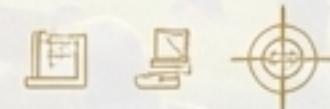




# Vom leeren Blatt zur lebendigen Welt.

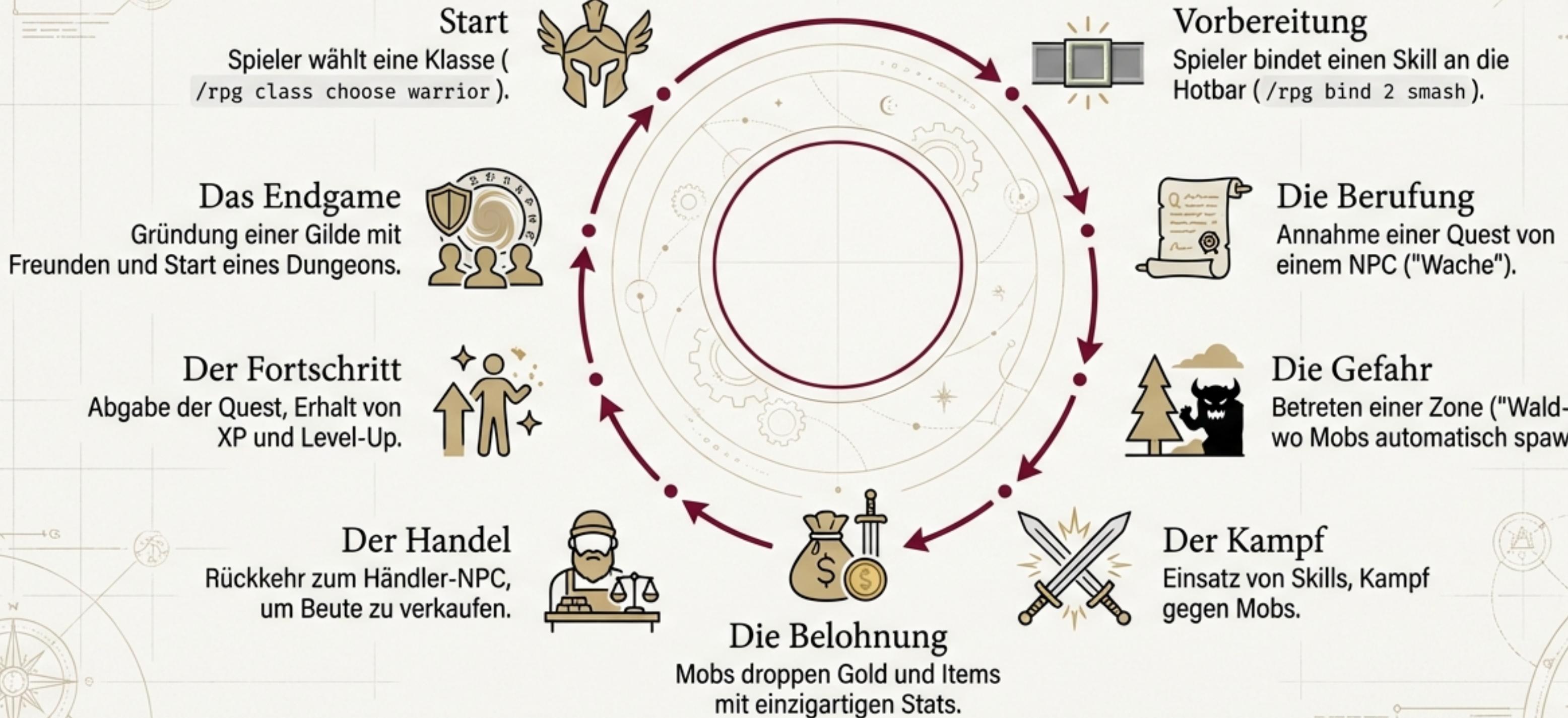
Eine Meisterklasse im Weltenbau mit 'MineRPG'.

Dieses Deck ist Ihr Handbuch, um mit **MineRPG** immersive, dynamische und unvergessliche RPG-Erlebnisse zu erschaffen. Wir folgen dem logischen Weg eines Schöpfers – vom Fundament bis zu den komplexesten Systemen.



# Der Kreislauf des Abenteuers: Das Spielerlebnis.

Jedes Werkzeug, das wir vorstellen, dient dazu, diesen fesselnden Kreislauf für Ihre Spieler zu ermöglichen.



# Das Fundament legen: Zonen und Spawner.

Definieren Sie Gebiete mit eigenen Regeln, Level-Anforderungen und Bewohnern.

## Workflow: Zone erstellen

### Schritt 1: Werkzeug erhalten

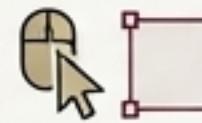
Holen Sie den Zauberstab.



/rpgadmin wand

### Schritt 2: Bereich markieren

Definieren Sie die Grenzen Ihrer Zone mit Links- und Rechtsklick.



### Schritt 3: Zone erschaffen & konfigurieren

Geben Sie dem Gebiet eine Identität und legen Sie die Level-Spanne fest.



