



---

# AQUARIUM IM SPIELERHAUS

---

Designdokument

JAGEX GAMES STUDIO  
CAMBRIDGE

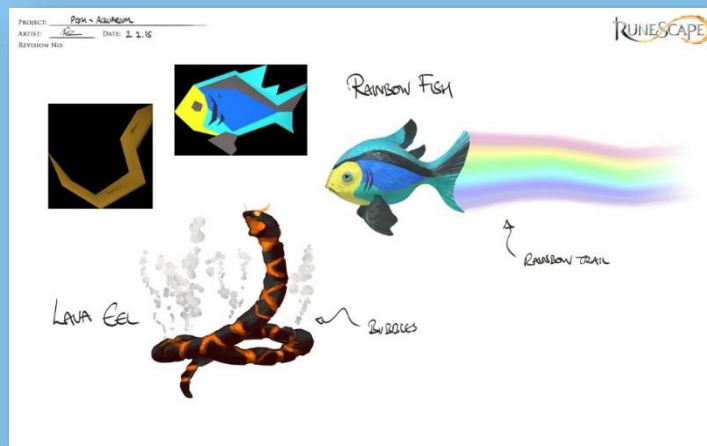
## DAS AQUARIUM IM SPIELERHAUS - DESIGNDOKUMENT



### ZIELE FÜR DAS AQUARIUM:

- Inhalt mittlerer Größe
- Fertigkeitinhalt für mittel- bis hochstufige Spieler in Fischen und Baukunst
- Ansprechender neuer Raum für das Spielerhaus
- Spielern ermöglichen, die Inhalte ihres Aquariums zu finden und zu sammeln
- Eine neue Fischart anbieten (entsprechend der „Spieler an die Macht“-Abstimmung)
- Bereitstellung von Belohnungssystemen, die auch für andere Spielinhalte funktionieren
- Spielern mehr Kontrolle über den Zufallszahlengenerator beim Erhalt von Fischen geben
- Spielern auf Maximalstufe Inhalte bieten

## GOLDENE FISCHER:

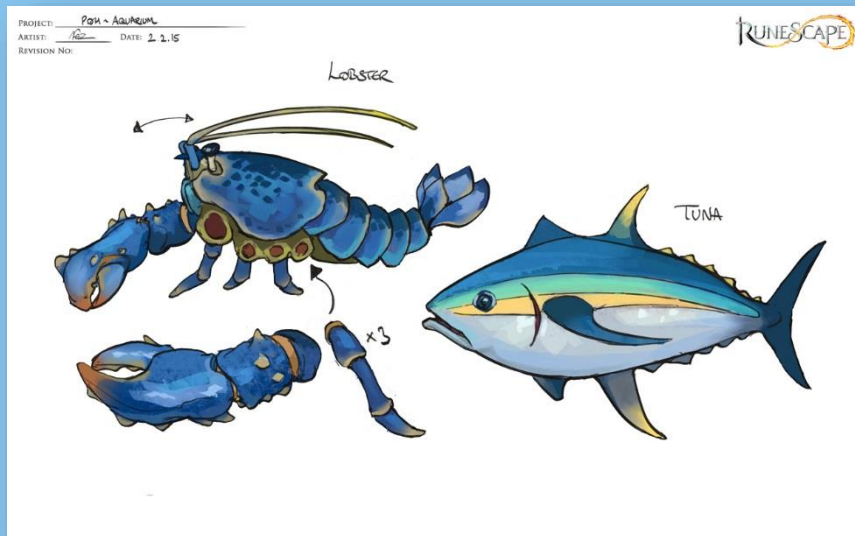


Wenn man irgendwo in der Welt fischt, besteht die Chance, dass man ein goldenes Fischei findet. Als Beispiel und Vergleich: Auf Stufe 99 braucht ein Spieler ca. 3 Stunden, um sich jeweils eines der goldenen Eier zu verdienen.

Es ist unsere Absicht, dass Gelegenheitsspieler die Fische im Lauf der Zeit beim Spielen fangen. Für Spieler, die regelmäßiger spielen, wird es Methoden geben, um **die Chance zu erhöhen**, ein goldenes Fischei zu finden.

Ein Spieler muss die Stufe in Fischen haben, die nötig ist, um den entsprechenden Fisch zu fangen, bevor er eines seiner Fischeier finden kann.

