

Dynamische Ereignisse in Browserspielen

Am Beispiel von Insulae

Jan H. Krüger¹

Friedrichsdorf den 23.07.2008

¹game.insulae@gmail.com

Inhaltsverzeichnis

1	Zweck des Dokumentes	3
2	Landveränderungen	4
2.1	Vulkanausbrüche	4
2.2	Überflutungen	5
2.3	Trockenheiten	5
2.4	Verlängerte Jahreszeiten	6
2.5	Wechselnde Landschaftsformen	6
3	Zeitlich begrenzte Ereignisse	8
3.1	Auftreten besonderer Rohstoffe	8
3.2	Wandernde Händler	8
3.3	Verändertes Monsterwachstum	9

Kapitel 1

Zweck des Dokumentes

Dieses Dokument dient als Ideensammlung für zufällige Ereignisse in Browsergames wie Insulae. Es erhebt kein Anspruch auf Vollständigkeit oder Korrektheit sondern dient lediglich als Sammelbecken und Abbarbeitungsliste.

Abgespeckte Version. Sie es als Demo. Als Teaser. Trailer. Werbeclips. Was auch immer. Das volle Dokument kommt nicht in Spielerhände. Dann wissen die ja gleich sofort was alles auf sie zukommen kann. Nene, nix da. Gerade die Questsettings habe ich ausgeblendet da niemandem der Spass genommen werden soll. Ausserdem habe ich ein paar Stufe 2 Infos nicht im aktuellen Deploy drin da die Stufe 2 Infos für euch aktuell nicht interessant sein sollten.

Grob läßt sich das Dokument in die folgenden Bereiche einteilen:

- Warum Spielwelt-übergreifende Ereignisse wichtig sind.
- Landveränderungen
- Zeitlich begrenzte Ereignisse
- Lokale Questen, wiederholbar
- Globale Questen, wiederholbar

Bei den Questen handelt es sich um solche welche durch die Nutzung von Triggern auf der Welt nach Auslösung automatisch ablaufen koennen, ohne Eingreifen eines Supporters. Die Sammlung der organisierten Questen befindet sich in einem separaten Dokument.

Kapitel 2

Landveränderungen

Unter den Landveränderungen werden alle Szenarien zusammen gefasst, welche sich auf das optische Erscheinungsbild der Karte auswirken.

Nach aktuellem Stand bietet sich jedes der hier vorgestellten Szenarien auch an um das Eingreifen der Götter in die Welt darzustellen. Es ist noch zu prüfen inwieweit sich einige dieser Szenarien eignen durch mächtige Zauber durch Spieler bewußt herbeigeführt werden können.

2.1 Vulkanausbrüche

Vulkanausbrüche dienen dazu nachhaltig die Landmasse zu verändern. Aufgrund ihrer grossen Zerstörungskraft welche potentiell sämtliche Gebäude und Landschaftsaufwertungen vernichten kann, ist dieses Ereigniss nur äusserst selten zu triggern.

Bei Verwendung von Vulkanausbrüchen ist zu Beginn jeder Runde klar zu stellen das es zu solchen kommen kann mit einem Hinweis darauf was fuer endgueltige Folgen ein Vulkanausbruch mit sich bringt. Das Gebiet in direkter Nähe des Vulkanes wird unmittelbar zerstört. Daraufliegende Gebäude und Straßen werden ebenfalls unwiederbringlich zerstört. Es findet kein materieller oder finanzieller Ausgleich statt. Charaktere welche zum Zeitpunkt des Ausbruches sich in dem Gebiet aufhalten, werden zum nächsten Tempel transferiert. Sollte sich in der Region des Ereignisses ein Tempel befinden, ist dieser mit Beginn des Ereignisses zu deaktivieren und sterbende Charaktere auf umliegende Tempel zu verteilen.

Nach dem Ausbruch gibt es mehrere Varianten wie das Ereignis fortgeführt werden kann.

- Ende des Ausbruches
- Lava fliesst gen Küste
- Vernichtung der Insel

Bei Variante 1, Ende des Ausbruches ist weiter nichts mehr zu beachten. Die vernichteten Ländereien werden als Steinfelder fortgeführt welche wie gehabt von Charakteren bewirtschaftet werden koennen. Das zentrale Feld besitzt eine

erhöhte Wahrscheinlichkeit Quelle von Edelsteinen zu sein.

