

Antares Open World

by Jan Ohlmann

»Mens sana in corpore sano«



KK/020 Globale Spielwelt	??
KK/021 Regelkreisläufe	??
KK/022 Tamagotchi Prinzip	??
KK/023 Schmetterlingseffekt	??
KK/024 Game of Life (Conway)	??
KK/025 Bewusstsein & Seele	??
KK/026 Geist & Information	??
KK/027 Charakter Management	??
KK/028 Komplexität versus Wahrnehmung	??
KK/029 Hochtechnologie im Schöpfungsprozess	??
KK/030 Alterungsprozesse & Phasen	??
KK/031 Konsequentialismus	??
KK/032 Technologie & Synergie	??
KK/033 Lernen & Wissen (Skillssystem)	??
KK/034 Grad der Automatisierung	??
KK/035 Soziales Gefüge & Kommunikation	??
KK/036 Mustererkennung von Individuen	??
KK/037 Multiaccounting & Sharing	??
KK/038 Player vs. Player (PvP/GvG)	??
KK/039 Spieler erzeugte Wirtschaftskreisläufe	??
KK/040 Münzen, Geld & Handelssystem	??
KK/041 Chronobiologische Zyklen & Rhythmen	??
KK/042 Metabolismus	??
KK/043 Linguistik & Geheimsprachen	??
KK/044 Wahrnehmung (Perception)	??
KK/045 Spiritualität, Energie & Chakren	??
KK/046 Signaturen	??
KK/047 Selbstorganisierende Karten (SOM)	??
KK/048 Reisen & Rasten	??
KK/049 Lebendige Assets (Evolution)	??
KK/050 Errungenschaften	??
KK/051 genetisches Erbe (Setup & Builds)	??
KK/052 Echte KI Simulation	??
KK/053 Periodensystem (Elemente des Lebens)	??
KK/045 Geschlossene Kreisläufe & Recycling	??
KK/055 Nautik & Seegefechte	??
KK/056 Weltanschauung & Ideologie	??
KK/057 Metagaming & API System	??
KK/058 Browser & APP Smartphone Integration	??
KK/059 Mitwachsene dynamische Interfaces	??
KK/060 Berufsorientierte Spielweise (Dedizierung)	??
KK/061 Antares Sonnensystem (Universum)	??
KK/062 Verletzungen (Wounding) & Tod	??
KK/063 Unterwasserwelt	??
KK/064 Aktivitäten & Kontingente (Interaktion)	??
KK/065 Eco System	??
KK/066 Farming	??
KK/067 Brief, Post & Vertragswesen	??
KK/068 Komplexes Questing	??

KK/069 Asset Management	??
KK/070 Bauplätze, Blueprints & Housing	??
KK/071 Wettermanipulation und Kontrolle	??
KK/072 Strafsystem & Kriminalität	??
KK/073 Entdecker (Scouting) & Kartographie	??
KK/074 Autopilot & Wegpunktsteuerung	??
KK/075 Frühwarnsystem & Luftüberwachung	??
KK/076 Sicherheitsbewertungen & Spionage	??
KK/077 Kampfsystem & Kollision	??
KK/078 Wachen & Begleitsystem (Protektoren)	??
KK/079 Fallen	??
KK/080 Biogenesis & organisches Terraforming	??
KK/081 Trading (Handelsystem)	??
KK/082 Journalsystem & Tagebuch	??
KK/083 Rollen & Rechteverwaltung	??
KK/084 Charaktergenerierung	??
KK/085 Kreaturen & Minions	??
KK/086 Geo Informationen (Geoid)	??
KK/087 Rassen & Spezies	??
KK/088 Soziologie & Kultur	??
KK/089 Religion & Glauben	??
KK/090 Abstammung, Sprache & Lokalisation	??
KK/091 Areale & Spielzonen	??
KK/092 Spielerbegründete Storys (Geschichten)	??
KK/093 Infrastruktur & Logistik	??
KK/097 Monitoring & Statistiken	??
KK/098 Mechaniken & Technologien	??
KK/099 Settings	??
KK/100 Look & Feel	??

