



A n t a r e s O p e n W o r l d

Konzept & Modellierung einer morphogenetischen prozeduralen

Mehrdomänenfeldumgebung auf Basis von konnektionistischen Ansätzen

subsymbolischer Art auf einer AOW basierenden IDE für Weltensimulationen

Jan Ohlmann


Copyright © 2014/2015 Jan Ohlmann

Antares Game World Engineering, a procedural Generation Research of artificial Intelligence on the Perception of human Player Behaviour in massive morphic Field multidomain online Simulation

<http://team.antarien.com>, from the ANTARES DEV GROUP

Der Konzeptautor stellt dieses AOW Manuskript und damit sein impliziertes Gedankengut, für die Etablierung einer neuartigen Umsetzungspolitik auf Ebene der Community, respektive dem Versuch die AOW Community in die Entwicklung mit einzubeziehen, an die AOW Entwickler Community, für nicht kommerzielle Zwecke zur Verfügung. Es gelten die spezifizierten Nutzungsrechte des Konzeptautors, für die Verwendung dieses AOW Manuskriptes.

Kompilierungsversion: 29. März 2015



Inhaltsverzeichnis

KK/019	Einleitung	15
19.1	In einem Land vor unserer Zeit...	15
19.2	Vorwort	16
19.3	Grundgedanken	17
19.4	Beweggründe	17
19.5	Spielziel	18
19.6	Was AOW nicht werden wird	18
19.7	Einstufung & Genre	19
19.8	Vision - Multidimensionale Komplexität und Kombinatorik	19
19.9	Philosophie	20
19.10	MMO & Sandbox	20
19.11	Hybride Open World	21
19.12	Idee	21
19.13	Prolog	22
19.14	Gameplay Synopsis (Kernkompetenzen)	23
KK/020	Procedural World Generation (PWG)	27
20.1	Globaler Anspruch eines internationalen Servers	27
20.2	Bedeutsamkeit der zu implementierenden Globalstrategie in ihrer Gesamtheit	29

20.3	Prozedurale Generierung (PWG)	30
20.3.1	Grundlegende Betrachtungen	31
20.3.2	Referenzoid (Geoid/Ellipsoid) & Geodätische Gitterberechnungen	32
20.3.3	Höhenberechnungen (Elevation)	32
20.4	Areale, Spielzonen & Sektoren	34
20.5	Spielebenen	36
KK/021	Regelkreisläufe & Agenten im Eco System	39
21.1	Logische Gatter & Systemordnungen	40
21.2	Multidimensionale Agenten	40
21.2.1	Architektur antarianischer Agenten im Ecosystem	41
21.2.2	Multiagentensysteme	43
21.2.3	BDI Agenten Architektur mit RC Erweiterung	45
21.3	Pflanzenwelt (Flora)	47
21.3.1	Florenreiche	48
21.3.2	Taxonomie	48
21.4	Subsystem: Flora BDI Framework	49
21.4.1	Subsystem: Inverse Procedural VPS Modeling	51
21.4.1.1	Wachstumsfaktoren und Parameterbeschreibungen des Frameworks	54
21.4.1.1.1	Aggregation - Apikale Knospenfugen	55
21.4.1.1.2	Aggregation - Laterale Knospenfugen	56
21.4.1.1.3	Aggregation - Internodien	56
21.4.1.1.4	Aggregation - Spezifische Ast Parameter	57
21.4.1.1.5	Aggregation - VPS Parameter	57
KK/022	Origin of Replication (Tamago Wotchi)	59
KK/023	Schmetterlingseffekt	61
KK/024	Automatentheorie (Conway/GOL)	63
KK/025	Bewusstsein & Seele	65
KK/026	Geist & Information	69
KK/027	Charakter Management	71
27.1	Profil Management	73
27.2	Manifestierte Attribute (Wesenszüge)	74
27.3	Zustandsklassen	75

KK/028	Komplexität versus Wahrnehmung	77
KK/029	Hochtechnologie im Schöpfungsprozess	79
KK/030	Alterungsprozesse & Phasen	81
30.1	Charakteridentifikation	83
30.2	Altersidentifikation	83
30.3	Lebenszyklus & Abschnitte	84
KK/031	Konsequentialismus	87
KK/032	Technologie & Synergie	91
KK/033	Lernen & Wissen (Skillssystem)	93
33.1	Wissenspool (Lernsystem)	96
33.1.1	Realtime Skill Measurements (RSM)	97
33.1.2	Synapsen	99
33.1.3	Lernmuster, Laufzeit & Malus	99
33.1.4	Queue Steuerung	99
33.1.5	Begabungsoptimierung (Learnings)	100
33.1.6	Gears of Activity (TUC/TUL)	100
33.1.7	Nachlernphase	100
33.1.8	Skillbalken	101
33.2	Konditionierung	101
KK/034	Grad der Automatisierung	103
34.1	Subsystem: Adaptive Falloff Optimizer	105
KK/035	Soziales Gefüge & Kommunikation	107
KK/036	Mustererkennung von Individuen	111
KK/037	Multiaccounting & Sharing	113
37.1	Account Sharing	114
37.2	Multi Accounting	114
37.3	Anti PayToWin Mechanismen	115
37.4	Grundbuchamt & Pachtlizenzen	115

KK/038	Player vs. Player (PvP/GvG)	117
KK/039	Spieler erzeugte Wirtschaftskreisläufe	121
39.1	Wachstumszwangsystem	122
39.2	Das Geldumlaufsicherungssystem »GUSS«	124
KK/040	Münzen, Gold & Lokale Tradehubs	127
KK/041	Chronobiologische Zyklen & Rhythmen	133
KK/042	Metabolismus	137
42.1	Spezifikation der »sieben METABOLEN Attribute	138
KK/043	Linguistik & Geheimsprachen	141
KK/044	Wahrnehmung (Perception)	145
44.1	Ebenen »morphische Felder« der Wahrnehmung	147
44.2	Verbund als Einheit & Synchronisation	148
44.3	Abbildung der kollektiven Wahrnehmung	148
KK/045	Spiritualität, Energie & Chakren	151
45.1	Qualitäten der substituierten Energieträger (Chakren)	152
45.2	Tattoos zur Kanalisierung von Wahrnehmungen	152
KK/046	Signaturen	153
46.1	Prospektion	155
46.2	Spielintegration	155
46.3	Visualisierung und Spielmaß	156
46.4	Skalierung	157
KK/047	Selbstorganisierende Karten (SOM)	159
KK/048	Reisen & Rasten	163
KK/049	Lebendige Assets (Evolution)	167
49.1	Subsystem: Genetic Operators Framework	172

