

Let'sMine Reallife

Ein Konzeptentwurf

- Deine Meinung zählt -

- **Vorwort**

 - Status Quo oder wo stehen wir jetzt?

 - Die grosse Frage des Warum?

- **Serverkonzept**

 - Neuerungen und Veränderungen

 - Geländestruktur

 - Infrastruktur

- **Städtekonzept**

 - Allgemeines für jede Stadt

 - Grobe Details zu einzelnen Städten

- **Neulingskonzept**

 - Veränderungen

 - Inklusion

- **Zusammenfassung**

Vorwort

Dieses Konzept dient der groben Vorstellung unserer Ideen. Alle Angaben sind ohne Gewähr. Wir wollen euch in kurzer Form darstellen, in welche Richtung sich unser Server entwickeln soll. Hier sparen wir allerdings an Details, da diese zum Teil noch nicht feststehen oder sich ändern könnten.

Status Quo oder wo stehen wir jetzt?

Die jetzige Hauptmap ist auf dem Stand der 1.2 und seid dem 08.04.2012 online. Seit der Veröffentlichung wurde vieles an dieser Map verändert. Zum Beispiel wurde das Eventgebiet erneuert, das alte Freebuild wurde abgetrennt und es gab immer wieder neue Städte. Gerade zur Einführung neuer Biome wurden grosse Chunkgebiete regeneriert und auf den neusten Stand gebracht. Riesige Glaskästen und Bedrock-bunker haben das Bild der Hauptmap nicht verschönert und nach der Verlegung in einen gesonderten Bereich hässliche, flache Stellen hinterlassen.

Die Serverstädte sind unattraktiv und leer. An Flair und Stil mangelt es gänzlich. Es kommt kein richtiges Stadtfeeling auf, mehr hat man das Gefühl auf einem leeren Feld zu stehen.

Viele User äusserten den Wunsch nach Veränderungen, neuen Features und vorallem nach Updates. Der Wunsch, die Hauptmap neu entdecken zu können, sowie mehr Adventures-Quest und Dungeons zu beschreiten und neuen Gefahren zu trotzen, kam auf.

Die grosse Frage des Warum?

In erster Linie gehen wir auf eure Wünsche ein, denn ihr seid Let'sMine. Ebenso wünschen wir uns auch Veränderung und Neues.

Wenn wir jetzt mal die technische Seite betrachten, kommt uns der Umschwung sehr entgegen. So gut wie jeder Chunk wurde mal regeneriert oder ist durch Hin- und Herkopieren in irgendeiner Weise beschädigt. Gerade durch das neue Update für den Worldgenerator (Versionsupdate 1.7), kann der Fall auftreten, dass alle Chunks crashen

könnten und danach sehr viele Fehler produzieren. Daher bietet es sich hier schon einfach an, gleich diese Map auf einem frischen, neuen 1.7-Seed zu erbauen.

Betrachten wir nun die organisatorische Seite, sehen wir, dass der aktuellen Map jegliche Struktur und Konzept fehlt. Es ist unorganisiert, ungeplant und unattraktiv. Ein reines Chaos. Genau dort setzen wir an und fertigen mit diesem Konzept eine neue, geplantere Struktur für Let'sMine.

Serverkonzept

Prinzipiell nehmen wir Let'sMine so mit, wie es jetzt auch schon existiert. Wir wollen uns nicht neu erfinden: Wir haben eine standfeste Basis und brauchen dazu jetzt eine standfeste Map. Also genauer gesagt, Dinge, wie den Spawnbaum, die Jobfarm und das System, Grundstückskauf- und verkauf, sowie die Mallstadt und ähnliches, nehmen wir mit. Frei nach dem Motto: aus Alt mach Neu.

An manchen Stellen werden wir ganze Gebäude kopieren, an anderen Stellen werden wir renovieren und neu aufbauen.

Neuerungen und Veränderungen

Erst einmal nehmen wir mit der neuen Hauptmap 6000 x 6000 Blöcke in Anspruch. Das ist die doppelte Fläche, als wir aktuell zur Verfügung haben. Somit haben wir die Möglichkeit alle Orte etwas auseinander zu ziehen und kommen somit der Server- und Clientperformance entgegen. Ebenso können wir jeweils eine grössere Fläche für Städte und auch Userprotecte nutzen. Es wird eine geringere Anzahl an Städten geben. Jedoch wird die Auswahl durch mehrere, themenbezogene Stadtteile grösser sein, als sie aktuell ist.

Geländestruktur

Besonders bei der Geländestruktur wollen wir punkten. Dazu nutzen wir MCedit. Mit Hilfe dieses Programms ist es uns möglich, das Gelände so zu konstruieren, dass es unseren

Ansprüchen angepasst ist. Ebenso ist es möglich, dass wir die Biome so auswählen, wie sie am besten in das

Gelände passen. Mit diesen Möglichkeiten haben wir uns eine Minecraft-Map erschaffen, die es allein vom Gelände nirgendwo zu finden gibt.

Infrastruktur

Auf jeder Minecraft-Map gibt es vieles zu entdecken, jedoch bemerkt es oftmals keiner, da man schlicht und ergreifend einfach nicht dorthin gelangt. Dem soll ein Ende gesetzt werden. Richtige Infrastruktur muss her. Jeder User von Let'sMine soll alle Möglichkeiten erhalten durch die Länder von Let'sMine zu ziehen. Egal ob Zufuss, beritten mit Pferd und Schwein, mit Fahrzeugen, wie Minecraft und Boot oder ganz bequem per Warp. Ein grosses Netzwerk wird angelegt, damit ihr auch wirklich alles entdecken könnt.