/rpgadmin zone create wald\_zone

/rpgadmin zone setlevel wald\_zone 1 10

## Workflow: Zone beleben

### Schritt 1: Spawner erstellen

Verbinden Sie einen Spawner mit der Zone.



/rpgadmin spawner create wald\_spawner wald\_zone

### Schritt 2: Mobs zuweisen



Legen Sie fest, welche Kreaturen mit welcher Wahrscheinlichkeit erscheinen.

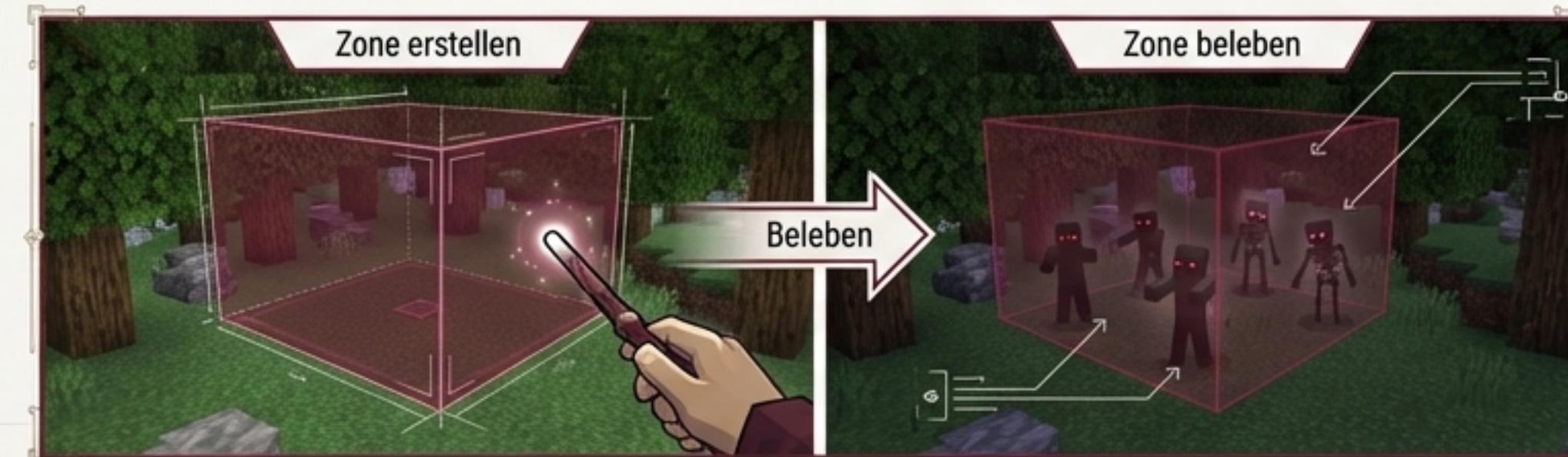
/rpgadmin spawner addmob wald\_spawner forest\_zombie 1.0

### Schritt 3: Dichte kontrollieren

Setzen Sie ein Limit für die maximale Anzahl an Mobs.



/rpgadmin spawner setlimit wald\_spawner 8



# Die Welt bevölkern: Eigene Mobs erschaffen.

Jeder Mob kann ein einzigartiges Design haben – von seinen Werten und Fähigkeiten bis zu seiner Ausrüstung und Beute.



## Beispiele aus der Praxis:

```
forest_scout:
  name: "$aWaldspäher"
  type: "ZOMBIE"
  health: 28
  damage: 5
  skills:
    - bleed_strike
  lootTable: "forest_mobs"
```

```
skeleton_king:
  name: "§cSkelettkönig"
  type: "SKELETON"
  health: 80
  damage: 10
  skills:
    - shield_wall
    - ember_shot
  behaviorTree: "skeleton_king"
  boss: true
```

# Charaktere und Geschichten: NPCs & Quests

Erwecken Sie Ihre Welt mit Charakteren zum Leben, die Aufgaben vergeben, Handel treiben und die Geschichte vorantreiben.

## Der zweistufige Prozess:

### 1. NPC erschaffen und platzieren

```
/rpgadmin npc create wache QUESTGIVER  
/rpgadmin npc create kaufmann VENDOR
```

### 2. NPC mit Inhalt verknüpfen

- Quest verlinken `/rpgadmin npc linkquest wache wald_reinigung`
- Shop verlinken

```
/rpgadmin npc linkshop kaufmann village_merchant
```

## Einfache Quest-Erstellung direkt im Spiel:

- Quest anlegen

```
/rpgadmin quest create wald_reinigung \"Reinigung des Waldes\"
```

- Aufgaben hinzufügen (Steps): Definieren Sie die Ziele.

```
/rpgadmin quest addstep wald_reinigung KILL ZOMBIE 5  
/rpgadmin quest addstep wald_reinigung COLLECT GOLD_NUGGET 3
```



Admin



NPC



Quests



Shops



**Hinweis\***: Alle diese Schritte können auch bequem über die Admin-GUIs (`/rpgadmin`) verwaltet werden, einschließlich des NPC-Editors und Quest-Editors.

