World of Magic

GDD

**Inhaltsverzeichnis**

1. **Zusammenfassung  
   1. Key Fact  
     
   2. Spielzusammenfassung  
   3. Spielziel  
     
   4. Core Loop**
2. **Core Features  
   1. Movement  
     
   2. Combat  
     
   3. Erfahrungspunkte**
3. **Game Modes  
   1. Multiplayer**
4. **Personalisierung  
   Aussehen/kleidung/Zauber**

# **Zusammenfassung**

1. **Key Facts**

Plattform: Microsoft Windows, Linux, Mac OS X,

Genre: (MMO) RPG

Engine: Unity3d Engine

Zielgruppe: Gelegenheitsspieler und Hardcorespieler

Grafik: Pixelgrafik 32x32 in der TopDown/Third Person

1. **Spielzusammenfassung**  
   In World of Magic wird der Spieler in eine stetig verändernde und Aufregende Welt geworfen. Der Spieler kann seinen Charakter stetig weiterentwickeln, in jeglicher Hinsicht, und kann sich so seine eigene Geschichte in World of Magic erschaffen. Ob er ein Begnadeter Kampfzauberer wird oder ein Meister das Tier oder der Alchemie wird, hängt von jedem Spieler selber ab. Deine Reise beginnt an einer der Ausgewählten Magier Schulen.
2. **Spielziel**  
   Das Ziel des Spiels ist es, seinen eigenen Charakter zu erschaffen und seine Eigene Geschichte zu schreiben. Jede Tat und jedes Wort veränder deine Zukunft. Der Spieler wird nicht gezwungen Große Kreaturen zu besiegen oder gegen andere Magier in einem Duel anzutreten. Jeder Spieler kann selber entscheiden wie er sich und seinen Charakter entwickeln lassen will. Willst du Meister der Alchemie werden? Willst du ein gefürchteter Mörder werden oder gar ein Beschützer der Schwachen? DU ENTSCHEIDEST!
3. **Core Loop**

Entdecken -> Erfahrung -> Wachsen -> Entdecken

# 

# **II. Core Features**

1. Movement & Interaktion

Gehen/Laufen/Kriechen: Vorwärts, rückwärts, Seitwärts

Mit Gegenständen, anderen Spielern und NpC´s wird mit einer Taste [x] Interagiert und mit den Pfeiltasten oder der Maus eine Interaktion/ Antwort ausgewählt.

Müdigkeit: Der Spieler hat eine Audauer Anzeige welche sich pro Sekunde um [x] wieder auflädt. Springen und laufen jedoch verbrachen diese Ausdauer.

1. Kampf  
   Die Kämpfe finden in Echtzeit statt. Jede Fähigkeit bedarf es einzelner oder mehrerer der Fähigkeit angepasster Runen. Jede Fähigkeit kann zu jeder Zeit und an jedem Ort (Wenn besondere Bedingungen nicht erwähnt werden) verwendet werden. Die Fähigkeiten der einzelnen Elemente sowie anfängliche Schutzzauber werden dem Spieler zu Beginn beigebracht. Eine Kombination und Variation der einzelnen Runen ist ab diesem Zeitpunkt möglich.
2. Erfahrungspunkte

Der Spieler erlangt für jede Seiner Taten Erfahrungspunkte. Es gibt jedoch keine Gesamt erfahrungspunkte welche gesteigert werden, sondern für jeden Zauber und jede Fähigkeit die der Magier besitzt. Sie kann ein Spieler einen Charakter besitzen, welcher z.B. 100 Punkte in Alchemie hat, jedoch nur 2 Punkte im Einsatz von Kampfzaubern.

So wird eine Individuelle Gestaltung des Charakters erzwungen und kein Spieler gleicht sich mit seinen Fähigkeiten dem anderen.

# **III. Spielwelt/PvE/PvP**

In der Welt von World of Magic gibt es keine Einschränkung zwischen PvE und PvP An jedem Ort und zu jeder Zeit kann PvP ausgeführt werden, außer in den Sicheren Zonen welche für Anfänger eingestellt werden. Die Welt ist Offen und bietet Platz für mehrere Schulen und ihre Umgebung. Die Welt kann durch Spieler verändert werden, außer Geschütze Häuser und Burgen.

Dadurch das PvP zu jederzeit ausgeführt werden kann, entscheidet sich der Spieler selber eine Richtung seiner Magischen Kräfte einzuschlagen.

Unabhängig davon gibt es Arenen oder Duell räume, wo sich Spieler ohne zu sterben duellieren können. Dort ist das Duell beendet sobald ein Spieler nur noch einen Lebenspunkt hat.

**IV. Personalisierung**

Der Spieler kann sein Aussehen zu Beginn festlegen, die Kleidung kann je nach Fähigkeit zu jeder Zeit geändert werden.