

Ideensammlung Breadfish

- Fahrbare Züge & Anzeigetafeln
 - Firmensystem
 - Mailboxsystem
 - Herausforderungssystem
 - Gruppensystem
 - Fußballsystem
 - Billiardsystem
 - Basketballsystem
- Titel System über dem Kopf
Baseumzug System
- Baumfäller
- DJ
- Anwalt
- Bauarbeiter
- - Taucher
 - Pfirsichpflücker
 - Fisher
 - Farmer
 - Angler
 - Goldschürfer
 - Mechaniker
 - Taxifahrer
 - Immobilienmakler
 - Autohändler
 - Rasen Mähen
 - Koch
- **Straßenwacht [Job]** -

Eine neue Jobidee wäre die der Straßenwacht, vor allem geeignet für Roleplay bzw. Reallife Server.

Hierbei gibt es einen Job, der einen Bündel an Möglichkeiten zur Beschäftigung hat. Denkbar wäre hier eine

Verknüpfung mit dem Skillssystem (hoher Skill = höhere Aufgaben). Hierzu gehört auch, dass es ein dynamisches Baustellensystem gibt, sprich das Random Baustellen erstellt werden. So haben die Mitarbeiter wenn sie in den Dienst gehen einen Dialog, indem alle Baustellen aufgeführt sind. Nun wählen Sie die aus, die sie abarbeiten wollen und machen ihren Dienstwagen fertig (Utility Van würde sich anbieten). Dieses beladen Sie mit den nötigen Sperren aus dem Lager (Objekt in der Hand, um den Fleer zu steigern). Anschließend fahren sie zu der Baustelle und bauen die Beschilderung mehr oder

minder frei auf. Ich würde es eigentlich sogar cool finden, wenn man die Absperrung den Mitarbeitern frei überlässt, aber ihr wisst ja was für Kinder hier auch spielen, die stellen dann die Sperren einfach auf die Straßen und und und. Deshalb würde ich mit Checkpoints arbeiten.

Eine zweite Tätigkeit ist das Abmähen von Rasenflächen neben Straßen. Dafür kriegen Sie einen Benson wo sie hinten einen Rasemäher einladen (der wird dann in eine virtuelle Welt gesetzt und kommt beim Abladen "hinten wieder raus"). Damit können Sie bestimmte Objekte abmähen.

Ebenso ist die Straßenwacht für die Wartung von Hydranten zuständig, die auf der Straße aufgeplatt sind. Hierfür können Bürger einen kaputten Hydranten melden, dann gibt es einen Auftrag. Sonst kommen die kaputten Hydranten mit einem kleinen Delay automatisch in Auftragsliste. Abschließend können sie für die Wartung des Kanals zuständig sein (dazu später mehr).

- **Flughafen Jobs** -

Auch hier hat man wieder verschiedene Rollen. Die "Flüge" übernehmen am besten Bots damit man 24/7 hier arbeiten kann, jedoch können dies auch Spieler machen. Dann gibt es einen Tower-Job der für die Abwicklung des Flughafen zuständig ist. Hier koordiniert er bestimmte Punkte wie z.B. die Landebahnen frei für die Bots (die Bots landen erst bei Landeerlaubnis). Damit es für ihn nicht so langweilig gibt, hat er bestimmte Situationen zu bewältigen:

- Gast verschollen (Delay in der Flugzeit, Verzögerung)
- Gepäck vermisst (Muss Delay einstellen, Verzögerung)
- Landebahn voll (Muss andere Flieger warnen, nicht landen lassen)
- Vogelflug am Flughafen (Muss andere Flieger warnen, nicht landen lassen, Tierschutz anrufen)
- Kein Kerosin verfügbar (Muss Kerosin beordern für die Betankung)
- Sicherheitscheck (Person mit Sicherheitsrisiko muss kontrolliert werden, Tower-Mitarbeiter muss Flugsicherheit rufen, Delay)

So kriegt der Tower-Mitarbeiter eine Belohnung für einen reibungslosen Ablauf (nur soweit er ihn beeinflussen kann), ebenso bekommt er aber auch Abzüge für Fehler, wenn z.B. zwei Maschinen gleichzeitig landen.

Zu diesem Job gibt es dann noch kleine Jobs wie die Gespäckfahrzeuge, Bustransfer von privaten Häusern zum Flughafen,

Bustransfer vom Flugzeug zum Flughafengebäude, Betankung im dem LKW,
Reperaturen am Flugzeug und und und.

Die Möglichkeit sind hier schier endlos.

- **Minijob** -

Viele Server bauen ja immer mehr kleine Nebenjobs wie das Pfandflaschen ein.
Ergänzend hierfür würde ich die
Tätigkeit des Fensterputzens mit rein bringen. Spieler können zu Hochhäusern fahren
und in den Lift einsteigen.
dann können sie frei nach oben und unten fahren und kommen so zu einem "Fleck".
Hier müssen sie Tastenkombinationen
drücken, damit sie den Fleck wegputzen (wie im Singleplay beim Lowrider Event).