# Die Anatomie einer Quest: Mehr als nur Monsterjagd.

Kombinieren Sie verschiedene Aufgabentypen, um vielschichtige und interessante Quests zu gestalten.

## Die Bausteine einer Quest (`quests.yml`)

- name: "Wacht-hilfe 001"
- description: "Hilf den Bewohnern mit einer Aufgabe."
- minLevel: 2
- repeatable: false
- reward:
  - xp
  - skillPoints

## Kombinierte Quests

```
# Aus q080
- type: ESCORT
  target: "Haendlerkarawane"
  amount: 1
- type: KILL
  target: "SPIDER"
  amount: 10
- type: EXPLORE
  target: "Verlassene_Mine"
  amount: 1
```

## Vielfalt der Quest-Schritte (Steps)

- |  |   |
|--|---|
|  | <b>KILL:</b> Töte eine bestimmte Anzahl von Mobs.<br>Beispiel: q009, Töte 5 SKELETON      |
|  | <b>COLLECT:</b> Sammle bestimmte Items.<br>Beispiel: q002, Sammle 13 LEATHER              |
|  | <b>TALK:</b> Sprich mit einem NPC.<br>Beispiel: q003, Sprich mit NPC_Wache                |
|  | <b>EXPLORE:</b> Entdecke einen bestimmten Ort.<br>Beispiel: q004, Erkunde Gletscherhoehle |
|  | <b>CRAFT:</b> Stelle ein Item her.<br>Beispiel: q005, Stelle 2 Steinspitzhaken her        |
|  | <b>USE_ITEM:</b> Benutze ein Item.<br>Beispiel: q006, Benutze 2 Feuerwerke                |
|  | <b>DEFEND:</b> Verteidige einen Ort.<br>Beispiel: q007, Verteidige die Brücke             |
|  | <b>ESCORT:</b> Eskortiere einen NPC.<br>Beispiel: q008, Eskortiere den Lehrling           |

# Motor der Welt: Beute, Shops und Wirtschaft

Steuern Sie den Item- und Goldfluss, um eine ausgewogene und lohnende Wirtschaft zu schaffen.



## Loot-Tabellen (`loot.yml`)

Definieren Sie, was Monster hinterlassen.

```
/rpgadmin loot create forest  
ZOMBIE
```

```
/rpgadmin loot addentry forest  
GOLD_NUGGET 0.5 1 3 COMMON
```



## Shops & Händler

### • Statische Shops (`shops.yml`)

Erstellen Sie Händler mit einem festen Sortiment für An- und Verkauf.

Ideal für Basis-Materialien und von Spielern verkauft Items.

### • Dynamische RPG-Händler

NPCs, die prozedural generierte Ausrüstung verkaufen, die mit dem Spielerlevel skaliert.

- WEAPON\_VENDOR
- ARMOR\_VENDOR
- ITEM\_VENDOR

Funktionsweise: Items werden beim Öffnen des Shops live erzeugt, inklusive Affixen und Stats.

```
/rpgadmin npc create weaponnpc  
WEAPON_VENDOR
```



## Spielergetriebene Wirtschaft

Systeme, die Spieler untereinander handeln lassen.

### Auktionshaus

```
/auction sell <Preis>
```

### Crafting-Aufträge

Spieler erstellen Aufträge, andere erfüllen sie gegen Belohnung.

# Die Macht des Spielers: Klassen, Skills & Verzauberung

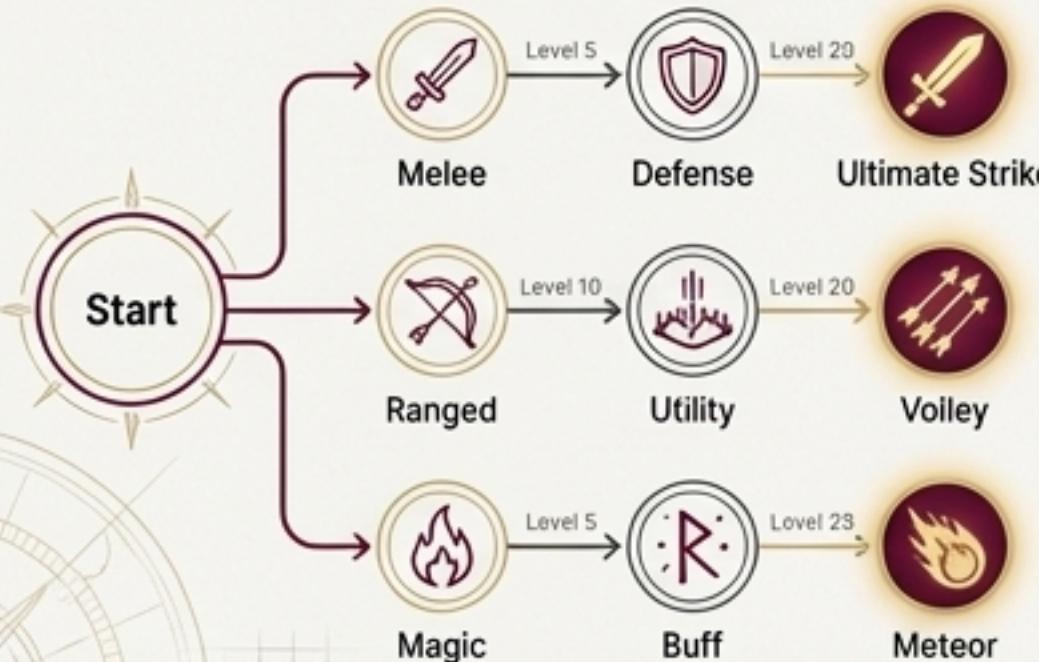
Bieten Sie tiefgreifende Charakterentwicklung durch einzigartige Klassen, einen visuellen Skillbaum und ein strategisches Item-Upgrade-System.