Sollte die Lava wie in Variante 2 gen Küste fließen, muss der Vektor zu Beginn festgelegt werden. Von Vulkankrater bis zur Küste wird ein 3-Felder breiter Streifen Land vollständig zerstört. Der Lavastrom breitet sich mit mindestens einem Feld pro Tag aus. Schnelleres „fließen“ der Lava ist möglich bis zu einer Rate von einem Feld pro Stunde.

Die vollständige Vernichtung einer Insel schließlich ist vergleichbar mit Variante 2. Der Unterschied besteht lediglich darin dass die Lava in alle Richtungen in sich konzentrisch um den Startpunkt ausbreitet. Diese Variante ist nur zu empfehlen wenn eine Insel vergrößert oder gegen eine andere Inselvorlage ausgetauscht werden soll. In diesem Fall wird nachdem die Lava erkaltet ist, anstelle der bisherigen Insel die neue entstehen. Ich empfehle um einen glaubhaften Übergang zu gestalten eine Kombination aus Vulkanausbruch und Überflutung. Bei der Überflutung ist jedoch die übliche Eintragung in der öffentlich zugänglichen Historie auszublenden.

Vulkanausbrüche können in einer laufenden Runde auch genutzt werden um die Landmasse der Spielerzahl anzupassen. Gleichzeitig dienen sie dazu den Eindruck einer veränderlichen Welt darzustellen.

Skriptname: ringoffire.py

Aufrufparameter: Startkoordinate, Variante, Geschwindigkeit, Zielkoordinate, InselID

Werden einer oder mehrere der Parameter nicht gesetzt, wird von ringoffire.py ein zufälliger Wert zugewiesen. Die Parameter Geschwindigkeit, Zielkoordinate und InselID werden in Abhängigkeit der angegebenen Variante ausgewertet.

2.2 Überflutungen

Eine Überflutung ist in ihrer Auswirkung das Gegenteil zu Vulkanausbrüchen. Anstatt Land zu schaffen, wird hier Land genommen.

Daher treffen die oben genannten Anmerkungen in vergleichbarer Form auch auf Überflutungen zu. So kann eine Überflutung ebenfalls dazu genutzt werden die Landmasse der Spielerzahl anzupassen.

Hinweis: Neue bzw. Ersatzanleger müssen bei aktuellem Stand noch per Hand gesetzt werden.

Skriptname: cantstoptheflood.py

2.3 Trockenheiten

Eine Trockenheit symbolisiert das Fehlen von Wasser in einem Gebiet. Diese, wenn nicht schnell beendet, reduziert zeitweise den Ertrag gewisser Produkte.

Die Regeneration der Felder sinkt stetig bis die Trockenheit beendet ist oder eine Regeneration von 0 erreicht wurde. Dauert die Trockenheit länger an, so sinkt mit jeder weiteren Auswertungsperiode die Qualität des Feldes. Bei einer Feldqualität von anfangs 5, wird es also zusammen 10 Tage dauern bis sowohl Regeneration wie auch Qualität eines Feldes auf 0 gesunken sind.

Ist dieser Punkt erreicht, beginnt das Land sich bei fortschreitender Trockenheit zu wandeln. Reguläre Felder werden zu Wüste. Als solche sind die meisten Produktionsgebäude nicht mehr in der Lage zu produzieren, komplette Wirtschaftszweige können wegbrechen. Weiterverarbeitende Gewerbe können weiter produzieren.

Hinweis: Es ist dabei zu achten das bei manueller Auslösung nur Regionen mit passender Ausgangssituation gewählt werden. Der Übergang von ewigen Winter in eine trockene Wüste ist nicht immer glaubwürdig.

Skriptname: dryland.py

Aufrufparameter: InselID, Dauer, Variante

Werden einer oder mehrere der Parameter nicht gesetzt, wird von vulkan.py ein zufälliger Wert zugewiesen. Die Parameter Geschwindigkeit, Zielkoordinate und InselID werden in Abhängigkeit der angegebenen Variante ausgewertet.

2.4 Verlängerte Jahreszeiten

Aufgrund des technischen Aufbaus von Insulae ist es möglich für jede Region / Insel / Kontinent eigene Abläufe der Jahreszeiten zu definieren. Wenn auf Del'ro Den Sommer herrscht, liegt Akrunia im Winter. Dieser Mechanismus wurde erweitert und geöffnet. Damit kann die Dauer einer Jahreszeit pro Insel entweder zufällig per Skript oder manuell über das Verwaltungsportal verlängert oder verkürzt werden.

Die sonst feste Planung, n Tage Fleisch / Getreide / Holz / Steine vorrätig zu halten, kann somit regional hinfällig werden. Die Spieler werden gezwungen sich auf geänderte Rahmenbedingungen einzustellen. Möglichkeiten dafür sind unter anderem Raubzüge in Regionen welche die knappen Ressourcen in Masse haben oder verstärkter Handel.

