

# >\_ z0cken Minecraft Server

## Konzept

Version 1 - 19.01.2019

<b>1 Kartenaufbau</b>	<b>3</b>	<b>5 Besondere Features</b>	<b>10</b>
1.1 Stadt	3	5.1 pr0gramm-Integration	10
1.1.1 Grundstücke	3	5.2 Freunde	10
1.1.2 Groß- und Themenbereiche	3	5.3 Invites	10
1.1.3 Hotel-Resort	3	5.4 Ressourcepack	11
1.1.4 Steinbruch und Baggersee	4	5.5 Shoutouts	11
1.1.5 Marktplatz	4	5.6 Homes	11
1.1.6 Rathaus	4	5.7 Änderungen am Vanilla-Game	12
1.2 Metro	5	5.7.1 WitherBoss	12
1.2.1 Boni / Mali	6	5.7.2 Angeln	12
1.3 Freebuild	7	5.7.3 Holzhacken/Bäume	12
1.3.1 Claims	7	5.7.4 Achievements	12
1.3.2 PvP	7	5.7.5 Blussis	13
<b>2 Dörfer</b>	<b>7</b>	5.7.6 Revives	13
<b>3 Wirtschaft</b>	<b>8</b>	5.8 Besondere Items & Herkunft	14
3.1 Einkommen	8	5.8.1 Enderei	14
3.1.1 Jobs	8	5.8.2 Kompass	14
3.1.2 Marktplatz	8	5.8.3 Eye Of Ender	14
3.1.3 Quests	8	<b>6 Banstrafen</b>	<b>15</b>
3.2 Ausgaben	8	6.1 Verboten	15
<b>4 Welten</b>	<b>9</b>		
4.1 Nether	9		
4.2 Das Ende	9		
4.3 Lobby	9		



# 1 Kartenaufbau

Die quadratische Karte hat vorerst eine Seitenlänge von 10.000 Blöcken.

Genau im Zentrum befindet sich die [Stadt](#), deren Grundfläche eine Seitenlänge von 1.000 Blöcken hat. Außerhalb der markierten Stadtgrenze kann nach Belieben gebaut und geclamt werden. Hier befinden sich auch die verschiedenen [Dörfer](#).

## 1.1 Stadt

Die Stadt ist für alle [Wirtschafts](#)-Begeisterten und Einsteiger. Sie bietet neben zahlreichen [Grundstücken](#) auch einen [Marktplatz](#) mit Server- und Usershops. Unweit vom Spawn sind das [Rathaus](#), der Eingang zur [Metro](#), ein Eventplatz für regelmäßige Veranstaltungen sowie Portale zu den [Dörfern](#) untergebracht. Für die ersten Stunden gibt es im [Hotel-Resort](#) die Möglichkeit, Räume mit Kisten und Öfen zu mieten. [Steinbruch und Baggersee](#) helfen dabei, etwas die Landschaft zu schonen.

### 1.1.1 Grundstücke

In der Stadt gibt es viele, dicht aneinanderliegende Grundstücke. Diese werden abhängig von ihrer Größe und der Nähe zum Spawn zu unterschiedlichen Preisen verkauft. Auf diesen kann man ein eigenes Haus bauen, sowie einen eigenen Chestshop erstellen. Diese sollen vor allem neueren Spielern langfristig einen sicheren Platz zum Bauen & Lagern bieten. Es wird ein paar Bauregeln geben, damit man sich in der [Stadt](#) auch optisch wohlfühlen kann. Man kann Spieler auf sein Grundstück hinzufügen, damit diese ebenfalls dort bauen können.

### 1.1.2 Groß- und Themenbereiche

In den Außenbezirken der [Stadt](#), meist auf der Hügellandschaft, gibt es größere, etwas teurere Grundstücke mit weniger Bauregeln (Großgrundstücke). Außerdem gibt es weitere Grundstücke in Themenbereiche (wie z.B. der Piratenbucht). Hier gelten besondere Erwartungen was Qualität und Ästhetik angeht! Shops sind hier ebenfalls möglich, aber nicht empfohlen.

