
BLOCKBREAKER

Ein Konzept vom DBsGameplayNET Entwicklerteam

1 Begriffe

Begriff	Bedeutung
BlockBreaker	Spielmodus auf dem DBsGameplay Minecraft-Netzwerk
ResourceGroup	Eine ResourceGroup gruppiert eine Art von Blöcken, z.B. Dirt, Sand, Gravel, etc. ist in der ResourceGroup „Graben“
ResourceArea	Eine ResourceArea ist ein Areal in einer ResourceGroup, die an ein Spezielles Theme gerichtet ist. Z.B. die Sandgrube ist im sandigen Theme zu halten, die Kiesgrube in einem „Industriellen“ Theme
Prestige	Zurücksetzen vom Fortschritt einer ResourceGroup im Austausch für schnelleren Fortschritt (mehr XP+Geld/der Blöcke in der ResourceGroup)
Crops	Sammelbegriff für: <ul style="list-style-type: none">- Carrot- Potato- Wheat- Beetroot- Sugar Cane- Sweet- / Glowberry- Melon- Pumpkin- Cactus- Mushrooms- Bamboo- Chorus- Torchflower- Cocoa Beans- Nether Wart

2 Gameplay

2.1 Allgemein

Das Ziel des Spielmodus ist, durch das Abbauen von Blöcken, Werkzeuge, Werkzeugupgrades, Perks und sogenannte ResourceAreas und ResourceGroups freizuschalten.

ResourceGroups

Eine ResourceGroup gibt eine Blockkategorie vor, z.B. Holz, Erz, ... und beinhaltet die ResourceAreas. Eine ResourceGroup muss durch Abschliessen einer ResourceGroup freigeschalten werden.

ResourceArea

Jede ResourceArea ist Teil einer ResourceGroup und kann einen von drei AreaTypes annehmen:

- | | | |
|--------|---|---|
| - Pit | → | Blöcke, für die eine Schaufel benötigt wird |
| - Wood | → | Blöcke, für die eine Axt benötigt wird |
| - Mine | → | Blöcke, für die eine Spitzhacke benötigt wird |
| - Farm | → | Blöcke, für die eine Hake benötigt wird oder Crops als Blocktyp |

Die abbaubaren Blöcke sind in sogenannte ResourceGroups unterteilt. Eine ResourceGroup definiert eine Blockkategorie, z.B. Holz. Das eigentliche Abbauen der Blöcke geschieht innerhalb von ResourceAreas. Sie besitzen immer eine zum Thema (z.B. Holz) passende Blockpalette und sind voneinander getrennte Bereiche, die freigeschalten werden müssen.

Eine ResourceArea kann erst dann freigeschalten werden, wenn:

- das goldene Werkzeug erreicht wurde
- eine Menge an Blöcken abgebaut wurde
- eine Menge an Blöcken im Inventar vorhanden sind (Bezahlung)
- Geld für die Bezahlung vorhanden ist

Ist eine ResourceGroup komplett freigeschalten, hat der Spieler die Möglichkeit in dieser für mehr Belohnungen und schnelleren Fortschritt zu prestigieren. Beim Prestige wird der Fortschritt in der ResourceGroup komplett zurückgesetzt.

2.2 Werkzeuge

Blöcke müssen mit den passenden Werkzeugen abgebaut werden (Stein = Spitzhacke, Erde = Schaufel, ...). Der Spieler startet immer mit der Holzversion des entsprechenden Werkzeuges und muss dieses durch abbauen von Blöcken oder Crops Leveln. Das Leveln von Werkzeugen geschieht für jeden Werkzeugtyp nach der gleichen Reihenfolge:

1. Holz

2. Stein
3. Eisen
4. Diamant
5. Gold

Um das Netherite-Level zu erreichen, muss der Spieler mindestens einmal in der entsprechenden ResourceGroup prestiged haben.

Durch das Abbauen von Blöcken erhält das Werkzeug des Spielers XP. Ab einem gewissen XP-Wert steigt das Werkzeug ein Level auf (z.B. 100XP für das Upgrade auf Stein von Holz).

2.2.1 Werkzeug Upgrades

Werkzeuge können mithilfe von abgebauten Blöcken, Geld und dem Werkzeug-Level

2.3 ResourceGroups & ResourceAreas

2.3.1 Gruben

Die „Gruben“- ResourceGroup ist die erste ResourceGroup, die jeder Spieler von Anfang an freigeschaltet hat. Sie dient dazu, dem Spieler einen ersten Überblick über den Spielmodus zu geben und um ihm das Grundprinzip zu vermitteln. Diese ResourceGroup beinhaltet ResourceAreas mit Blöcken, die am besten mit einer Schaufel abgebaut werden.

2.3.1.1 Blockpalette Erdgrube

ResourceGroupType → **Pit**

- Dirt (25 %)
- Coarse Dirt (23%)
- Rooted Dirt (5%)
- Mud (12,5%)
- Grass (12,5%)
- Podzol (15%)
- Mycelium (2%)
- Moss Block (5%)

2.3.1.2 Blockpalette Kiesgrube

ResourceGroupType → **Pit**

- Gravel (85%)
- Clay (15%)

2.3.1.3 Sandgrube

ResourceGroupType → **Pit**

- Sand (85%)
- Red Sand (15%)

2.3.1.4 Betongrube

ResourceGroupType → **Pit**

2.3.2 Farmen

2.3.2.1 Holzfarmen

2.3.2.2 Gemüsefarmen

In der Holzmiene durchläuft der Spieler eine Reihe von Mienenschächten, die er freischalten kann.

2.3.3 Mienen

3 Prestige

4 Perks

5 Map

6 Technisches

7 Datenbank

Hier ein Keks fürs Runterscrollen 😊 → 🍪