

Brainstorming:

1. Bereitstellung der Ressourcen
2. Verarbeitung der Ressourcen zu Zwischen- und Endprodukten
3. Endprodukte? Geld?

Problem daraus: Geldschaffung ohne Obergrenze, Überflutung mit Produkten

- Keine Lebenshaltungskosten
- Kein Verschleiß
- Keine Miete (?)
- Keine Steuern (?)

- ⇒ Wie kann man Sachen vernichten?
- ⇒ Wie kann man Sachen wieder Wert verschaffen?
- ⇒ Wie kann man Geld abschöpfen?
- ⇒ Wie kann man Gelderzeugung bremsen?

Zu 1.:

Bereitstellung der Ressourcen:

Jede Bereitstellung von Ressourcen muss in Zukunft mit Abgaben verbunden sein, die in der Höhe die Qualität der entsprechenden Ressource widerspiegelt. Also wird in Zukunft jede „freie“ Erzeugung von Ressourcen nicht mehr möglich sein. Davon ausgenommen ist der Loot (= Beute aus getöteten oder Gewinn aus gezähmten Tieren)

Regelungen:

- Der Farmer muss ein Feld kaufen, auf dem er seine Rohstoffe anbauen kann, **die Güte des Feldes bestimmt die anbaubaren Früchte und deren Ertrag** (unter Berücksichtigung des Skills)
Vorschlag: Umzäunte Parzelle (auf Person gebundene Tür), Zeitgebunden
- Der Miner muss sich einen Claim pachten (am besten per Händler in der Mine) den er für eine bestimmte Zeit bearbeiten kann (also diese bestimmte Mine). Dieser Claim wird je nach Ausbeute und Güte verschieden veranschlagt. Es steht pro Mine auch nur eine bestimmte Anzahl Claims (zu verkaufende Urkunde, NewbieItem) zur Verfügung. Damit ist eine Überschwemmung des Marktes mit Metallen unterbunden. Außerdem gibt der Claim eine Bestimmte Range an Metallen vor, die in diesem Claim gewonnen werden kann, damit wird die Zeit des Miners optimiert, wenn der sich das zu fördernde Metall aussuchen kann.
Anmerkung: Die Vergabe des Claims sollte vom Skill abhängig gemacht werden, um ein sperren der Mine durch reiche Nicht-Miner zu unterbinden.
- Fällen: Kaufen eine Zeitlich begrenzte Lizenz um in einem bestimmten Gebiet ein bestimmtes Holz zu hacken. (Das Gebiet gibt dann nur die Menge an, die aus einem Baum gewonnen werden kann) Die Bäume selbst sind wieder stino, Die Holzart

bestimmt die Lizenz) Guru: Quasi Lizenz zum Hacken von Weiden für das Gebiet... damit jeder Baum ne Weide. (Äquivalent zum Minen)

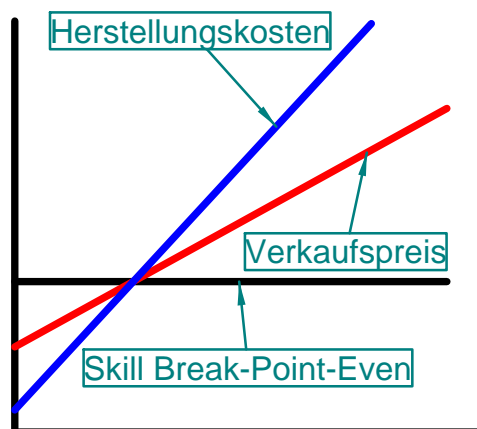
- Försterei: Gleiches Verfahren wie beim Feld für Farmer, dabei das Problem des Fällens...
- Tierzüchter müssen eine Koppel pachten, auf dem die Tiere gezüchtet und geschoren werden können. Nutztiere können nur in diesem Feld „erzeugt“ werden. Also egal, ob der Züchter ein Packpferd, Reitpferd oder Wollschaf züchten will: er muss dieses auf seiner Koppel tun. Die Daraus entstehenden Tiere müssen zur weiteren Produktion von Rohstoffen gefüttert werden. (und zwar merklich!)

Die technische Umsetzung dieser Vorgaben sollte relativ einfach gehen, über Newbieitems (**Guru: dagegen... keine Newbieitems**) für die Förster und Miner und eben über die Felder und Äcker der Förster und Farmer. Grundsatz bei der Sache ist, dass die hochwertigen Rohstoffe teuer in der Herstellung werden müssen, damit Pergon nicht davon überschwemmt wird.

Zu 2.:

Die Zwischenprodukte.

Über diese wird der Markt geregelt. Hier muss in Zukunft ein Grundsatz gelten:



Je höher die Qualität, desto größer müssen die Herstellungskosten werden. Der Verkaufspreis beim NPC-Händler muss ab einem bestimmten Skill-Level (Skill Break-Point-Even) unter den Herstellungskosten liegen. Wie sich dann die Preise zwischen den Spielern gestalten, lässt sich über Herstellungskosten, Verlust an Material und persönlichem Spielwert regeln.