## Klassen & Skills (`classes.yml`)

Weisen Sie Skills den Klassen zu und definieren Sie Startfähigkeiten.

Spieler wählt Klasse mit `/rpg class choose <id>` und verwaltet Skills im `/rpg`-Menü.

**Visueller Skillbaum:** Der Befehl `/rpg skilltree` öffnet ein eigenes GUI, in dem Spieler ihre Progression planen und Punkte ausgeben können.



## Skill-Erstellung für Admins

Skills werden mit Befehlen oder im GUI erstellt und konfiguriert.

```
/rpgadmin skill create dash
```

```
/rpgadmin skill addeffect dash  
VELOCITY x:0.8 y:0.3
```

Erstellt den Skill 'Dash' und fügt einen Geschwindigkeits-Effekt hinzu.

## Das Enchanting-System (`/rpg enchant`)

Spieler können RPG-Items (aus Shops, Loot etc.) verbessern.

Zwei Arten von Upgrades:

1. STAT\_UPGRADE: Erhöht Basis-Werte (z.B. STRENGTH).
2. AFFIX: Fügt dem Item eine besondere Eigenschaft hinzu (z.B. 'Praezision').

Voraussetzungen: Benötigt Gold und oft spezifische Materialien, wie in `enchantments.yml` definiert.

Vorher

Eisen-Schwert

Seltenheit: Gewöhnlich  
Schaden: 5-7  
Haltbarkeit: 100/100



Nachher

Eisen-Schwert +3

Seltenheit: Selten  
Schaden: 8-10  
Haltbarkeit: 100/100  
Stärke: +3  
Affixe: Praezision

# Die Welt gestalten: Gebäude & Ressourcen

Platzieren Sie komplexe Strukturen mit einem Klick und schaffen Sie lohnende Sammelpunkte für Berufe.

## Der Bau-Manager

**Vorbereitung:** Legen Sie Ihre .schem-Dateien in den Ordner 'plugins/RPGPlugin/schematics/'.

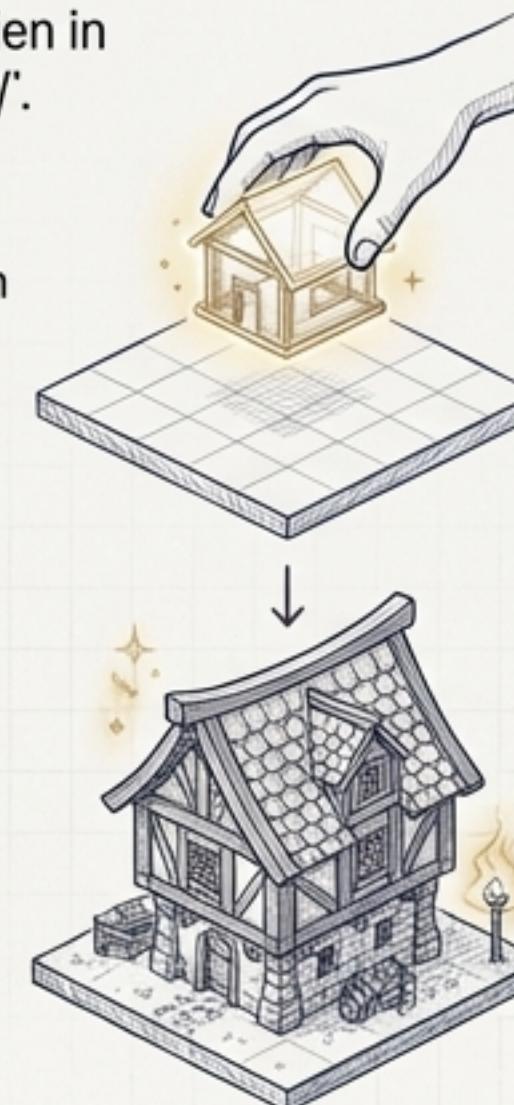
### Platzierung via GUI

1. Öffnen Sie das Admin-Menü: /rpgadmin
2. Navigieren Sie zu **Bau-Manager**.
3. Wählen Sie eine Kategorie oder ein Einzel-Schema.
4. Platzieren Sie das Gebäude mit einem Rechtsklick in der Welt.

### Mächtige Werkzeuge

```
/rpgadmin build undo
```

Der Bau-Manager erlaubt auch das Verschieben von platzierten Schematics.



