

# Komplettes Spielprinzip

## Spielerziel: Aufbau einer eigenen Stadt mit Wirtschaft

Server MAP: <https://map.fluffyflean.site>

### Spielprinzip in Kürze

1. Stadt gründen und Claims erweitern.
2. Einen Generator-Typ auswählen und aktivieren.
3. Minions einsetzen, um Ressourcen abzubauen.
4. Ressourcen in Coins umwandeln und die Wirtschaft ausbauen.
5. Stadtlevel erhöhen und Zugang zu besseren Generatoren freischalten.

### Jeder Spieler gründet oder tritt einer Stadt bei:

- **Befehl:** /town create <name> - Gründet eine Stadt mit einer Anfangsgröße von 6 Chunks.
- Spieler können Claims erweitern und verwalten, abhängig vom Stadtlevel.
- Städte können wachsen und bieten Platz für Minions, Landwirtschaft, und Handel.

### Erwirtschaftung von Ressourcen:

- **Spielprinzip:** Städteaufbau mit einem aktiven Generatortyp und mehreren Minions

## Spielerziel: Aufbau einer Stadt mit wirtschaftlicher Entwicklung

### Stadtgründung und Claimanlage:

- **Befehl:** /town create <name> - Gründet eine Stadt mit einer Anfangsgröße von 6 Chunks.
- **Claims erweitern:** Mit /town claim können neue Gebiete erschlossen werden.
- Jeder Spieler verwaltet seine Stadt eigenständig.

## Ressourcenerzeugung: Generatoren und Minions

- **Generatoren**

- **Definition:** Ein **Generator** produziert Blöcke, die von Minions abgebaut werden können.
- **Einschränkung:** Pro Stadt ist nur ein Generator-Typ aktiv.
- **Generator-Aktivierung:**

## Kauf im Shop:

- Generatoren-Items können über EconomyShopGU erworben werden.
- **Rechtsklick** auf das Item, um den Generator zu aktivieren.

## Generatorstandort:

- Der Generator wird in der Stadt aufgestellt und ist ab sofort aktiv.
- Typen basieren auf Permission-Gruppen (z. B. generator.level1, generator.level2).

## Level-basierte Generatoren:

- Spieler starten mit einem **Level-1-Generator**.
- Höhere Generatoren-Typen schalten sich durch Fortschritt frei (z. B. durch Stadtlevel oder Quests).

## Minion-Funktionalität:

- Minions bauen die Blöcke des Generators automatisch ab.
- Generierte Ressourcen werden zu Coins (z. B. durch automatischen Verkauf oder manuelles Einsammeln).

## Wirtschaftssystem: Einnahmen und Fortschritt

- **Einnahmen generieren**

## Minions als Einkommensquelle:

- Minions verkaufen abgebautes Material automatisch oder speichern Coins.
- **Coins einsammeln:** /minion collect.

## Stadtfinanzen verwalten:

- Einnahmen fließen in die Stadtkasse.
- **Stadtkasse aufladen:** /town deposit <amount>.
- **Level erhöhen:** /town level (benötigt ausreichend Geld in der Kasse).

## Shop-Interaktion:

- Spieler können zusätzliche Items, Generator-Upgrades oder Minions kaufen.
- Verwendung von EconomyShopGUI oder Shopkeeper für Handel und Upgrades.

# Fortschritt und Upgrades

## Generator-Upgrades:

- Abhängig von **Permission-Gruppen** (z. B. generator.level2) können Spieler höherwertige Generatoren aktivieren.
- Höhere Generatoren bieten wertvollere Blöcke, die Minions abbauen können.

## Stadt-Upgrades:

- Städte können durch Geld in der Stadtkasse aufsteigen:
- **Maximale Chunks erweitern.**
- **Minions und Generatoren effizienter nutzen.**
- **Level erhöhen:** /town level.

---

Version #4

Erstellt: 9 Dezember 2024 13:13:58 von fluffyflean

Zuletzt aktualisiert: 22 Dezember 2024 11:32:09 von fluffyflean