- Forelle (Fischen auf Stufe 20)
- Lachs (Fischen auf Stufe 30)
- Thunfisch (Fischen auf Stufe 35)
- Regenbogenfisch (Fischen auf Stufe 38)
- Hummer (Fischen auf Stufe 40)
- Springende Forelle (Fischen auf Stufe 48)
- Schwertfisch (Fischen auf Stufe 50)
- Lava-Aal (Fischen auf Stufe 53)
- Springender Lachs (Fischen auf Stufe 58)
- Seeteufel (Fischen auf Stufe 62)
- Springender Stör (Fischen auf Stufe 70)
- Hai (Fischen auf Stufe 77)
- Höhlenfisch (Fischen auf Stufe 85)
- Felsflosse (Fischen auf Stufe 90)



Goldene Fischeier sind nicht handelbar. Wir sind uns bewusst, dass nicht alle Fische "Eier" legen, aber wir werden sie, der Übersicht halber, also solche bezeichnen.

Ein Spieler kann keines der goldenen Fischeier ein zweites Mal erhalten, um sicherzugehen, dass er immer etwas Neues bekommt.

Goldene Fischeier sollten in der Badisphäre im Spieleraquarium platziert werden, um einen animierten Fisch freizuschalten, der in dem Becken umherschwimmt. Spieler können goldene Fischeier selbst dann finden, wenn sie noch kein Aquarium gebaut haben.

## KRABBENKUGELN UND KRABBENKRACHER - EFFEKT DES ZUFALLSZAHLENGENERATORS VERRINGERN



Krabbenkugeln und Krabbenkracher sind dazu da, um Spielern mehr Kontrolle über ihre Chancen, ein goldenes Fischei zu finden, zu verleihen.

Wir werden die Anzahl der Fische, die ein Spieler angelt, aufzeichnen. Gekaufte Fische oder solche, die sich im Inventar oder dem Bankschließfach befinden, werden dabei nicht gezählt. Sobald ein Spieler eine Anzahl von Fischen hat, deren Heilungswert sich auf 25.000 Trefferpunkte beläuft (hierbei wird die Anzahl der Trefferpunkte, die die gekochte Version heilen würde, gewertet), erscheint eine Krabbenkugel oder ein Krabbenkracher in seinem Inventar. Diese Krabbenkugeln und -kracher enthalten eine Reihe an Belohnungen, die die Chancen auf den Erhalt eines goldenen Fischeis erhöhen, und die Objekte für das Spieleraquarium umfassen.

Der Unterschied zwischen Krabbenkugeln und -krachern besteht einfach darin, dass eine Krabbenkugel von einem Spieler allein geöffnet wird und ihm eine Chance auf ein Objekt aus der Beuteliste gewährt, während der Krabbenkracher von zwei Spielern gemeinsam durch Ziehen geöffnet wird, und ihnen beiden eine Chance gewährt. Die Chance, dass man statt einer Krabbenkugel einen Krabbenkracher erhält, liegt bei 1 zu 10.

Um euch zum weiteren Fischen anzuhalten, verdienen sich Spieler "Krabben-Boni", wenn sie eine bestimmte Anzahl an Krabbenkugeln und -krachern gesammelt haben. Der Spieler bekommt jeweils einen Krabben-Bonus, wenn er einen, 20, 100 und 200 Krabbenkugeln oder -kracher erspielt hat (mehr Informationen zu Krabben-Boni sind weiter unten im Dokument zu finden). Die Gesamtmenge der Krabbengegenstände des Spielers wird als Rechtsklickoption am Krabben-Gegenstand selbst zu sehen sein.

Spieler können jederzeit ihre Krabbengegenstände beim Krabbenkrämer im Aquarium des Spielerhauses de-/aktivieren, oder indem sie auf eine Krabbenkugel oder einen -kracher rechtsklicken.

