

# Crime Minigames

Die Crime Minigame Points

- [Allgemeines](#)
  - [Datenbank Design](#)
- [Konfiguration](#)
  - [Informationen / Konzept Ablauf Idee](#)
- [Reload Command](#)

# Allgemeines

Allgemeines zum System

# Datenbank Design

## Details

Tabellen Name: **MinigamePoint**

Datenbank: **EchteRpSpieler**

## Tabelle

Zeile(row)	Type	Beschreibung	Standard Wert	Info
Id	Int	Default	-	-
PosX	float	Position X	0	-
PosY	float	Position Y	0	-
PosZ	float	Position Z	0	-
Dimension	u(int)	Dimension	0	Minigame Start Dimension
RequireItem	int	Item Id	-1	-
GameId	int	Minigame Id	-1	-
Skillcount	int	-	-1	-
OutItem	int	Item Id für Ausgabe	-1	-
MinOutCount	int	Reward Out Min	1	-
MaxOutCount	int	Reward Out Max	5	-
SuccessMessage	varchar(100)	Meldung bei erfolg	-	eg. Erfolgreich das Game abgeschlossen
PossibleRewardsString	varchar(100)	In Planung	-	Derzeit nicht in Verwendung

## Notizen

Weitere Wichtige Hilfen / Infos

Nichts weiter Wichtig!

```
SELECT * FROM MinigamePoint
```

# Konfiguration

Informationen/Hilfen zu den Einstellungen

# Informationen / Konzept

## Ablauf Idee

1. Spieler besorgt Item XYZ (Bohrer)
2. Spieler Bricht in 3 Buden(Türen) ein
3. Hinter Türchen 3 Befindet sich dann der Punkt mit dem Safe (Coords X,Y, Z) in Dimmension: 4565485
4. Der Spieler Packt seinen Bohrer aus (E Muskel)
5. Server Prüft nach E Muskel hat spieler Item XYZ (Bohrer)
6. Wenn Ja packt er das ding aus, es verschwindet aus dem Inventory und das "Minigame/Skillcheck" beginnt
7. Bullen Benachrichtigen?!?! / Alarm Ton Spielen im Umfeld (Problem Dimension und Position ist nicht so easy zu Bestimmen da es ja keinen wirklichen startpunkt gibt, und wenn es einen gibt gibt es keine Rückverfolgung welchen weg der Spieler eingeschlagen hat)
8. Minigame erfolgreich Server vergibt die Rewards (Items/Geld)

# Reload Command

Command:

```
/rcpoint
```

Informationen / Details

“ Admin Rank 10+