

Lobby Konzept

Erstellt von Nico am 13. Dezember 2020

KURZFASSUNG

Unser Lobby System wird anders als zuerst geplant relativ kompakt ausfallen. Die Lobby Server sollen ausschließlich zum Verbinden auf Server dienen. Hier soll also lediglich die Wahl zwischen unseren Servern und die Möglichkeit sein Profil aufzurufen bestehen. Der einzige zusätzliche Inhalt ist der Dorfbewohner um seine tägliche Belohnung abzuholen.

ZIELE

1. Schneller Zugriff auf unsere Spielauswahl
2. Kompakt gehaltene Fallback-Server
3. Begeisterung der Spieler zur täglichen Aktivität mittels täglicher Belohnungen

INHALTE

Das Scoreboard

Das Scoreboard verwendet ein mehrseitiges Konzept um die vielen Informationen übersichtlich darstellen zu können. Hier wird zwischen drei unterschiedlichen Seiten unterschieden. Statistiken zum Spieler (Credits, Spielzeit, Level und globale Punkte), Informationen zum Clan (Name, TAG, Mitglieder & globaler Rang) so wie Werbung die ausschließlich "Non Ranks" sehen (Unsere Webseite, Unser Twitter-Account, unser YouTube-Kanal und unser Partner, z.B. LabyMod)

Die Tabliste

In der Tabliste findet der Spieler natürlich unseren standardmäßigen Header vor. Im Footer finden Teammitglieder Reports & aktive Teammitglieder vor. Developer & Admins finden hier Statistiken zu der Performance vor (TPS & mehr). YouTuber & VIP+ Spieler finden hier ihren aktuellen Namen und Rang vor während gewöhnliche Spieler im Footer der Tabliste nur Werbung für unsere Accounts und unsere Partner vorfinden.

Der Teleporter

Der Teleporter dient der Auswahl und zugleich dem Betreten der Spiele. Beim öffnen des Teleporters wird je nach Auswahl in den Einstellungen zwischen drei Teleportern unterschieden. Dem gewöhnlichen in einem GUI, den durch RewinsideTV bekannt gewordenen "Inventar-Teleporter" in welchem der Spieler die Navigationspunkte in seinem Inventar bekommt und zwischen einem etwas unbekannten bei dem die Spieler fliegende Armor Stands um sich herum sehen welche sich anklicken lassen. Generell gilt die Regel, dass ein Linksklick auf die Spiele einen Teleport ermöglicht während ein Rechtsklick einen "Quickjoin" ermöglicht, durch welchen der Spieler bestenfalls in eine bereits suchende Runde kommt.

Das Profil

Im Profil findet der Spieler die unterschiedlichsten Möglichkeiten vor. Der Spieler kann in einem Inventar auf seine Einstellungen, seine Freunde, seinen Clan und seine Party zugreifen. In den Einstellungen kann der Spieler seine Spielweise grundlegend anpassen. Hier kann er Sounds, Effekte, Nachrichten, Farben und vieles mehr anpassen. Um die vielen Einstellungen übersichtlich einsehen zu können bedarf es hier einer weiteren Navigation.

Die tägliche Belohnung

Wie bereits beschrieben besteht das Ziel hinter der täglichen Belohnung darin die Spieler dafür zu begeistern täglich auf unseren Server zu kommen und zusätzlich sollen die Spieler durch den Erhalt ihrer Belohnung für unsere Spiele begeistern. Das wird durch zufällig generierte Belohnungen für die unterschiedlichsten Spiele ermöglicht.

Natürlich besteht die Möglichkeit JoinMe-Tokens, Ränge oder sehr wahrscheinlich Credits zu erhalten. Zusätzlich besteht aber auch die Chance dass Spieler Belohnungen für FlagWars, SnowWars, RPG oder Survival bekommen. Diese Belohnungen können in den unterschiedlichsten Formen auftreten. Für Survival kann man z.B. die Währung (Gems) gewinnen, für FlagWars und SnowWars kann man Perks oder in anderen Spielen ggf. Kits erhalten. Bei jeder erhaltenen Belohnung steigt die Chance beim nächsten Mal etwas besseres zu bekommen. Das wird durch die Seltenheit der Gegenstände ermöglicht, bei der ersten Abholung erhält man standardmäßig "legendäre" Belohnung. Schon beim nächsten Tag bekommt man "gewöhnliche" Gegenstände, am nächsten Tag "seltene" und an jedem dritten Tag erhält man wieder "legendäre" Gegenstände. So werden die Spieler motiviert sich täglich einzuloggen um ihre Belohnung abzuholen. Wenn der Spieler also ein legendäres Perk für SnowWars erhält ist es wahrscheinlich dass dieser das Perk direkt ausprobieren will und eine Runde SnowWars spielt.