

Dragonsoft-Games

Das Designdokument

Projekt:

World @ Evolution

Genre:

Hybrid-MMO

Design by:

Timo Becker

Inhaltsverzeichnis:

Legende zum Designdokument:

<<IDEE>>	=	Inhalt ist nur eine Idee und nicht bindend in einer Version vorhanden
<<ToDo>>	=	Hier muss noch was getan werden
<<Vs. X.X>>	=	Version, in der der Inhalt implementiert werden soll
<<LATER>>	=	Inhalt wird erst in einer späteren Version vorhanden sein
<<DONE>>	=	Inhalt, der bereits implementiert ist

1	Kurze Übersicht	<<DONE>>
2	Spielcharakteristika	<<DONE>>
2.1	Motivation	<<DONE>>
2.2	Spieleranzahl und -dauer	<<DONE>>
2.3	Spielbeginn	<<DONE>>
2.4	Spielende	<<DONE>>
2.5	Fraktionen und Gesinnung	<<DONE>>
2.5.1	Aeris	<<DONE>>
2.5.2	Motaki	<<DONE>>
3	Die Charakterklassen	<<ToDo>>
3.1	Paladin [Tank] (Aeris)	<<ToDo>>
3.2	Priester [Heiler] (Aeris)	<<ToDo>>
3.3	Magier [DD] (Aeris)	<<ToDo>>
3.4	Krieger [Tank] (Motaki)	<<ToDo>>
3.5	Behüter [Heiler] (Motaki)	<<ToDo>>
3.6	Jäger [DD] (Motaki)	<<ToDo>>
4	Gebiete und Ortschaften	<<ToDo>>
4.1	Hauptstadt der Aeris (Aeneya)	<<ToDo>>
4.2	Hauptstadt der Motaki (Mochele)	<<ToDo>>
5	Die Gebäude	<<ToDo>>
5.1	Das Handelshaus	<<ToDo>>
5.2	Die Schmiede	<<ToDo>>
6	Die NPC's	<<ToDo>>
6.1	Königin der Aeris (Bella)	<<ToDo>>
6.2	König der Motaki (Krozzox)	<<ToDo>>
7	Interaktion	<<ToDo>>
7.1	Die Charakterentwicklung	<<ToDo>>
7.2	Das Handelssystem	<<ToDo>>
7.3	Das Kampfsystem	<<ToDo>>
7.4	Der Tod	<<ToDo>>

7.5	Das Hilfesystem	<<ToDo>>
7.6	Das Accountsystem	<<ToDo>>
7.7	Das Tutorial	<<ToDo>>
8	Definitionen	<<ToDo>>
8.1	Die Währung	<<Vs. 0.1>>
8.2	Tank	<<ToDo>>
8.3	Heiler	<<ToDo>>
8.4	DD (Damage Dealer)	<<ToDo>>
8.5	PvP (Person versus Person)	<<ToDo>>
9	Das Interface	<<ToDo>>
9.1	Das Chatfenster	<<ToDo>>
9.2	Das Geselligkeitsmenü	<<ToDo>>
9.3	Das Inventar	<<ToDo>>
9.4	Das Mapmenü	<<ToDo>>
9.5	Die Schnellwahlleiste	<<ToDo>>
9.6	Das Statusmenü	<<ToDo>>
9.7	Das Fertigkeitenbuch	<<ToDo>>
9.8	Das Questmenü	<<ToDo>>
9.9	Das Optionsmenü	<<ToDo>>
9.10	Die Minimap	<<ToDo>>
10	Die Ideen	<<IDEE>>
10.1	Namen für Charaktere	<<IDEE>>
11	Implementierung	<<ToDo>>
11.1	Versionen	<<ToDo>>
11.1.1	Vs. 0.1	<<ToDo>>
11.1.2	Vs. 0.2	<<ToDo>>
11.1.3	Vs. 0.3	<<DONE>>
11.1.4	Vs. 0.4 – 0.7	<<ToDo>>
11.1.5	Vs. 0.8	<<DONE>>
11.1.6	Vs. 0.9	<<DONE>>
11.2	Technik	<<ToDo>>
11.3	Server – Client Trennung	<<ToDo>>

