

MMORPG



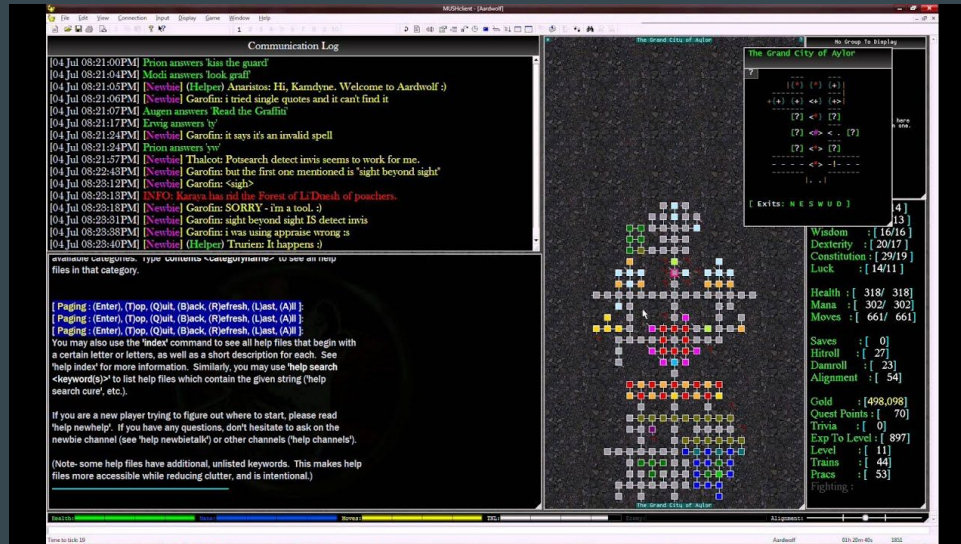
Massive Multiplayer Online Role-Playing Game
Christoffer Synnestvedt
Sondre Olav Dahl

Plan

1. Historie
2. Hvordan det fungerer
3. “Free-to-play” eller abonnement
4. PvE vs PvP
5. Aktiviteter
6. Det sosiale aspektet
7. Samarbeid med spillerbasen
8. Misbruk av spillplattformen

Historie

- RPG
- MUDs
- Hybrid spillsjanger



Hvordan det fungerer

- Brukere lager sine avatarer
- Servere har begrenset kapasitet - bruker regionale servere
- Ulike selskaper som jobber på spillene
- Online fornøylespark

“Free-to-play” eller abonnement

“Free-to-play”

- Gratis å spille på plattformen
- Mikrotransaksjoner
- Kjøpe fremgang og visuelle endringer
- Bryter grensen mellom virkelig og virtuelt

Abonnement

- Månedlig, sesongbasert
- Må betale for å få spille
- “Kjøpe spillet på nytt”

PvE eller PvP

PvE

- Avslappet miljø
- Mindre konkurranse

PvP

- Konkurransedrevet
- Intenst

Aktiviteter

- Karakterutvikling
- “Dungeons”
- Lage spillobjekter
- “Theme-park”
- Samle råvarer
- Kamper
- Oppdrag (“Quests”)

Det sosiale aspektet

- Regionsbaserte servere
 - Tidssoner
 - Språkgrupper
- Tekst- og stemmebasert kommunikasjon
- Handel mellom spillere
- “Guilds”
- Samarbeid
- NPCs
- Helligdager / events
- Spillertyper

Samarbeid med spillerbasen

- Testing
- Modding
- Markedsføring
- Opplæring, manualer
- Høy økonomisk verdi

Misbruk av spillplattformen

- Salg av “in-game currency”
- “Farms” for å tjene penger
- Tiltak mot misbruk

Oppsummering

- Historie
- Modeller
- Muligheter