

Minecraft Server Konzept

1. Grundidee
2. Thematische Gliederung
3. Arbeitsplan bis zur ersten Eröffnung
4. Ränge
5. Zukunftspläne
6. Selbstfinanzierung
7. Anforderungen
8. Diverses

Grundidee

Der Minecraft Server soll als erstes ein Server werden, der für alle Altersgruppen geeignet ist. Dieser soll den Survival Aspekt besonders im Fokus behalten und dabei eine Art eigene Marke aufbauen. Der Server soll in dem Bezug eine besondere Community aufbauen die unverkennbar im Gegensatz zu anderen Servern sind.

Im Survival Bereich wird der Freebuild im Fokus liegen. Sprich, jeder Spieler kann in die Survival Welt (Eigene Welt für sich) gelangen und dort sich einen Bauplatz suchen und diesen sichern. Es wird dort keinerlei Einschränkungen geben was Bauart, Baugröße oder Umfang der Bauwerke angeht. Projekte sind auch herzlich willkommen. Es werden eigene programmierte Mobs (Monster und freundliche Tiere und NPC) in die Welt spawnen die sich wiederum zwischen den Welten unterscheiden und so eine spannende und abwechslungsreiche Erkundung der Welten garantieren. Selbst programmierte Items (Verschiedene Funktionen und Attribute) werden dem Server einen Hauch von RPG vermitteln. Jeder Spieler wird sogenannte Fähigkeiten Leveln können (MCMMO) und diese nutzen können, um Vorteile im Survival Bereich zu bekommen. Die Fähigkeiten werden in späteren Ablegern auf dem Server in Form von Minigames etc. keine Vorteile erbringen.

Die Monster werden eigene Items dropen die wiederum gegen neue Items, Werkzeuge, Waffen oder Rüstung eingetauscht werden können. Diese werden aber auch nur knapp bemessen fallen gelassen, um den Loot-Geist und den Handel zwischen den Spielern anzuregen.

Es gibt neben der Survival-Welt auch eine Shop Welt wo Items in festen Shops gehandelt und getauscht werden können. Diese sollen den Wertstrom in Form von liquiden Mitteln zwischen den Spielern anregen. Das Geld soll in Form von Kontoständen den Spielern zur Verfügung gestellt werden, sowie in Form von Bargeld was am Spawn und anderen wichtigen Orten an Bankautomaten abgehoben werden kann.

In der Nether-Welt und der End-Welt werden stärkere Mobs auf den Gegner treffen die aber dementsprechend besseren Loot dropen.

Die Spieler sollen auf dem Server spielen können als würden Sie mit Ihrer Familie auf einem privaten Server spielen nur mit ein paar Zusatzfunktionen, quasi ohne viele Einschränkungen und wenigen Regeln. (Verhaltensregeln werden dennoch aufgestellt. Das Spiel soll weiterhin aber noch Minecraft bleiben).

Im Spiel werden auch Jobs hinzugefügt, in denen die Spieler die Level aufsteigen können und so mehr verdienen können und gewisse Bereiche der Welt betreten können. (Kein P2W! – Nur erspielbar)

Rechte des Server Teams werden keine direkten Vorteile gegenüber normalem Spieler haben. Mitglieder des Server Teams müssen sich auch alles erspielen wie alle anderen normalen Spieler auf dem Server.

Spieler sollen und werden in die Entwicklung des Servers miteinbezogen und demokratisch per Abstimmung mit die Endgültige Entwicklung übernommen.

Es werden Spieler-Ränge auf dem Server geben die diverse Rechte haben, um mehr auf dem Server machen zu können. Man wird keine Einschnitte spüren, die höheren Ränge können einfach mehr. Das Vanilla Minecraft wird keine negativen Einflüsse davontragen. Die zusätzlichen Rechte bestehen aus Möglichkeiten den Punkt des Möglichen zu erweitern und so die Langzeitmotivation bei den Spielern anzustreben.

Der Server wird 1x wöchentlich einer Säuberung unterzogen, wo alle alten Userdaten die älter als 3 Monate sind gelöscht werden. (Hier drunter fallen nicht alle Nutzerdaten, nur die die keinen direkten Einfluss auf das Spielgeschehen haben.