## Berufe & Ressourcen-Nodes

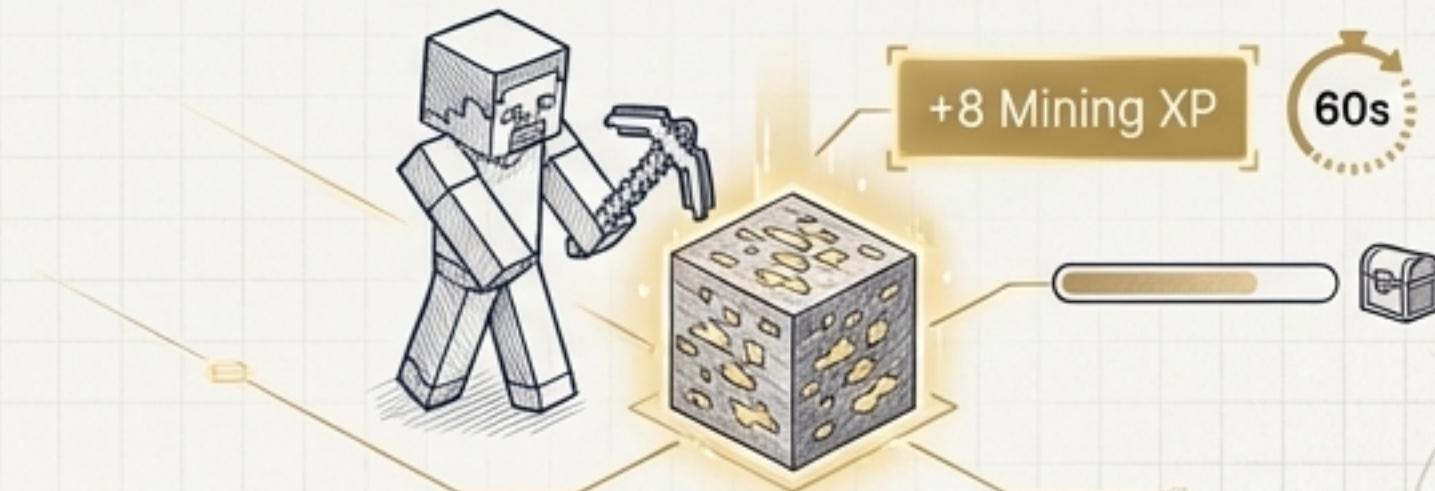
Erstellen Sie Blöcke in der Welt, die Spieler für Berufs-XP abbauen können und die nach einer festgelegten Zeit respawnen.

### Beispiel-Befehl

```
/rpgadmin node create mining IRON_ORE 60 8
```

### Erläuterung des Befehls

Bedeutung: Erstellt einen Eisen-Node für den Beruf "Mining", der nach 60s respawnt und 8 XP gewährt.



# Eine lebendige Welt: Events & Fraktionen

Schaffen Sie dynamische, serverweite Ereignisse und tiefgreifende soziale Systeme, die auf dem Ruf der Spieler basieren.

## Welt-Events

- Zonen-basierte, globale Quests, an denen alle Spieler teilnehmen.

## Erstellungsprozess

### 1. Event definieren:

```
/rpgadmin event create invasion wald_zone "Wald-Invasion"
```

### 2. Ziel hinzufügen:

```
/rpgadmin event addstep invasion KILL ZOMBIE 50
```

### 3. Belohnung festlegen:

```
/rpgadmin event reward invasion 250 200
```

### 4. Event starten:

```
/rpgadmin event start invasion
```

- **Content-Gating:** Schalten Sie Quests erst frei, nachdem ein Event erfolgreich abgeschlossen wurde. (/rpgadmin event unlock ...`)



## Fraktionen & Ruf

- Definieren Sie Fraktionen in 'factions.yml' mit Rängen (z.B. Neutral, Freundlich, Ehrfürchtig).