KK/050	Errungenschaften	173
KK/051	Genetisches Erbe (Setup & Builds)	175
51.1	Population als speicherbares Abbild (Build)	176
51.2	Genetische Disposition	177
51.3	Phänotypische Plastizität	177
51.4	Genetische Kanalisierung	178
KK/052	Echte KI Simulation	179
52.1	Repräsentation eines Teilnehmers	181
52.2	Suchen und Finden	182
52.3	Planen und Ausführen	182
52.4	Optimierungen	182
52.5	Logisches Schließen (Schlussfolgerungen)	182
KK/053	Periodensystem (Elemente des Lebens)	183
53.1	Organische Kulturen züchten (organisches Craftingsystem)	190
53.2	Elementares »bipolares Crafting«	191
53.3	Aufbewahrung von Elementen, Molekülen & Stoffgruppen	191
53.4	Die Welt Antariens als Craftingsystem	192
KK/054	Geschlossene Kreisläufe & Recycling	193
54.1	Entropie als Maßstab der Arbeitsfähigkeit von Energie	195
54.2	Morbidität von Ressourcen	195
54.3	Recyclingkreisläufe nach Einsprung ihrer zeitlichen Verwendung	196
KK/055	Nautik & Seegefechte	197
55.1	Echtzeit gesteuerte multiplexe Instanzen (EgMI)	198
55.2	Sea Roamings, Expeditionen & Politik	199
55.3	Navigation	199
55.4	Seetaktik	200
55.5	Ausstattung	200
KK/056	Weltanschauung & Ideologie	203
56.1	Metaphysische Spielfelder der Agitatoren	204
56.2	Ausprägungen der antarianischen ideologischen Welt dokrine	205

KK/057	Metagaming & API System	207
KK/058	Browser & APP Smartphone Integration	209
KK/059	Mitwachsene dynamische Interfaces	211
KK/060	Berufsorientierte Spielweise (Dedizierung)	213
60.1	Freie Aktivitäten (Basics)	217
60.1.1	Profession: Suchen & Finden	218
60.1.2	Profession: Sammeln (Surface Ressources)	219
60.1.2.1	UC/P C60/UG/C10: Immature Layer Perception - Undergrowth	220
60.1.2.2	UC/P C60/LF/C10: Herb Layer Perception - Phyllome/Leafage	221
60.1.2.3	UC/P C60/SU/C10: Ground Layer Perception - Substrate	222
60.1.2.4	UC/P C60/SS/C10: Hypogean Layer Perception - Sediment Sampler	223
60.1.2.5	UC/P C60/MA/C10: Sub/Surface Erosion Layer Perception - Magmatite	224
60.1.2.6	UC/P C60/MM/C10: Sub/Surface Erosion Layer Perception - Metamorphite	225
60.1.2.7	UC/P C60/EB/C10: Glacial Layer Perception - Erratic Blocks	226
60.1.2.8	UC/P C60/ME/C10: Extraterrestrial Layer Perception - Meteorite	227
60.1.2.9	UC/P C60/MI/C10: Mining Layer Perception - Ore	228
60.1.2.10	UC/P C60/SW/C10: Surface Water Layer Perception - Spring of Water	229
60.2	Holzberufe	230
60.2.1	Profession: Holzfäller	231
60.2.2	UC/P C60/LJ/WS/C10: Lumberjack Profession - Beurteilung der Holzschlagsektoren	232
60.3	Unehrlliche Berufe	233
KK/061	Antares Sonnensystem (Universum)	235
61.1	Zeitrechnung & Jahreszeiten	236
KK/062	Verletzungen (Wounding) & Tod	237
62.1	Wounding & Bleeding	238
KK/063	Unterwasserwelt (Sudden Drop)	239
KK/064	Aktivitäten & Kontingente (Interaktion)	241
KK/065	Infrastruktur & Logistik	243
65.1	Logistik als Teil des Infrastrukturnetzes	245
KK/066	Geo Informationen (Geoid/GIS)	247

KK/067	Brief, Post & Vertragswesen	249
67.1	Postmeister des Dorfes, des Königreiches	250
67.2	Flaschenpost	250
67.3	Postketten mit Tieren, Pferdewechsel	250
67.4	Art der Informationsübertragung	251
67.5	Brieftauben	251
67.6	Vertragssystem	252
KK/068	Spielerbegründete Storys (Questing)	255
KK/069	Asset Management & Achievement	259
69.1	Inventar & Lagerung	260
69.2	Lebenszyklus	260
69.3	Klassifikation & Charakteristik über das Achievement	261
KK/070	Bauplätze, Blueprints & Housing	263
70.1	Grundbesitz (Ressourcenkartierung)	264
70.2	Bauplan als Schaltzentrale (Blueprints)	266
70.3	Bauvorhaben, Prozesse & Phasen	266
70.4	Strukturelle Upgrades	267
70.5	Kalkulierbare Risiken & Unwägbarkeiten	268
70.6	Einzugsbereiche	268
70.7	Bauliche Infrastrukturmaßnahmen	269
70.8	Kreisläufe	269
70.9	Bauplätze & Verwaltung (Kataster)	270
70.10	Kombinatorik	271
KK/071	Wettermanipulation (Geo Engineering)	273
71.1	Vernetzung der antarianischen Ordnung	274
71.2	Dragons Forecast	275
71.3	Etablierung massiver Wechselwirkungen	276
71.4	Der Nebel des Krieges	277
71.5	Modellbildung des antarianischen Klimas	277
KK/072	Strafsystem & Kriminalität	279
72.1	Habeas Corpus	280
72.2	Kodifizierungen durch ein spielinternes Menschenrechtskonsortium	280

72.3	Dem Kriegsrecht ähnliche Verhältnisse	281
72.4	Verbrechen	281
72.5	Hinrichtung & Folter	282
72.6	Kerker, Verliese und Freiheitsentzug	282
72.7	Überführung und Transport von Gefangene	283
72.8	Glauben unter Gottes Urteil	284
72.9	Verhandlungen zu Gericht	284
KK/073	Entdecker (Scouting) & Kartographie	285
73.1	Finde den Spion	286
73.2	Anfertigung von Kartenmaterial	292
73.3	Geheime Wegzeichen	293
73.4	Wolkenanalyse	295
73.5	Der Fund des Spions	296
73.6	Vernetzung in die konzeptionelle Globalstrategie	296
KK/074	Routen, Autopilot & Wegpunktsteuerung	297
74.1	Sich (s)einen Weg durch die Hölle bahnen	300
74.2	Spezifizierung des Reizenetzes nach seinen Wegpunkten	300
KK/075	Frühwarnsystem & Luftüberwachung	303
75.1	Aufbau und Etablierung einer Luftwaffe	304
KK/076	Sicherheitsbewertungen & Spionage	307
76.1	Zweckmäßigkeit der dynamisch situierten Auflösung	308
76.2	Spionage	311
76.3	False Flag Operationen (FFO)	312
KK/077	Kampfsystem	317
77.1	Fallback Methoden des Nahtod Erlebnisses (Gotteskrieger)	319
77.2	Technische Aspekte der Kampfanalyse	321
77.3	Dedizierende Potentialkonstruktionen beteiligter Teilnehmer (Aktionspotentiale)	322
77.4	Konjunktion der Planetenkonstellation	322
77.5	Rahmenbedingungen in Kampfhandlungen	323
77.6	Magiesystem	324