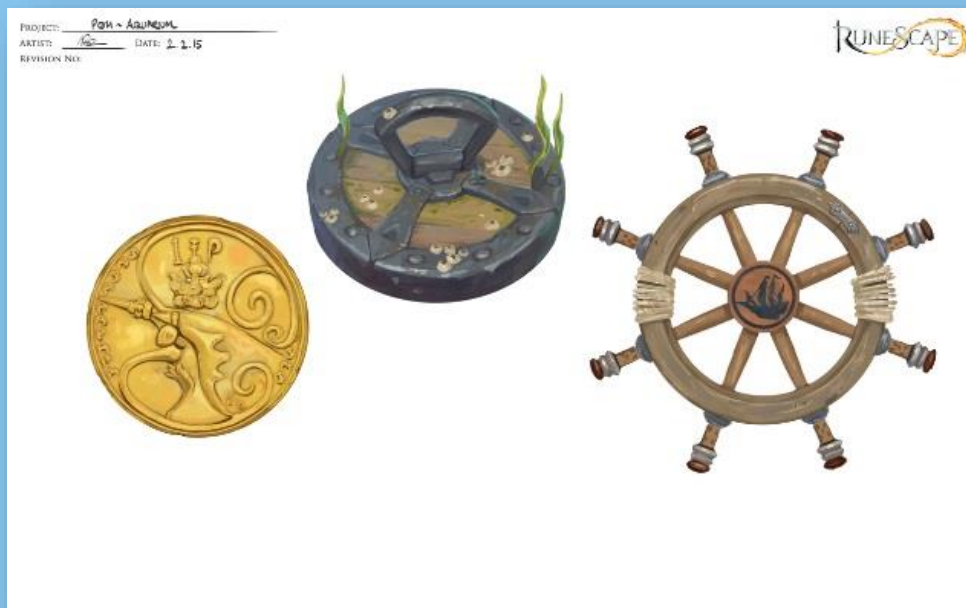


---

## KRABBENKUGEL-BEUTELISTE

Die Beutelisten für Krabbengegenstände sehen wie folgt aus (AG = Aquariengegenstand, OAG = Oberflächen-Aquariengegenstand):

- Chance von 50:200 - Krabbenpfennig: Verbrauchsgegenstand, der die Chance erhöht, goldene Fische zu finden. Die Chance fällt auf 1 alle 2 Stunden, statt der üblichen 1 alle 3 Stunden. Er hält für die Menge von 25 Fischen an und verschwindet dann aus dem Inventar des Spielers. Krabbenpfennige können nicht gestapelt werden.



- 20:200 - Je nach Zufall 1-5 gekochte Baronhaie
- 20:200 - Kelp (AG)
- 14:200 – Boiler (OAG)
- 14:200 - Meerjungfrauentasche (AG)
- 14:200 - Bullauge (OAG)
- 11:200 – Flaschenpost (OAG)
- 11:200 – Haigebiss (OAG)
- 11:200 – Galionsfigur (OAG)
- 11:200 - Anker (AG)
- 8:200 - Krabbenpfund: Funktioniert wie der Krabbenpfennig, hält aber für 100 Fische an, bevor es verbraucht wird.
- 6:200 - Schatztruhe (AG)
- 6:200 - Kanone (AG)

- 2:200 - Weißes Wolfsgebirge (AG)
- 2:200 - Vorago-Statue (AG)
- 2:200 - Meertroll-Ei (AG)
- 2:200 - Trophäe der Gilde der Fischer (AG)
- 2:200 - Stammesmaske (AG)
- 2:200 - Steinkopf (AG)
- 1:200 - Goldenes Fischei: Ein per Zufall ausgewähltes goldenes Fischei, das der Spieler noch nicht erhalten hat. Der Spieler muss nicht die Stufe in Fischen haben, um diesen Fisch zu fangen.
- 1:200 - Goldener Krabbenkracher: Wenn man daran gezogen hat, erhalten beide Spieler ein Fischei.

Der Boiler, das Bullauge, die Flaschenpost, das Haigebiss und die Galionsfigur sind alle handelbar. Alle anderen Gegenstände sind nicht handelbar.

Wenn ein Spieler einen Aquariengegenstand erhalten und ihn für sein Aquarium freigeschaltet hat, kann er diesen Gegenstand nicht noch einmal aus einer Kugel oder einem Kracher erhalten. Stattdessen erhält er einen neuen Krabbenpfennig.

Die Oberflächen- und Aquariengegenstände werden später in diesem Dokument besprochen.

Krabbenpfunde, goldene Fischeier und goldene Krabbenkracher werden zur Beuteliste des Schlunds der Hauptader hinzugefügt.





## OBERFLÄCHEN-AQUARIUM:



Das Aquarien-Update für die Spielerhäuser umfasst in Wirklichkeit zwei Räume: einen trockenen Raum an der Oberfläche und ein Unterwasser-Aquarium, das sich thematisch unterhalb des Oberflächenraums befindet. Oben ist das geplante Layout zu sehen.

Ein Aquarium kann man nur im Erdgeschoss eines Spielerhauses bauen. Es zählt als ein Raum, und ein Spieler kann pro Haus nur ein Aquarium haben.

