



## Einleitung

Im Folgenden stelle ich meine Ansichten zu einem neuen innovativen Tutorial / Einführungssystem vor, welcher für völlig neue Spieler sowie erfahrene Spieler ausgelegt ist und durch den Benutzer selber ausgewählt werden kann. Dieses dynamische System ist in der Lage die für den Spieler am besten angepasste Einführung auf den Server zu gewährleisten. Dieses Einführungssystem erfordert eine Integration in das Missionssystem. Dabei soll dem Spieler eine Art Leitfaden generiert werden. Dadurch soll der Spieler auf dem Server gehalten werden. Eine tolle Spielerfahrung soll auch ohne eine hohe – sogar keine – Spielerzahl gewährleistet werden.

## Start auf RosaLife – Teil 1

Wenn ein neuer Spieler auf RosaLife kommt, muss dieser sich zunächst – wie bisher – einen Gameaccount erstellen und die beiden Standardfragen nach dem Geschlecht und dem Alter ausfüllen. Anschließend werden dem Spieler Fragen zu seinem Kenntnisstand auf SA-MP Servern sowie Reallife Servern abgefragt. Demnach erhält der Spieler eine Auswahl zwischen gewissen Einführungen auf dem Gameserver:

- Ausführliche Einführung auf dem Gameserver (*Markierung: „empfohlen“ im Menü*)
  - Erklärung des Spielmodus
  - Vorstellung innovativer, einzigartiger Systeme (= was zeichnet unseren Server aus)
  - wichtige Orte auf RosaLife, anschließend Mentorensystem
- Kleine Einführung
  - wichtige Orte auf RosaLife, anschließend Mentorensystem
- keine Einführung
  - Mentorensystem

## Mentorensystem

Das Mentorensystem beinhaltet die Integration in das Missionssystem und ist ein optionales Spielerlebnis auf RosaLife. Ein, am Spielbeginn ausgewählter, Charakter (NPC) begleitet den Spieler auf dem Server – besonders am Beginn – allerdings besitzt der Mentor ebenfalls weitere Beschäftigungen und Missionen für den Spieler, um den Spieler gewisse Abwechslung zu bieten. Die Charaktere sind gewissen „Szenen“ zuzuordnen, demnach sind einige Missionen gewissen Szenen vorbehalten.

| Charakter   | Beschreibung   |
|---|--|
| <b>Officer Logan Blair</b><br> | Officer Blair stammt ursprünglich aus San Fierro. Vor ein paar Jahren zog es ihn in die Großstadt Los Santos. Seit dem verrichtet er dort beim bekannten LSPD seinen Dienst.   |
| <b>Matthew Parker</b><br>     | Matthew Parker entstammt einer italienischen Großfamilie – bekannt unter dem Namen La Cosa Nostra, die berühmte Mafia. Mittlerweile handelt er als rechte Hand, des berühmten Boss Luciano in Los Santos.                                |
| <b>Emily Miller</b><br>      | Wer den amerikanischen Traum für eine reine Fiktion hält, hat nicht die Anwältin Emily Miller kennen gelernt. Emily Miller entstammt einer armen Herkunft und konnte dennoch einer der größten Anwaltskanzleien ins Los Santos aufbauen. |
| <b>James Nolan</b><br>       | James Nolan ist wohl einer der reichsten Persönlichkeiten in Los Santos. Ihm gehören mehrere Produktionsfirmen und Geschäft in Los Santos und man hört Gerüchte, dass er sich auch die Landwirtschaft unter den Nagel reißen möchte.     |

*Zu einzelnen Missionsbeispielen komme ich am Ende des Konzeptes.*

## Start auf RosaLife – Teil 2

Nachdem der Benutzer nun die Registration abgeschlossen hat und seine „Einführung“ ausgewählt hat, kommen wir nun zu einer detaillierteren Auflistung:

- Erklärung des Spielmodus:  
Bei diesem Spielmodus handelt es sich um ein Reallife Projekt, welches auf einem Selfmade unseres Developer GangstaSunny basiert. Das Script bietet enorm viel Platz für einige Features. Die Systeme wurden so geschrieben, dass jeder die Möglichkeit hat sich selbst zu verwirklichen und es kaum Grenzen für Ideen gibt. Die Systeme sind alle sehr dynamische aufgebaut, was die Nutzer auch schnell merken werden. Wir möchten trotz dessen ein angenehmes Roleplayfeeling auf unserem Server zustande bekommen, sprich die Balance finden zwischen Spiel & Realität. Unser Konzept soll die breite SA-MP Masse ansprechen und einige User auf unseren Server locken. Es ist unser Ziel eine große SA-MP Community auf unserem Server zu einer Gemeinschaft verbinden.
- Vorstellung innovativer, einzigartiger Systeme (= drei zufällig ausgewählte Features)
  - Nebenberufe (Beispiel: Landwirt)
  - Neues Banküberfall (Konzeption aus dem Forum)
  - Fraktionsvorstellung (Beispiel: mit Kamerasystem Interglobal Televison)
  - Missionssystem
  - etc.