### 1.1.3 Hotel-Resort

Das Hotel-Resort bietet in den ersten Stunden eine Möglichkeit in vorgefertigten Zimmern Items zu lagern und verarbeiten. Die Zimmer können nicht umgebaut werden. Der Preis richtet sich nach der Anzahl der Kisten und Öfen im Zimmer. Die Miete wird täglich berechnet, kann jedoch auch im Voraus gezahlt werden. Wird die Miete nicht gezahlt, werden alle Inhalte, die der Spieler im Zimmer deponiert hat, entfernt.

### 1.1.4 Steinbruch und Baggersee

Die sich automatisch regenerierenden Bereiche im Steinbruch und im Baggersee sollen die Landschaft der [Freebuild](#) schonen. Folgende Rohstoffe sollen dort gefarmt werden:

- Steinbruch: Stone, Diorite, Granite, Andesite.
- Baggersee: Sand, Dirt, Clay, Gravel.

In diesen Bottichen können zur Sicherheit nur die enthaltenen Blöcke abgebaut und platziert werden.

### 1.1.5 Marktplatz

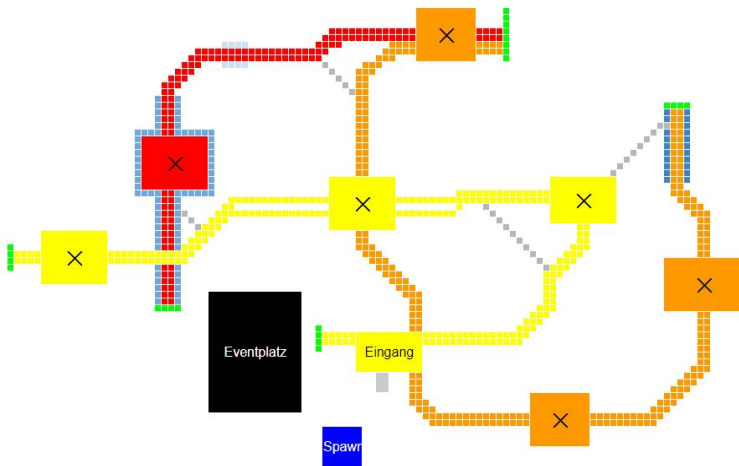
Auf dem, am Spawn gelegenen, Marktplatz können Spieler ihre überschüssigen Materialien verkaufen - Items welche automatisiert gewonnen werden können, sind hiervon ausgeschlossen. Um den natürlichen Handel nicht zu untergraben, werden nur sehr wenige Items erwerbbar sein.

Später soll man hier auch Stände mieten können, in denen ein NPC dann Items des Besitzers verkauft.

### 1.1.6 Rathaus

Im Rathaus befinden sich diverse Ranglisten und Statistiken. Das [Endportal](#) befindet sich im Keller. Am Eingang befindet sich ein NPC bei dem man einen [Homepunkt](#) dazukaufen kann.

## 1.2 Metro



### Skizze der Metro

Die brüchige Metro nimmt [Einfluss](#) auf die gesamte [Karte](#) und ist somit auch zentraler Teil des Servers. Das Netz besteht aus 7 Stationen, welche durch 3 Linien miteinander verbunden sind. Ziel ist es, sich durch die von Monstern befallenen Tunnel zu den Stationen vorzukämpfen, um deren Beacons zu versorgen. Ein Beacon verbraucht 12 Lapis am Tag, wobei bis zu 7 Slots à 12 Items gefüllt werden können. Ist eine Station ausreichend versorgt und damit "aktiv", spawnen darin keine Monster mehr.

Auf einem großen Streckennetzplan am Eingang ist zu sehen, welche Stationen aktiv sind. Um sich besser navigieren zu können, werden dort auch Karten-Items verteilt.

Elytren, Chorusfrüchte, Enderperlen und andere Teleports sind in der Metro deaktiviert. Combat Disconnect ist [verboten](#) und wird bestraft. Kehrt man nicht innerhalb von 10 Minuten zurück, dropt das Inventar und man respawnt an der Oberfläche. Hat man beim Disconnect weniger als 2 Herzen, stirbt man sofort.

