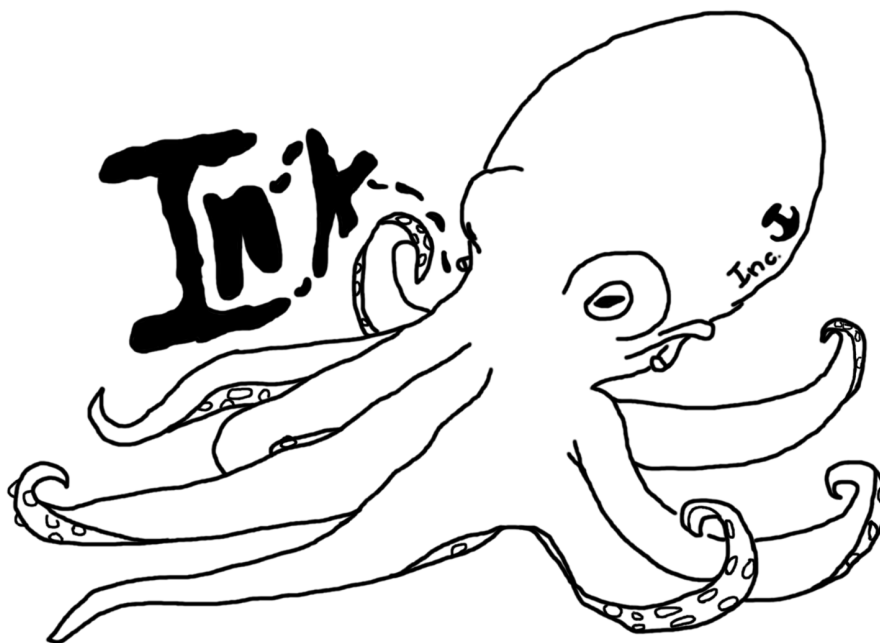


Stand 3. Dezember 2020

Mechaniken

des Spiels MMG der Ink Inc.



bearbeitet von
Medsmiley, Thabb, Liandarin

Inhaltsverzeichnis

I Grundlagen	2
1 Speichern	3
2 Ambiente	4
3 Karte	5
3.1 Aufdecken	5
3.2 Schnellreise	5
3.3 Kutschen	5
4 Quests	6
4.1 Arten	6
4.2 Belohnungen	6
5 Errungenschaften	7
II Spielerwerte	8
6 Magie	9
6.1 Mana	9
7 Leben	10
7.1 Hunger	10
III Kompetenzen	12
8 Fähigkeiten	13
8.1 Leveln	13
8.2 Beispiel eines Fähigkeitenbaums	14

9 Kampf	15
9.1 Kampfsystem	15
9.2 Zufällige Begegnungen	15
 IV Wert	 16
10 Geld	17
11 Beute	18
 V Crafting	 19
12 Sammeln	20
13 Herstellen	21
 VI ???	 22
14 Begleiter	23
15 Tiere	24
16 Eigene Behausung	25

Einleitung

Dieses Dokument dient zur Sammlung der verschiedenen Mechaniken, die das Spiel MMG der Ink Inc. gestalten. Bei allen Mechaniken sollte der Fakt bedacht werden, dass wir ein Rollenspiel mit Fokus auf die Geschichte und Entwicklung wollen. Der Kampf soll keine primäre Rolle spielen wie bspw. in Skyrim.

Nichts zu suchen haben hier detaillierte NSC- oder Questbeschreibungen oder irgendwelche Hintergründe. Das Netzwerk aus Beziehungen erfassen wir in einer eigens dafür erstellten Plattform und die Hintergründe sind im Handbuch zu finden.