KK/078	Wachen & Begleitsystem (Söldnermarkt)	325
78.1	Antarianische Wachen (Protektoren)	326
78.2	Begleitsystem und Söldnermarkt (Eskorten)	327
KK/079	Beobachtung & Nachstellen (Stalking)	329
79.1	Nachstellen (Stalking)	330
79.2	Fallen	331
KK/080	Biogenesis & organisches Terraforming	333
KK/081	Trading (Handelsystem)	335
81.1	Zielbestimmungen	336
81.2	Einführendes Kursfestsetzung Szenario für ein »Activity Contract«	338
81.2.1	Anliegen des Characters	338
81.2.2	Kontaktaufnahme	338
81.2.3	Beauftragung	338
81.2.4	Übertragung der Order	338
81.2.5	Empfangsquittierung des Auftrages	338
81.2.6	Weiterleitung in das Orderbuch	339
81.2.7	Prüfen auf Ausführbarkeit	339
81.2.8	Angebot der Gegenpartei	339
81.2.9	Ausführung des Auftrages	339
81.2.10	Kursfestsetzung	339
81.2.11	Protokollführung	339
81.2.12	Benachrichtigung der Antares Brokerhäuser	340
81.2.13	Fiduziarischer Selbsteintritt	340
81.2.14	Brokerchar benachrichtigt Character	340
81.2.15	Auswertung dieses kurzen einleitenden Szenarios	340
81.3	Szenario mit Einschub eines Geschäftsanbahnungsinstrumentes	341
81.4	Antares Exchange for Trade Hub Initiation and Hedging	341
81.5	Hauptziele & Aufgaben	342
81.6	Grundlagen	342
81.7	Emission von Assets	343
81.8	Emittenten	343
81.9	Primärmärkte, Börsenplätze und Handelssegmente	343
81.10	Qualitätselemente	344
81.11	Leitwährung	344
81.11.1	Der Handel mit Activity Assets	344
81.11.2	Wertanlagen des Kassahandels	344
81.11.3	Wertanlagen des Terminhandels	345
81.12	Futures	346
81.13	Optionen	346

KK/082	Journalssystem & Tagebuch	349
82.1	Antarianische Tagebücher (Personal Diary)	350
KK/083	Rollen & Rechteverwaltung (ACP)	353
KK/084	Charaktergenerierung	355
84.1	Der Editor	356
84.1.1	Generierung des Erbgutes (Typisierung)	356
84.1.2	Mentale Reife, Physis und körperliche Ausprägungen	357
84.1.3	Berufswunsch, Lernkurven und Ausstattung	357
84.1.4	Theologische Ansichten, Glauben, Kultur und politische Einstellung	358
84.1.5	Charakterliche Analyse (Psychogramm) & Verhaltensdynamik	358
84.1.6	Definition der substantiellen Grundwerte	359
KK/085	Kreaturen & Minions (Bestiarium)	361
KK/086	Rassen & Spezies	363
KK/087	Soziologie & Kultur	365
KK/088	Religion & Glauben	367
KK/089	Abstammung, Sprache & Lokalisation	369
KK/090	Politische Ordnung & Diplomatie	371
KK/091	Dimensionen, Maßstäbe & Metrik	373
KK/092	Empire Management	375
KK/093	Wissenschaft, Forschung & Entwicklung	377
KK/094	Monitoring & Statistiken	379
KK/095	Mechaniken & Technologien	381
KK/096	Setting	383

KK/097	Look & Feel	385
---------------	------------------------------	------------



KK/019 Einleitung

19.1 In einem Land vor unserer Zeit...

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 erwarteten 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 Über-

lieferung ihrer Vorfahren von der Barmherzigkeit ihrer Götter überzeugt. An diesem einen besonderen Tage im Oktober schien ihre Prophezeiung wohl zum Greifen nah, als ihre Augen 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 zu blicken, sie zu wahren Taten zu befehligen. Einst sahen die antarianischen Götter vom Himmel hinab und zeigten mir meine Erleuchtung, so wie ich einst 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's die Ankunft ihrer seit Ewigkeiten verehrten Götter. Durch den festen Glauben und ihre fehlende 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 ihre 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, dass ihre Verwirklichung von vorn herein ausgeschlossen erscheint.« - Albert Einstein

19.2 Vorwort

Werter Leser, willkommen in meinem Konzeptbuch, dem Manuskript für unsere zukünftige Antares Welt, dem Epos eines

völlig neu designten Next-Gen Spielprinzip im Bereich der MMORPG zu begründen.

»Kombiniere ein gigantisches und komplexes MMO Open Universe Sandbox Szenario auf Basis konnektionistischer Ansätze subsymbolischer Art mit Simulation, Aufbaustrategie, Survival, Horror und einem innovativen kollisionsabhängigem 3D Echtzeit Kampfsystem (Ego & Third Person). Folge dabei dem 4X Aphorismus E(x)plore, E(x)pand, E(x)ploit, und E(x)terminate in chronobiologischer und Zyklus gesteuerter Echtzeit. Implementiere die klassischen Old School Rollenspiel Elemente, sowie eine durch die Spieler mittels abgebauten Ressourcen zu erschaffende und zu verändernde Welt. Vereine das Tamagotchi Prinzip in einem hohem Automatisierungsgrad mit einem riesigem, nie schlafendem Universum und du erhältst Antares Open World (AOW), oder kurz, die geheimen panspermischen antarianischen Welten.«

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 induzierte, und damit explizite Regeln, aufzustellen. Dem Spieler werden dabei mächtige Einflussgrößen in seiner eigens zu 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 Deine Welt, profilieren Dich, schaffe Deine einzigartigen Werte und verteidige sie, bis zum bitteren Ende. Stehe für Deine Ideale, übernimm Verantwortung, zeige wahre Stärke.

Handle 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 Niemandem. Antares Open World

wird Dich in eine futuristische und zugleich uralte mystische 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?

19.3 Grundgedanken

Nach nunmehr über 20 Jahren Erfahrung als Rollenspieler, Beobachter der einschlägigen Blockbuster, Pro-Gamer und A++ Ratings der Großen wird es Zeit, dem in die Jahre gekommenen Spielprinzip und Genre in die moderne Welt zu helfen.

Spieltiefe, Komplexität und Interaktion auf hohem Niveau, mit dem Ziel, eine maximale Immersion zu erzielen, sind Mangelerscheinungen. Die Spielphysik und die Rahmenbedingungen sind zumeist auf Einfachheit, zu Gunsten der Casuals, und auf einer kostengünstigen und schnellen Umsetzung aufgebaut.