*(Hier geht es vor allem um einzigartige Systeme und keine Standardinhalte auf jedem beliebigen SA-MP Server)*
- Wichtige Orte auf RosaLife  
Unter diesem Punkt werden mittels Kamerafahrten die wichtigsten Orte von RosaLife vorgestellt, darunter können Orte wie Stadthalle, Fahrschule etc. fallen. Jegliche Orte die eine besondere Bedeutung haben oder einer Art dauerhaften Nutzung bedarf, werden hier vorgestellt.
  - Stadthalle
  - Bank
  - Fahrschule
  - 24/7 (Auswahlmit Zufallsprinzip)
  - Tankstelle (Auswahlmit Zufallsprinzip)
  - Ammunition (Auswahlmit Zufallsprinzip)
- Mentorensystem  
Nach Auswahl des Mentors startet das Spielerlebnis auf RosaLife mit deinen ersten Quests / Missionen. Die Missionen / Quests / Einführung gestaltet sich natürlich nach der Auswahl des Mentors. Dabei sollen wie gehabt folgende Punkte abgearbeitet werden:
  - Personalausweis, Nebenberuf
  - Bankkonto
  - Wie geht es weiter?

## **Auswirkungen auf das Spielgeschehen vom Mentor**

- Neulingsspawn variiert bei der Auswahl des Mentors
- Missionsstorys variieren
- Anderer Neulingsbonus (z.B. Spieler erhält Clover für 5 Paydays, Spieler erhält Unterkunft in einem Apartment in Los Santos Central oder Spieler erhält direkt einen Personalausweis vom Mentor etc.)

## **Eingangsstories der Mentoren : „Neuer Spieler kommt auf RosaLife“**

- Officer Logan Blair  
Der neue Spieler spawned am LS Airport und erhält als erste Aufgabe ein Taxi zu rufen. Ein Taxi erscheint in der Nähe und der Spieler steigt – als Beifahrer – in das Taxi ein. Anschließend wird eine Szene am LSPD in Los Santos aufgebaut. Der Spieler trifft auf seinen Mentor Logan Blair. Nach einem Gespräch und Vorstellung soll der Spieler ein Fahrzeug in einem Parkhaus hinter dem LSPD holen. Dabei erhält der Spieler ein altes Handy und ein Autoschlüssel. Ein alter Clover kann dort gefunden werden. Wenn der Spieler den Clover bestiegen hat, klingelt das Telefon. Der Spieler erhält den Auftrag zur Stadthalle, um sich einen Personalausweis zu beantragen. Anschließend erhält der Spieler eine SMS und soll zur Bank fahren, um sich ein Bankkonto zu errichten. Danach erhält der Spieler eine Überweisung von ein wenig Bargeld des Mentors. Anschließend gibt es eine Konversation über das Telefon mit dem Mentor. Der Spieler erhält das Fahrzeug für 5 Paydays. Er wird aufgefordert einen Nebenberuf anzunehmen. Nach der Annahme soll er die ausgewählte Nebentätigkeit abschließen und anschließend zum Mentor zurückkehren. Die Einführung ist danach abgeschlossen. Blair gibt dem Spieler folgende Inhalte noch mit auf dem Weg: Informationen zu Fraktionen, anderen Nebentätigkeiten. Der Spieler soll anschließend sich in einem Motel in East LS einmieten (hier: Neulingsspawn).
- Matthew Parker  
Der neue Spieler kommt mit dem Bus in Los Santos an. Vor Ort erwartet ihn der Mentor Matthew Parker und begrüßt den Spieler. Er stellt sich vor und erläutert Mitglieder der La Cosa Nostra zu sein. Der Spieler erhält ein Mobiltelefon und ein Personalausweis. Anschließend baut sich eine Szene an der Villa vom Mentor auf. Dort erhält der Spieler den Auftrag zur Bank zu fahren und anschließend einen Nebenberuf auszuüben. Der Spieler erhält einen Pizzaroller, um sich fortzubewegen (Italienische Pizzabäckerei als „Scheinunternehmen“ der Mafia).
- Emily Miller (entsprechende Geschichte zu ihrer Person)
- James Nolan (siehe oben)

*Hier zwei Geschichtsbeispiele. Nach der Einführung erhält der Spieler immer wieder SMS von den Mentoren z.B. bei Levelups – das er ggf. neue Aufträge für den Spieler zur Verfügung hat. Beispielsweise erhält der Spieler den Auftrag von Matthew Parker eine gewisse Anzahl an Weizen zum Spieler zu bringen für die Pizzaproduktion etc.*

Ich hoffe ich konnte das „neue“ System ein wenig herüberbringen. So etwas habe ich tatsächlich noch auf keinem anderen Server gesehen.

### **Thema „Usability“**

Kurz und knapp zu diesem Thema. Ich halte es für ein cooles Feature gewisse Interaktion, Tastenbelegungen dem Spieler selbst zu konfigurieren. Auf gut deutsch: Die verfügbaren Tasten aus SA-MP kann der Spieler selber konfigurieren. Beispielsweise: Er hätte gerne Motor starten, statt Taste Z auf Taste N, weil sein alter Server das so hatte.

Weiter sollte der Gamemode möglichst weg, von vielen Befehlen und möglichst viele Befehle auf Tasten zu packen oder alternativ auf Tasten zu legen.