

# Haustiere

- Hauptfunktionen von MyPet:
- Haustiere Anforderung
- Wichtige Befehle
- Verhaltensmodi (Modies) für dein Haustier:

# Hauptfunktionen von MyPet:

- **Taming von Mobs:** Spieler können fast alle Monster und Tiere im Spiel zähmen (außer Shulkern) und sie zu Haustieren machen.
- **Haustier-Verhalten:** Die Haustiere können auf verschiedene Weisen eingestellt werden, z. B. als **freundlich**, **aggressiv**, oder als **Farm-Begleiter**.
- **Level-System:** Haustiere können durch das Besiegen von Monstern oder Sammeln von Erfahrungspunkten aufsteigen und stärker werden.
- **Fähigkeiten (Skilltrees):** Spieler können ihren Haustieren spezielle Fähigkeiten zuweisen, wie z. B. das Tragen von Gegenständen in einem eigenen Inventar oder das Bereitstellen von Buffs für den Spieler.
- **Synchronisierung über ein Netzwerk:** Mit MySQL-Unterstützung können Haustiere über mehrere Server hinweg synchronisiert werden, sodass Spieler ihre Haustiere auf jedem Server eines Netzwerks mitnehmen können.

## Einsatzbereiche:

- **Begleiter im Kampf:** Haustiere können dem Spieler im Kampf gegen Monster und andere Feinde helfen.
- **Sammeln und Transport:** Haustiere können Gegenstände aufsammeln und in ihrem Inventar aufbewahren.
- **Personalisierung:** Spieler können ihren Haustieren Namen geben und das Verhalten individuell einstellen.

## Haustiere fangen, rufen und verstauen

- **Haustier fangen:**
  - Finde ein zähmbares Monster (alle, außer Shulker).
  - Stelle sicher, dass du alle Anforderungen zum Zähmen (LeashFlags) erfüllst, die der Server möglicherweise eingestellt hat.
  - Verwende das **LeashItem** (normalerweise eine Leine) und schlage damit das Monster, um es zu deinem Haustier zu machen.
- **Haustier rufen:**

- Verwende den Befehl /petcall (oder /pc), um dein Haustier zu dir zu teleportieren.

- **Haustier verstauen:**

- Verwende den Befehl /petstore (oder /pstore), um dein aktives Haustier zu verstauen. Du kannst es später mit dem Befehl /petswitch wieder abrufen.

# Haustiere Anforderung

## Die einzelnen Haustiere

**LeashRequirements (Leinenanforderungen):** Diese Bedingung gibt an, unter welchen Umständen ein Haustier angeleint werden kann. Zum Beispiel „Niedrige Gesundheit“ bedeutet, dass das Haustier nur angeleint werden kann, wenn es wenig Lebenspunkte hat. Weitere Bedingungen könnten sein, dass das Haustier gezähmt oder vom Spieler erschaffen wurde.

**LeashItem (Leinengegenstand):** Dies gibt an, welches Item verwendet wird, um das Haustier anzuleinen. Meistens ist dies eine Leine, aber in einigen Fällen könnte es auch ein spezieller Gegenstand sein.

**Food (Nahrung):** Dies gibt an, welche Art von Nahrung das Haustier frisst, um seine Gesundheit wiederherzustellen oder um es glücklich zu machen. Jedes Tier hat spezifische Nahrungsmittel, die es bevorzugt.

### Axolotl (Axolotl)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Tropenfisch

### Armadillo (Gürteltier)

- **LeashRequirements (Leinenanforderungen):** Niedrige Gesundheit
- **LeashItem (Leinengegenstand):** Leine
- **Food (Nahrung):** Spinnenauge
- **Besonderheiten:** Wachstumsgegenstand: Erfahrungsflasche

### Allay (Heimlicher Helfer)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Apfel

### Bat (Fledermaus)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Spinnenauge

### Bee (Biene)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Mohn, Löwenzahn, Blaue Orchidee, Allium, Hellblaue Blume, Rote Tulpe, Orange Tulpe, Weiße Tulpe, Rosa Tulpe, Ochsenzunge, Kornblume, Maiglöckchen, Witherose