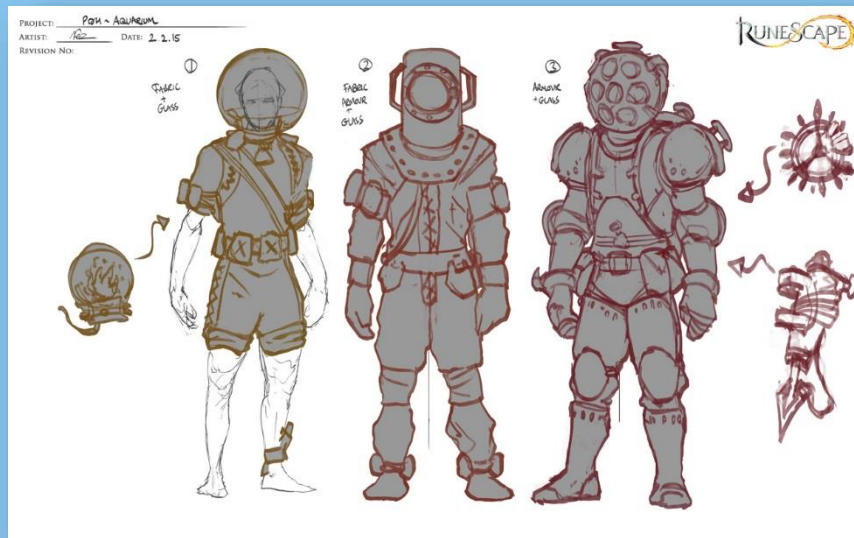
Das Aquarium wird mit Stufe 63 in Baukunst freigeschaltet (zum Vergleich: der Thronsaal mit Stufe 60, der Kerker mit Stufe 65) und kostet 200.000 Goldmünzen. Umrisse werden auf Stufe 63-81 in Baukunst freigeschaltet.

Spieler können die Aquarien anderer Spieler besuchen. Allerdings können sie die Ressourcen im Aquarium eines anderen Spielers nicht erschöpfen (dazu später mehr).

Das Oberflächen-Aquarium beinhaltet Folgendes:

- Fünf Plätze für Umrisse
  - Tauchanzug (als Bausatz verfügbar)
  - Krabbenkrämer (als Bausatz verfügbar)
  - Zentrale Mauer
  - Riesenmauer
  - Bodenverzierung
- Eine verschlossene, nicht konstruierbare Badisphäre zum tiefer gelegenen Aquarium. Die Badisphäre kann nicht aus dem Raum des Spielerhauses entfernt werden.

## OBERFLÄCHEN-AQUARIUM – UMRISS FÜR TAUCHANZUG:

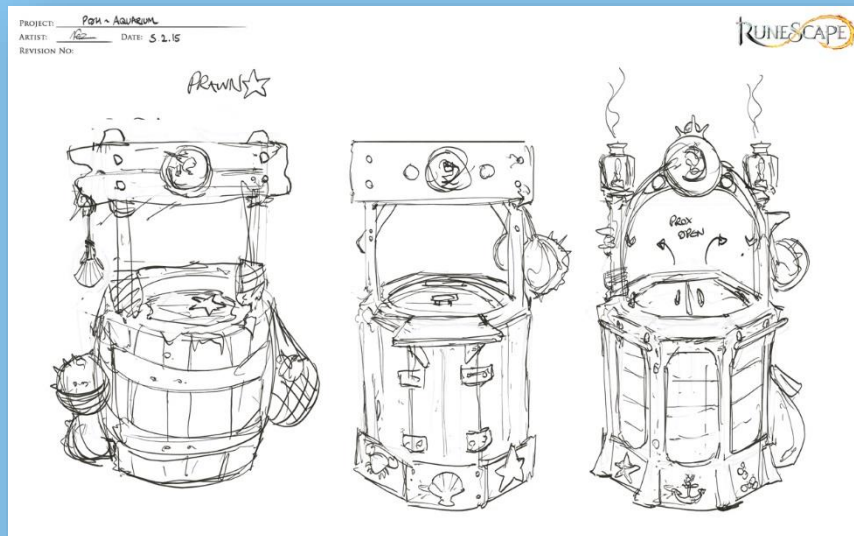


Ein Spieler kann das Unterwasser-Aquarium ohne einen Tauchanzug betreten, stattdessen trägt er einen einfachen Fischglas-Anzug wie in den Abenteuern.

- Auster-Jägeranzug (Stufe 63): Man benötigt 1 Fischglas, 5 Bronze-Barren. Spieler können im Aquarium Austern öffnen, während sie diesen Anzug tragen.
- Meerjungfrauen-Jägeranzug (Stufe 72): Man benötigt 1 Fischglas, 5 Bronze-Barren, 1 Boiler. Spieler können im Aquarium außerdem die Taschen von Meerjungfrauen öffnen, während sie diesen Anzug tragen. Man benötigt mindestens 5 Fische im Aquarium, bevor er konstruiert werden kann.
- Goldener Jägeranzug (Stufe 80): Man benötigt 1 Fischglas, 5 Bronze-Barren, Bullauge. Spieler können im Aquarium außerdem die Schatztruhen öffnen, während sie diesen Anzug tragen. Man benötigt mindestens 10 Fische im Aquarium, bevor er konstruiert werden kann.

