

# [In Planung]

## Handwerksklassen

Inspiriert von [Lyria](#) ist für FallenStar ein Handwerkssystem geplant. Das wird so aussehen, dass sich Spieler für eine von vier Handwerksklassen entscheiden können und dadurch Zugang zu klassenspezifischen Rezepten erhalten. Indem Du in deinem Handwerk aufsteigst, schaltest Du neue Rezepte aus deiner Klasse frei und kannst hochwertigere Werkstoffe und Werkzeuge produzieren.

## Welche Klassen soll es geben?

Der aktuelle Stand der Planung sieht folgendermaßen aus:

- Holzfäller / Schreiner
  - Holzbearbeitung (hobeln, schleifen, polieren, veredeln)
  - Stellt Griffe für Werkzeug/Waffen her. (besserer Griff = mehr Elementarsockel, s.u.).
  - Werkzeug: Kann besondere Äxte bauen
- Bergmann / Schmied
  - Metallveredelung
  - Produziert Werkzeugköpfe, die die Haltbarkeit der Werkzeuge bestimmen
  - Werkzeug: Kann besondere Spitzhacken und Schaufeln bauen
- Alchemist / Jäger
  - Fischen, Jagen, Brauen
  - Produziert Werkstoffe, die von anderen Klassen benötigt werden, durch Kombination z.B. Holzleim.
  - Werkzeug: Bögen, Angeln, Jagdmesser
- Landwirt / Koch / Tierzüchter
  - Landwirtschaft,
  - Produziert Werkstoffe, die von anderen Klassen benötigt werden, durch Extraktion, z.B. Öle.
  - Werkzeug: Harken, Schlachtermesser (

## Wieso ein solches System?

Es gibt verschiedene Gründe, aus denen uns dieses System inspiriert hat.

# Spielerhandel anregen

Jede Klasse benötigt für ihre Rezepte Werkstoffe, die von anderen Klassen hergestellt werden müssen. Das führt dazu, dass es einen ständigen Austausch zwischen den Klassen gibt.

## Kleinere Powerspikes

Da die Klasseneffekte an die Werkzeuge gekoppelt sind, welche die Klassen herstellen können, können fortgeschrittene Spieler nicht permanent ihre Effekte aktivieren, sondern brauchen auch die entsprechenden Rohstoffe dafür. Das mildert die Powerspikes ab.

---

Version #2

Erstellt: 18 Oktober 2024 23:42:50 von sternstaub

Zuletzt aktualisiert: 24 Oktober 2024 23:21:49 von sternstaub