Teil I

Grundlagen

1 Speichern

- keine Quicksaves, denn: trag gefälligst die Konsequenzen deiner Entscheidung und lad nicht neu, bis es dir gefällt
- Autosaves an relevanten Punkten wie zB direkt vor bestimmten Kämpfen etc und IMMER direkt nach Spielrelevanten Entscheidungen
- wenn man absichtlich Speichern will ähnlich wie bei KCD: Spezieller Einmal-Save beim Beenden, immer möglich bei bestimmten sozialen Interaktionen oder an besonderen Orten oder so und bestimmtes Item, mit dem man Speichern kann.
- Funktionsweise des Einmal-Save: Das angelegte Savegame, wird beim Laden/erneuten Spielbeginn wieder gelöscht. Es kann also nur einmal verwendet werden und ist kein dauerhafter Speicherstand

D.h. man kann immer und überall speichern, aber nur wenn man das Spiel wirklich verlässt.

2 Ambiente

Bücher und vorlesen lassen

3 Karte

- Ingame-Map die der Spieler per Tastendruck aufrufen kann
- Per Tastendruck (Standard 'M') öffnet sich die Map der Spielwelt. Der Spielercharakter wird als kleines 3D-Figürchen dargestellt
- Besuchte Bereiche der Spielwelt werden normal angezeigt
- Bereiche die der Spieler noch nicht besucht hat werden durch schwarzen "Rauch" verdeckt
- Quicktravel sollte nur von vorbestimmten Punkten zu bestimmten Punkten erlaubt sein. Zum Beispiel ein Kutschensystem zwischen den wichtigsten Orten.

3.1 Aufdecken

3.2 Schnellreise

3.3 Kutschen

4 Quests

4.1 Arten

4.2 Belohnungen

- viele der optionalen Quests sollen abhängig von ihrer Beschaffenheit dem Spieler wirklich auch eine tolle Belohnung geben: mehr Leben und "mehr" Mana und Resistenzen. Da wir keine Gegenstände haben, in die man solches mittels Verzauberungen legen könnte, ist das eine schöne Möglichkeit, sie dem Spieler trotzdem zur Verfügung zu stellen und ihn damit stärker werden zu lassen
- blöd gesagt: wenn ich eine stinknormale Banditenbande ausnehme, habe ich ja Wunden erfahren, also weiß ich wieder besser mit meinen körpereigenen Regenerationskräften umzugehen und habe ab dann eine leicht erhöhte Regeneration (anstatt 2 Prozent pro h während Rasten oder Schlafen halt 2,5 Prozent oder so). Oder wenn ich in der Quest einem Alchemisten der Uni bei der Mischung und oder dem Ausprobieren eines Trankes helfen soll, steigt meine Resistenz ggü. Giften oder so was. Oder weil ich bei der Banditenbande oben ja gegen die gekämpft habe, habe ich nun mehr Erfahrung im kleinen Ausweichen, weshalb ich es schaffe, häufig weniger Schaden zu nehmen, aka mein Leben erhöht sich etc
- die Rewards normaler Nebenquests sind in der Regel festgelegt von ihrem Wert und ihrer Stufe (bei Waffen und Rüstung). Denn der Bauer wird dir egal wie mächtig du bist, immer nur das gleiche bieten können als Bezahlung. Die Hauptquest, die der Spieler ja auch aktiv erstmal warten lassen soll, um die Nebenquests zu erkunden und zu machen, wird mitleveln, damit es nicht wie in vielen Spielen ist, dass man sich erstmal an Nebenquests hocharbeitet und die HQ danach nur noch durchrennen und Oneshotten ist und man die Belohnung "das mächtige Schwert des Weisen" direkt zerstört, weil man keinen Platz im Inventar hat, es aber mittlerweile 20 Stufen später weniger wert ist, als der Rest im Rucksack...

5 Errungenschaften

Teil II

Spielerwerte

6 Magie

6.1 Mana

Soll es Mana geben? Oder nutzen wir Cooldowns? Oder Spellslots?

- **Cooldown**

Wir haben gedacht, dass CD doof ist, weil man die dann auf dem Bildschirm zeigen müsste und das ein wenig das Feeling nimmt und recht MMO Charakter hat.

- **Mana**

Mana wäre eine akzeptable Möglichkeit

- **Spellslots**

Spellslots sind eine interessante Möglichkeit, insofern man damit recht gut verhindert, dass der Spieler Spells enmasse raushaut. Er muss ein wenig wirtschaften. Und Einflüsse durch Gegenstände oder Umgebung und Schlaf und dergleichen ist einfacher umzusetzen.