[1] Kurze Übersicht: <<DONE>>

Der Name des Games lautet „World @ 3v01ut10n“, was so weit Auszusagen hat, dass nicht InGame die Evolution der Welt gemeint ist, sondern das Projekt an sich. In diesem Falle soll es sich um ein Hybrid-MMO handeln, dass eine Mischung aus MMORPG und Wirtschaftssimulation beinhaltet und ständigen Verbesserungen und Erweiterungen unterliegt.

Grundlegend wird es 2 spielbare Fraktionen geben, die zwar auf dem ersten Blick unterschiedlicher sind, wie sie nur sein können, doch bei genauerem hinsehen von der Game-Mechanik recht identisch sind um das Balancing zwischen den Fraktionen auf eine simple Art und Weise in den Griff zu bekommen.

[2] Spielcharakteristika: <<DONE>>

Das Game soll ohne Vorkenntnisse spielbar sein. Für die ersten Schritte bekommt der Spieler kleine Tutorien, die er abarbeiten muss um sich mit den grundlegenden Mechaniken des Games vertraut zu machen. Einmal das Tutorial durchgespielt, kann der Spieler bei einem erneuten Game-Beginn dieses auch überspringen um nicht nach dem X-ten Durchlauf auf Frustration zu stoßen. Im späteren Spielverlauf werden die Anforderungen an den Spieler stets angehoben und mit diversesten Gegebenheiten konfrontiert, um den Abwechslungsreichtum gewährleisten zu können.

[2.1] Motivation:

<<DONE>>

Die grundlegende Motivation hole ich mir aus anderen Games, die ich selbst aktiv spiele. Es vergeht kaum ein Tag an dem ich einen von diversen Titeln spiele und mir an vielen Punkten die Fragen aufkommen, wieso die Entwickler ausgerechnet diese und jene Gegebenheiten in die Spiele implementiert haben, und nicht so, wie ich es mir vorstelle. Angefangen vom „Wieso sieht der Wasserfall genau so aus“ über „Wäre ein anderer Soundeffekt nicht besser an dieser Stelle angebracht“ bis hin zu „Goblins laufen als Magier durch die Gegend?! Mit ihrer Intelligenz?! Muss wohl bei einem Versehen passiert sein, als ein Druide mit Sehstörungen dachte, dass eine in einen Frosch verwandelte Gnomenmagierin einfach nur eine Artgenossin in verpatzter Verwandlungsform sei und dem Kind der INT-Buff der Mutter gleich bei der Geburt mit vererbt wurde“. Diese und andere Fragen sollen in meinem eigenen Game endgültig geklärt werden.

[2.2] Spieleranzahl und -dauer:

<<DONE>>

Die angesetzte Spieleranzahl beruht sich auf X, wobei bei einem MMO nie zu sagen ist, wie hoch X genau zu scheinen vermag. Was die Spieldauer betrifft werden die Begrenzungen eine recht hohe Spanne tragen und sich lediglich auf einzelne Aufgaben beziehen, die es im Game zu bewältigen gibt. Es wird Bereiche geben, die sich binnen weniger Minuten abschließen lassen, allerdings auch Bereiche, wofür mehrere Stunden oder sogar Tage benötigt werden, wodurch der Spieler je nach Vorhaben dementsprechend belohnt wird.

