

Konzept eines RPG Servers von No0bMLG

Stadtsystem:

Man kann mit einer gewissen Geldsumme eine Stadt gründen, diese kann man verwalten, einen Namen geben, Bündnisse schließen, vergrößern und Geld mit Steuern verdienen. Es gibt Stadtränge, die ab einer gewissen Größe erreicht werden. Die Größe wird nach Chunks berechnet (16x16 Blöcke). Eine Stadt kostet 20.000 Goldmünzen, die frisch gegründete Stadt hat dann den Stadtrang „Siedlung“. Sobald sie eine Größe von 20 Chunks umfasst, wird sie zum „Dorf“. Ein Dorf hat dann die Möglichkeit bis zu 30 Einwohnern zu haben, während das Limit bei einer Siedlung 15 Einwohner umfasst. Bei einer Größe von 40 Chunks wird man zur Kleinstadt und ein Einwohnerlimit von 50 Einwohnern. Ab 60 Chunks wird man zur Kreisstadt und kann 70 Einwohner haben. Bei 100 Chunks wird man zur Landesstadt mit einem Limit von 90 Einwohnern. Zu guter Letzt wird man bei 150 Chunks zur Metropole, bei der das Einwohnerlimit bei 300 Einwohnern liegt. Um im Stadtrang aufzusteigen, muss man dazu noch das entsprechende Einwohnerlimit erreicht haben. Eine Stadt kostet täglich Unterhalt. Dieser liegt am Anfang bei 100 Goldmünzen und steigt pro Stadtrang um 50 Goldmünzen. Es gibt Stadtränge wie den, Architekten, Stadthändler, Stadtwächter, Botschafter und Stallbursche. Diese Ränge können vom Bürgermeister der Stadt vergeben werden. Sollte man 7 Tage hinter einander die Stadt nicht bezahlen können wird sie gelöscht. Städte können dazu Außenposten oder Kolonien gründen, das Limit liegt am Anfang bei 3 und erhöht sich pro Stadtrang um 2.

Rängesystem:

Man startet mit dem Rang Nomade. Dieser bleibt, solange man in keiner Stadt wohnt. Sobald man in eine Stadt zieht, hat man den Rang Bürger und hat die Möglichkeit auf einen der Stadtränge. Es gibt aber noch den Rang des Bauern, dieser wird vom Bürgermeister vergeben, wenn die entsprechende Person einen Hof vor der Stadt führt oder auf einem anderen Hof arbeitet. Der Rang des Adligen wird erhalten sobald man eine Geldsumme von 15.000 Goldmünzen hat. Dieser wird wieder entfernt, sobald man weniger als diese Geldsumme hat. Nur Adlige

können eine Stadt gründen und werden so zum Lord. Sobald man Lord ist, ist es egal wie viel Gold man hat. Sollte man es schaffen das sich eine weitere Stadt seiner Stadt anschließt wird der Lord der höheren größeren Stadt der Graf und darf die Gebiete beider Städte als seine Grafschaft bezeichnen. Der andere Lord wird weiterhin als Verwalter seiner Stadt verwendet und kann am Hof des Grafen auf einen anderen Job hoffen. Ein Graf kann den Rang des Generals, Hofnarr sowie Soldat vergeben zusätzlich zu den Stadträngen. Ein Markgraf wird man bei 3 statt 2 Städten und hat ab den Zeitpunkt eine Markgrafschaft. Ein Fürst wird man sobald man mindestens 2 Grafschaften beherrscht. Der Fürst kann den Rang des Generals in 2. Mal vergeben, so das es 2 Generäle gibt. Ein Fürst herrscht über ein Fürstentum. Wenn jemand über mehr als 1 Fürstentum herrscht (also mindestens 1 Stadt mehr zum Fürstentum) wird man König. Der König kann 4 Generäle ernennen, er kann Grafen, Markgrafen und Fürsten ernennen, die ihm die Treue schwören müssen. Diesen kann er dann eine Grafschaft, Markgrafschaft oder ein Fürstentum zuweisen. Der König herrscht über ein Königreich. Wenn man über 2 Königreiche herrscht, wird man zum Kaiser. Ein Kaiser kann 6 Generäle ernennen und herrscht über ein Kaiserreich. Man bekommt mit jedem Rang Täglich 30 Goldmünzen. Ein Adelsangehöriger bekommt statt 30 60 Goldmünzen. Ab dem Rang des Königs kann man zum Ritter geschlagen werden, dieser erhält dann 50 Goldmünzen.