Dies ist bisher unser bevorzugter Weg.

Regeneration

7 Leben

- der Spieler erhält eine sehr kleine Auto-Regeneration. Die natürliche Selbstheilung. In ruhigen Momenten (z.B. Schlaf) regeneriert er pro Stunde zB 2 Prozent seines maximalen Lebens. So können kleine Kampfwunden auch von alleine heilen.
- weitere Möglichkeiten zur Heilung: Das Aufsuchen von Heilern und Essen.
- Heiler können einen nach entsprechender Gebühr und in einer Zeitspanne, die abhängig von ihrer Expertise ist, komplett voll heilen
- Regeneration durch Essen erfolgt sekundlich immer um den gleichen Betrag (nicht Prozent!) - wie lange wird durch das jeweilige Essen festgelegt. So wird eine Gurke zB nur für 1s heilen, eine Buttercremetorte oder ein Fasanenbraten hingegen für 30s. Den Magen füllen sie ebenso unterschiedlich.
- Durch Essen lässt sich maximal 60 Prozent des Effektivschadens am Gesamtleben heilen. Verliert der Spieler mehr als 60 Prozent Leben, dann ist die Verletzung entsprechend intensiv und signifikant und soundso viele Prozentpunkte müssen von einem Heiler behandelt werden (permanenter Schaden bis geheilt).

7.1 Hunger

- Man muss täglich wenigstens einen Happen zu sich nehmen, sonst bekommt man Debuffs (auf höheren Schwierigkeitsstufen mehr zB dreimal täglich ausreichend viel, auf niedrigeren zB gar nichts). Je länger, desto heftiger die Debuffs
- Man hat einen vergrößerten, aber nicht überdimensionierten Magen. Das bedeutet: Stopft man viel zu viel Essen in sich hinein, bekommt man ab einer gewissen Schwelle nach den 100 Prozent "Magen voll"(zB bei 150 Prozent) Debuffs, weil man Bauchschmerzen hat. Stopft man dann noch mehr in sich rein (zB bis 200 Prozent), dann muss man sich übergeben und verliert alles, was noch im Magen ist, und nimmt zudem etwas Schaden (durch das heftige Kotzen). Zudem verweigert der Spielercharakter für zB eine Woche das Essen des i-Tüpfelchens (was das Brechen dann ausgelöst hat), weil ihm schon bei dem Gedanken schlecht wird.
- Die Magen-Anzeige im Spiel umfasst natürlich nur 0-100 Prozent

- Idee: jeder/einer/zwei der Start-Charas könnte eine Unverträglichkeit bzw "schmeckt nicht" haben. Das führt dazu, dass man mit diesem Chara dieses Essen nicht nutzen kann bzw. im zweiten Fall dieses Essen nur einen minimalen Bruchteil der Regeneration bietet. Und zB nach einer gewissen Menge, die man das in sich stopft (unabhängig vom 150 Prozent Magen), dann auch Debuffs dazu kommen
man kann das natürlich festschreiben oder wir lassen den Spieler am Anfang des Spiels selbst entscheiden, was es wird, indem das ein Teil einer Kinder-Quest ist

Teil III

Kompetenzen

8 Fähigkeiten

Skillsystem, Lehrer Leveln

- Idee für Erweiterung des Soldaten-Regenerationsskills: ein Punkt kann sein, dass er gelernt hat, sein Essen bedachter zu verspeisen und besser zu verwerten. Das führt zu einer Erhöhung der Heilung pro Sekunde

