

DAS INDIVIDUALISIERUNGS-UPDATE

06. Februar 2026, BOOM SMP Version 1.1.10

Es gibt wieder ordentlich was zu entdecken!

Wir waren in den letzten Tagen fleißig, um euer Spielerlebnis auf dem BOOM SMP auf das nächste Level zu heben. Mit dem Sprung auf die Version **1.1.10** haben wir massenhaft neue Inhalte, technische Verbesserungen und auch lang ersehnte Funktionen eingebaut! Ein besonderer Fokus lag diesmal auf der Individualisierung und dem Sammeln seltener Gegenstände!

Was ist neu bei diesem Update?

Das neue Rare-Drop System & Collectibles: Ab sofort macht den Grinden noch mehr Spaß! Nachdem wir erst mit zufälligen Missionen verschiedene Plüschie Figuren euch verschenkt haben, ist das neue **Rare-Drop System** vor ein paar Wochen eingeführt worden. Seitdem wurde es komplett überarbeitet und man kann jetzt auch unglaublich seltene Pokale (Und Plüschies) durch das Abbauen von Blöcken finden! Damit jeder mitbekommt, wenn ihr echtes Glück hattet, gibt es nun **Globale Infos** – aber keine Sorge, um den Chat sauber zu halten, werden nur noch "Epic"-Drops und aufwärts groß angekündigt. Passend dazu haben wir visuell nachgelegt: Freut euch auf neue Texturen für **Miner-Trophäen** (in Kupfer, Silber, Gold, Diamant, Netherit) sowie exklusive **Minifiguren** von NPCs als Collectibles!

Der **/sign** Befehl (Signatur-Befehl) ist jetzt da! Ab sofort kann man seine Gegenstände signieren, damit kannst du deine Items für immer zu deinen und absolut einmalig machen!

Hans & Händler Update: Bei Hans im Markt haben wir neue **Sortier-Buttons** hinzugefügt – ihr könnt eure Angebote nun blitzschnell nach Alphabet, Datum oder Preis (aufsteigend/absteigend) sortieren. Zudem wurden die **Inventare von den Händlern vergrößert**, es gibt jetzt viel mehr neue Gegenstände, die man bei den Händlern verkaufen kann, unter anderem auch Blumen und Harz!

Um das Verkaufen zu verbessern gibt es jetzt auch die Möglichkeit **Shulkerkisten am Spawn** zu öffnen. Dazu einfach schleichen und in die Luft klicken!

Individuelle Kontrolle mit /playersettings

Um euch mehr Kontrolle über euer eigenes Spielerlebnis zu geben, haben wir das **Playersettings GUI** (erreichbar über den Befehl **/playersettings**) neu hinzugefügt. Ab sofort könnt ihr dort persönliche Präferenzen mit einfachen Buttons ein- und ausschalten:

- **Toggle Info Messages:** Ihr könnt nun selbst entscheiden, ob ihr die Info-Nachrichten von Franz im Chat sehen möchtet oder nicht. Das hilft dabei, den Chat nach euren Wünschen sauber zu halten.

- **Toggle Spawn Shulker Openable:** Am Spawn kann man nun Shulker öffnen, die als Inventar-Erweiterung genutzt werden können. Über die Einstellungen könnt ihr festlegen, ob das auf der Spawn-Insel direktöffnungsfähig sein soll (Sinnvoll zu deaktivieren, wenn man Shulkerkisten voll Items bei den Händlern verkauft).

Diese Funktionen ergänzen das bestehende System (wie z. B. den Auto-Reconnect) und sorgen dafür, dass sich der Server noch besser an euren Spielstil anpasst.

Verbesserungen und Bug-Fixes:

Ein großer Teil der Verbesserungen dieses Updates floss in die Sicherheit eurer Grundstücke. Wir haben die **Claim-Protection** um einiges optimiert, damit euer Hab und Gut sicher bleibt:

- **Item Frames:** In geclaimten Chunks können Item-Frames nun weder von Unbefugten bestückt noch rotiert werden.
- **Mobs mit Nametag:** Mobs, die ihr mit einem Nametag versehen habt, sind in euren Claims nun vor Schaden geschützt.
- **Boote** können in fremden Claims nicht mehr einfach zerstört werden.
- **Zombifizierung:** Das Problem mit der deaktivierten Zombifizierung wurde behoben – diese ist nun wieder voll funktionsfähig.
- **Explosionen** funktionieren wieder in geclaimten Chunks bei Aktivierung!
- **Wirtschafts-Power:** Um für die Zukunft gerüstet zu sein, wurde das Münzsystem auf **64-bit integer** umgestellt. Damit sind eurem Reichtum (fast) keine Grenzen mehr gesetzt!
- **Atmosphäre:** Wir haben das Menü-Erlebnis verfeinert! Das Escape-Menü glänzt mit neuem Logo und Design, und viele Buttons sowie das Öffnen von Menüs wurden mit passenden Sounds unterlegt.

Mehr Durchblick mit neuen Befehlen:

Wir haben das User-Interface und die Befehlsstruktur aufgeräumt. Der neue **/rules** Befehl gibt euch ab sofort eine kompakte Übersicht über das Regelwerk, während **/updates** euch direkt im Spiel über alle Neuerungen und die aktuelle Version informiert. Auch das Design der Befehle **/regeln** und **/discord** wurde optisch aufpoliert, um besser in das Gesamtbild zu passen und übersichtlich die wichtigen Inhalte anzuzeigen.

Der **/help** Befehl wurde natürlich auch aktualisiert.

Ein Blick in die Zukunft:

Am Spawn tut sich was! In den kommenden Wochen werdet ihr einige neue Gesichter treffen: Schon jetzt ist Benjamin dabei seine Getränke in die Regale zu räumen und die Händler scheinen nicht nur einen neuen Kollegen zu erwarten.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Entdecken der neuen Features und freuen uns auf eure Rückmeldungen!

Euer BOOM-Serverteam.

Mitwirkende:

Feature Entwicklung:

- Sischu / Eloxad (hans sorting, playersettings, optimierungen)
- Beeernd / BesitzerMC (fixes, alle designs, kleine features und verbesserungen)

Fundamentale Infrastruktur:

- Cedric / CoolePizza (code-infra, hans)
- Jogaxel (code-Infra, händler)
- Dario (rare drops)