AP/K 1 - Vorwort (Publizierung)

Seit Jahrtausenden schauen Zivilisationen in die unendlichen Weiten des Weltalls und richten dabei Ihre Augen und Wahrzeichen auf unsere Sterne. Dabei warten sie seit Anbeginn von Zeitrechnung und Generationen auf die Ankunft und Rückkehr ihrer lang erwartenden und längst überfälligen Götter. Ihrer Prophezeiung nach, führten Sie astronomische Kalender in der Hoffnung, so den Zeitpunkt ihrer Ankunft besser und genauer bestimmen zu können. Sie richteten ihr Leben nach den Sternen aus. Sie waren wohl durch die Überlieferung ihrer Vorfahren, von der Barmherzigkeit ihrer Götter überzeugt.

An diesem einem besonderen Tage im Oktober, schien ihre Prophezeiung wohl zum Greifen nah, als ihre Augen mit voller Erwartung am Horizont, die lang erwartete und schillernde Herrlichkeit, mit Anmut am Horizont entdeckten. Mit den Augen zur Herrlichkeit gerichtet, erreicht die Laos nach endloser Reise mit ihren drei Schwesterschiffen am Tag der Sonnenwende im Jahre 53.10.3 nach SURA, die kleine idyllische Insel »Xabia Mo«.

»...und ich sah ein Volk voller Erwartungen, einen Erlöser in mir. Ich vermag meiner Künste als Prophet, in die Seelen der ungläubigen, sie zu wahren Taten zu befehligen. Einst sahen die antarianischen Götter vom Himmel hinab, und zeigten mir meine Erleuchtung, so wie ich eins war, so sehe ich mein hier entdecktes Volk zur wahren Bestimmung. Ich hörte von unendlichem Schätzen, von Gold, der Anbetung spiritueller Kräfte. Ich gab ihnen Waffen, Tabak und Wein. Schon bald sah ich mich als Herrscher, Prophet, nein ich war wohl in den Augen meiner Anhänger zu Gott geworden. ...« Zitat aus dem Schiffstagebuch des Entdeckers und Admirals »Norus Larun«.

Von einer schillernden Herrlichkeit und durch die Sonne geblendet, erwarteten die Ureinwohner Xabia Mo die Ankunft ihrer seit Ewigkeiten verehrten Götter. Durch den festen Glauben und Ihrer fehlenden Assoziation auf bestehendes Wissen, waren sie überzeugt, dass ihre Gebete erhört worden seien. Was folgte,... kann in den längst verstaubten Geschichtsbüchern Antariens nachgelesen werden.

Das menschliche Bewusstsein kann laut verschiedener Versuche rund 40 bit/s verarbeiten. Unsere Wahrnehmung, welche durch unsere Sinne, bei den meisten durch unsere Augen beschränkt wird, bilden das Abbild unserer Wahrnehmungen im Gehirn. Wir sehen damit etwas freier interpretiert nicht mit dem Auge, sondern eigentlich mit unserem Gehirn.

Ich möchte dieses Konzept als wegweisende »Zeitkapsel« der Unendlichkeit für meinen Sohn Luca, und allen anderen friedliebenden Menschen auf dieser Erde schreiben. In der tiefen Hoffnung, im Einklang mit der stärksten Kraft im Universum der Liebe, dem Verständnis, Toleranz und dem Mitgefühl zum Nächsten, in einer sozial kompetenten Gesellschaft aufzuwachsen. Endlich aufzuwachen, und aus unserer Vergangenheit zu lernen und die richtigen Lehren der Antike und der Weltgeschichte zu ziehen, wo Hunger, Leid, Instrumentarien der Macht, Intoleranz und die Ignoranz auf ihrer Habgier weniger Erdenbewohner, keinen Einfluss mehr haben müssen.

Wacht auf,... wir sind viele! Das ist mein Appell an die Menschheit.

»Eine wirklich Gute Idee erkennt man daran, das ihre Verwirklichung von vorn herein ausgeschlossen erscheint.« - Albert Einstein

Werter Leser, Willkommen in meinem Konzeptbuch, dem Manuskript für unsere zukünftige Antares Welt, dem Epos eines völlig neu designten Next-Gen Spielprinzips im Bereich der MMORPG's zu begründen.