Skriptname: vierjahreszeiten.py

Aufrufparameter: InselID, Dauer

2.5 Wechselnde Landschaftsformen

Zum Wechsel einer Landschaftsform in eine andere.

Für dieses Szenario ist bisher noch keine wirkliche Anwendung gefunden. gefunden.

Skriptname: changeforyou.py

Aufrufparameter: InselID, Dauer, Neue Landart

Kapitel 3

Zeitlich begrenzte Ereignisse

Unter die im Titel genannten Ereignisse wird all jenes eingereicht, was
TODO: Beschreibung noch nicht fertig. Viel zu spät nun.

3.1 Auftreten besonderer Rohstoffe

Für einen begrenzten Zeitraum entstehen auf zufällig ausgewählten leeren Feldern seltene Hotspots sonst nicht vorkommender Rohstoffe. Prinzipiell kann mittels Aufruf aus dem Verwaltungsportal jeder Rohstoff so platziert werden. Es ist jedoch zu beachten das nicht für jeden Rohstoff entsprechende Bilder vorliegen. Von der Glaubwürdigkeit mancher Kombinationen einmal ganz abgesehen.

Skriptname: gimmegoods.py

Aufrufparameter: InselID, RohstoffID, Dauer

Wird kein Parameter angegeben, verarbeitet das Skript jede Insel und wählt zufällig Rohstoff und Dauer aus. Hierbei wird die hinterlegte Positivliste angewendet.

3.2 Wandernde Händler

Innerhalb der Welt von Insulae gibt es Händler welche nicht fest an einen Ort festgelegt sind, sondern im Lauf der Zeit ueber die Inseln wandern. Diese Wanderungen werden in regelmäßigen Abständen ausgeführt. Eine manuelle Wanderung ist hierbei möglich.

Wandernde Händler bieten die Chance bestimmte Rohstoffe / Rezepte, Gegenstände mit einem Seltenheitsfaktor zu versehen. Diese Händler können in jedem Gebiet auftauchen, auch wenn dieses für manche Spieler nicht erreichbar ist. Es liegt hier bei den Spielern, wie nach Auftauchen eines Händlers verfahren wird, ob der aktuelle Ort geheim bleibt oder die Mitspieler darauf hingewiesen werden.

Sollte der Händler bekämpft und besiegt werden, so startet dieser nach Ablauf

einer Woche an einem zufälligen Punkt seiner Route. Die Koordinate von welcher er vertrieben wurde, wird jedoch für ein halbes Jahr deaktiviert. Wer den Händler vor die Tür setzt, muss eben nicht damit rechnen das dieser so schnell wieder kommt.

Im Gegenzug kann es auch vorkommen, das Diebesbanden von Insel zu Insel ziehen und dabei entsprechenden wirtschaftlichen Schaden anrichten indem Rohstoffe aus Gebäuden verschwinden, Pferde aus Routen gestohlen werden etc. Diese Art von wandernden Händlern kann jedoch nach Entdeckung bekämpft werden. Der betreffende Händler starten dann seine Reise an einem zufällig ausgewählten Ort seiner Route nach einer Woche neu. Auf der betreffenden Insel wird allerdings fuer ein halbes Jahr ein weiterer Punkt erzeugt an dem diese Art von Händler erscheinen kann.

Skriptname: gypsiestrampsandthieves.py

Aufrufparameter: HaendlerID, Rotationen

Wird kein Parameter angegeben, verarbeitet das Skript jede Insel und wählt zufällig Rohstoff und Dauer aus. Hierbei wird die hinterlegte Positivliste angewendet.

3.3 Verändertes Monsterwachstum

Das Monsterwachstum auf einer Insel wird stimuliert oder ausgebremst. Eine Stimulation kann dafür sorgen das die Spieler sich verstärkt um die Monster kümmern müssen. Muss nur entsprechend weh tun.

Sofern nichts anderes vorgegeben wird, werden die inden täglichen Datenerhebungen gesammelten Daten bezüglich Anzahl und Stärke der Spieler zur Bestimmung von Stärke und Dauer des veränderten Wachstums herangezogen.

Skriptname: wewillnotgrowold.py

Aufrufparameter: InselID, MonsterID, Variante, Dauer

Die Variante gibt an, ob es zu einem verstärktem oder geringerem Wachstum kommt. Wird die Variante nicht gesetzt, wird von einem Wachstum ausgegangen.