[2.3] Spielbeginn:

<<DONE>>

Zu Beginn erstellt sich der Spieler einen Charakter, wodurch er allerdings sehr eingeschränkt bleibt, da sich höchstens Informationen wie Geschlecht, Haarfarbe, Name und Fraktion einstellen lassen. Nach dem Eintreten in die eigentliche Welt, erscheint der Charakter erst mal als Jugendliche/r bis das Tutorial durchgearbeitet ist. Im Anschluss wird aus dem Charakter eine erwachsene Person, wobei einige Punkte wie Frisur und Gesicht via Random erstellt werden, diese können durch den Spieler nachträglich abgeändert werden. Im Anschluss ist der Spieler und dazu sein Charakter auch schon bereit in die weite Welt zu ziehen um spannende Abenteuer zu erleben.

[2.4] Spielende:

<<DONE>>

Ein Ende an sich wird es nicht geben, außer den Möglichkeiten, die zu einem bestimmten Zeitpunkt dem Spieler zur Verfügung stehen. So zum Beispiel ein bestimmter Story-Abschnitt bis hin zu Möglichkeiten, die Entwicklung des Charakters durch Gegenstände und/oder Fertigkeiten weiter voran zu treiben.

[2.5] Fraktionen und Gesinnung:

<<DONE>>

An sich gibt es 2 Fraktionen. Die Aeris, die sich auf die mystische Seite beziehen und ihre Kraft aus der Magie schöpfen und auf der anderen Seite die Motaki, die alles was mit Magie auch nur ansatzweise zu tun hat verachten und sich dafür dem Fortschritt und der Wissenschaft widmen.

[2.5.1] Aeris:

<<DONE>>

Einst waren die Aeris angehörige der Motaki und lebten zusammen in Frieden als ein gemeinsames Volk. Eines schönen Tages jedoch fand ein kleiner Trupp von Archäologen einen mysteriösen Stein, der schon bald das Ende einer friedlichen Epoche symbolisierte. Schnell fand der Trupp bei näherer Untersuchung raus, wie Sie die Kräfte des Steines für sich nutzen konnten, wobei sie beim Rest der Bevölkerung auf Misstrauen stießen. Anfangs wurde dieses noch Geduldet. Doch schließlich wurden sie aus ihrer Heimat vertrieben und seid je her von ihrem eigenen Volk gejagt. Sie gründeten ihr eigenes Volk und nutzen von nun an die magischen Kräfte nicht nur, um sich gegen die Motaki zu verteidigen, sondern um schon bald Rache gegen sie zu üben.

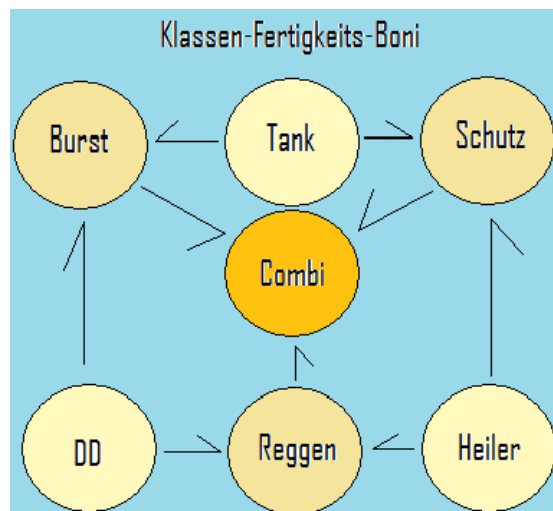
[2.5.2] Motaki:

<<DONE>>

Auch wenn die Motaki in der Zeitgeschichte ein recht junges Volk ist, haben sie bereits einige geschichtliche Aspekte zu erzählen. Ihr Hauptaugenmerk liegt in dem streben nach Fortschritt und Wissenschaft. Da rüber hinaus verachten Sie alles, was sich nicht logisch erklären lässt, wie beispielsweise die magischen Fähigkeiten der Aeris. Dies führt seid je her dazu, dass die Motaki drauf und dran sind, die Aeris vernichten zu wollen. Nicht etwa der Angst halber, sondern weil sie solch unlogisches handeln magischer Künste nicht dulden können und auch wollen.

