

Minecraft - Einleitung

Allgemeine Hinweise

- Auf FallenStar gibt es derzeit keine Farmwelt. Möglicherweise wird es in der Zukunft eine geben.
- Die Entwicklung eigener Plugins ist vorgesehen. Wir werden die aktuellen Drittanbieterplugins nach und nach ersetzen, soweit es sinnvoll ist.
- Die Tage auf dem Minecraft-Server sind deutlich länger als im Vanillaspiel - die Skala beträgt 1:4. Die Unterhaltskosten für Städte werden pro Ingame-Tag abgerechnet.

Chat

Den Chat könnt ihr mit folgenden Befehlen beeinflussen: /lc = lokaler Chat /tc = Stadtchat /g = Globaler Chat /nc = Nationschat

Wenn ihr ein "!" vor eure Nachricht schreibt, wird sie global gesendet.

Städte - **Details im Towny-Artikel**

Es ist auf dem Server möglich, Städte zu gründen und vorhandenen Städten beizutreten. Auf diese Weise könnt ihr eure Gebäude vor unbefugtem Zugriff schützen. Je mehr Bewohner eure Stadt hat, umso mehr Grundstücke kann sie mit /t claim beanspruchen.

Handel und Wirtschaft

Es gibt auf dem Server kein Jobs-Plugin. Wenn ihr Geld verdienen möchtet, könnt ihr dazu Spawn Handel treiben. Außerdem gibt es eine Vote-Belohnung von 250 Silberdrachen. Zum Handeln steht das Shopkeeper-Plugin zur Verfügung. Shopkeeper sind Villager, die in eurem Namen mithilfe von Truhen handeln können. Das Item zum Erstellen von Shopkeepern könnt ihr am Spawn kaufen. Die Einrichtung ist im Plugin-Wiki (extern) beschrieben. Um Geld von eurem Konto im Tauschhandel einsetzen zu können, müsst ihr es am Spawn beim Bankier gegen Münzen tauschen.

Klassen - Für Details und Fragen:

Klassen-Thread

Aktuell verwenden wir AuraSkills als Klassensystem. Bitte beachtet, dass der Server noch im Aufbau ist.

Dynmap - map.fallenstar.de

Dynamische Livekarte des Servers, die Du im Browser öffnen kannst, um Dich in der Spielwelt zu orientieren.

Eingesetzte Plugins

Berechtigungen - LuckyPerms von lucko

Auf fast jedem Server vertreten sind Berechtigungssysteme. Auf FallenStar kommt LuckyPerms zum Einsatz. Die Einrichtung ist bei uns erstmal relativ simpel, wird mit der Zeit aber sicher an Komplexität gewinnen. Die Berechtigungen werden sich nach und nach aus der Einrichtung anderer Plugins ergeben. LuckyPerms steht unter der MIT-Lizenz.

Wirtschaft

Ebenfalls elementar. Das Einhängen des Wirtschafts-Plugins in die restlichen Plugins wird über das Vault-Plugin von Llmdl erfolgen.

Wir setzen iConomy in der TownyEdition ein, das ursprünglich von ElgarL geschrieben und von verschiedenen anderen Entwicklern weitergeführt wurde. iConomy unterstützt verschiedene Währungen und ist explizit Towny-kompatibel. Für den Anfang werden wir zwar nur eine Währung nutzen, doch später könnten das für ein Währungssystem mit Wechselkursen interessant werden.

Zudem gab es früher auf Lyria ein Münzsystem. Das hat grundsätzlich gut funktioniert, weswegen ich es hier gerne adaptieren möchte. Münzen können als Loot in der Welt erscheinen und in Bankgebäuden eingezahlt werden.

Weltgenerator und -kontrolle

Als Weltgenerator verwenden wir Terra. Terra funktioniert auf Basis von Configpacks, die recht komplex sind. Demnach wird die Entwicklung einer wirklich guten und einzigartigen Konfiguration eine ganze Weile dauern. Die aktuelle Konfiguration sieht zwar an sich schon cool aus, beinhaltet allerdings noch ein paar Fehler (beispielsweise werden Flüsse teils unterbrochen). Das bedeutet, dass wir die Welt irgendwann zurücksetzen werden müssen.

Städte / Fraktionen

Towny, TownyResources

Custom Items

Monster, PvE und Custom Drops

Um das Spielerlebnis spannender zu gestalten, sind Anpassungen an den Mobs vorgesehen. Diese werden natürlich, wie alles andere auch, auf das Ökosystem abgestimmt. Das bedeutet beispielsweise, dass es Anfälligkeiten oder Immunitäten geben soll, ähnlich wie in Diablo. Außerdem können Monster Custom Items und Münzen fallen lassen.

Weitere Plugins

Das Folgende muss noch näher ausgeführt und oben ergänzt werden:

- FarmControl
- Ein RPG-Skilltree-Plugin
- Ein NPC-Plugin (??)
- Livemap (dynmap) + DynmapTowny

Empfohene clientseitige Ressourcen

Texturen und Sounds

Wir empfehlen für Texturen [Avalon](#) und für Sounds das [BDCraft Soundpack](#), lizenziert unter der [Creative Commons 3.0](#). Wer außerdem noch andere Musik im Spiel hören möchte, kann beispielsweise auf das [BDCraft Music Pack](#) zurückgreifen.

Mods

Was Mods angeht, passen die Folgenden gut zum FallenStar-Spielerlebnis:

- [AmbientSounds](#) von [CreativeMD](#)
 - [Bliss Shaders](#) oder andere Shader mit Iris
 - [Xaero's Minimap](#) von Xaero
-

Version #1

Erstellt: 17 Oktober 2024 22:20:41 von sternstaub

Zuletzt aktualisiert: 17 Oktober 2024 22:21:43 von sternstaub