Wenn der Spieler die Badisphäre betritt, zieht er automatisch den Tauchanzug an.

## OBERFLÄCHEN-AQUARIUM - DER KRABBenKRÄMER:



Der Krabbenkrämer ist eine Krabbe in einem Wasserbecken, um das ein Holzgehäuse gebaut ist.

- Treibholz-Krabbenkrämer (Stufe 63 in Baukunst): Man benötigt 8 Teak-Bretter.
- Strandgut-Krabbenkrämer (Stufe 73 in Baukunst): Man benötigt 8 Mahagoni-Bretter.
- Boutique-Krabbenkrämer (Stufe 81 in Baukunst): Man benötigt 8 Mahagoni-Bretter und ein Bullauge.

Beim Krabbenkrämer gibt es einen Bonus-Baum, an dem man neue Optionen für Fischen und das Aquarium freischalten kann. Für jede freigeschaltete Option wird ein Krabben-Bonus ausgegeben. Insgesamt gibt es 14 Boni.

Boni gibt es im Muster von 4-1-4-1-4-1. Der Spieler kann aus den 4 Optionen der ersten Stufe auswählen, braucht aber alle 4, um eine Option auf der nächsten Stufe freizuschalten etc.

14 Krabben-Boni erhält man, indem man 14 verschiedene goldene Fischeier findet. Weitere 4 Krabben-Boni erhält man, indem man eine gewisse Anzahl an Krabbengegenständen sammelt, wie bereits im Abschnitt zu Krabbenkugeln und -krachern erwähnt. Unsere Absicht ist es, dass es mehr Krabben-Boni als Optionen, sie am Boni-Baum freizuschalten, gibt, damit die Spieler selbst die Freiheit haben zu entscheiden, wie sie ihre Boni nutzen. Verbliebene Krabben-Boni können bei jedem Krabbenkrämer gegen 10.000 EP in Fischen eingetauscht werden.

Für den Perfektionisten-Umhang muss man den ganzen Boni-Baum freigeschaltet haben. Für den verzierten Perfektionisten-Umhang muss ein Spieler alle Krabben-Boni erhalten haben. Es wird keine weiteren Voraussetzungen für die Umhänge geben.

Beim Krabbenkrämer kann der Spieler passive Boni und die Beute von Krabbenkugeln de-/aktivieren (mit einem Rechtsklick auf Krabbengegenstände können diese ebenfalls de-/aktiviert werden).

Wenn ein Spieler Stufe 99 in Fischen erreicht, erhält derjenige 50 Krabbenkugeln in Zertifikatform.

Stufe 1:

- Du erhältst öfter Krabbengegenstände.
- Du kannst fischen, ohne Köder zu benutzen.
- Erhalte einen Meilenstein deiner Wahl für dein Aquarium.
- Erhalte 10 Krabbenpfennige.

Stufe 2:

- Erhalte 1 zufälliges goldenes Fischei

Stufe 3:

- Du erhältst öfter Krabbengegenstände.
- Du kannst mit einer Fliegenfischangel, aber ohne Federn angeln.
- Krabbenpfennige und -pfunde halten für die doppelte Menge von Fischen an.
- Erhalte drei Zieranpassungsoptionen für den Tauchanzug an der Oberfläche.

Stufe 4:

- Erhalte 1 goldenen Krabbenkracher

Stufe 4:

- Du erhältst öfter Krabbengegenstände.
- Du kannst fischen wie ein Barbar, ohne Köder oder Federn zu benutzen.
- Erhalte einen weißen Hai als Haustier und einen weißen Hai für dein Aquarium.
- Erhalte Zugriff auf die Fähigkeit, an Hai-Angelplätzen weiße Haie zu fangen.

Stufe 5:

- Du kannst Sushi zubereiten.



---

## OBERFLÄCHEN-AQUARIUM: ANPASSBARE UMRISSE

Im Oberflächen-Aquarium gibt es drei Deko-Umrisse: eine zentrale Mauer, eine Riesenmauer und eine Bodenverzierung. Mit diesen können Spieler ihr Oberflächen-Aquarium je nach Geschmack ausstatten.

### Zentrale Mauer

- Poster (Stufe 66 in Baukunst): Man benötigt eine Flaschenpost.
- Haigebiss (Stufe 71 in Baukunst): Man benötigt 1 Haigebiss.
- Galionsfigur (Stufe 78 in Baukunst): Man benötigt 1 Galionsfigur.