»Kombiniere ein gigantisches MMO Open World Sandbox Szenario auf Basis konnektionistischer Ansätze subsymbolischer Art, mit Simulation, Aufbaustrategie, Survival, Horror und einem innovativen 3D Echtzeit Kampfsystem (Ego & Third Person) mit detaillierter Kollisionsabfrage. Implementiere die klassischen Old School Rollenspiel Elemente, abgebauten Ressourcen durch die Spieler erschaffenen und zu verändernden Welt. Vereine das Tamagotchi Prinzip mit einer riesigen nie schlafenden Welt und die erhältst Antares Open World (AOW) oder kurz die geheime Welt Antarien.«

Antares Open World inspiriert sich aus dem Grundgedanken, Wissen aus seinen hoch dynamischen Systemen aus sich selbst heraus zu implizieren, die so abgebildete Wissensrepräsentation, ohne induzierten und damit expliziten Regeln aufzustellen. Dem Spieler werden dabei mächtige Einflussgrößen, in seiner eigens erschaffenden Welt überlassen, um somit eine kreative Sandbox mit absoluter Handlungsfreiheit und nachhaltiger Konsequenz aus dessen Subsymbolik, zu generieren. Entwickle Deinen Charakter und gestalte Antarien aus dem Glauben heraus, Gutes zu tun. Erschaffe Dein Reich, profilire Dich, schaffe Deine einzigartigen Werte und verteidige sie, bis zum bitteren Ende. Stehe für Deine Ideale, übernehme Verantwortung, zeige wahre Stärke.

Handel mit Bedacht, denn nichts scheint so wie es ist. Realitäten und Wahrnehmungen werden verschwimmen. Beobachte Deine neue Welt, beobachte sie genau! Gehe den Geheimnissen auf den Grund. Hinterfrage postulierte Fakten, prüfe Deine Gedanken. Traue Niemanden. Antares Open World wird Dich in eine uralte Welt, längst vergangener Tage entführen. Viel mehr noch, ziehe Deine eigenen Lehren, entschlüssele die Botschaften. Sie werden sich dem Suchenden offenbaren. Werde Teil eines gigantischen Epos und schreibe die antarianische Weltgeschichte neu. Gehe auf den Spuren der »New World Order«, finde kausale Zusammenhänge, setze das Gefüge einer ganzen Weltordnung neu. Finde Deines Gleichen, stelle Dich den geheimen »Schattenmächten« und lerne sie für Deine Zwecke zu infiltrieren und zu nutzen.

Beginne die aufregendste Schatzsuche der Gegenwart, und entdecke das Schicksal der gesamten antarianischen Spezies. Wir haben nicht mehr viel Zeit. Sei vorbereitet, wenn Deine postulierten Thesen eintreten. Die Botschaft ist eindeutig. Alles hat seinen Sinn, es gibt keine Zufälle. Verhindere den Genozid der »Antarius Sapiens«, mit katastrophalen Auswirkungen auf das gesamte Universum.

»Mit der Geburt des Gottes Ras nach RAL 22.10.0.3.15.7, wurde der Stern Antares blutrot. Seuche, Verderbnis und Pestilenz suchten die Heimat und Welt von Antarien auf.« - überliefert SURA 17.2.30

Bist du bereit die Antike mit völlig neuen Augen zu sehen?

AP/K 2.1.1 - Gameplay Synopsis (Kernkompetenzen) (Publizierung)

Die nachfolgenden Erläuterungen sollen, die angesprochenen »Kernkompetenzen« in Antares Open World aufzeigen, ohne dabei im Detail diese bereits jetzt ausführlich zu erklären. Im späterem Verlauf des Manuskriptes, werden wir auf jeden dieser über 100 zur Verfügung stehenden Systemen mit ihren »Alleinstellungsmerkmalen«, genüge und detailliert eingehen. Dabei ist eine besondere Sichtweise auf das gesamte Konzept notwendig. Aber beginnen wir mit einer allgemein gültigen Definition.

»Unter einer Kernkompetenz versteht man die Fähigkeit vgl. Feature, bzw. eine Tätigkeit, die ein/im Spiel im Vergleich zur Konkurrenz, heraus heben sollte und dadurch einen Wettbewerbsvorteil gegenüber dessen erlangen wird. Merkmale wie Nutzen, Imitationsschutz, Differenzierung und Diversifikation, sind dabei die wichtigsten Determinanten, so lange man einen Ansatz nach dem Ressourcenmodell folgen will.«

In den folgenden knapp 200 einleitenden Seiten des Manuskriptes, möchte ich Euch nun alle Kernkompetenzen von Antares Open World vorstellen. Das Manuskript ist dabei so ausgelegt worden, das ich generalisiert vom groben Rahmen, betitelt mit dem »Was soll umgesetzt werden?« über diese Kernkompetenzen ausformuliert habe. Zudem ich aber auch jederzeit durch spezifische Details das »Wie«, für die entsprechende Zielgruppen einer Umsetzung in das Manuskript portieren kann. So ist der äußere Rahmen für das Projekt bereits jetzt umfassend in diesen Kernkompetenzen abgesteckt worden und die daraus ableitbaren Aufgabenstellungen zur Umsetzung sind jederzeit in dieser Ordnung integrierbar.

