

1_1: Server

Netzwerk-WIKI

- Server
 - Server Regelwerk
 - Eternal World: Hardcorewelt
 - Eternal World: Questwelt
 - Eternal World: SkyBlock und OneBlock
 - Eternal World: Challengeswelt
- Rassen & Klassen
 - Rassen
 - Klassen
- Berufe
 - Beruf: Alchemist
 - Beruf: Verzauberer
 - Beruf: Schmied
 - Waffen Rezepte ☐☐
 - Phiolen Rezepte ☐☐
 - Weitere Rezepte ☐☐
- Fähigkeiten & Stufenaufstiege
 - Skills: Macht & Herstellungsberufe

- Skills: Sammelberufe
- Skills: Rüstung & Waffen
- Mechaniken
 - Mechaniken Benutzerdefinierte Waffen
 - Mechaniken Glück, Bluten, Parieren
 - Mechaniken Mob-Statistiken
 - Mechaniken Schaden & Verzauberung
- Haustiere
 - Hauptfunktionen von MyPet:
 - Haustiere Anforderung
 - Wichtige Befehle
 - Verhaltensmodi (Modies) für dein Haustier:
- Plugins
 - Plugins: Spielerorientierte

Server

Server Regelwerk

The Eternal World-Serverregeln

§1 Verhaltenskodex

1. Spaß haben

Dies ist ein Spiel! Hab Spaß, sei kreativ und genieße die Zeit mit anderen Spielern.

2. Respekt und Vielfalt

Wir sind ein Regenbogenserver und stehen für Vielfalt und Gleichheit. Jeder Spieler hat das Recht, respektvoll behandelt zu werden. Diskriminierung und Belästigung sind strengstens untersagt.

3. Spam & Caps

Wiederholte Nachrichten und das Schreiben in Großbuchstaben (Caps) sind verboten.

4. Ausdrucksweise

Radikale, rassistische, sexistische oder jugendgefährdende Inhalte sind nicht gestattet.

5. Werbung

Werbung ist nur in Absprache mit dem Owner gestattet, ansonsten verboten.

6. Griefing

Das Zerstören oder Verunstalten von fremden Bauwerken ist verboten.

§2 Bauregeln und Farming

1. Nicht gestattete Bauwerke

Bauwerke mit rassistischem, nationalistischem oder beleidigendem Hintergrund sind verboten.

2. Redstone-Schaltungen

Dauerhaft laufende Redstone-Schaltungen sind nicht erlaubt.

3. Farmen ohne Anwesenheit

Farmen, die ohne Anwesenheit des Besitzers laufen, sind nicht gestattet.

4. **Ausgiebiges Farmen**

Ausgiebiges Ressourcen-Farmen ist nur in der Farmwelt erlaubt, um die Hauptwelt zu schützen.

Hinweis: Zwischen der Main World und der Farm World findet eine Synchronisation von Erfolgen, Inventar, Backpack und weiteren relevanten Inhalten statt.

§3 **PvP (Player vs. Player)**

1. **PvP mit Absprache**

PvP ist nur mit Absprache erlaubt. PvP kann durch /pvp deaktiviert und aktiviert werden.

2. **Fairness**

Wiederholtes Töten von Spielern, um ihnen den Spielspaß zu nehmen, ist untersagt.

§4 **Sonstiges**

1. **Modifikationen**

Nur Modifikationen, die keinen unfairen Vorteil bieten, sind erlaubt.

2. **AFK-Maschinen**

AFK-Maschinen sind verboten.

3. **Hausrecht**

Der Owner, Admin oder Mods haben das Hausrecht und können bei Bedarf Spieler zeitweise oder permanent bannen.

§5 **Humorvolle Regeln**

1. **Kuchen ist Liebe**

Jeder Spieler muss mindestens einmal pro Woche einen Kuchen backen und mit anderen teilen. Kuchen ist Liebe, und Liebe macht die Welt (und den Server) besser!

2. **Tanzpartys**

Spontane Tanzpartys sind jederzeit erlaubt und werden sogar ermutigt. Wer nicht tanzt, muss mindestens einen Witz erzählen.

3. **Hühnerverehrung**

Hühner sind heilige Tiere. Wer ein Huhn tötet, muss drei Bäume pflanzen und eine Entschuldigung an das nächste Huhn schreiben.