Lasst mich ein einfaches Beispiel bringen. Nehmen wir einen typischen Sammelberuf eines hiesigen Blockbusters. Eine

extrem aufwändige Welt, grafisch gigantisch umgesetzt, und ich hacke Holz auf einem Stück Baumstumpf, der auf dem Boden liegt.

Alternativ finde ich Erzbrocken, in verschiedenen Farben in der Gegend -einfach so- auf dem Boden. Jetzt gibt es vielleicht noch eine Hotspot Karte von der Community im Netz und ein Sammelberuf ist geboren. So kann ich nun unendlich fortführen. Dabei ist es egal, ob ich jetzt das »Crafting System«, »das Reisen«, »den Handel«, »die Physik der Charakterattribute«, »das Talentsystem« oder »das Questen« nehme. Es bleibt alles zumeist auf einer hoher Abstraktionsstufe der Umsetzung stehen. Die Prioritäten der Macher liegen einfach anders.

Meine Konzept möchte dabei deutlich andere Wege gehen...

19.4 Beweggründe

Was nützen mir ein pompöses Skillssystem, wenn alle Skills gleich aussehen, nur in anderen Farben? Ich will stolz sein, eine neue Errungenschaft erspielt zu haben. Einzigartig in der Welt sein, etwas zu besitzen, was andere Spieler nicht haben. Ich will es auch opulent zeigen können. Ich möchte Grundbesitz erwerben können, ein Haus bauen, heiraten, altern, Höhlen graben, Steinwälle bauen, Pflanzen züchten im eigenen Garten, sehen, wie Gezeiten, das Wetter oder Naturkatastrophen Auswirkungen zeigen.

Ich will tauchen, schwimmen, reiten, schleichen, kampieren, fliegen, essen können, Tiere und Kreaturen zähmen und für mich kämpfen lassen. Ich will occulten Ritualen beiwohnen, Opfergaben geben oder selbst Riten oder ganze Religionen gründen. Ich will Objekte, Items, Häuser, ganze Dörfer benennen können, oder der Gründervater dieser Gemeinde werden, sowie in der Politik Einfluss nehmen können.

Ich will dedizierte Charaktere, ein ausgefeiltes Echtzeit Kampfsystem. Ich will sinnvolle Objektkombinationen bilden können, welche Synergieeffekte hervorrufen, die mich im Spiel mächtiger machen. Ich will keine Vorgaben, keine Item Builds. Ich will die Qual der Wahl, ich will keine Level. Ich will den Einfluss von Ebbe & Flut, den Mondzyklen, von Sternen- und Planetenkonstellationen, Jahreszeiten, Gewitter, Wind, Sturm, Regen, Schnee und Dürre physisch an den Charakteren und in der Welt spüren und spielerisch verändern können.

Ich will Interaktionen tätigen können in Süß-, sowie Brack- und Salzwasser, etwas mit verschiedenen Gesteins- und Bodenarten anfangen können. Veränderungen in der Vegetation und Tierwelt beobachten können und darauf Einfluss nehmen.

Ich will eine Vielzahl von Berufen, zugeschnitten auf meinen Charakter, lernen können. Alles soll in Interaktion stehen, in einer hoch dynamischen Welt. Ich will ein Realtime Zeitmanagement, in dem mein Spiel weiter geht, wenn ich mal nicht online sein kann. Ich will administrativ tätig sein, Kopfgelder vergeben können, Beute gerecht verteilen können. Kinder bekommen, adoptieren, Haustiere halten dürfen.

Ja auch von Krankheiten befallen werden, wenn ich unachtsam oder zu risikoreich war. Ich will wirkliches Questen ohne Questmarker. Keine Szenerien, wie laufe dort hin, schlachte 10 Mobs und bringe mir... Prinzip. Ich will einen riesigen Genetikpool von unendlichen Charaktereigenschaften, Zügen und Kompositionen. Aber vor allem will ich, dass meine Errungenschaften an Wert steigen und nicht mit dem nächsten Patch an Wert verlieren, oder gar wertlos werden. Ich will alles sammeln, aber auch sinnvoll nutzen können.

Und ich will, dass alles unter der Kompromissbereitschaft stattfindet, lernen zu können... Das ist Antares Open World!

Ohne wirklich interaktive Vernetzung aller Bereiche wirkt ein noch so gigantisches Spiel flach.

Ziel soll es sein, ein modernes MMORPG Konzept mit Langzeitmotivation zu kreieren, in der der Spieler alles Erdenkliche tun kann. Und ich nicht in eine Linie, in einen Handlungszwang, gepresst werden soll. Wo ich mir selber frei strategisch einen Weg zum Ziel planen und erleben kann. Eine Interaktion mit Objekten oder Charakteren wirklich Veränderungen und Auswirkungen in der Physis haben.

Natürlich wollen wir das Rad nicht neu erfinden... aber das Konzept will, dass es lange rollt... Dazu bedingt es meines Erachtens nicht nur aufwändiger und detailreicher Grafik und einer emotionalen Soundkulisse, sondern eben einer völlig neuen Gamekultur und Interaktion, einem Gefühl, als Gamer NIE auszulernen, immer wieder Neues entdecken zu können und absolut in diese Welt eintauchen zu können.

19.5 Spielziel

Stelle Dir vor, das Konzept überlässt Dir die globale Kontrolle einer alles durch den Spieler erschaffenden Universums, in einer kreativen Sandbox mit absoluter Handlungsfreiheit und nachhaltiger Konsequenz aus dessen Wissensrepräsentation. Entwickle dabei Deinen Charakter und gestalte Antarien aus dem Glauben heraus, Gutes zu tun. Erschaffe

Dein Reich, profilire Dich, schaffe Deine einzigartigen Werte und verteidige diese, in Anbetracht Deiner Ideale. Ich habe lange überlegt, wie ich ein **oberstes Spielziel** in Antares Open World definieren könnte. Generalisiert möchte ich mich trauen, nachfolgende Passage als Antwort in Anbetracht der antarianischen Leitphilosophie zu formulieren.

»...werde alt und sterbe eines natürlichen Todes mit Deinen Charakteren, denn nur so wird eine Reinkarnation und damit eine Überführung Deines Bewusstseins im Spiel möglich werden. Versuche die antike mit völlig neuen Augen zu sehen und die Botschaften vergangener Zeiten zu entschlüsseln. Decke die geheimen Machenschaften elitärer Schattenmächte auf und achte dabei nicht plötzlich selbst, Teil des Systems zu werden. Achte auch darauf, Besitztümer und erschaffende Werte, langfristig zu binden und zu erhalten. Expandiere mit Nachhaltigkeit mittels Deiner Spielidee und nutze das Metagaming um neue virtuelle Welten zu erschaffen.«

19.6 Was AOW nicht werden wird

Antares Open World möchte mit seinem Konzept auf eingeseessene Dogmen eingehen und aufzeigen, dass ein globales Umdenken von uns allen notwendig ist. Ich beziehe mich hier nicht nur auf die spieletechnischen Umsetzungsmöglichkeiten, sondern insbesondere auch auf das in uns bestehende Gedankengut, welches durch die Geschehnisse der Welt dem ständigen Wandel und dem Versuch der globalen Manipulation unterliegt und standhalten sollte.