### Riesenmauer

- Haifisch-Trophäe (Stufe 65 in Baukunst): Man benötigt 1 Mahagoni-Brett, 1 rohen Hai.
- Felsflossen-Trophäe (Stufe 70 in Baukunst): Man benötigt 1 Mahagoni-Brett, 1 rohe Felsflosse.
- Weißer-Hai-Trophäe (Stufe 76 in Baukunst): Man benötigt 1 Mahagoni-Brett und 1 rohen, weißen Hai.

### Bodenverzierung

- Fischernetz (Stufe 64 in Baukunst): Man benötigt 5x Wolle.
- Zwillinganker (Stufe 69 in Baukunst): Man benötigt 5 Eisen-Barren.
- Köderfass (Stufe 74 in Baukunst): Man benötigt 4 Mahagoni-Bretter und 100 Köder.

### Unterwasser-Aquarium - Erstellungstool:



**Die Abbildung oben ist ein Prototyp des Erstellungstools. Er wird für das letztendliche Update überarbeitet.**

Der Spieler kann im Baumodus auf die Badisphäre rechtsklicken, um Elemente zum Unterwasser-Aquarium hinzuzufügen. Anstelle von Umrissen kann der Spieler selbst entscheiden, wo was platziert wird, wie man im Interface oben sehen kann.

Spieler haben ein Layout von 16x16 Feldern, auf denen Aquariengegenstände platziert werden können. Solange die Gegenstände nicht in der Badisphäre in der Mitte des Aquariums platziert werden, kann man sich aussuchen, wo sie hingehören sollen. Im rechten Teil des Interfaces können Spieler von einer Reihe an Objekten auswählen. Diese Gegenstände erhält der Spieler standardmäßig - oder als Beute aus Krabbengegenständen.



## AQUARIUM - SAMMELN VON FISCHEN

Ein Fisch erscheint im Aquarium, wenn ein Spieler im Bau- oder normalen Modus ein goldenes Fischei in die Badisphäre gibt. Das Konzept für die Badisphäre sieht ihr unten.



Wie bereits erklärt, erhält der Spieler für jedes goldene Fischei, das ins Aquarium gegeben wurde, einen Krabben-Bonus.

Es wird erklärt werden, wie Salzwasserrische zusammen mit Süßwasserrischen leben können. Manche Fische kann man mit Abenteuern freischalten, dies ist von uns beabsichtigt. Hauptsächlich geht es darum, mit dem Aquarium eine bunte, wohlthuende Umgebung zu bieten, in der die Fische natürlich und elegant schwimmen.

Spieler können die Machinima-Kamera im Unterwasser-Aquarium einsetzen.

## UNTERWASSER-AQUARIUM - GEGENSTÄNDE:

Mit dem Erstellungstool platziert der Spieler Gegenstände in seinem Aquarium. Aquariengegenstände gibt es entweder kostenlos als Teil des Raums oder man kann sie von Krabbengegenständen erhalten. Folgende Gegenstände sind für das Aquarium verfügbar:

Grün = kostenlos

Rot = zu finden in Krabbenkugeln:

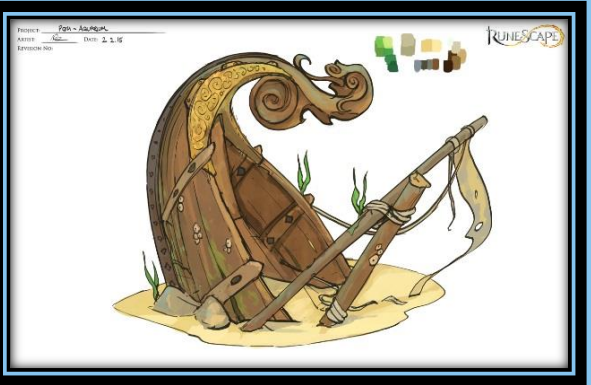
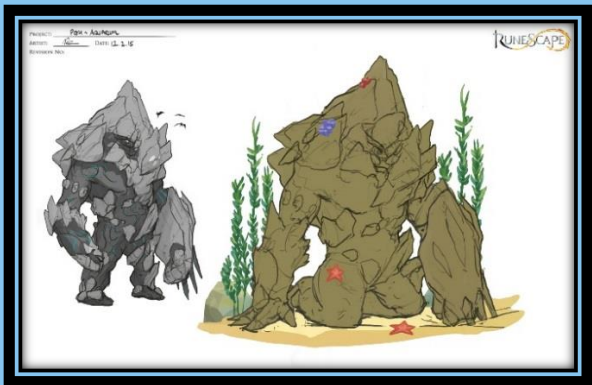
- **Seegras**: Kann geerntet und für EP in Landwirtschaft und 1x Seegras ausgeschöpft werden. Wächst alle 12 Stunden nach.
- **Kelp**: Kann geerntet und für EP in Landwirtschaft und 1x Kelp ausgeschöpft werden. Wächst alle 12 Stunden nach.
- **Austern**: Beuteliste des Edel-Steins in der Elfenstadt plus Austernperlen. Wachsen alle 24 Stunden nach.
- **Meerjungfrauentaschen**: Enthält 20 Mahagoni- oder Teak-Bretter (Chance von 50:50). Jede Woche gibt es neue.
- **Schatztruhe** : Enthält 1 Elite-Hinweisschriftrolle. Jede Woche gibt es neue.