8.1 Leveln

- Es gibt verschiedene Arten von Skills. Manche können erlernt und etwas gesteigert werden, ohne dass dafür besondere Dinge oder Zeit nötig sind (zB Regeneration). Die anderen wiederum haben ein bestimmtes System aus Selbst-Lernen, Lehrmeistern und Üben
- Ich erkläre das System am Beispiel des Schlösser knackens unter der Annahme, dass wir 5 Stufen der Beherrschung eines Skills einführen (zB Neuling, Lehrling, Adept, Meister, Großmeister)
- Zu Beginn hat man die Fähigkeit nicht. Es gibt nun zwei Wege, sie zu erwerben:
 1. Selbstlehrend. Dabei setzt man sich einfach mal an ein zu knackendes Schloss und egal ob man es schafft oder nicht, man ist nun in der ersten Stufe, Neuling.
 2. Lehrmeister. Man kann auch zu einem entsprechenden Lehrmeister gehen (z.B. ein Schlosser) und ihn bitten, einem die Grundlagen beizubringen.
- um nun die Fähigkeit zu verbessern sind zwei Abschnitte relevant: Das Üben und der Aufstieg in die nächste Stufe (und damit verbunden neue Fähigkeiten-Möglichkeiten)
- erstmal zum Aufstieg. Um die nächste Stufe zu erreichen, ist IMMER ein Lehrmeister (oder auf den niedrigen Stufen meinetwegen auch Lehrbücher) nötig. Dies sorgt auch dafür, dass wir die Relevanz von Geld in unserem Spiel erhöhen. In unserem Beispiel würde einem der Schlosser Erläuterungen zu komplizierteren Schlössern geben und sie zeigen.
- das Üben ist nötig, bevor man aufsteigen darf. Denn nur, weil ich die Grundschule geschafft habe, heißt das nicht, dass ich bereit für den Master bin. Keiner kann als Kind direkt nach der Erklärung zum Fahrradfahren losradeln und fährt nicht in

den nächsten Baum oder kippt um. Üben bedeutet die Anwendung des Skills in Ausreichender Menge oder Zeit für das Erreichen der kommenden Stufe. Das muss im Allgemeinen während des Spiels erfolgen. Allerdings können da die Lehrmeister - eingeschränkt - helfen. So könnte einem der Schlosser ein paar alte oder falsche oder einfach Übungsschlösser zur Verfügung stellen, damit man an ihnen üben kann. Das kostet natürlich. Macht man dieses Üben unter Aufsicht eines Meisters, dann kommt man schneller voran (man muss zB nicht 20 sondern nur 10 Schlösser knacken). ABER die Menge der Übung, die man bei einem Meister absolvieren kann, variiert je nach aktueller Stufe. So kann man im niedrigsten Bereich alle Übungseinheiten beim Meister absolvieren, doch will man Großmeister werden, dann vllt nur die ersten 20 Prozent...

- andere Skills wiederum gibt es nur in einer Steigerungsform: Man kann sie oder auch nicht und vielleicht kann man besser werden, aber nur in einem marginalen Rahmen und dann nur durch Anwendung (zB tanzen)

8.2 Beispiel eines Fähigkeitenbaums

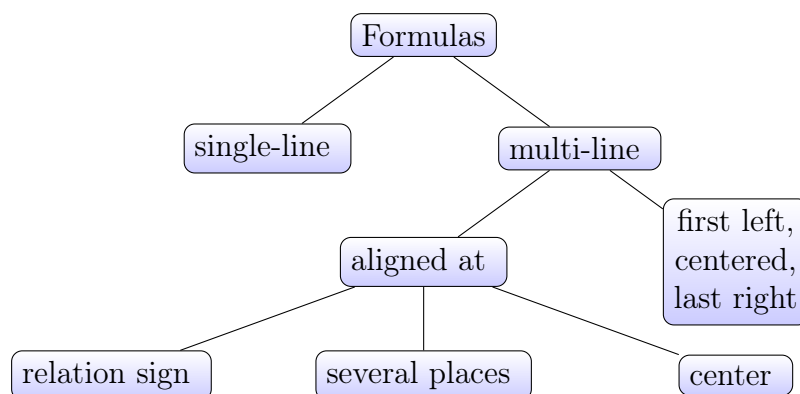


Abbildung 8.1: Fähigkeitenbaum Rhetorik

9 Kampf

9.1 Kampfsystem

9.2 Zufällige Begegnungen

Teil IV

Wert

10 Geld

11 Beute

Lootarten Loot aus Gegnern Loot aus Behältern

Teil V

Crafting

12 Sammeln

13 Herstellen

Teil VI

???

14 Begleiter

15 Tiere

16 Eigene Behausung