[3] Charakterklassen: <<ToDo>>

Standard – Technisch hat jede Fraktion 3 Charakterklassen. Wobei jede eine Bestimmte Rolle übernimmt (Tank, Heiler, DD). Da der Charakter ja zu Beginn des Spiels noch keiner Klasse angehört, müssen für jede Klasse bestimmte Aufgaben erfüllt werden um diese übernehmen zu können. Einmal eine Klasse erlernt, kann der Spieler auch zu einem späteren Zeitpunkt die Klasse wechseln, wodurch er allerdings einen bestimmten Preis zu zahlen hat. Hat der Spieler 2 Klassen erlernt, Beispielsweise DD und Heiler, bekommt er Beispielsweise als DD eine Heiler-Fertigkeit hinzu als Belohnung. Dies soll den Spieler ermutigen, alle Rollen zu wollen.



[3.1] Paladin [Tank] (Aeris):

<<ToDo>>

Der Paladin ist der Tank unter den Aeris. Durch seine Schutzzauber hält er den feindlichen Attacken stand indem er sich mit einer magischen Aura schützt. Zudem trägt der Paladin neben seinem Schwert auch einen Schild, dass ihm zusätzlichen Schutz bietet.

[3.2] Priester [Heiler] (Aeris):

<<ToDo>>

Der Priester versteht seine Rolle in der Heilung. Durch seine Heilzauber erhält er nicht nur sich, sondern auch seine Gruppenmitglieder am leben. Zudem trägt der Priester ein Zepter, wodurch seine Macht verstärkt wird.

[3.3] Magier [DD] (Aeris):

<<ToDo>>

Der Magier übernimmt die Rolle des DD. Durch seine magischen Angriffe kann er beachtlichen Schaden an Gegnern austeilen. Um seine Macht zu verstärken, trägt der Magier einen Stab, der zudem seine Klasse als Magier repräsentiert.

[3.4] Krieger [Tank] (Motaki):

<<ToDo>>

Der Krieger ist der Tank unter den Motaki. Anders als der Paladin verteidigt sich der Krieger rein durch sein zähes Durchhaltevermögen und Aggression. Er ist der geborene Kämpfer den nichts klein zu kriegen scheint. Als Waffe nutzt der Krieger eine Axt, mit der er zwar nur wenig Schaden anrichtet, allerdings es dazu verwendet gegnerische Angriffe ab zu wehren.

[3.5] Behüter [Heiler] (Motaki):

<<ToDo>>

Der Behüter ist der Heiler unter den Motaki. Mit seinen Erfindungen hält er die Lebensgeister von sich und seinen Gruppenmitgliedern auf Trab. Als Waffe (wenn man diese so bezeichnen vermag) besitzt er eine Batterie und 2 Anschlusskabel.

[3.6] Jäger [DD] (Motaki):

<<ToDo>>

Der Jäger ist ein geborener DD. Um auszuteilenden Schaden braucht er sich keine Sorge zu machen, den er mit Pfeil und Bogen auf schnelle Weise austeilt. Seine hohe Geschwindigkeit ist ein guter Ausgleich zu seiner recht geringen Verteidigung.

[4] Gebiete und Ortschaften: <<ToDo>>

[4.1] Hauptstadt der Aeri (Aeneya):

<<ToDo>>

Aeneya ist die Hauptstadt der Aeri. Sie liegt in einer himmlischen Idylle weit oben in den Bergen. Ihr einziger Zugangspunkt ist eine lange Gebirgskette voller Gefahren für jeden Eindringling.

[4.2] Hauptstadt der Motaki (Mochele):

<<ToDo>>

Mochele ist die Hauptstadt der Motaki. Sie liegt in den tiefen des Erdreiches und nur über einen recht gut bewachten Tunnelleingang zu erreichen.

[5] Die Gebäude: <<ToDo>>

[5.1] Das Handelshaus:

<<ToDo>>

Das Handelshaus ist der zentrale Punkt, wenn es um Einkauf und Verkauf geht. Hier können Waren eingekauft, verkauft und versteigert werden.