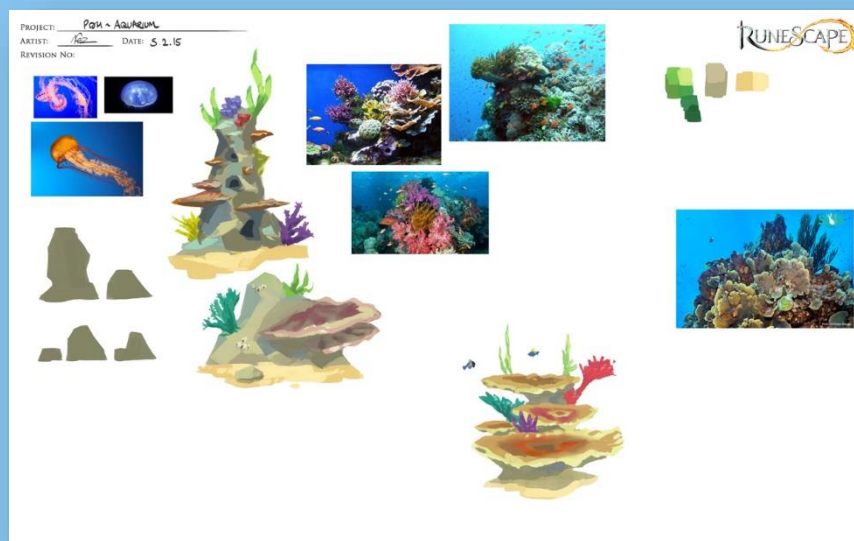
- **Weißes Wolfsgebirge** : Für in Catherby gefangene Fische gibt es +2 % an EP. Die Chance, goldene Fischeier zu finden, ist in diesem Gebiet höher.
- **Vorago-Statue**: Für in den Höhlen der lebenden Felsen gefangene Fische gibt es +2 % an EP. Die Chance, goldene Fischeier zu finden, ist in diesem Gebiet höher.
- **Bug eines VIKINGER-LANGBOOTS** : Für in Ottos See gefangene Fische gibt es +2 % an EP. Die Chance, goldene Fischeier zu finden, ist in diesem Gebiet höher.
- **Meertroll-Eier** : Für in der Piscatoris-Fischerkolonie gefangene Fische gibt es +2 % an EP. Die Chance, goldene Fischeier zu finden, ist in diesem Gebiet höher.
- **Gildentrophäe** : Für in der Gilde der Fischer gefangene Fische gibt es +2 % an EP. Die Chance, goldene Fischeier zu finden, ist in diesem Gebiet höher.



- **Stammesmaske** : Für im Dorf von Shilo gefangene Fische gibt es +2 % an EP. Die Chance, goldene Fischeier zu finden, ist in diesem Gebiet höher.



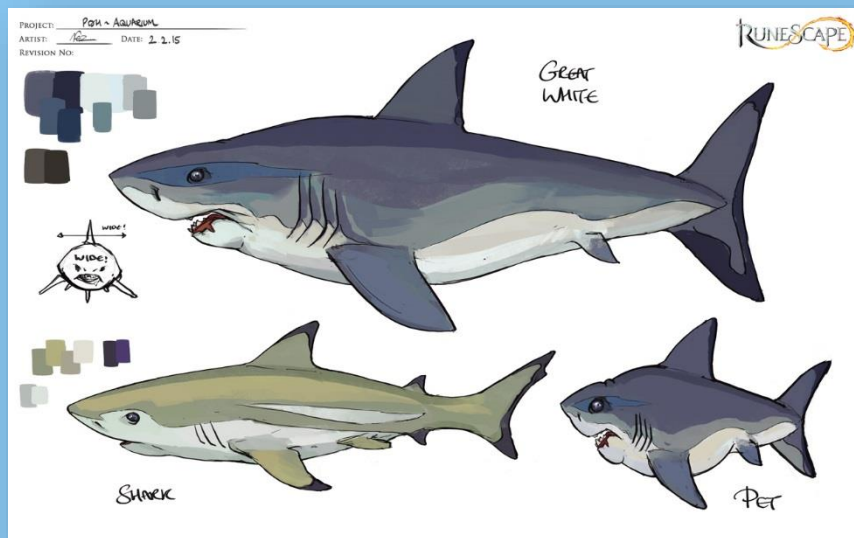
- Schiffsbug
- Achterschiff
- Korallenriff
- Steine
- Rissige Kübel