Eine der 7 Stationen, die "Ultra" Station, ist als Bonus anzusehen und damit entsprechend schwieriger zu befreien. Monster der Metro dropen manchmal besondere Items.

#### Anmerkung:

Auch Spieler die kein Interesse am Kampf in der Metro haben, können sich beteiligen, indem sie die Anderen mit Lapis versorgen.

## 1.2.1 Effekte

Anzahl aktiver Stationen	Effekte <i>(Difficulty hat keine Auswirkung in der Metro)</i>
0	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Difficulty Hard</li> <li>❖ <a href="#">Dorf</a>-Portale teleportieren meist falsch</li> <li>❖ Kein <a href="#">Freunde</a>-Teleport</li> <li>❖ Pigmen greifen im <a href="#">Nether</a> bei Erzabbau an</li> <li>❖ Bad-Luck Effect</li> <li>❖ Dauerhaft Gewitter</li> <li>❖ Monster spawnen in der <a href="#">Stadt</a></li> <li>❖ Phantome</li> <li>❖ Kompass spielt verrückt</li> </ul>
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Difficulty Hard</li> <li>❖ <a href="#">Dorf</a>-Portale teleportieren oft falsch</li> <li>❖ Kein <a href="#">Freunde</a>-Teleport</li> <li>❖ Häufig Gewitter</li> <li>❖ Pigmen greifen im Nether bei Erzabbau an</li> <li>❖ Monster spawnen in der <a href="#">Stadt</a></li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Difficulty Hard</li> <li>❖ Häufig Regen</li> <li>❖ Pigmen greifen im <a href="#">Nether</a> bei Erzabbau an</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Difficulty Normal</li> </ul>
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Difficulty Normal</li> <li>❖ +1 Herz</li> <li>❖ Mehr <a href="#">Blussis</a></li> </ul>
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Difficulty Normal</li> <li>❖ +2 Herzen</li> <li>❖ Mehr <a href="#">Blussis</a></li> <li>❖ Swiftnes</li> <li>❖ Kein Wetter</li> </ul>
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Difficulty Easy</li> <li>❖ +3 Herzen</li> <li>❖ Mehr <a href="#">Blussis</a></li> <li>❖ Swiftnes, Jump Boost, Luck</li> <li>❖ Kein Wetter</li> <li>❖ Stündlicher Geldbonus</li> </ul>
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Difficulty Easy</li> <li>❖ +4 Herzen</li> <li>❖ Mehr <a href="#">Blussis</a></li> <li>❖ Swiftnes, Jump Boost, Luck, Haste</li> <li>❖ Kein Wetter</li> <li>❖ Stündlicher Geldbonus (höher)</li> </ul>

## 1.3 Freebuild

In der Freebuild ist [PvP](#) aktiviert und es können mit dem [Claim](#)-Block eigene Chunks protected werden. Außerhalb der Chunks kann überall frei gebaut werden. Nur TNT kann nicht genutzt werden. Die Landschaft sollte nach Möglichkeiten geschont werden. Die [Dörfer](#) befinden sich ebenfalls in der Freebuild Zone.

### 1.3.1 Claims

In der Freebuild können mit dem Claim-Block, in dem man ihn in den jeweiligen Chunks setzt, eigene Chunks (16x16 Grundfläche) ohne Höhenlimitierung protected werden. Innerhalb eines protecteten Claims ist PvP deaktiviert und TNT wirksam. Wird der Claim-Block wieder abgebaut, ist der Claim wieder aufgehoben. [Freunde](#) bekommen automatisch Baurechte. Der Claim-Block ist am [Marktplatz](#) zu erwerben.

### 1.3.2 PvP

PvP ist nur in der Freebuild dauerhaft aktiv. Im [End](#) allerdings auch dann, wenn kein Drache lebt. Wer sich in einer PvP Situation ausloggt oder anderweitig die Verbindung verliert, hat binnen einer Minute zurückzukehren, um eine Geldstrafe zu vermeiden. Beim Betreten eines PvP-Bereichs werden Spieler grundsätzlich benachrichtigt.