AOW als eine Art der kurzzeitigen Freizeitbeschäftigung? Vielleicht die Etablierung eines neuen Hobbys...? Der Gang in einen neuen Lebensabschnitt, als Partner? Ich weiß es nicht. Antares Open World ist der Weg, und damit DAS Ziel, auch Dein Bewusstsein zu schärfen und künftig kritischer durch Deine Welt zu gehen. Nicht alles zu glauben, was du siehst. Denkweisen zu schulen, welche auf den ersten Blick jedwede Kausalität entbehrt und zumeist so von einer Elite gewollt war.

»Die Wahrheiten liegen, wie so oft, im Auge des Betrachters.«
Zudem wir niemals vergessen sollten, dass Wahrheiten immer einem Zweck dienlich sind. Vorgeschobene Wahrheiten

zumeist genügend Kausalität propagieren und der zweiten und/oder dritten Wahrheit dann die essentielle Grundlage des Nachdenkens rauben.

Machen wir den Sprung, neue Wege auch in Antares Open World zu begründen, in dem wir uns von vielen »Altlasten« der Spieleindustrie trennen. Wir übertragen damit den Appell von Wahrnehmungen in das Konzept.

- keine Grinding-Mechanismen
- keine zufallsbasierten Ereignisse
- keine globalen Auktionshäuser
- keine Lebensbalken
- keine Level
- keine Klassen
- keine Namen über den Charakteren (Plaketten)
- keine Namensänderungen
- keine klassischen Chats oder Interfaces
- keine Questmarker
- keine Interaktionsmarker
- keine Teleportation (Wegpunkte)

Alles DAS sind Elemente, die bewusst dem Ziel folgen, Dich in Deinen Zielfindungsprozessen und Entscheidungen zu Gunsten der ersten Wahrheit zu manipulieren. Was können wir demnach tun? Ich möchte Dir etwas viel mächtigeres mit auf Deinen Weg geben.

Es sind Entscheidungswerkzeuge, welche Dir nicht die Freiheiten als Spieler rauben, sondern erst geben sollen. Im Gegenzug musst du lernen, etwas mit dieser Dir gegebenen »Freiheit« anzufangen. Ein Umdenken ist gefordert. Du musst die Verantwortung Deiner Entscheidung tragen, denn nichts obliegt dem Zufall, auch die noch so kleine Handlung wird

sich wie ein »Schmetterlingseffekt¹« in ganz Antarien auswirken. Denn alles und jedes Objekt in Antarien ist miteinander in den verschiedensten Welten miteinander »verschränkt«. Wir simulieren im Vorbild der Quantenphysik und zeigen Wirkungsprozesse multiverger Dimensionen. Filme wie »Cloud Atlas« zeigen die Kausalitäten.

Alleine schon aus diesen oben genannten, minimalistischen Anforderungen, den »NoGOs«, entfachen sich viele neue Fragen. Ich hoffe, mit diesem Manuskript mehr Fragen zu beantworten als neue implizit damit zu stellen.

19.7 Einstufung & Genre

Wie lässt sich nun unser Epos kategorisieren und einordnen, wenn du nicht in die Fußstapfen der Anderer treten möchtest? So solltest du auch hier versuchen, das Schubladendenken weitestgehend zu vermeiden. Wenn wir ein neues Genre der

Spielindustrie etablieren wollen, sollten wir aber die Schnittmengen nennen, welche mit abweichenden Gewichtungen tangiert werden.

Zu nennen seien hier die Schnittmengen auf Basis eines **M** MOs mit Komponenten aus

H orror
S trategie (4X)
S urvival
S imulation
R PG

Daraus leitet sich unsere neue Wortfindung mit Akronym, dem Genre »**MH3SR**«, ab. Wann immer Antares Open World

benannt wird, so sollte diese Wortneuschöpfung etabliert werden.

19.8 Vision - Multidimensionale Komplexität und Kombinatorik

Interaktion, Interaktion und nochmals Interaktion, mit allem und jedem erdenklichen Objekt. Geführt in einer unendlich gefühlten Open Universe Sandbox, welche mit schier unendlichen Synergieeffekten aufwarten kann. Mit dem Ziel der allumfassenden Konsequenz für sein Tun und Handeln, welches den Spieler in immer tiefer werdende Entscheidungsprozesse verwickelt und die Veränderung einer ganzen Spezies nach dem Vorbild des Schmetterlingseffekts hervorrufen kann.

Das Gefühl von einem harmlosem Spiel in DIE brutale reale Virtualität (Realität) zu driften, mit einem Gefühl von Befangenheit, bis hin zum Realitätsverlust. Spiel in Spiel Prinzip (Traum in Traum Prinzip). Immer mehr Zeichen und Operatoren deuten zu können und eine Steigerung der Agilität (Synergieeffekte) zu erspielen. Am Ende das komplexe, große Ganze klar zu erkennen, entweder aufzuwachen und seine Lehren im Spiel zu ziehen oder für immer zu träumen. (The Game of Life Prinzip.)

¹ Als Schmetterlingseffekt (englisch butterfly effect) [Hat03] bezeichnet man den Effekt, dass in komplexen, nichtlinearen dynamischen Systemen eine große Empfindlichkeit auf kleine Abweichungen in den Anfangsbedingungen besteht. Es gibt hierzu eine bildhafte Veranschaulichung dieses Effekts am Beispiel des Wetters, welche namensgebend für den Schmetterlingseffekt ist: Kann der Flügelschlag eines Schmetterlings in Brasilien einen Tornado in Texas auslösen? [Lor95] Geringfügig veränderte Anfangsbedingungen können so im langfristigen Verlauf zu einer völlig anderen Entwicklung führen.

Nicht zu wissen, welche Bedeutung oder Wert einer Entscheidung oder einem Gegenstand zugeteilt wird. Werfe ich es weg, und wenn ja, finde ich es wieder? Ist es Teil vom Ganzen...? Ist es Ressource eines baufähigen Objektes? Löst es Fähigkeiten aus? Wenn ja, auf welcher dimensionalen Ebene im Universum? Hat es eine Schlüsselfunktion? Brauche ich es, um einen Vorteil gegenüber anderen zu erlangen? Schadet es mir vielleicht? Ist es Erkennungsmerkmal, Segen oder Fluch...? Fragen über Fragen. Jede Antwort birgt neue Fragen... Welt und Objekt müssen in ständiger Interaktion stehen können, da alles miteinander durch zeitliche Divergenzen verschränkt ist. Sich dem Kampf ums Überleben (Survival of the Fittest) zu stellen und weise Entscheidungen für die Zukunft seiner Anhänger zu treffen.

