

1 Vad var roligt med Freeport vs Qeynos?

- Man förlorade nått när man dog i pvp, man kunde loota 3 saker.
- Man tjänade nått på pvp, man kunde få items för pvp points.
- Världen var liten, det tog typ 2 minuter att springa från ena sidan till andra. Man kunde således alltid fighta nån och det fanns nästan inte nånstans att fly.
- Man startade på lvl 40 och max var 60. Alltså några som precis har startat har en chans att död en max-lvlad.
- Det var lätt att få halvbra gear och lätt att lvla, så man kunde byta klass om man ville ganska lätt.
- Det fanns två lag som man inte kunde lämna när man väl valt. Det blir lite för mycket kaos om det är guild mot guild (det blir typ kompisar mot andra grupper av kompisar).
- När man har en stor värld behöver man en wizard eller druid för att kunna porta en överallt, när världen var liten tvingas man inte vara druid eller wizard (fast om man ska ha en stor värld så borde inte bara vissa klasser ha tillgång till ports, det är godtyckligt och jobbigt).

2 Saker vi redan har pratat om för länge sen angående MMOs

- Instanser för pve, men på pvpserverar ska det gå att hamna i samma instans för att tävla mer.
- OK gear ska gå att få för nybörjare som inte kan tävla med de som har bättre gear.
- Ska finnas en maxlvl, annars kan de som börjar sent/inte spelar mycket aldrig komma ikapp.
- Man spelar inte ensam, alla har kompisar man spelar med (bara en sak att komma ihåg)
- Roller/klasser? Hmm... (kolla guild wars, ska tydligen vara bra)
- Bind on equip, absolut! No drop? Hmmm... bäst före-datum? (Man måste göra nått för att det inte ska finnas 1000 instanser av alla items i systemet per spelare.
- Äventyrskänsla, riskabelt att ta sig runt i tibia och till viss del eq. Inte så i wow!