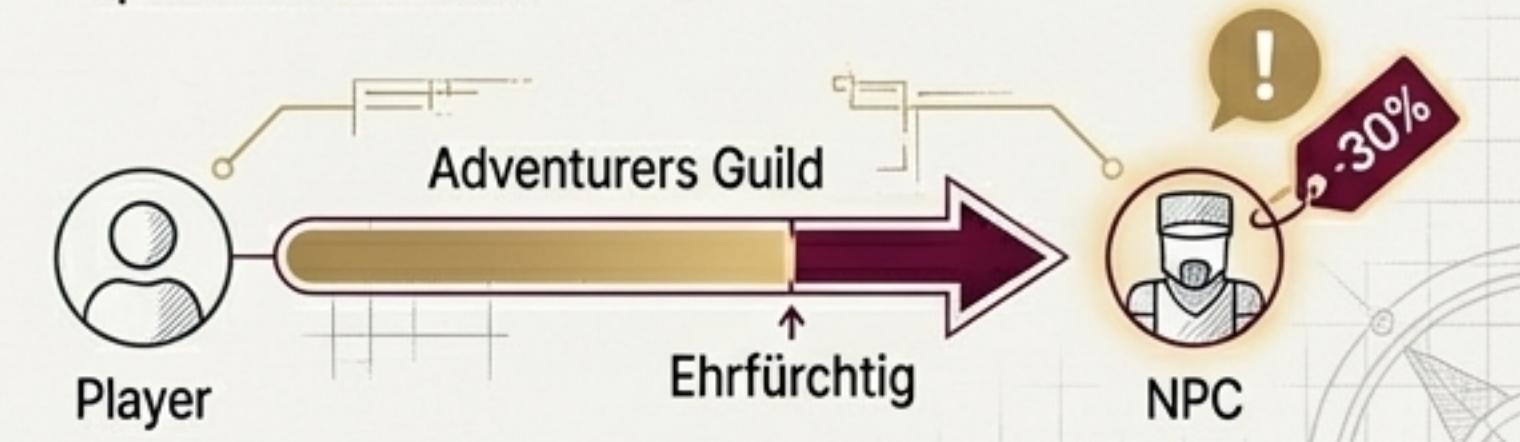
## NPCs an Fraktionen binden

```
/rpgadmin npc faction wache adventurers
```

```
/rpgadmin npc rank wache revered
```

## Effekte

- Schaltet spezielle Dialoge oder Quests frei.
- Gewährt Rabatte in Shops.
- Dient als Voraussetzung für den Zugang zu Dungeons oder speziellen Gebieten.



# Endgame-Herausforderungen: Instanzierte Dungeons

Bieten Sie wiederholbare, herausfordernde Gruppeninhalte in prozedural generierten, privaten Welten.

## Das Dungeon-System im Überblick

- **Instanziert**

Für jede Gruppe wird eine temporäre, private Welt erstellt.

- **Prozedural**

Welten werden dynamisch generiert, z.B. mittels "Wave Function Collapse" (WFC).

- **Automatisiert**

Der Prozess (Welt erstellen -> Party teleportieren -> Boss spawnen -> Welt nach Abschluss löschen) ist vollautomatisch.

## Spieler-Interaktion

- **Matchmaking**

Spieler können sich für eine Warteschlange anmelden.

```
/dungeon queue wfc
```

- **Rollen-System**

Spieler definieren ihre Rolle für eine ausgewogene Gruppenzusammenstellung.

