

Minecraft Mod

Working Title: Sky Shards

26. Februar 2016

Zusammenfassung

1 Shards-Mechanic

- Ley-Lines fließen durch Welt, Energieströme
- Schnittpunkte von Ley-Lines besonders
- Jeder Shard braucht Graviton
- Graviton braucht Energie, um Blocks zu halten
 - Je mehr Energie, desto größerer Radius
 - Sicherer Radius und halbstabiler Radius
 - $\frac{r_{halb}}{r_{sicher}} < 0,9$ wird größer mit mehr Energie
 - Danach nur Maxradius-Steigerung, jedoch wesentlich mehr Energie dafür
 - Gravitons ziehen Energie aus Ley-Lines, verbessert durch Upgrades
 - ziehen immer maximal Energie, man kann jedoch Energie abzapfen
- Konstrukt zum Spawnen neuer Gravitons
 - Param: generelle Richtung, genutzte Ressourcen, Tier der Gravitons (nicht fest)
 - entstehen an Schnittpunkten von Ley-Lines
- verschiedene Graviton-Typen
- verschiedene Biome, je nach Graviton-Typ
- je nach Biome/Graviton-Typ neue Ressourcen
- beeinflussbar durch Konstrukte:

- Shard-Shape (Brücken, etc.)
 - Biome
- Shards können zufällig spawnen
 - halten länger als künstlich erzeugte
 - höhere Chance auf seltene Gravitons/Shards

2 Ressourcen und Abbau

- Ressourcen Shard-abhängig
- Ressourcen haben geringere Quantität als in Vanilla, langsamerer Abbau (Splitter?) → mehr pro Block
- Konstrukte zum Abbau von Ressourcen
 - Nicht vollautomatisiert(!), nur halb-automatisiert (Interaktion alle viertel(?) Stunde)

3 Tools

- Neue Durability-Balance (alte Tools entfernen oder anpassen)
- Grappling Hook
 - Kann Brücken spannen, begrenzte Länge
 - lange Brücken durch kleine Shards verbunden durch kleine Brücken
- Hedron-Battery
 - speichern Energie, aufladbar
 - verschiedene Tiers

4 Random Ideas

- Gravitons haben Pre-/Suffix, craftbar
- neue (fliegende) Monster