### Bogged (Sumpfskellete)

- **LeashRequirements (Leinenanforderungen):** Niedrige Gesundheit
- **LeashItem (Leinengegenstand):** Leine
- **Food (Nahrung):** Knochen
- **Besonderheiten:** Keine

### Blaze (Loderer)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Schießpulver

### Camel (Kamel)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Gezähmt
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Kabeljau

### Cat (Katze)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Gezähmt
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Kabeljau

### CaveSpider (Höhlenspinne)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Verrottetes Fleisch

### Chicken (Huhn)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Weizensamen

### Cod (Kabeljau)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine

- Food (Nahrung): Seegras

## Cow (Kuh)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Weizen

## Creeper (Creeper)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Schießpulver

## Dolphin (Delfin)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Kabeljau

## Donkey (Esel)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Gezähmt
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Zucker, Weizen, Apfel

## Drowned (Ertrunkener)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Verrottetes Fleisch

## ElderGuardian (Älterer Wächter)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Zucker

## EnderDragon (Enderdrache)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Unmöglich
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Endstein

## Enderman (Enderman)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit

- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Seelensand

## Endermite (Endermite)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Zucker

## Evoker (Beschwörer)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Apfel

## Fox (Fuchs)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Süßbeeren

## Frog (Frosch)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Schleimball

## Ghast (Ghast)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Unmöglich
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Schießpulver

## Goat (Ziege)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Weizen

## Giant (Riese)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Verrottetes Fleisch

## GlowSquid (Leuchtkalmar)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Kabeljau

## Guardian (Wächter)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Zucker

## Horse (Pferd)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Gezähmt
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Zucker, Weizen, Apfel

## Hoglin (Hoglin)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Karmesinpilz

## Husk (Wüstenzombie)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Verrottetes Fleisch

## Illusioner (Illusionist)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Apfel

## IronGolem (Eisengolem)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Vom Spieler erschaffen
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Eisenerz

## Llama (Lama)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Gezähmt
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Weizen



## MagmaCube (Magmablock)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Redstone

## Mooshroom (Pilzkuh)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Weizen

## Mule (Maultier)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Gezähmt
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Zucker, Weizen, Apfel

## Ocelot (Ozelot)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Kabeljau, Lachs

## Panda (Panda)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Bambus

## Parrot (Papagei)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Gezähmt
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Keks, Süßbeeren

## Phantom (Phantom)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Verrottetes Fleisch

## Pig (Schwein)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine

- Food (Nahrung): Karotte

## Piglin (Piglin)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Goldnugget

## PiglinBrute (Piglin-Barbar)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Goldnugget

## Pillager (Plünderer)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Apfel

## PolarBear (Eisbär)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Kabeljau

## Pufferfish (Kugelfisch)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Seegras

## Rabbit (Kaninchen)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Karotte

## Ravager (Verwüster)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Rindfleisch, Hammelfleisch
- 

## Salmon (Lachs)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Seegras

## Sheep (Schaf)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Weizen

## Silverfish (Silberfischchen)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Zucker

## Skeleton (Skelett)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Knochen

## SkeletonHorse (Skelettpferd)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Knochen

## Slime (Schleim)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Zucker

## Sniffer (Schnüffler)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Karotte, Schneeball

## Snowman (Schneemann)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Karotte, Schneeball

## Spider (Spinne)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Verrottetes Fleisch

## Squid (Tintenfisch)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Kabeljau

## Stray (Eisenskelett)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Knochen

## Strider (Strider)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Knochen

## Tadpole (Kaulquappe)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Schleimball

## TraderLlama (Händlerlama)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Gezähmt
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Weizen

## TropicalFish (Tropenfisch)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Seegras

## Turtle (Schildkröte)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine

- Food (Nahrung): Seegras

## Vex (Plagegeist)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Apfel

## Villager (Dorfbewohner)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Apfel

## Vindicator (Hüter)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Apfel

## Warden (Wächter)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Knochen

## WanderingTrader (Wandernder Händler)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Apfel

## Witch (Hexe)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Pilzsuppe

## Wither (Wither)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Unmöglich
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Knochen