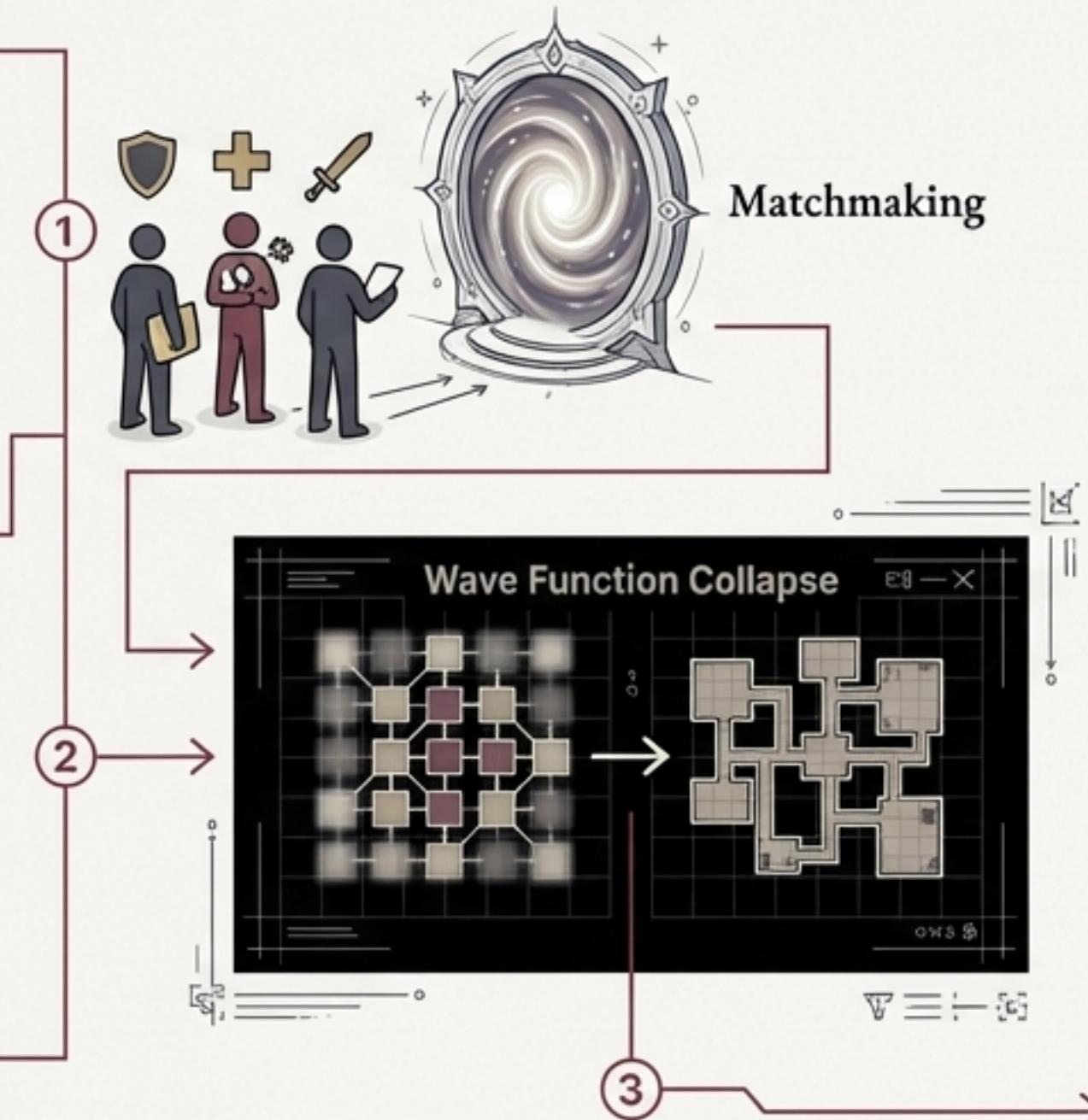
```
/dungeon role <tank|heal|dps>
```

## Admin-Kontrolle

- Admins können Dungeons manuell für ihre Gruppe generieren.

```
/dungeon generate wfc (moderner Algorithmus)
```

```
/dungeon generate gruft (Standard-Vorlage)
```



# Gemeinschaft fördern: Gilden, Parties & PvP

Stellen Sie mächtige Werkzeuge für soziale Interaktion, Teamplay und kompetitiven Wettkampf bereit.



## Systeme für Teamplay

### Party

- ◆ Temporäre Gruppen für gemeinsames Questen und XP-Teilen.

/party invite <Name>

### Gilden

- ◆ Permanente Gemeinschaften mit weitreichenden Features.
  - **Gründung:** /guild create <ID> <Name>
  - **Gildenbank:** Gemeinsames Lager für Gold.
  - **Gildenquests:** Serverweite Ziele nur für Gildenmitglieder.
  - **Gildenhalle:** Eine private Basis, die mit Crafting-, Teleport- und Buff-Stationen aufgewertet werden kann (/guild hall upgrade ...).

## Kompetitiver Wettkampf: PvP & Saisons

### Arenen

- Konfigurierbar in arenas.yml.

### Matchmaking

- Spieler treten einer Warteschlange für bewertete Matches bei (/pvp join).

### Elo-System

- Ein Ranglistensystem zur fairen Gegnerzuweisung.

### Saisons

- Admins können zeitlich begrenzte Saisons starten (/rpgadmin pvp seasonstart ...), an deren Ende Belohnungen winken.

# Meisterklasse der KI: Der Behavior-Tree-Editor

Erschaffen Sie einzigartige und intelligente Gegner, indem Sie deren Verhalten in einem visuellen Editor selbst designen.

## Das Konzept

Statt starrer Skripte definieren Sie das Verhalten durch logische Knoten, die zu einem "Gehirn" kombiniert werden.

## Der Workflow

### 1. Editor öffnen

```
/behavior edit skeleton_king
```

### 2. Knoten hinzufügen

Kombinieren Sie logische Bausteine im GUI.

- **Selector:** Versucht Knoten nacheinander, bis einer erfolgreich ist (ODER-Logik).
- **Sequence:** Führt Knoten nacheinander aus, bricht bei Fehler ab (UND-Logik).
- **Cooldown(8s):** Verhindert, dass ein Ast zu oft ausgeführt wird.
  - Aktionen: MeleeAttack, CastSkill, Flee, HealSelf.