[5.2] Die Schmiede:

<<ToDo>>

Die Schmiede findet ihren Nutzen in der Reparatur von Waffen und Rüstungen. Gegen einen kleinen Betrag, je nach Abnutzungsgrad, muss man allerdings mehr oder weniger bezahlen um einen komplett reparierten Gegenstand zu besitzen.

[6] Die NPC's: <<ToDo>>

[6.1] Königin der Aeris (Bella) :

<<ToDo>>

[6.2] König der Motaki (Krozzox):

<<ToDo>>

[7] Interaktion: <<ToDo>>

[7.1] Die Charakterentwicklung:	<<ToDo>>
[7.2] Das Handelssystem:	<<ToDo>>
[7.3] Das Kampfsystem:	<<ToDo>>
[7.4] Der Tod:	<<ToDo>>
[7.5] Das Hilfesystem:	<<ToDo>>
[7.6] Das Accountsystem:	<<ToDo>>
[7.7] Das Tutorial:	<<ToDo>>

[8] Definitionen: <<ToDo>>

[8.1] Die Währung:

<<Vs 0.1>><<ToDo>>

Als Währung gibt es Gold-, Silber- und Bronzemünzen. Wobei die Umrechnung wie folgt ist:

100 Bronzemünzen = 1 Silbermünze,

100 Silbermünzen = 1 Goldmünze.

[8.2] Tank:

<<ToDo>>

[8.3] Heiler:

<<ToDo>>

[8.4] DD (Damage Dealer):

<<ToDo>>

[8.5] PvP (Person versus Person):

<<ToDo>>

PvP (sprich Personen- gegen Personenkämpfe) können generell überall auf der Welt durchgeführt werden. Einzige Ausnahme hierbei, sind Personen der eigenen Fraktion. Diese können lediglich zu einem Duell herausgefordert werden.

[9] Das Interface: <<ToDo>>

[9.1] Das Chatfenster:	<<ToDo>>
[9.2] Das Geselligkeitsmenü:	<<ToDo>>
[9.3] Das Inventar:	<<ToDo>>
[9.4] Das Mapmenü:	<<ToDo>>
[9.5] Die Schnellwahlleiste:	<<ToDo>>
[9.6] Das Statusmenü:	<<ToDo>>
[9.7] Das Fertigkeitenbuch:	<<ToDo>>
[9.8] Das Questmenü:	<<ToDo>>
[9.9] Das Optionsmenü:	<<ToDo>>
[9.10] Die Minimap:	<<ToDo>>

[10] Die Ideen: <<IDEE>>

[10.1] Namen für Charaktere:

<<IDEE>>

Anesse / Bella / Celine / Clementine / Crusader / Danielle / Eddy / Edin / Edith / Jack / Jasmin / Jimo
/ Krozzox / Lynne / Maily / Nemyki / Nirasan / Scratchy / Tessa / Thalís / Thea / Wrafnog /
Xasthuriath / Zorak

[11] Implementierung: <<ToDo>>

[11.1] Versionen: <<ToDo>>

[11.1.1] Vs. 0.1: <<ToDo>>

- Grundlegende Datenstrukturen
- Simpler Referenzclient

[11.1.2] Vs. 0.2: <<ToDo>>

- Begehbare Welt
- Erster funktionstüchtiger Charakter
- Standardmenüs implementiert

[11.1.3] Vs. 0.3: <<DONE>>

- Erste spielbare Techdemo

[11.1.4] Vs. 0.4 – 0.7: <<ToDo>>

- Noch nicht geplant

[11.1.5] Vs. 0.8: <<DONE>>

- Noch nicht implementiertes wird in Bugs umgewandelt

[11.1.6] Vs. 0.9: <<DONE>>

- Bugfixes

[11.2] Technik: <<ToDo>>

[11.3] Server – Client Trennung: <<ToDo>>