Einleitend sind jedoch für das Verständnis dieser Kernaussagen, nachfolgende zwingende Betrachtungsweisen notwendig.

Wie bereits einleitend beschrieben, inspiriert sich AOW am »Konnektionismus« über die Abbildung seiner Systeme durch »Subsymboliken«. Was verstehe ich unter dieser Thematik? Zuerst sollte man dazu Wissen, das alle Kernkompetenzen hoch dynamische Systeme sind, welche wie Zahnräder ineinander als ein großes und Ganzes, bildlich gesprochen als Getriebe zusammen arbeiten. Jedes dieser Systeme (Kernkompetenzen) wird durch seine internen als auch externen Einflussgrößen gesteuert werden können. Zudem konkurrieren alle Systeme mit einander, wobei ein System in einer späteren Umsetzung nicht weggelassen werden darf, sehr wohl aber generalisiert dargestellt werden kann. Bildlich gesprochen würde sich dieses Zahnrad im System zwar mit drehen, verfüge aber dann nicht über die Möglichkeiten, eine »Kausalität« im Getriebe einzunehmen. Es fehlen die »Kopplungsmechanismen«, ergo um am Beispiel zu bleiben, kein Gestänge für zum Beispiel einen Kolben eines Motors zu betreiben. Die Wichtigkeit der Implementierung ist also essentiell, auch wenn es noch keine Funktion inne tragen würde.

Aber gehen wir noch zwei Schritte zurück, um unsere »Kernkompetenzen« vgl. Zahnräder im Getriebe verstehen zu können. Das Konzept ist stark auf seine Affinität zur Generierung von Wissen aus Erfahrung ausgelegt. Dabei lernt solch ein künstlich virtuell erschaffenes System aus Beispielen. Es kann durch dieses Verfahren, nach Beendigung der Lernphase Verallgemeinerungen tätigen. Wir sprechen hier von einem »konnektionistischem System« oder Ansatz. Diese Erkenntnis ist überaus essentiell für das AOW Konzept, da es diese erlernten Beispiele nicht einfach auswendig lernt, sondern die »Gesetzmäßigkeiten in den Lerndaten« damit erkennen kann. Das System kann somit auch völlig unbekannte Daten auswerten und anhand der gelernten Dinge, diese beurteilen. Wir dringen damit in einem Bereich der künstlichen Intelligenz vor, wo m.E. noch kein Spiel heute in dieser ausgeprägten Form gewesen ist.

Nun müssen wir als zweites noch die »Systematik« erkennen können. Dabei unterscheidet man »symbolische Systeme« und »subsymbolische Systeme«. Wenn ein künstliches Gehirn etwas lernen soll, so ist die Art und die Mächtigkeit der Wissensrepräsentation, essentiell. Im symbolischem System, lerne ich anhand eines Beispiels und weis damit dann auch die zugrunde liegende »Regel«, mein Wissen künftig, explizit repräsentiert, also induzierend anzuwenden. Ich kann mein Wissen in Form eines »Algorithmus« nachbilden. Ich kann also den »Lösungsweg durch die Regeln abbilden« und reproduzieren. Soweit so gut, und genau das will »AOW« sprich Antares Open World nicht umsetzen. Bis auf wenige Systemausnahmen, so wird bereits auf der konzeptionellen Ebene subsymbolisch und nach konnektionistischen Denkweisen Game Design betrieben. AOW will mit seinem Konzept einen gegensätzlichen intuitiveren Weg, eben auf subsymbolischer Art gehen.

Aber worin besteht nun der Unterschied, die Besonderheiten, oder vielmehr die Vorteile?

»Subsymbolische Systeme« vermögen ebenso durch das Lernen »antrainieren« von Beispielen, zum selben Ergebnis zu kommen, der Unterschied liegt jedoch in der Darstellung dieser Regeln. Diese sind nämlich nicht quantifizierbar. Ein solches System ermöglicht keinen Einblick in den erlernten Lösungsweg, da es das erlangte Wissen implizit repräsentiert. Noch einmal anders ausgedrückt, ich

habe etwas gelernt, kann es anwenden, ich komme durch mein neues Wissen auch immer zum selben Ergebnis, aber ich kann keinen Algorithmus oder Regel dafür niederschreiben, um es formuliert an jemanden anderen weiter zu geben. Wenn ich aber meine »Blackbox«, sprich mein Gehirn »bildlich gesprochen« jemanden geben würde, könnte er damit die selben Ergebnisse reproduzieren. So manifestiert sich die »Subsymbolik« und bildet die Basis des AOW Konzeptes aller folgenden Kernkompetenzen.

