voneinander sind, dass man die nicht einfach kopieren kann.

Werbung kann auch sehr stark variieren, ich habe diese Kosten geschätzt.

Musik Assets kosten in großen Spielen bis zu \$500k, wenn sie nicht dynamisch ist.

Ich habe die Kosten verdreifacht für die Dynamik.

Für die Instandhaltung habe ich pro Jahr gerechnet.

Neuer Inhalt, der immer dazu kommt wird ca. \$10m kosten.

Die Gehälter der Mitarbeiter, die vor allem die Gegner und NPCs steuern liegt auch bei ca. \$10m.

Werbung

- ▶ Die meiste Werbung beginnt 1,5 Jahre vor dem Launch.
- ▶ Um auf das Spiel aufmerksam zu werden machen wir Werbung auf allen Social Media Seiten, also Twitter, Facebook, Instagram &Reddit.
- ▶ Zudem kommt Werbung auf Gaming Portalen wie YouTube & Twitch dazu.
- ▶ Als weitere Werbung bezahlen wir Influencer für ehrliche Reviews über das Spiel.
- ▶ Wir werden auch bei allen Gaming Conventions unseren Stand haben.
- ▶ Partnerdeals mit Oculus, HTC & WMR sind auch möglich.

Monetarisierung

Um Geld mit Lotnw zu verdienen, wird es 4 Säulen geben, die das Spiel finanziell stützen.

- ▶ Das Spiel hat einen Boxpreis von \$45.
- ▶ Es wird monatliche Kosten von \$12 haben.
- ▶ „Ingame Advertisement“:
Falls andere Unternehmen dazu einwilligen, benutzen wir ihre Marken in unserem Spiel. Da das Spiel 4000 n.Chr. in unserer Welt spielt, wäre es nicht unpassend z.B. Coca-Cola Dosen in einer Ruine zu finden. Andere Marken können sogar ganz normal in Lotnw sein, wie Schmuck von einem Schmuckhersteller.
Natürlich wird das in Grenzen gehalten, damit es nicht die Spielererfahrung negativ beeinflusst. Falls auch minimale ingame Werbung die Spieler stört, wird das ganz aus dem Spiel genommen.
- ▶ „Community Cashshop“:
Die letzte Einnahme Quelle schafft gar kein Geld an, aber es reduziert die variablen Kosten sehr stark.
Alles, was man im Community Cashshop kauft, ist nicht für einen selbst, sondern für alle Spieler.
In diesem Shop können Spieler selbst Content für das Spiel entwickeln. Falls man eine Idee für ein Rüstungsdesign hat, oder eine neue "Klasse" entwickeln will kann er das hier machen. Wenn man einen dieser Käufe erfolgreich durchgeführt hat, muss der Spieler einer Geheimhaltung dieses Contents zustimmen. Der Spieler wird, einem Game Designer zugewiesen, der zuerst checkt ob die Idee zu Lotnw passt, er berät auch den Spieler, was man ändern könnte falls etwas nicht passt.
Je nachdem, was man entwickeln will, kann das es sehr teuer werden. Will man z.B. eine neue Klasse entwickeln, wird das über 6 Monate dauern. Das würde ca. \$100k kosten. Einfache Sachen wie ein Rüstungsdesign würden eher bis zu \$3000 kosten, je nach Komplexität. Das Gute ist aber, wenn mehrere Leute eine ähnliche Idee haben, können sie sich zusammenschließen und individuell weniger bezahlen. Dazu kommt noch, dass der Community Cashshop aufgebaut ist wie die Webseite Kickstarter. Es können Spieler also auch einfach ein Projekt unterstützen, was sie cool finden.

Intradimensionale Welten & Verknüpfung

- ▶ Ein Feature, das erst in 5 Jahren nach dem Release von Lotnw aktiv wird, ist dass weitere Spiele im selben Universum folgen, die miteinander verknüpft sind.

Das kann die selbe Welt in einer anderen Zeit sein, aber auch eine ganz andere Dimension mit komplett anderem Geschehen in der Welt. Diese Spiele sind keine Expansions, da sie Standalones sein werden. Man kann sie komplett ohne Lotnw spielen, jedoch sind alle darauffolgenden Spiele miteinander verknüpft. Wenn die neue Welt spawn, erscheinen in Lotnw neue Zauber und versteckte Portale, die einen Spieler ohne Ladebildschirm von Lotnw zu dem neuen Spiel bringen. Es ist möglich in Echtzeit von einem zum anderen Spiel zu wechseln.

- ▶ Wenn das angekündigt wird, sorgt es nochmal für einen neuen großen Hype um Lotnw, da die Welten verbunden sind.