Serverkonzept

Wirtschaft und Strategie
Server

Dieses Konzept ist noch nicht zu 100% ausgereift

Inhaltsangabe

Vorwort

1 Wirtschaft

I Jobs

II Handel

III Währung

IV Rohstoffe

VI Firmen

VII Städte

VIII Dörfer

2 Völker

3 RPG

I Klassen
II Religion und Götter
III Gesinnung

4 Forschung

5 Strategie

I Soldaten

II Kriege

6 Browsergame

Vorwort

Das Serverkonzept ist ein Wirtschaft RPG und Strategie Konzept.

Ich habe mich nach vielen Konzept Änderungen dafür Entschieden einen Strategie und Wirtschaft Server Zu machen, da ich gerne Simulationsspiele spiele.

wobei der Anfang in einem Kleinen Citybuild Konzept lag,da mir nach einer Zeit Citybuild langweilig wurde habe ich mich dazu Entschieden einen eigenen Server zu machen der nicht so schnell langweilig wird.

Es wird zwar sehr hart das alles so Umzusetzen wie ich mir das Vorstelle aber ich habe mir fest vorgenommen dieses Konzept in die Tat umzusetzen.

Ich Plane aus Minecraft ein völlig neues Spiel zu machen und das ohne Mods.

Wirtschaft

Der Handel ist einer der Schwerpunkte, ohne den Handel würde die komplette Wirtschaft zusammenbrechen!

Der Händler wird in 3 Jobs eingeteilt wobei er eigentlich

Der User kann sein Geld am Anfang mit Berufen und Quests verdienen.

Später mit einer eigenen Firma oder einem Dorf ,

das später sogar zu einer Stadt werden kann.

I

Ich fange mit den Jobs an es wird die Minenarbeiter, Bauern , Gräber, Bauarbeiter,Heiler, Giftmischer, Verzauberer, Fischer,

Holzfäller, Jäger, Schmied,Schreiner und den Koch geben.

Jedoch wird es so sein das Die User erst sich in ihrem Beruf

verbessern müssen.

Es wird zum einen das Level Upgrade geben wo man mehr Geld

und Erfahrungspunkte bekommt, und zum anderen werden ab

einem bestimmten Level neue Rohstoffe freigeschaltet.

Das bedeutet das der Bauer Am Anfang z.B nur Weizen anbauen

kann und als erstes die Schweinezucht erlernt.

Dann gibt es noch den Bauerbeiter der für die Spieler die Häuser

Baut er kann sich Upgraden zum Immobilienmakler wodurch er

Häuser vermieten kann.

Die Spieler können aber trotzdem durch den Kauf

einer Baugenehmigung sich ihr Haus selbst bauen

III

Es wird von jedem Volk eine andere Währung geben,die auch

einen verschiedenen Wert hat.(die Währungen folgen noch)

IV

Jetzt erfahren sie wie die Spieler an Rohstoffe kommen
und was es für Rohstoffe gibt.

Es wird in den Städten Abbaufelder geben wo die Spieler
Rohstoffe abbauen können wie z.B eine Karotten Farm.

Zum anderen Plane ich noch zusätzliche Ressourcen wie
z.B Kleider,Pech,Tuch und Alkohol(Bier und Wein).

an diese Ressourcen kommt man jedoch nicht durch Farmen in
Minecraft sondern übers Internet ich plane nämlich eine Art
Browsergame.

da der Spieler ja Ingame Wolle Farmen können soll die Stadt
aus der Wolle Tuch herstellen können und aus dem Tuch Kleider.

Die Essbaren Rohstoffe werden dann eine Haltbarkeitszeit bekommen
wodurch die Bäcker und Metzger Berufe einen größeren sinn ergeben.

VI

Es gibt zwei Arten von Firmen die Serverfirmen (in der ist jeder Spieler am Anfang) und die Spielerfirmen.

Die Serverfirmen bedeuten nichts anderes als das der Spieler für die Stadt Arbeitet.

Aber die Spielerfirmen werden von den Spielern gegründet hier hat der Spieler die Möglichkeit sich Virtuelle Arbeiter Anzuheuern hierbei braucht er Lizenzen z.B eine Lizenz für 5 Arbeiter.

Diese Arbeiter kosten dann stündlich oder täglich Geld und verdienen dann ein paar Rohstoffe.
Man muss seine Firma zunächst auf einem Gebiet spezialisieren (am besten seinen Beruf) und kann später neue Rohstoffe dazu kaufen.

Wie es möglich ist das der Firma Besitzer sich echte Spieler anheuern kann habe ich mir noch nicht ausgedacht.
Aber es wird möglich sein auch ohne Betrug.