---

## 2 Dörfer

Um den Handel interessanter zu gestalten, werden die Vanilla-Dörfer mit eigens kreierten Themen-Dörfern ersetzt, welche weit vom Spawn entfernt liegen und über den [Kompass](#) angepeilt werden können. Betritt man ein Dorf zum ersten Mal, wird automatisch das zugehörige fast-travel Portal in der Nähe des Spawns freigeschaltet. Die Handelsangebote der Villager richten sich nach dem jeweiligen Thema, der Profession und auch dem eigenen Handelskarma. Dieses wird für jedes Dorf und jede Profession individuell berechnet. Darüber hinaus werden Dorfbewohner später auch [Quests](#) anbieten.

## 3 Wirtschaft

Die Wahrung ist "Schekel" und rein virtuell.

Die Wirtschaft ist essentieller Bestandteil des Servers und notwendig, um sichere Gebiete zu [kaufen](#)/ [claimen](#)/ [mieten](#).

### 3.1 Einkommen

- **3.1.1 Jobs**

Belohnen den Spieler fur eine bestimmte Tatigkeit, bspw. Minen, Brauen, Jagen oder Angeln. Durch das Ausuben steigt der Spieler im Level, welches wiederum die Hohe der Belohnung bestimmt. Wechselt man den Job, gehen diese Level verloren. Hier werden anfangs einige Anpassungen notig sein, um Balance herzustellen.

- **3.1.2 Marktplatz**

Hier gibt es sowohl Stande vom Server, als auch von Spielern. Der Server wird hauptsachlich primitive Materialien ankaufen und nur Weniges verkaufen, um den Handel nicht zu storen. Spielerstande wechseln durch wochentliche Verlosung ihre Besitzer.

- **3.1.3 Quests**

Vorwiegend in [Dorfern](#), aber auch teils in der Stadt, werden Quests verschiedener Art angeboten:

- Laufende Quests  
(Mullmann, Postbote,... → geringe Entlohnung)
- Normale Quests mit Cooldown  
(NPC Aufgaben, Langere Storys → gutes Geld und Items)
- Einmalige Quests  
(Events, Specials → Besondere Belohnung)
- Team-Quests fur mehrere Spieler.

### 3.2 Ausgaben

- [Hotels](#)
- [Grundstucke](#)
- [Gro- und Themengrundstucke](#)
- [Claims](#)
- [Soundpacks](#)
- [Invites](#)
- [Home](#)

# 4 Welten

## 4.1 Nether

Der Nether hat die gleichen Maße, wie die Oberwelt.

Portale können nur von der Oberwelt in den Nether generiert werden, nicht andersherum. PigZombies werden von den [Metro-Effekten](#) beeinflusst. TNT ist hier erlaubt, Monster-spawner (Blaze) sind nicht zerstörbar.

## 4.2 Das Ende

Das Ende ist über ein Portal im Untergeschoss des [Rathauses](#) zu erreichen und wird monatlich regeneriert. Solange ein Enderdrache lebt, ist [PvP](#) nicht aktiv. Wird er getötet, erhält der Spieler mit dem meisten verursachten Schaden ein [Enderei](#) und die Respawnzeit des Drachen von 3 Stunden startet.

Darüber hinaus wird nach 5 Minuten [PvP](#) aktiviert und alle Spieler, die sich noch im Ende befinden, werden zurück in die sichere Zone teleportiert.

## 4.3 Lobby

Die Lobby dient als Begrüßungsort sowie Fallback Server für Ausfälle und Wartungen. Hier muss der Spieler seinen Account durch `/verify` mit dem [pr0gramm](#) Account verknüpfen, um auf den Spielserver zu kommen. Die Welt besteht aus fliegenden Inseln mit Sehenswürdigkeiten, welche per Elytra erkundet werden können. Zudem gibt es eine Reihe an Parcours mit Zeiterfassung und Rangliste.