4. **Geheime Basen**

Geheime Basen müssen mindestens einen lustigen oder skurrilen Raum enthalten. Kreativität wird belohnt!

5. **Fischfang-Wettbewerbe**

Jeden Sonntag findet ein Fischfang-Wettbewerb statt. Der Spieler mit dem größten Fisch gewinnt den Titel „Meisterangler“ der Woche.

Eternal World: Hardcorewelt

Hardcore-Server Beschreibung

Willkommen auf dem Hardcore-Server! Hier erwartet dich ein intensives Survival-Erlebnis:

- **5 Leben pro Saison:** Jeder Spieler startet jede Saison mit nur 5 Leben.
- **Saison-Dauer:** Eine Saison dauert 3 Monate, also nutze deine Leben weise!
- **Weltstufe:** Die Welt ist auf **HARD** eingestellt und bietet damit maximale Herausforderungen.
- **Skillung:** Die Skillung funktioniert wie in der [Questwelt](#).

Ziel des Hardcore-Servers

Dein Hauptziel auf diesem Hardcore-Server ist es, den **Enderdrachen zu besiegen** und allen tödlichen **Katastrophen zu trotzen**. Jede Saison bringt neue Herausforderungen: Neben dem Überleben und dem Drachenkampf wird es regelmäßig **Saison-Ziele** geben, die zusätzliche Spannung und Belohnungen bieten.

Tödliche Katastrophen

Auf diesem Server erwarten euch tödliche, natürlich auftretende Katastrophen, die das Spielerlebnis noch herausfordernder machen. Stellt euch einer extrem harten Überlebensherausforderung, die nur für die Mutigsten gedacht ist! Die meisten Katastrophen treten in verschiedenen Schwierigkeitsstufen (Stufen 1-6) auf und sorgen so für immer neue, unvorhersehbare Gefahren.

Englisch	Deutsch
SINKHOLE	ERDFALL
CAVEIN	HÖHLENEINSTURZ
TORNADO	TORNADO
GEYSER	GEYSIR
PLAGUE	SEUCHE

Englisch	Deutsch
ACIDSTORM	SÄURESTURM
EXTREMEWINDS	EXTREMWINDE
SOULSTORM	SEELENSTURM
BLIZZARD	SCHNEESTURM
SANDSTORM	SANDSTURM
EARTHQUAK	ERDBEBEN
TSUNAMI	TSUNAMI
METEORSHOWERS	METEORSCHAUER
ENDSTORM	ENDE-STURM
SUPERNOVA	SUPERNOVA
HURRICANE	HURRIKAN
PURGE	SÄUBERUNG
SOLARSTORM	SONNENSTURM
CUSTOM	BENUTZERDEFINIERT
MONSOON	MONSUN
INFESTEDCAVES	VERSEUCHTEHÖHLEN
LANDSLIDE	ERDRUTSCH

Eternal World: Questwelt

Eternal World – Dein episches MMO-RPG-Abenteuer

Tauche ein in die **Eternal World**, eine lebendige und mystische Welt, die dich mit jeder Herausforderung und jeder Entdeckung in ihren Bann zieht. Basierend auf dem Prinzip eines **MMORPGs** (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) erwartet dich hier ein unvergleichliches Abenteuer, bei dem die **Questwelt** und **Farmwelt** das Herzstück einer epischen Reise bilden. Gemeinsam mit anderen Spielern erkundest du uralte Geheimnisse, verteidigst dich gegen mächtige Gegner und wachst zu einer Legende heran.

In der **Eternal World** erwarten dich zwei zentrale Welten, die jede Menge Abenteuer und Herausforderungen bereithalten: die **Questwelt**. Die Questwelt ist ein Ort voller spannender Missionen und epischer Herausforderungen, bei denen du dein Können unter Beweis stellen kannst. Hier triffst du auf NPCs (Nicht-Spieler-Charaktere), die dir als Questgeber und Händler zur Seite stehen und dir den Zugang zu mächtigen Belohnungen und neuen Fähigkeiten ermöglichen. Diese Welt ist für all jene, die sich nach Ruhm und Reichtum sehnen und bereit sind, ihren Mut zu beweisen.