## WitherSkeleton (Witherskelett)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit

- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Knochen

## Wolf (Wolf)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Gezähmt
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Rindfleisch, Hammelfleisch

## Zoglin (Zoglin)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Karmesinpilz

## Zombie (Zombie)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Verrottetes Fleisch

## ZombieHorse (Zombiepferd)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Verrottetes Fleisch

## ZombifiedPiglin (Zombifizierter Piglin)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Verrottetes Fleisch

## ZombieVillager (Zombiedorfbewohner)

- LeashRequirements (Leinenanforderungen): Niedrige Gesundheit
- LeashItem (Leinengegenstand): Leine
- Food (Nahrung): Verrottetes Fleisch

# Wichtige Befehle

## 1. **/mypet**

- Zeigt alle verfügbaren MyPet-Befehle an.

## 2. **/petinfo [username]**

- Zeigt Informationen über dein Haustier oder das eines anderen Spielers an, z.B. Lebenspunkte, Hunger, Verhalten, Erfahrung, Level und den Skilltree.

## 3. **/petname**

- Setzt den Namen deines Haustiers. Du kannst Farbcodes für den Namen verwenden (z.B. <aqua>PetName).

## 4. **/petrelease [pet-name]**

- Gibt dein Haustier endgültig frei und löscht es aus deinem Besitz.

## 5. **/petcall** (Alias: /pc, /petc)

- Ruft dein Haustier zu dir. Dein Haustier wird an deine Position teleportiert.

## 6. **/petsendaway** (Alias: /psa, /petsa)

- Schickt dein Haustier weg. Es kann später mit /petcall zurückgerufen werden.

## 7. **/petrespawn [pay | show | auto]**

- Zeigt oder ändert die Respawn-Zeit eines Haustiers nach dem Tod. Mit /petrespawn auto [Zeit] kannst du die maximale Zeit einstellen, nach der dein Haustier automatisch wiederbelebt wird.

## 8. **/petswitch**

- Wechselt zwischen deinen gespeicherten Haustieren.

## 9. **/petstore** (Alias: /pstore, /pst)

- Speichert dein aktuelles Haustier, sodass du es später mit /petswitch wieder abrufen kannst.

## 10. **/pettrade [accept | reject | cancel | a ]**

- Bietet dein Haustier einem anderen Spieler zum Handel an. Der Preis kann eine beliebige Summe sein.

#### 11. **/petskill** [playername]

- Zeigt Informationen über die Fähigkeiten deines Haustiers. Admins können auch Informationen über die Haustiere anderer Spieler abrufen.

#### 12. **/petinventory** [playername]

- Öffnet das Inventar deines Haustiers. Als Admin kannst du auch die Inventare anderer Spieler öffnen.

#### 13 **/pcst**

- Öffnet die Skillbau Auswahl



# Verhaltensmodi (Modies) für dein Haustier:

## 1. **/petbehavior friendly**

- **Freundlich:** Dein Haustier wird nicht kämpfen, selbst wenn es angegriffen wird.

## 2. **/petbehavior normal**

- **Normal:** Dein Haustier verhält sich wie ein gezähmter Wolf. Es wird Gegner angreifen, die dich angreifen.

## 3. **/petbehavior aggressive** (Alias: /aggro)

- **Aggressiv:** Dein Haustier greift automatisch alle Kreaturen in einem Umkreis von 15 Blöcken um dich herum an.

## 4. **/petbehavior farm**

- **Farm:** Dein Haustier greift automatisch alle Monster innerhalb von 15 Blöcken an, die in die Kategorie „Farmmonster“ fallen, wie z.B. Zombies oder Skelette.

## 5. **/petbehavior raid**

- **Raid:** Dein Haustier verhält sich wie im normalen Modus, greift aber keine anderen Spieler oder ihre Begleiter (z.B. Wölfe oder Ozelots) an.

## 6. **/petbehavior duel**

- **Duel:** Dein Haustier greift andere Haustiere an, die ebenfalls im Duel-Modus sind, wenn sie sich in einem Umkreis von 5 Blöcken befinden.