Wissen muss erlernt werden, es ist nicht vorhanden. Das Talent schon. Fördere Deine Begabung! Finde Dich selbst... .

Spielen auf immer progressiver werdende Denkweisen bei logarithmisch steigenden Komplexitätsstufen. Die Grenze setzt kein Level, sondern dein Verstand, dein Intellekt, deine Begabung und deine Ausdauer, in einer den physikalischen Prinzipien folgenden, in Realtime affinitären, und multidimensionalen Welt.

Willst du in etwas besser werden, musst du lernen! Berechne jedoch, auf welche Kosten! Bist du bereit den Preis zu zahlen?

19.9 Philosophie

»Wir sehen Antares Open World als Sandbox, auch im Sinne von Das Spielen im Spiel mit Komplexität. Wir lieben Komplexität und Metagaming. Es gehört zu den Antares Grundphilosophien, hier den reinen, auf Einfachheit liebenden Spieler zu Gunsten des Komplexität liebenden Spielers zu fördern. Es gibt genug Spiele auf dem Markt, welche durch Ihre Generalisierung im Laufe der Zeit an Komplexität verloren haben, und für die Macher & Gründer der Antares Open World dadurch uninteressant geworden sind.«

Lese also dann weiter, wenn du es liebst, Dich in Komplexität zu wälzen! Wenn Du Dich von neuen Ideen und der Bedingung, Wege anders zu gehen nicht abschrecken lässt und wenn Du es liebst, mit Interaktion und Komplexität, möglichst realitätsnah, die Quintessenzen des Optimums zu erfassen.

sondere wollen wir, dass Antares Open World zu einem Teil einer über ein aktives Metagaming initiierten und lebendigen Spielkultur entwickelt, um damit ein weitreichendes und dynamisches Eigenleben zu erschaffen.

Auf dieser Basis habe ich das Konzept für Antares Open World begründet.

Wir belohnen die Geduldigen und die Lernbereitschaft!

Wir wünschen uns durch die Erschaffung von Antares Open World eine neue Form von Gamekultur zu etablieren. Insbe-

Antares Open World ist für uns das Werkzeug unserer eigenen, in der Komplexität erschaffenen Antares Welt... .

19.10 MMO & Sandbox

»Tue was immer du willst« -Prinzip, oder auch das Spiel mit dem Spielen im Sandkasten?

Zum einen geht es um die freie Entfaltung der Spieler und deren komplex simulierten Interaktionen, hier über ein grundlegendes offenes Universum mit den zu erforschenden Facetten, Freiheiten und Abenteuer zu generieren. Zum anderen der Individualität Mensch Respekt zu zollen, ihn spieletechnisch nicht in vorgefertigte Schubladen zu pressen. Jeder Spieler möchte frei in seinen Entscheidungen und Handlungen sein, eine Herausforderung in Antares Open World so

anzugehen, wie er es für seinen besten Weg hält und mit dem er sich gerne identifizieren möchte.

Alle Aufgaben im Spiel haben eine direkte Bedeutung und nachhaltigen Einfluss auf die Spielwelt. Ich erinnere noch einmal an den »Butterfly« Effekt. Mit der Macht, die jedem Einzelnen gegeben wurde, soll es ihm möglich gemacht werden, ganze Universen (Realitäten) zu verändern. Periodisierende und priorisierende Aufgabenstellungen sollen dem Spieler

verhelfen, strategisch versierte und ökonomische Prozesse nachhaltig zu erschaffen und zu verändern.

Leistung, Thematisierung und Erlebnis sollen direkt durch Kontingente zwischen den Spielern, nach Normierung der Einflussfaktoren, wertbar werden. Der Stolz, gesiegt zu ha-

ben, mit meinem Weg der Umsetzung, soll motivierend für die gesamte Community sein, hier über das komplexe Metagaming meinen Einfluss auf Politik, Religion, nicht nur innerhalb der Peersgruppen, zu entfalten. Hierfür Bedarf es hoch komplexer Mechanismen, wie der später noch beschriebenen Kernkompetenzen.

19.11 Hybride Open World

Warum eine hybride Open World? Was verstehe ich unter dieser neuen Technologie?

Open World, respektive Universe entfacht die obligatorische Freiheit, auf territorialem Raum eben auch quer einwärts gehen zu können. Alleine die noch nicht erforschte Technologie wird mich daran hindern können, gewisse Wege nicht, oder nur beschränkt, auf Kosten von Nachteilen einschlagen zu können. Mit diesem Konzept, auf der Basis von Wahrnehmung, entsprechende topologische Hürden zu meistern soll ein weiterer Punkt in Richtung AOW Kernkompetenz aufgezeigt werden.

Stell Dir vor, Du könntest einen Weg querfeldein nehmen und diesen, im wahrsten Sinne des Wortes, durch den wiederholten Gang zu einer Strasse modellieren. Andere werden ihn später auch nutzen, wenn er auf einer ökonomischen Nachhaltigkeit begründet war (Layer Prinzip). Ein Berg behindert meinen Weg? Finde eine Möglichkeit, ihn zu bestreiten. . . Starte ein Bauprojekt und baue einen Tunnel. Erkenne die

Notwendigkeit dieses strategischen Bauwerkes. Einen Gebirgspass ohne ein Seil oder dedizierte Ausrüstung zu erklimmen, in Anbetracht der Gefahren von Kälte oder meinen erst rudimentären Talenten ausgesetzt zu sein oder womöglich abzustürzen. Finde Deine Nische, nimm einen Wegezoll und etabliere Dein Dorf strategisch im Niemandsland. Nur die Wahrnehmung Deiner Realität offenbart Dir diese Möglichkeit. Mache auf Dich aufmerksam. Steigere Deine Möglichkeiten, aber damit auch Deine Rivalitäten.

Unter dieser Prämisse bleibt in der Konsequenz nur eine Sandbox Open World Mischung. Das gesamte Konzept baut auf dem Aspekt des Wegfallens der aus anderen Spielen bekannten, vorkonstruierten Eventualitäten auf. Die Spieler werden ihre eigenen Geschichten, auf Grundlage der auf den Weg mitgegebenen Technologien, Handwerkzeugen und Puzzleteilen, zu schreiben wissen.

19.12 Idee

Ausgetragen auf einem gewaltigen, hybriden Open World Schauplatz mit Namen Antarien, in der Third-Person-Perspektive, mit egoperspektivischer Option, soll eine mittelalterliche, Antike bis futuristisch wirkende Fantasie-MMORPG-Mischung aus Survival, Echtzeit, Horror und Strategie (MH3SR) aufgebaut werden.