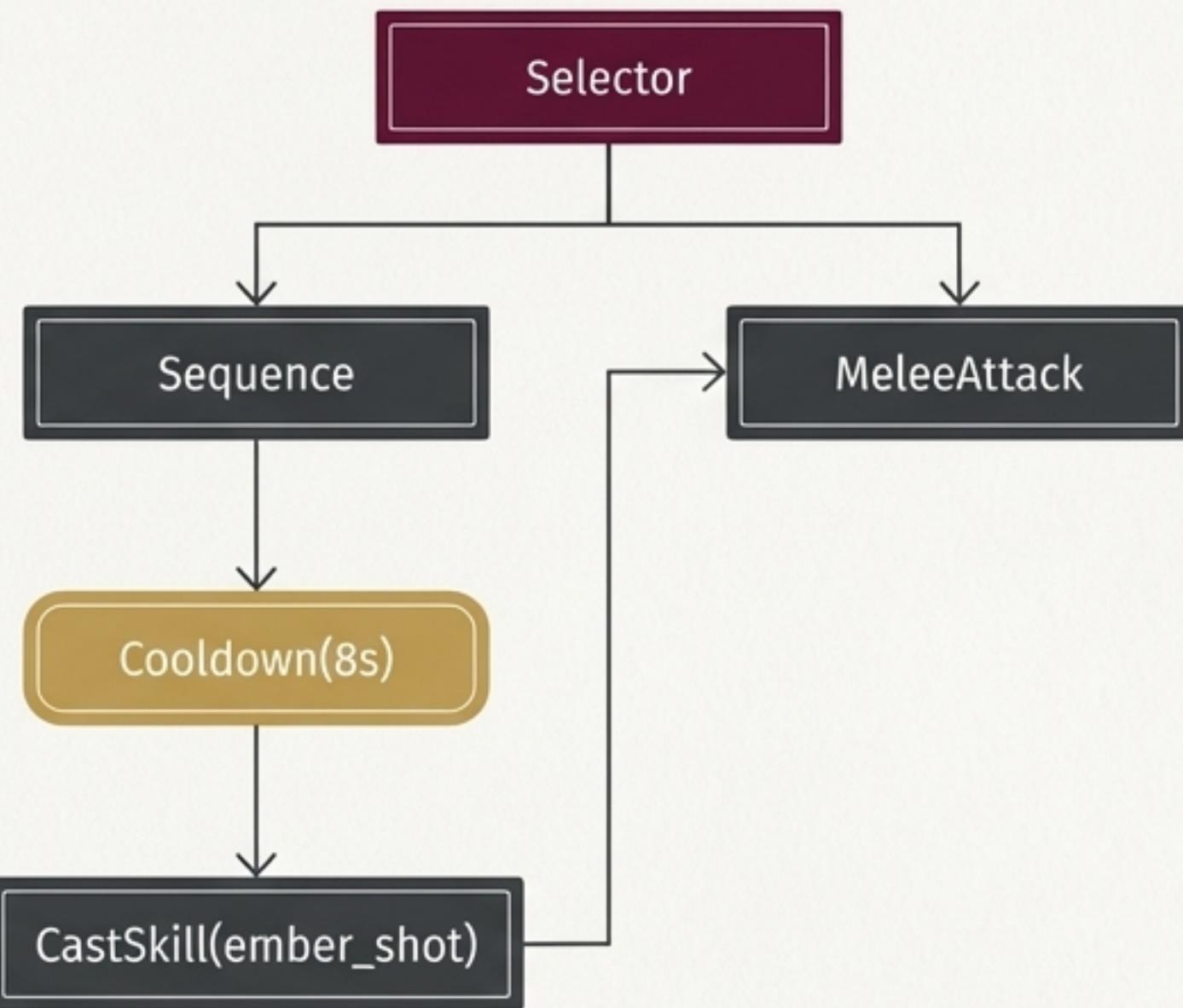
### 3. Speichern & Testen

Wenden Sie den Baum an und spawnen Sie den Mob, um die neue KI zu beobachten.

## Verknüpfung in mobs.yml

Fügen Sie den Namen des Baumes einfach zur Mob-Definition hinzu:  
behaviorTree: skeleton\_king

## Beispiel-Baum: skeleton\_king



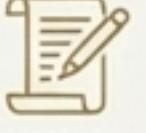
# Das Arsenal des Schöpfers: Befehle & Werkzeuge.

Alle mächtigen Werkzeuge sind über intuitive Befehle und umfassende grafische Oberflächen erreichbar.

## Wichtige Admin-Befehle (Auswahl)

Befehl	Beschreibung
/rpgadmin wand	Gibt das Tool zum Markieren von Zonen.
/rpgadmin zone ...	Verwalten von Regionen und Level-Ranges.
/rpgadmin npc ...	Erstellen und Konfigurieren von NPCs.
/rpgadmin quest ...	Quests direkt im Spiel erstellen.
/rpgadmin spawner ...	Konfiguration der automatischen Spawner.
/rpgadmin build gui	Öffnet den mächtigen Bau-Manager.
/rpgadmin perms	Öffnet die Berechtigungs-Verwaltung.
/behavior edit <tree>	Startet den visuellen KI-Editor.

## Grafische Werkzeuge (GUIs)

-  **Admin-Menü (/rpgadmin):** Das zentrale Cockpit.
-  **Bau-Manager:** Schematics kategorisieren, platzieren, verschieben und rückgängig machen.
-  **Permissions-GUI:** Rollen, Vererbung, Nodes und Spielerzuweisungen verwalten.
-  **NPC-, Quest- & Loot-Editoren:** Inhalte direkt im Spiel per Klick erstellen und bearbeiten.
-  **Debug Overlay:** Ein/Ausschalten von nützlichen Debug-Informationen.

# Ihre Welt. Ihre Regeln. Ihre Legende.

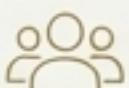
Sie haben nun alle Werkzeuge zur Hand – vom Fundament der Welt über ihre Bewohner und Geschichten bis hin zu den dynamischen Systemen, die sie am Leben erhalten.



 Sie können **Länder formen** (Zonen).

 Sie können **Leben erschaffen** (Mobs & NPCs).

 Sie können **Legenden schreiben** (Quests & Events).

 Sie können **Gesellschaften bauen** (Fraktionen & Gilden).

 Sie können **Intelligenz designen** (Behavior Trees).

MineRPG ist nicht nur ein Plugin. Es ist eine Leinwand. Was werden Sie darauf erschaffen?

**MineRPG**  
NotebookLM