- Kanone
- Anker
- Großer Steinkopf
- Stöpsel: Dieser Gegenstand wird kostenlos freigeschaltet, wenn sich alle Fische im Aquarium befinden. Er verfügt über eine Option, mit der die Fische im Aquarium zurückgesetzt werden können (für eine 'Prestigeversion' des Aquariums). Es wird mehrere Bestätigungen geben, um sicherzustellen, dass ein Spieler dies auch wirklich tun will! Von diesem Zeitpunkt an wird durch jedes gefundene und im Tank platzierte goldene Fischei nur der Fisch zum Aquarium hinzugefügt. Durch die Prestige-Version wird der Boni-Baum nicht zurückgesetzt. In der Prestigeversion gibt es eine Anpassungsoption, bei der die Fische in den Fischen-Animationen silbern aussehen. In der zweiten Prestigeversion sind sie golden.



## BELOHNUNGEN – WEISSER HAI:



Aus einer vor Kurzem durchgeführten Abstimmung sind ‚passive Fische‘ als Sieger für die neue Fischmechanik hervorgegangen. Diese neue Fischart ist der weiße Hai und das damit verbundene Sushi.

An jeglichen Hai-Angelplätzen kann man den weißen Hai mit einer Harpune fangen (jeder zweite Hai wird ein weißer Hai sein). Wenn gewollt, kann dies beim Krabbenkrämer deaktiviert werden.

Für den weißen Hai benötigt man Stufe 80 in Fischen und erhält 130 EP in Fischen pro Fang. Man benötigt Stufe 84 in Kochen und erhält für das Zubereiten 212 EP in Kochen. Spieler können den Hai kochen. Der dabei erhaltene gekochte weiße Hai ist etwas besser als der gekochte Hai und heilt 2.100 Trefferpunkte.

Mit Gewandtheit auf Stufe 85-99 erhöhen sich die Chancen für Spieler, zwei weiße Haie gleichzeitig zu fangen. Mit Stufe 99 in Fischen und Stufe 80 in Stärke können Spieler diese Haie mit bloßen Händen fangen und erhalten pro Fisch 90 EP in Stärke.

Sowohl roher als auch gekochter weißer Hai ist handelbar.

## SUSHI:

Spieler können auch die Wahl treffen, den weißen Hai nicht zu kochen. Stattdessen kann man sie mit Seegras oder Kelp benutzen, um Sushi mit passiven Vorteilen zu erhalten.

- Super-Maki: Man benötigt Seegras - Stufe 84 in Kochen, 150 EP. Heilt anfänglich 2.100 Trefferpunkte und stellt jede Sekunde daraufhin 3 % der Gebetspunkte wieder her (bis zu einem Maximum von 15 %).
- Super-Gunkan: Man benötigt Kelp - Stufe 91 in Kochen, 180 EP. Heilt anfänglich 1.500 Trefferpunkte und stellt jede Sekunde daraufhin 150 Trefferpunkte wieder her (bis zu einem Maximum von 2.350). Kann einen Trefferpunkte-Bonus von 15 % verleihen.

Damit die Felsflossensuppe nicht ihren Wert verliert, wird die Wiederherstellung der Trefferpunkte erhöht.

Sushi und Kelp sind handelbar. Kelp kann man verbrennen, um Natriumkarbonat zu erhalten. Kelp kann in Seegras-Netzen aufbewahrt werden.



## BELOHNUNGEN – WEISSER HAI ALS HAUSTIER:

Dies ist ein neues Haustier, das neben dem Spieler herschwimmt. Wenn er beim Krabbenkrämer freigeschaltet wurde, erscheint der weiße Hai auch im Aquarium, so als ob der Spieler ihn durch ein goldenes Fischei erhalten hätte.

Der weiße Hai verschwindet nicht aus dem Aquarium, wenn ein Spieler die Prestigeversion mit dem Stöpsel initiiert.