Die Firmen verkaufen dann die Rohstoffe an ihrer Heimatstadt.

VII

Es wird von jedem Volk 3 Städte geben, in denen dann die verschiedenen Rassen Leben.

Die Städte sind das wichtigste auf dem Server, es wird Bürgermeister Wahlen und/oder Ratswahlen geben.

Die Städte haben eine Virtuelle Einwohner Zahl, die Einwohner verbrauchen Rohstoffe und Zahlen Steuern.

Jede Stadt soll z.B zugriff auf verschiedene Rohstoffe haben das heißt also das die Stadt A Karotten, Kohle, Eichenholz, Weizen und Brot hat und die Stadt B dann z.B Eisen, Diamanten, Kartoffeln Birkenholz und Waffen .

Die Stadt A hat ja durch den Händler mit der Stadt B ein Handels Netz und dadurch werden dann die Bürger versorgt.

Der Bürgermeister oder der Stadtsraat hat dann die Aufgabe Aus den Steuern eine Armee zu Kaufen und die Wirtschaft auszubauen.

Die Städte Arbeiten für das Volk.

VIII

Als Spieler hat man die Möglichkeit Dörfer zu gründen diese Dörfer können dann Später zu Städten werden.

z.B hat jedes Dorf die Möglichkeit 3 Rohstoffe zu Produzieren. Die Dörfer können auch untereinander Kriege führen was aber nicht so Klug ist da man ja möchte das sein Volk zum mächtigsten Volk wird.

Völker

Es wird 4 Völker geben die Menschen,Zwerge,Elfen und die Orks
alle Völker führen mit einander Krieg und besitzen auch verschiedene Rohstoffe,
Die Zwerge z.B Zwergen stahl.

Zusätzlich haben die Rassen auch eine Gesinnung
die sich mit den Klassen zusammenrechnet und auch eine Auswirkung auf das
Spiel hat.(eine genau Beschreibung der Völker folgt noch.)

RPG

Es soll auf dem Server auch ein großes RPG Erlebnis geben.

Mit Klassen und ihren Gesinnungen,und Religionen und Götter
geben. Man soll auch die Wildnis Erkunden können.

I

Es soll mehrere Klassen geben die noch mal in Unterklassen unterteilt
sind.

z.B der Räuber ist in (böse) Bandit und (neutral) Vogelfreier
unterteilt diese Klassen haben dann verschiedene -vor und -nachteile.

wobei der Händler kein Beruf ist sondern eine Klasse, die im erlaubt
bei den Marktplätzen einer Stadt einzukaufen und die Waren dann
an eine andere Stadt zu verkaufen.(Die Klassen folgen noch.)

II

Es sollen Religionen und Götter geben die man anbeten kann
was auch wiederum vor und nachteile bringt.

(Die Religionen und Götter folgen noch)

III

Gesinnungen haben eine Auswirkung auf den Kompletten spiel verlauf.
- Welche NPC greifen dich an.
- Welche NPC unterstützen dich im Kampf.
- Mit welchen NPC kannst du handeln.
- Bei welchen NPC kannst du Quests erfüllen.

Diese Gesinnungen soll es bis jetzt geben.
- Göttlich
- Gut
- Neutral
- Böse
- Teuflisch

Die Gesinnungen setzen sich aus den Rassen und Klassen zusammen
z.B gut+gut=Göttlich.

Forschung

Die einzelnen Völker können Forschen wodurch sie neue Sachen freischalten die Vorteile in der Kriegsführung oder Wirtschaft bringen.

Wie z.B bessere Waffen für die Soldaten(ein Forschungsbaum wird noch erstellt)

Strategie

Die Einzelnen Völker können mit Spielern und Virtuellen Soldaten Kriege führen.

es ist so geplant das man keine Städte einnehmen kann aber sie Plündern kann und einen teil der Bevölkerung als Sklaven gefangen nehmen kann.

I

Es soll verschiedene Soldaten geben (Bogenschütze , Reiter , Schwertkämpfer u.s.w.)

Diese Soldaten können Indivieduell ausgerüstet werden (Schwert,Schild und Rüstung u.s.w.)

II

Die Kämpfe werden von den Spielern und den Soldaten ausgetragen .

Die Soldaten haben Kampfpunkte und Verteidigungspunkte dadurch erechnen sich dann Verluste u.s.w.

Die Spieler können gegeneinander kämpfen wobei ich noch nicht genau weiß wie ich das mit den Kämpfen verbinden werde

Browsergame

Ich Plane eine Art Browsergame das mit dem Server verbunden ist.

über dieses Browsergame sollen dann die Firmen , Kriege ,Forschung und noch vieles mehr laufen.