Die Einzigartigkeit der Idee liegt in der Art des Spielens mit Komplexität durch gesteuerte Gruppendynamik. Wir werden dabei dem Prinzip des »Tamagotchi¹« versuchen zu folgen. Die Spielfigur (Charakter) wird also nur bedingt aus der Welt von Antarien ausloggen. Die Welt, der Charakter, die sozia-

len Beziehungen und die Ressourcen werden sich demnach auch in Abwesenheit des Spielers gruppenspezifisch und hoch skalierbar zeitvariant verändern können.

Über das Smartphone erhält der Spieler eine Schnittstelle zu seiner virtuellen Welt. Hier werden umfangreiche Funktionen mit Alarmen, Ereignissen, Terminen, etc aufgezeigt. In Anbetracht der Tatsache, dass wir nur eine Serverwelt über internationale Zeitzonen bedienen wird die Welt niemals schlafen.

In Abwesenheit des Spielers (AFK/Offline) wird der Charakter den gelernten Wissen und Mustern folgen. Hier stehen dem

¹ Das Tamagotchi stellt ein virtuelles Küken dar, um das man sich vom Zeitpunkt des Schlüpfens an wie um ein echtes Haustier kümmern muss. Es hat Bedürfnisse wie Schlafen, Essen, Trinken, Zuneigung und entwickelt auch eine eigene Persönlichkeit. Zu unterschiedlichen Zeitpunkten meldet sich das Tamagotchi und verlangt nach der Zuwendung des Besitzers. Sollte man es vernachlässigen, stirbt es, kann jedoch durch Drücken eines Reset-Schalters wiederbelebt werden, und das Spiel geht von vorne los. [Tim04]

Charakter technologisch, u.a. neuronale Netze, genetische Algorithmen und evolutionäre Strategien zum Lernen zur Verfügung. Aber auch Softwareagenten werden ihre Anwendung finden. Die Einbindung dieser konnektionistischen Ansätze subsymbolischer Art in unserem MH3SR sind, unseres Wissens nach, bisher in dieser Kombination einzigartig.

Ein Spiel, in dem futuristische Elemente einer ausgestorbenen Art, mit ihren Obeliskten und Artefakten, Mythen, occulten Riten und Sekten die sich im Land offenbaren, nicht fehlen dürfen. Ganze Religionen bauen auf sie auf. Sie sollen im starken Gegensatz zur vorherrschenden Entwicklung der Zeit, in ethischen Belangen, sowie in technischen Belangen überlegen, sowie in der Auffassung von Hochkultur Teil des Wissens sein. Der Grundgedanke, im Gegensatz zur Lehrmeinung, nicht mit Fortschreiten einer Zivilisation technologischen Fortschritt zu etablieren, sondern entgegengesetzt, mit größer werdender Rückdatierung Hochtechnologie im Schöpfungsprozess zu offenbaren, ist eine weitere Kernkompetenz des Konzeptes.

Die zentrale Fassung einer Spielergruppierung soll soziale Verhaltensmuster etablieren. Als Kernelement möchten wir hier den »kompetenten Besitz« über das »Housing« simulieren. Hier sollen von kleinen Behausungen, Bauplätzen über Wirtschaftsgebäude ganze Siedlungen und Dörfer durch die Community entstehen können. Besonderes Augenmerk soll auf die Art und Weise der Betrachtungsweise unserer Philosophie gelegt werden, wie Grundstücke und Bauplätze erspielt werden können.

Auch der Detailreichtum und die Phasen des Baus eines Bauwerkes sollen auf hoch komplexem Niveau erfolgen. Zeitgleich soll es aber auch dem Casualgamer möglich werden, durch Herabsetzen des Komplexitätsgrades, nach dem Dreiecksprinzip von Schnelligkeit, einer billigen Fertigung und der Maßgabe von Qualität, einsteigerfreundlich entsprechende Baufilter setzen zu können.

Er soll zudem systematisch durch ein intuitives Tutorial geleitet werden. Mit der Erfahrung des Spielers, und in Abhängigkeit der erspielten Zeitkontingente, wird die Komplexität automatisch und progressiv über den Grad der Wahrnehmung und Automatisierung gesteigert. Ein ganzes Kapitel wird sich später noch mit dem Thema der Wahrnehmung, bezogen auf den Grad der Komplexität, beschäftigen.

Wobei ich hier ganz klar zu erkennen geben möchte, dass es sich nicht um ein Casual Game handeln wird. Wir verfolgen das ehrgeizige Ziel eines der komplexesten, wenn nicht das komplexeste »MH3SR« von Morgen zu werden (Philosophie).

Im Zentrum des Geschehens, steht die karakale Selbstfindung des Spielers mit seinen Charakteren, seiner Auseinandersetzung mit Körper, Geist und Seele, welche im Zwiespalt mit einer abscheulichen und geheimen in den Wäldern von Antarien lebende bössartigen Kultur, die ihres Gleichen sucht.

Durch Etablierung gegensätzlicher Weltanschauungen und Gedankengut, sozial komplexer Gefüge, werden Spieler durch Ihr Tun und Handeln durch einen fühlbaren »Konsequentialismus« mit all seinen Folgen, auf die Missstände trotz ihrer oberflächlichen Perfektion, Schönheit und Anmut Antariens, auf die Fehlleistungen, gewisser etablierter Systeme, spielerisch hingewiesen.

Die Schattenmächte Antariens sind dabei über die tief verzahnten Regelkreisläufe, in allen einflussreichen Bereiche, wie in Politik, Wirtschaft, Soziales, Bildung und Forschung mit ihren Entscheidungskompetenzen, scheinbar immer und überall, allwissend und global vertreten.

Antarien ist bis zum Rand gefüllt mit Verschwörungstheorien, Grenzwissenschaften, harten Fakten, Ideologien, Pragmatiken, sowie auch Fiktion in einer scheinbar von Mythen und Sagen umwogenden Welt.

19.13 Prolog

Kommen wir nun zu einem einleitenden geschichtlichen Eröffnungsszenario, welches später auch für ein spezifisches Charactersetup Verwendung finden wird.

Nach Generierung des Charakters, wird dem Spieler ein Heimatplanet im antarianischem Universum zugeteilt. Dabei spielt die Wahl seiner Rasse bei der Selektion des Sonnensystems eine spezifische Rolle. Über ein Eröffnungsvideo, wird dem Spieler der Einschlag eines Eiskometen, auf seinem Heimatplaneten gezeigt. Durch die Austragung von Bausteinen des Lebens durch Panspermie, möchte das Konzept

gerichtetes Leben im Universum manifestieren. So bleibt es an dieser Stelle jedoch offen, ob es sich hier tatsächlich um eine zielgerichtete Besiedlung eines Planeten durch Dritte Parteien handelte, oder ob dies einer höheren göttlichen Macht zugeschrieben werden könnte. Nach einer nicht näher zu definierenden Zeitspanne des Schöpfungsaktes, beginnt das Eröffnungsszenario und die Interaktion des Spielers.