Als nächstes müssen wir die »Konnektivität« sprich den »Konnektionismus« im Spiel als Einheit der Subsymbolik betrachten. Wenn wir uns nun jede »Blackbox« Subsystem als »Informationsverarbeitungseinheit« vorstellen, sollten diese Einheiten natürlich dann auch gegenseitig kommunizieren können. Der Zusammenschluss dieser hoch dynamischen und vernetzten Systeme vgl. mein Beispiel von Zahnrädern im Getriebe, zeigen nun ein bestimmtes Verhalten auf, welches unter dem Problemlösungsansatz »Konnektionismus« in der »Kybernetik« erforscht wird. Die Interaktion dieser Systeme auch »Komponenten« werden hierbei nun, als das »Verhalten künstlicher Intelligenz« beschrieben. So entstehen aus einem »scheinbaren Chaos«, »erwachsende Systemordnungen«, welche durch ihre Simulation über Unendlichkeiten von möglichen Einflussgrößen, durch ihre künstliche Lebendigkeit, zu Leben erwachen können.

Ein konkretes einfaches Beispiel, so denke ich wird nötig. Wie würde ich herkömmlich in einem Spiel programmieren, also eine Regel beschreiben, um einen Charakter etwas automatisch essen zu lassen? Natürlich durch einen »Algorithmus«. Also immer wenn es 12:00 Uhr ist, gehe über einen definierten Weg (Routing) in der Game Engine, zum Tisch und nehme einen Apfel auf, und esse diesen dann. »Es ist ein symbolischer Ansatz.« In AOW müssen wir implizit Wissen generieren. Fangen wir an, ich benötige Eingangsgrößen, welche dem Charakter zum Essen triggern könnten, und ich brauche der Einfachheit eine Ausgangsgröße, die eine »Eins« für Hunger, oder eine »Null« für nicht hungrig als Ergebnis ausgibt. Ich definiere nun 3 Einflussfaktoren für Hunger, also (1) ich rieche etwas leckeres, (2) ich sehe etwas zu Essen, oder (3) ich verspüre Hunger. In allen 3 Fällen, assoziiere ich diese Wahrnehmungen mit »Ich möchte essen«. Da der Charakter dieses Wissen jedoch nicht besitzt, also gespeichert hat, muss man es ihm anlernen. Lass Deinen Charakter etwas essen, bringe ihn in Sichtweite von Essen, grille ihm am Lagerfeuer ein Kaninchen, und Dein Charakter lernt mit der Zeit, dass wenn eines der drei Eingangsgrößen an der Blackbox anliegen, am Ergebnis eine Eins, folglich durchzuschalten. Dieses Beispiel soll allgemeingültig und für jede nur erdenkliche Handlung und Situation formuliert sein.

Dabei entstehen »universelle und kausal ableitbare Denkmuster«, welche nicht in Algorithmen abgebildet werden müssen, da diese Methodiken universell auch auf neuen Daten automatisch funktionieren. Dies ist eines der größten Vorteile solcher Ansätze. Irgendwann wirst du mit deinem Charakter an einer Brotbäckerei in einer fremden Stadt Antariens vorbei laufen. Dein Charakter wird, obwohl niemals ein Programmierer auch nur je eine Zeile Code für diesen Fall geschrieben hatte, durch die »Signatur des Duftes von Brot« (Geodatenebene), sich an diese gelernte Assoziation des wohlriechenden Duftes von Nahrung erinnern, Hunger initiieren und nach Nahrung verlangen. Vielleicht sogar nach frischem Brot, falls es Brot war, welches irgendwann einmal am Lagerfeuer zubereitet wurde. Die Mächtigkeit dieser »subsymbolischen Systeme« sind in Kombination mit allen noch vorgestellten Kernkompetenzen in ihrer »Heuristik« nahezu grenzenlos portierbar .

Genau auf diesem Wege und mit dieser Prämisse, möchte ich Euch nun meine/unsere Kernkompetenzen des Konzeptes auf Basis von »konnektionistischen Ansätzen subsymbolischer Art« in meinem Manuskript vorstellen.