# 5 Besondere Features

## 5.1 pr0gramm-Integration

Durch die Verknüpfung mit dem pr0gramm gibt es ein paar Besonderheiten:

- Während man im pr0 gebannt ist, kann man sich nicht verbinden.
- Benis (gerundet), Benutzergruppe und Benutzername werden im Chat beim Hovern über dem Spielernamen angezeigt. Der Name lässt sich per Befehl /anon verstecken.
- Wer einen Meilenstein (bspw. 25k Benis) im pr0gramm erreicht, wird gefeiert und belohnt.

Wer einen pr0gramm Account besitzt, ist verpflichtet, diesen zu verknüpfen, sobald dies möglich ist.

## 5.2 Freunde

Es besteht die Möglichkeit, Freundschaftsanfragen per Befehl zu versenden. Alle Freunde erhalten volle Nutzrechte auf geclaimten Gebieten. Sie können sich außerdem untereinander teleportieren und mit dem [Kompass](#) anpeilen.

## 5.3 Invites

Abhängig von Benutzergruppe und Aktivität werden (nur an [pr0grammer](#)) Invites vergeben. Die Vergabe findet alle 3 Monate statt und nur für Diejenigen, die im jeweiligen Zeitraum mindestens 75 Stunden gespielt haben. Demzufolge wird das Farmen von AFK-Zeit unter [Strafe](#) gestellt. Multiaccounts werden wie im pr0gramm strengstens geahndet. Gastgeber bürgen für Vergehen ihrer Invites - siehe [Banstrafen](#)

Rang	Start-Invites	Limit
Fliesentischbesitzer	0	1
Neuschwuchtel	1	2
Schwuchtel & Edler Spender	2	5
Mittelaltschwuchtel und höher	3	10

## 5.4 Ressourcepack

Das "pr0pack" beinhaltet neue Painting-Texturen, Sounds für [Shoutouts](#) und die [Blussi](#) Textur für Schneebälle. Blöcke und Items werden ansonsten nicht dadurch verändert, weshalb andere Ressourcepacks weiterhin funktionieren.

Das Pack wird auf Wunsch automatisch beim Verbinden installiert, ist aber auch extern (aktuell im Discord) zum Download verfügbar.

## 5.5 Shoutouts

Mit dem [Ressourcepack](#) "pr0pack" werden viele bekannte Meme-Sounds hinzugefügt. Mit /shoutout (Kurz /s) kann man per Interface einen Sound auswählen und diesen in der Umgebung abspielen, als würde man "ingame sprechen".

## 5.6 Homes

Jeder Spieler hat zu Beginn einen Homepunkt, welchen er von überall, außer der [Metro](#), mit /home erreicht. Im [Rathaus](#) gibt es einen zweiten Homepunkt vergleichsweise teuer zu kaufen, welcher mit der Zeit im Preis steigt

## 5.7 Änderungen am Vanilla-Game

Feature	Änderung
Schneemann	Generiert keinen Schnee
<a href="#">Wither</a>	Nur im <a href="#">Nether</a> erzeugbar
Enderdrache	Spawnt automatisch
Villager & <a href="#">Dörfer</a>	Handelsangebote abgeändert
<a href="#">Nether</a>	Reset jeden Monat, Weniger Loot
Pigzombies	Greifen an als <a href="#">Metro Malus</a>
<a href="#">Achievements</a>	Weitere Achievement-Bäume
<a href="#">Holzhacken</a>	Bäume werden automatisch komplett gefällt.
Angeln	Geänderter Loot
Schneeball	Zu <a href="#">Blussj</a> texturiert

### 5.7.1 WitherBoss

Der Wither ist in der Oberwelt nicht spawnbar. In der [Metro](#) kann er in der Ultra-Station zufällig erscheinen.

### 5.7.2 Angeln

Der Loot der Angeln wird überarbeitet und enthält [Items](#), welche man durch unsere [Veränderungen](#) schwieriger zu gewinnen sind.

### 5.7.3 Holzhacken/Bäume

Bäume werden beim Abbauen des untersten Blocks automatisch komplett gefällt und nachgepflanzt, sofern die Axt genug Haltbarkeit aufweist. Das soll fliegende Bäume verhindern und Wälder erhalten. Wir achten darauf, dass das Plugin keine Holzhäuser o.Ä. falsch erkennt.