Als Beispiel (und zukünftige Regelung) die Zauberrollen:

Die Verschiedenen Holzarten sind mit einem Skill zu versehen, der sich im Rahmen der anderen Skills bewegt (10 -125). Die Güte der Herstellung wird berücksichtigt und eine Prop Qualität geschrieben. Das Produkt aus Skill des Holzes und der Qualität ergibt den Skill, des Spruches, der Max auf die Rolle geschrieben werden kann. Wenn nun auch noch die Herstellung der Rollen vom Material abhängig gemacht wird, führt das dazu, dass Rollen, auf die die Hohen Sprüche geschrieben werden können selten und damit teuer werden, was wiederum dazu führt, dass der Gewinn aus dem Verkauf an die NPC-Händler wegbricht. Der Lerneffekt und die Verdienstmöglichkeiten bleiben aber in den unteren Zirkeln erhalten, da hier die Rollenpreise vergleichsweise billig sein werden.

Wendet man dieses Prinzip auf die gesamten Zwischenprodukte an, erreicht man, dass der Geldfluß zurück an die Händler gebogen wird, was die Inflation bremsen sollte.

Zu 3.:

Die Endprodukte:

Die Endprodukte werden in Zukunft einige neue Eigenschaften ausweisen müssen als bisher.

Die Regelung über die Brauchbarkeit und Qualität, wie sie im Moment ist, ist zu umständlich, vor allem, weil wir nicht nachvollziehen können, wie die einzelnen Werte von Pol verrechnet werden. Also wäre die günstigste Lösung Pol zwar Werte anzeigen zu lassen, intern aber mit ganz anderen Werten zu rechnen (Da können die Spieler auch nicht mehr so auf den Zahlen rumreiten, sondern eher auf den Materialien)

Vorschlag:

- Die Qualitäten des Materials gehen auf Itemspezifische Merkmale als Multiplikator ein.
- Die Güte der Herstellung gibt eine Qualität an, in der das Teil gefertigt wurde.
- Es werden ein aktueller und ein maximaler Zustand festgeschrieben.
- Es wird das Material des Teiles festgeschrieben.

Beispiel Waffe:

Ein Langschwert wird hergestellt.

- Es hat als Basisschaden 4W6+1
- Ein Basisgewicht von 4kg
- eine Haltbarkeit von 95%

diese Werte gelten für die Legierung oder das Metall, das als neutral bestimmt wurde.

Damit ergibt sich mit einer Legierung die als Modifikator für

- den Schaden 2,5
- Gewicht 1,5
- Haltbarkeitsbonus von 0,95

Ein Schwert das folgende Werte aufweist, wenn der Schmied bei der Herstellung 90% Qualität schafft:

- Basisschaden : $(4 * 0,9 * 2,5)W 6 + (1 * 0,9 * 2,5) = 2,25 = 2$: 9W6+2
- Gewicht : 6kg
- Qualität : 90%
- Zustand : 100%

- Akt. Zustand: 100%

Analog sollten sich auch die Haltbarkeiten von Werkzeugen oder der Schutz einer Rüstung errechnen (bis auf nötige Faktoren, die dann a) Teilspezifisch und b) balancingspezifisch sind).

Ein weiterer Punkt dann dazu ist die Reparatur von Items (da diese wahrscheinlich an persönlichem Wert gewinnen werden, erst recht, wenn es thaumaturgisch aufgewertet wurde)

Es wird immer mit dem Material repariert, aus dem das Teil hergestellt wurde (auch aus Kombinationen bei z.B. beschlagenem Leder)

Der Reparaturerfolg hängt von der Qualität ab, mit der das Teil ursprünglich hergestellt wurde und dem Skill der dafür nötig war. Wird die Reparatur gut oder sehr gut durchgeführt, ändert sich der Zustand nicht, wird sie schlecht durchgeführt, sinkt der Zustand. Der akt.Zustand wird danach auf Maxwert gesetzt.

Das Material wird auch bei Erfolg komplett und Misserfolg teilweise verbraucht. Bei Misserfolg sinkt der Zustand entsprechend.

Formeln kann ich hier ad hoc nicht angeben, da ich die Berechnungsgrundlagen der aktuell herstellbaren Teile nicht alle kenne und diese im Zuge dieser Umstellung sowieso vereinheitlicht werden soll.

- * Rüstungsschutz (Abhängig von Art und Material)
- * Haltbarkeit (also wie gut ist die noch in Schuß?)
- * Qualität (Wie gut ist das Teil? Exep gibts denn so nicht mehr!)
- * Gewicht (Jaja, kann ich das Teil überhaupt tragen?)
- * Slots (Wieviel Thaumaturgie paßt drauf?)
- * Blockcircles (Was kann ich damit noch zaubern?)

Mit entsprechenden internen Werten für die Reparatur (was halt noch max. möglich ist – das kann man ja dann auch selbst rechnen.) Da man die dann alle zur Laufzeit ändern müsste (oder das Teil bei Reparatur vernichtet und neu schreibt...) müsste man sich dann halt noch Gedanken über die genaue Struktur machen. (wie legt man das an, wie fragt man es ab, was passiert bei Herstellung, Reparatur oder Vernichtung wegen Verschleiss....)

Guru: Formel zur Herstellung aus Rohstoffen:

Benötigter Skill zur Verarbeitung des Rohstoffes – tatsächlicher Skill des Players zur Verarbeitung + benötigter Skill zur Herstellung des Produktes = tatsächlicher benötigter Skill zur Herstellung des Produktes.