- **Erweiterung zum Abschleppdienst/Mechaniker** -

Damit das ganze mehr Würze erhält würde ich mit einem großen Teilelager arbeiten,
dass je nach Entnahme schrumpft und
beliefert werden muss. Wenn ein Mechaniker einen Auftrag erhält muss er mit dem
Servicewagen dort hinfahren. Jedoch muss
er vorher Teile in das Auto packen (oder hat das schon zuvor getan). Beim reparieren,
werden diese Teile dann neu eingebaut oder
ausgetauscht. Dementsprechend sinkt der Lagerbestand im Servicewagen und im
Lager generell. So gibt es verschiedene
Fälle von Schäden (Welche das sind keine Ahnung, hab zu wenig Ahnung von Autos.
Zündkerze kaputt und so ein Kram).
Bei bestimmten Dingen wie Reifenschäden zum Beispiel ist der Mechaniker auch für
die Entsorgung zuständig. Bei bestimmten
Schäden (Totalschaden) muss der Towtruck genutzt werden. Ich stelle mir eine coole
Zusammenarbeit aus TT-Fahrern und
Servicewagen vor (ein wenig wie bei dem ADAC in Reallife).

- **Abwandlung des MotD** -

Eine kleine aber coole Idee würde ich finden, wenn Gangs die Möglichkeiten
bekommen, in ihrer Base freie Nachrichten an kleine
Tafeln zu schreiben oder an Häuserwänden. Diese kann zum Beispiel der Leader im
Ganghaus an seine Member schreiben (wie
ein schwarzes Brett) oder die Gang an fremde Leute.

- **Wasser im LS Kanal** -

Den Kanal könnte man mit Wasser füllen und damit ein richtiger
Wasserverbrauchssystem einführen. So verbrauchen Häuser
und staatliche Gebäude je nach Aktivität der Spieler Wasser. Bei vielen Spielern sinkt
der Wasserstand im Kanal (Objekte mit Textur)
und die Stadt hat dafür Sorge zu tragen, dass immer genug Wasser da ist. So könnte
man auch das Szenario einbauen, dass zu wenig
Wasser da ist und die Servicekräfte das reparieren müssen, sodass zum Beispiel alle
Spieler von den betroffenen Häuser oder Fraktionsmitglieder

mit weniger HP als normal connecten, weil es Wassermangel gibt oder das man mit Wassertanks arbeitet, die von Truckern aus dem LV Stausee gefüllt werden müssen.

Ein kleines Foto, damit man sich das vorstellen kann:



Edit von IPrototypel zum Thema Wasser im Kanal:

forum.sa-mp.com/showthread.php?t=607482

- **Dynamische Ganghäuser -**

Viele Server arbeiten ja bereits mit dynamischen Gangsystem, aber ich würde hier das Monopoly-System noch mit einbinden.

Sie können dynamisch erstellte Gangs private Häuser kaufen. Sie kaufen ein Hauptganghaus und können, sofern die Häuser frei sind bestimmte Häuser um das Ganghaus herum auch aufkaufen, sodass sie eine "ganze Straße" besitzen. Ab dann ändert sich der Status und die Privilegien der Gang. So kann jetzt das Int des Ganghäuses komplett dynamisch mit Möbeln bekleidet werden und man hat die Möglichkeit seine eigene Straße mit kleinen Gimmicks zu verzieren wie z.B. Fässern um die Straße abzusperren und so weiter.

Hier wird dann auch ein Ganggebiet erzeugt.

- **Geldtransporter [Job für bis zu 4 Personen] -**

Schon immer war ich ein Freund von Jobs, die von mehreren Spielern ausgeführt werden müssen. So gibt es zum Beispiel den Müllmann, jedoch könnte man auch den Geldtransporter dazu zählen. Hier gibt es Rollen für bis zu 4 Spieler. Zum einen haben wir die Hauptaufgabe, Banken und ATMs mit Bargeld zu versorgen, genauso wie Geld von Bizes und Banken abzuholen. Die Grundkonstellation besteht aus 2 Spielern (1 Fahrer, ein Beschützer), jedoch kann man den Job auch mit 4 Leuten

ausführen, dann kommt noch ein Zusatzfahrzeug dazu wo nur Bewacher drin sind. Alle Spieler bekommen beim Dienststart eine Waffe. Wichtig hierbei ist, dass diese nur schaden machen, wenn das Fahrzeug des Geldtransporter Schaden bekommen hat (muss man dann im Regelwerk festlegen, damit keine Dullis die Bewacher direkt umlegen). Wenn eine Geldtransporter Schaden bekommt setzt er ein Notruf ab und alle Spieler in den Bewacherfahrzeugen können dazu kommen, sofern sie es nicht eh schon im Konvoi gemacht haben. Dann ist es Aufgabe der Räuber den Transporter auszurauben und das Geld zu bekommen und die Beschützer müssen es beschützen. Damit es keine Geldwäsche gibt, müssen die Bewacher zuvor eine Summe leisten, die genauso hoch ist wie die Summe, die die Räuber erbeuten können (Steigert auch die Motivation). Für die Räuber gibt es Wanteds, bei einem Kill, für die Verteidiger nicht. Zusatzfunktion vom Zusatzfahrzeug (mit den 2 Bewachern): Es kann die Reifen reparieren (dauert 30 Sekunden für einen Reifen, Transporter muss stehen bleiben, max. 4 Reifen).

- Nutten System
- Handelssystem - User können untereinander Handeln
- Erweitertes Base Building - Base bauen mit Zäunen etc
- Inventarsystem