Städtekonzept

Um nun genauer auf die Städte einzugehen, wollen wir euch an dieser Stelle verraten, dass es genau 6 Städte geben wird. Genaueres dazu erfahrt ihr im weiteren Verlauf. Wir möchten uns von den strengen und ehr nervigen Bauvorschriften verabschieden bzw. diese auf ein Minimum reduzieren. Das Stadtbild soll von den Stadtgebäuden und dem Gelände getragen werden, damit ihr eure Kreativität frei ausleben könnt.

Allgemeines für jede Stadt

Jede Stadt wird in mehrere Stadt-teile aufgeteilt. Diese einzelnen Teile haben einen eigenen Baustil auf Basis des Stadtstils: der Hafen, das Luxusviertel, die Mittelklasse, das Stadtzentrum und das Farm-Bauerngelände. Die übergreifende Grundstruktur für jede Stadt soll gleich sein, um ein gewohntes Umfeld zu erschaffen und eine bessere Orientierung zu ermöglichen. Zum Beispiel sollen in den Stadtpawns Portale und Ausgänge an gleichen Stellen positioniert sein. Viele kleine und grosse Gimmicks werden

eingebaut, die wir euch aber aktuell noch nicht verraten wollen. Diese gilt es dann zu entdecken.

Grobe Details zu einzelnen Städten

Wie oben beschrieben, wollen wir nicht mit der Masse an Städten punkten, sondern mit Vielfalt, Besonderheiten und auch Aussergewöhnlichem. Für jeden soll etwas dabei sein.

Da es auch noch keine Namen für die zukünftigen Städte gibt, werden diese hier nur mittels ihres Stadtstils beschrieben:

- **Waldstadt:** Dichter Dschungel, tiefe, dunkle Wälder und Mamutbäume sollen hier das Stadtbild prägen. Genau das richtige für alle Naturliebhaber.
- **Mittelalterstadt:** Burgen, Verliese, Schlösser und Handwerkskunst sind hier zu finden: Wer gerne mal die Taverne besucht oder eine abenteuerliche Reise machen will, wird sich hier wohlfühlen.
- **Mediterrane Stadt:** Geprägt durch die klassischen Kunstepochen der antiken Griechen und des römischen Reiches, wo sich Luxus und Antike treffen. Quarz, Terracotta, Zypressen und Meer.
- **Steampunk-Stadt:** Eine Zukunft, wie sie in früheren Zeiten entstanden sein könnte? Zahnräder und Dampfmaschinen und doch topmodern. Hoch hinaus und noch weiter.
- **natürlicher Stil:** Berglandschaften, die an Wüsten grenzen, das wilde Outback. Schluchten und Wasserfälle, sowie riesige bewohnte Höhlen und Täler.
- **Big City Life:** Wolkenkratzer, unten das geschäftige Treiben des Grossstadtbusiness, Mietwohnungen und Appartements und Luxussuiten über der Krone des Spawnbaums - Das Zentrum von LetsMine

Neulingskonzept

Der Support soll ebenso wie auch das Tutorial verbessert, vereinfacht und lehrreicher gestaltet werden. Hierbei soll der Spaß sowie die Abwechslung für den Supporter nicht vernachlässigt werden. Ebenso soll der Neuling gleich im Tutorial einen Einblick erhalten, was ihn auf diesem Server erwartet. Nichts desto trotz wollen wir die persönliche Note von LetsMine beibehalten und setzen auf die userbezogene Einführung auf unserem Server.

Veränderungen

Die Neulinge sollen nach dem Tutorial direkt in den Server eingebunden werden. Hier zu wird das im Moment sehr abgelegene „Endhaus“ des Tutorials direkt in den Spawn verlegt. Die Neulinge gelangen dort über ein Warp Schild hin und befinden sich so direkt im Servergeschehen. Die User können direkt mit den Neulingen schreiben und ggf. können die Neulinge so direkt Anschluss finden. Zudem wird so die Wartezeit auf einen Supporter verkürzt, da es direkt viel zu beobachten gibt und sich gleich direkte Gesprächspartner finden lassen.

Inklusion (Gleichberechtigte Teilhabe an etwas)

Mit der Umbenennung der „Bewerbung“ in „Uservorstellung“ haben wir schon einen Teil dafür getan, dass die Neuen das Gefühl bekommen nicht als „Noobs“ behandelt, sondern in die Community inkludiert zu werden.

Einen weiteren Schritt hierzu soll die Verlegung der Neulingsquartiere in die Städte sein. Dort sollen Neulinge neben Usern wohnen. Diese Neulingsquartiere werden in verschiedenen Ausführungen vorhanden sein. So bieten sich zum Beispiel Boote oder auch Wohnungen an.

Die Neulinge werden mit dem Erwerb ihres Neulingsgrundstückes sogleich Bewohner der Stadt und genießen alle Vorzüge, die dann

gegebenenfalls vom Stadtrat bereitgestellt werden.

Zusammenfassung

Alter Server – neues Design.

Wir gehen mit Plan und Konzept für eine neue Hauptmap für Let'sMine vor. In allen Bereichen wird es Neuerungen geben. Mit Altem und Neuem gestalten wir uns ein neues Let'sMine. Besonders der Bereich 'Städte' wird aufgeräumt und renoviert. Und das alles mit eurer Hilfe.

Vielen Dank!