Krieg:

Armeen werden mit einem Command erstellt und brauchen einen General. Der Armee werden dann Spieler zugewiesen die den Rang des Ritters, Soldaten zum Adel gehören zugewiesen. Der General kann dann in der Armee die Ränge eines Hauptmanns und Offiziers vergeben. Kriege werden dann entweder im Vorhinein erklärt oder durch das gewaltsame Einmarschieren in das entsprechende Gebiet. Durch Eroberungen kann man ebenfalls Land und Städte dazu bekommen für einen höheren Adelsrang.

Welt:

Die Welt würde mit Worldpainter gemacht werden und es gäbe eine Spawnstadt. Es gäbe dennoch jedes Biom und große Gebirge, breite Flüsse, lange Meere, schöne Seen, tiefe Wälder, erstrenkende Wüsten, klare Wiesen und kalte Schnee Gebiete. Es sind 4 Kontinente und kleinere bis wenige größere Inseln geplant. Ein Asiatischer Kontinent, ein Europäischer, ein Afrikanischer und ein Kontinent der Kalt und verschneit ist. Es gäbe Krankheiten die Tiere wie auch Spieler befallen könnten, dazu dann aber noch Medizin. Große Straßen zwischen Städten und Burgen. Schiffe können gebaut werden die man mit Schildern steuern kann. Es gäbe Durst sowie Erschöpfung. Berufe können gewählt werden. Ein Handelssystem zwischen Spielern das auf Städte erweitert werden kann. Es gäbe keine Teleportmöglichkeiten, weshalb man wirklich laufen oder reiten müsste. Dafür gibt es die Möglichkeit sein Pferd/Esel/Maultier herbei zu rufen. Das Sitzen auf jeden Block ist möglich. In der Spawnstadt gibt es Händler die für relativ viel Geld Rohstoffe verkaufen aber für wenig Geld ankaufen. Das Handeln zwischen Spielern wäre dort günstiger sowie effizienter. Es gäbe keine Diarrüstung oder Schwert oder Diawerkzeuge. Dafür kann man Kettenrüstung craften. Eine Farmwelt gibt es auch und diese wäre Pflicht, um die Welt nicht unnötig zu zerstören. Jede Stadt soll sich ein einheitlicher Baustil suchen und nicht alle Städte sollen gleich aussehen. Bestimmte Pflanzen wachsen nur in bestimmten Biomen. Es ist auch geplant das man Religionen und Götter erstellen kann. Für das Brauen kommt Brewery auf dem Server.

Jobs:

Jeder Spieler kann und sollte wenn möglich einen Job wählen, jeder Job hat dann spezielle Fähigkeiten. Zum Beispiel kann nur der Bäcker Brot, Kekse und (Kürbis)Kuchen packen. Der Schmied nur mit Eisen und Gold arbeiten, der Holzfäller schneller und mehr Holz abbauen (Mehr = verschiedene Holzsorten, der normale Spieler nur Eiche). Der Bauer kann nur anpflanzen, etc. Die Spieler müssen miteinander handeln und so verdient jeder Beruf sein Geld.

Weitere Wünsche für Features dürfen No0bMLG (No0bMLG#3896) privat über Discord geschrieben werden. Zudem ist auf diesem Server dann alles RolePlay.

Erstellt von No0bMLG am 4.4.2020