Später ist eine weitere Welt geplant die wie eine Art „Wilde Welt“ angesehen werden kann. Hier werden keine Grundstücke gesichert und jeder Spieler kann die Gebäude anderer kaputt machen. Jeder Spieler wird beim Betreten dieser Welt explizit gewarnt! Verschiedene Inventare wird es zwischen dieser Welt und der Survival Welt geben, um Ausnutzung verschiedener Möglichkeiten zu unterbinden.

Je nach Größe der Belegschaft behalten wir uns vor weitere Welten in Form von Farmwelten zu erstellen und zu Verwalten.

Regelmäßige Userdaten-Überprüfung wird durchgeführt, um unnötigen Datenmüll zu vermeiden und den Server immer flüssig am Laufen zu halten.

Regelmäßige Schulungen und Umfang der Schulungen werden nach eigenem Ermessen durchgeführt (Schulungen in den Bereichen: Userumgang, Hilfestellung und Cheater Erkennen und effektiv beseitigen)

Arbeitsplan (Reihenfolge nicht relevant)

- ServerTeam zusammenstellen
- Welten müssen gebaut & vorbereitet werden (Spawn, Survival Welten, Mall?)
- Ränge und deren Rechte müssen eingestellt werden
- 10 eigene Mobs und 5 eigene Items müssen vorbereitet werden
- Die Währung und die Itemspreise müssen gerecht und langfristig kalkuliert und eingestellt werden.
- Ts3 Server muss erstellt werden
- Website und Forum muss funktionieren
- Diverse Commands müssen eingestellt und beschrieben werden
- Regeln müssen formuliert werden
- Sich über aktuelle Gesetzesvorschriften informieren und die Umsetzung diskutieren und durchführen
- Einen 3 Monatsplan erstellen (Roadmap -> Wo wollen wir in 3Monaten stehen?! (Diesen alle 3 Monate aktualisieren
--- NUR INTERN VERWENDEN---))
- Diverse Anzeigentexte und Bilder entwerfen
- Werbemaßnahmen recherchieren und durchführen

Ränge

- Admin
- Co-Admin / Semi-Admin
- Moderator
- Supporter
- VIP+
- VIP
- Legende
- Master
- Progamer
- Stammspieler
- Default / Spieler Rang

Wir behalten uns vor die Namen, Berechtigungen oder jederzeit Ränge hinzuzufügen oder zu entfernen.

Zukunftspläne

- Vielfältiges Angebot
- Hohe Stammspielerzahl
- Projekt was über Jahre hinweg läuft
- Neuerungen, die durch die Versionswechsel anfallen mit implementieren und effektiv nutzen
- Dinge entwickeln, die der Server einzigartig macht
- Server regelmäßig mit neuem Content updaten
- Test Server aufsetzen

Selbstfinanzierung

Der Server soll sich auf Zeit gesehen selbst finanzieren durch Spenden. So soll früher oder später ein + - Geschäft entstehen, um das Projekt langfristig halten zu können.

Der Content der Verkauft werden soll, wird stetig erweitert. Ideen dürfen auch von Spielern kommen.

Sponsoren sind gerne gesehen. (Da ich in der Ausbildung bin und mit der Wohnung mir leider die liquiden Mittel fehlen um einen Server selbst auf Dauer finanzieren zu können).

Anforderungen

Um das Projekt realisieren zu können ist vor allem gute Hardware nötig.

Hardware Anforderungen: (Dedicated Server)

- Prozessor mit sehr guter Single Core Performance (Multi Core bedingt nutzbar)
- Arbeitsspeicher DDR4 ca. 16 – 32 GB
- SSD Speicher, rund 500 GB – 1 TB sind optional. Für den Anfang werden 250 GB reichen, um alles vorbereiten zu können
- BackUp-Server oder Möglichkeit den Server zu sichern.
- Gute Netzwerkanbindung
- Betriebs-System Linux oder Windows (Linux mindestens, Windows Optional um Fernwartung durchführen zu können.)
- Statische IP4 Adresse
- Domain (Optional)

Sonstiges

Erfahrungen:

- Minecraft Spielerfahrung seit 2012
- Erste Server 2013 aufgesetzt
- Seitdem mehrere Server supportet und geleitet
- Seit diesem Jahr eine Ausbildung im IT-Bereich begonnen mit Fachrichtung Serverentwicklung, Programmierung und Datenbankprogrammierung

Steckbrief:

- Alter: 19
- Name: Phillip
- Wohnort: Schleswig-Holstein
- Wohnsituation: Allein

Würde mich über einen positiven Bescheid freuen!