### 5.7.4 Achievements

Der Vanilla Achievement Baum wird um Server und [pr0gramm](#)-Achievements erweitert. Für jedes erreichte Achievement gibt es auch eine kleine Belohnung in Form von XP.

### 5.7.5 Blussis

Schneebälle werden durch das pro [Ressourcepack](#) zu einem Blussi. Dieses kann mit Ducken + Linksklick geworfen werden, und fügt getroffenen Spielern ein halbes Herz hinzu. Es stehen dem Spieler anfangs 10 Blussis pro Minute zur Verfügung.

### 5.7.6 Revives

Das Totem of Undying dient nicht mehr bloß dazu, sich selbst vor dem Tod zu bewahren, sondern nun auch Mitspieler. Hält sich ein Spieler, wenn er stirbt, in der Nähe eines Spielers auf, der ein Totem besitzt, so hat dieser ein Zeitfenster um den Kameraden damit wiederzubeleben. Auf diese Möglichkeit wird entsprechend visuell aufmerksam gemacht.



## 5.8 Besondere Items & Herkunft

Item	Herkunft	Änderung
<a href="#">Enderei</a>	Enderdrache	Buff-Objekt gegen Monster.
<a href="#">Kompass</a>	Crafting (Normal)	Bestimmte Positionen auswählbar ( <a href="#">Spawn</a> , <a href="#">Freunde</a> , <a href="#">Dörfer</a> ,...)
<a href="#">Eye Of Ender</a>	Crafting (Normal)	Glowing Effect in Radius
Enderkristall		Respawnt
Phantomhaut	<a href="#">Metro</a>	Rare-Drop der <a href="#">Metro</a> Monster. Phantome auf der Welt nur als <a href="#">Maluseffekt</a>
Chorusfrucht	Farming (Normal)	Teleportiert nur außerhalb der <a href="#">Stadt</a> auf ungeclaimte Gebiete.
Schneeball	Shift + Linksklick	<a href="#">Blussi</a> zum Werfen

### 5.8.1 Enderei

Dem Enderei entfällt durch den automatischen Respawn des Drachen der Nutzen. Daher wird es nun im Kampf gegen Monster einsetzbar sein. Bei Platzierung lädt sich eine durch Partikel sichtbare Aura um das Ei auf, die alle in ihr befindlichen Monster tötet. Das Ei wird dadurch verbraucht.

### 5.8.2 Kompass

Der Kompass kann mittels Rechtsklick auf unterschiedliche Positionen gesetzt werden, um diese zu finden. Darunter: [Spawn](#), [Dörfer](#), [Freunde](#), [Metro](#), [Steinbruch](#), [Baggersee](#), [Hotel-Resort](#),...

### 5.8.3 Eye Of Ender

Das Eye of Ender wird für End-Portale nicht mehr gebraucht. Stattdessen werden alle Lebewesen in einem Radius für kurze Zeit durch den Glowing-Effekt sichtbar gemacht.

# 6 Banstrafen

Ban-Appeals sind nur bei einer Strafzeit von über 3 Monaten möglich.

Wie üblich bürgen Gastgeber zu 50% für jeden Ban ihrer Gäste, maximal aber 30 Tage.

## 6.1 Verboten

- Jegliche Mods und Resourcepacks, die gezielt einen Vorteil gegenüber Anderen verschaffen. (Auch aktives Monster/Spieler-Radar in Minimaps)
- AFK Bots und Vorrichtungen
- Beteiligung an Bugusing
- Multiaccounts
- Links und Inhalte mit strafrechtlich relevanten Inhalten.
- Ernsthafte Beleidigung
- Werbung, Affiliate-Links etc.
- Informationen über Privatpersonen
- Gestohlene Accounts
- Gezielter Combat-Disconnect in der [Metro](#)
- Griefen von geschützten Gebieten
- [Inviten](#) von pr0gramm Benutzern