So erwacht unser junger künftiger Held, nach der Charaktergenerierung in der Altersklasse seiner Wahl, in einer Rolle für ihn typischen Umgebung. Zum Beispiel, in einem tiefen, mysteriösen und dunklen Wald, oder in den submarinen Katakomben, als Teil eines unvorstellbaren genetischen Experimentes. So ist dieser Start in den tiefen Katakomben unter den Ozeanen im Beispiel Teil der antarianischen Gefängnispolitik. Im ersten Fall handelt es sich hier um das Startscenario für alle holzwirtschaftlichen Berufe. Im zweiten Szenario, um den später noch zu definierenden Aspekt des Sudden Drop. Anzumerken sei noch, dass ein Beruf nicht wählbar ist, sondern dass er vielmehr durch die späteren Handlungen des Charakters situiert werden kann.

Unser Held hat mit Erwachen seine Erinnerungen verloren. Zielgerichtet auf einem Exo Planeten durch Panspermie womöglich gestrandet, entwickelte sich aus dessen Arche (Komet), ein vielleicht gewollter Schöpfungsakt fremder Organismen zu intelligentem Leben. Im folgenden Tutorial streift der Spieler verlassen und vorerst alleine durch den Wald, respektive Dungeon. Er macht sich mit der Topologie seines »Spawnpunktes« planetenspezifisch vertraut. Dabei findet der Charakter nach und nach nutzbringende Gegenstände, welche ihm, erklärend in der Funktionsweise, sein Interface und HUD erweitern und dem Spieler so systematisch näher gebracht wird.

Unwissend dem in die Tiefe gehenden Nutzen, konfrontieren wir nun unseren Charakter mit einem seiner künftigen Begleiter, in der Form eines leuchtenden Glühwürmchens. In seiner Erscheinung einer astralen Energie ähnlich, dient es unserem Helden zunächst als einfache Lichtquelle. Es scheint von Anfang an eine besondere Form von Synergie zwischen den Beiden zu bestehen. Im späterem Verlauf des Geschehens wird der Charakter feststellen, dass sein immer wiederkehrender und gefolgsamer Begleiter in Kommunikation mit anderen seiner Art steht und über eine hoch entwickelte und für ihn kaum begreifliche Schwarmintelligenz verfügt. Eine gemeinsame »Sprache« der Kommunikation muss vom Spieler gefunden werden.

Über diesen Weg (Schnittstelle) kann der Charakter später so dann seine Befehle an viele Orte gleichzeitig übermitteln und administrativ im Spielgeschehen eingreifen. Des Weiteren kann der Spieler über diesen Weg, mit seinen anderen Charakteren, welche im Portfolio für weitere Einsatzzwecke aufgebaut werden, über weite Strecken kommunikativ zu gewissen Bedingungen interagieren.

Was unser junger Held noch nicht weiß ist die Tatsache, dass er es mit einer sehr alten, antarianischen »Bewusstsein/Seele« zu tun hat, weshalb wir auch Antares Open World mit der nachfolgenden lateinischen Weisheit betiteln könnten, so trifft sie als die grundlegendste aller Kernkompetenzen den Punkt.

»Mens sana in corpore sano«

Dies bedeutet soviel wie »In einem gesunden Körper wohnt ein gesunder Geist« und entspricht nicht nur einer uralten Weisheit, es widmet sich sogar ein ganzes Kapitel dieses Manuskripts und Werkes diesem komplexen Thema.

19.14 Gameplay Synopsis (Kernkompetenzen)

Die nachfolgenden Erläuterungen sollen die angesprochenen »Kernkompetenzen« in Antares Open World aufzeigen, ohne diese dabei bereits jetzt ausführlich im Detail zu erklären. Im späteren Verlauf des Manuskriptes werden wir auf jedes dieser über 100 zur Verfügung stehenden Systeme 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 diesen erlangen wird. Merkmale wie Nutzen, Imitationsschutz, Differenzierung und Diversifikation sind dabei die wichtigsten Determinanten, so lange man einem Ansatz nach dem Ressourcenmodell folgen will.«

In den folgenden Seiten des Manuskriptes möchte ich Euch nun alle Kernkompetenzen von Antares Open World vorstellen. Das Manuskript ist dabei so ausgelegt worden, dass ich diese Kernkompetenzen generalisiert vom groben Rahmen, betitelt mit dem »Was soll umgesetzt werden?« ausformuliert habe. Zumal kann ich aber auch jederzeit durch spezifische Details das »Wie« einer Umsetzung für die entsprechenden Zielgruppen in das Manuskript portieren. 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 diese Ordnung integrierbar.

Einleitend sind jedoch für das Verständnis dieser Kernaussagen nachfolgende Betrachtungsweisen zwingend 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, dass alle Kernkompetenzen hoch dynamische Systeme sind, welche wie Zahnräder als ein Großes und Ganzes ineinander greifen, oder bildlich gesprochen, als Getriebe zusammen arbeiten. Jedes dieser Systeme (Kernkompetenzen) wird sowohl durch seine internen als auch seine externen Einflussgrößen gesteuert werden können. Zudem konkurrieren alle Systeme miteinander, 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 diese anhand der gelernten Dinge beurteilen. Wir dringen damit in einen Bereich der künstlichen Intelligenz vor, wo m.E. noch kein heutiges Spiel, 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 symbolischen System lerne ich anhand eines Beispiels und weiss, damit dann auch die zugrunde liegende »Regel«, so kann ich mein Wissen künftig explizit repräsentieren, also induzierend anwenden. 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 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, bzw. »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 keine Regel, dafür niederschreiben, um es formuliert an jemand anderen weiter zu geben. Wenn ich aber meine »Blackbox«, sprich mein Gehirn, »bildlich gesprochen«, jemandem geben würde, so 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 und verstehen. Wenn wir uns nun jedes »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, zeigt 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« »erwachsene 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, 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 den Charakter zum Essen triggern könnten, und ich brauche, der Einfachheit halber, eine Ausgangsgröße, die eine »Eins« für Hunger, oder eine »Null« für nicht hungrig als Ergebnis ausgibt. Ich definiere nun 3 Einflussfaktoren für Hunger, (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 eine der drei Eingangsgrößen an

der Blackbox anliegt, 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 auch automatisch auf neuen Daten funktionieren. Dies ist einer der größten Vorteile solcher Ansätze. Irgendwann wirst Du mit deinem Charakter an einer Brotbäckerei in einer fremden Stadt Antariens vorbei laufen. Dein Charakter wird sich, obwohl niemals ein Programmierer auch nur je eine Zeile Code für diesen Fall geschrieben hatte, durch die »Signatur des Duftes von Brot« (Geodatenebene), 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« ist, 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 in meinem Manuskript meine/unsere Kernkompetenzen des Konzeptes auf Basis von »konnektionistischen Ansätzen subsymbolischer Art« vorstellen.