Dein Weg zur Legende: Begleiter, Entwicklung und Herausforderungen

- **Loyalere Begleiter:** An deiner Seite steht ein treuer tierischer Begleiter, der sich im Kampf und bei der Erkundung bewährt und zu einem unverzichtbaren Teil deines Abenteuers wird.
- **Individuelle Charakterentwicklung:** Spezialisier dich auf deine bevorzugte Kampf- oder Handwerksrichtung, um dein volles Potenzial zu entfalten. Durch das Fertigkeitensystem wachst du mit jeder Schlacht und kannst deine Ausrüstung ständig verbessern, um in dieser gnadenlosen Welt zu bestehen.
- **Herausfordernde Gegner:** Stelle dich dynamischen, unberechenbaren Gegnern, die mit jedem Level gefährlicher und spannender werden – eine Prüfung für jede Strategie und jede Fähigkeit.
- **Dauerhafte, lebendige Welt:** Die Welt bleibt nie gleich, sondern verändert sich ständig, was dich immer wieder auf neue, überraschende Pfade führt. Geheimnisse, versteckte Dungeons und unverhoffte Ereignisse sorgen für ein episches Erlebnis, das niemals endet.
- **Sicherer Schutz:** Dein Territorium ist dein Reich, geschützt vor ungewollten Eingriffen, was für eine faire und respektvolle Gemeinschaft sorgt, in der jeder sein Zuhause gestalten kann.
- **Rettungsfunktion bei Tod:** Auch der tapferste Abenteurer kann scheitern – doch deine wertvollen Gegenstände werden bewahrt und warten darauf, von dir wiedergefunden zu werden.

werden.

- **Einzigartige Landschaften und Dungeons:** Die Eternal World ist voll von erhabenen Landschaften, geheimnisvollen Dungeons und verborgenen Schätzen, die auf mutige Entdecker warten. Diese Welt lebt und atmet und verlangt nach Helden, die ihre Tiefen erforschen und ihre Geheimnisse lüften.

Spielerbefehle

MyPet-Befehle

- **/mypet** – Zeigt alle verfügbaren MyPet-Befehle an.
- **/petinfo [Benutzername]** – Zeigt Informationen zum eigenen oder einem anderen Haustier.
- **/petname** – Setzt einen neuen Namen für dein Haustier.
- **/petrelease [Name]** – Lässt dein Haustier frei.
- **/petcall** – Ruft dein Haustier zu dir.
- **/petsendaway** – Schickt dein Haustier weg, kann aber mit **/petcall** wieder herbeigerufen werden.
- **/petrespawn [auto/pay/show]** – Zeigt Respawn-Informationen für das Haustier an.
- **/petswitch** – Wechselt zwischen gespeicherten Haustieren.
- **/petstore** – Speichert dein aktives Haustier zur späteren Nutzung.
- **/pettrade <accept/reject/cancel> [Preis]** – Bietet dein aktuelles Haustier einem anderen Spieler an.
- **/petshop [shopname]** – Öffnet die Petshop-GUI.
- **/petskill [playername]** – Zeigt die Fähigkeiten deines Haustiers oder eines anderen Spielers an.
- **/petinventory** – Öffnet das Inventar des Haustiers.
- **/petpickup** – Schaltet das Aufheben von Gegenständen durch das Haustier an/aus.
- **/petbehavior [Modus]** – Legt das Verhalten des Haustiers fest (freundlich, normal, aggressiv, etc.).
- **/petbeacon** – Öffnet das Beacon-Fenster des Haustiers.
- **/petchooseskilltree** – Lässt dich einen Fähigkeitsbaum für dein Haustier auswählen.

GriefPrevention-Befehle

- **/AbandonClaim** – Löscht das aktuelle Grundstück.
- **/ClaimExplosions** – Schaltet Explosionen im Grundstück an/aus.
- **/Trust** – Gibt einem Spieler Rechte auf deinem Grundstück.
- **/UnTrust** – Entzieht einem Spieler Rechte auf deinem Grundstück.
- **/AccessTrust** – Erlaubt einem Spieler die Nutzung von Knöpfen und Türen.
- **/ContainerTrust** – Erlaubt einem Spieler den Zugriff auf Kisten und andere Behälter.
- **/TrustList** – Zeigt die Liste von Spielern mit Rechten im Grundstück an.
- **/SubdivideClaims** – Schaltet die Schaufel in den Unterteilung-Modus.
- **/RestrictSubclaim** – Einschränkung der Unterteilungseigenschaften.
- **/BasicClaims** – Setzt die Schaufel auf den Basis-Claims-Modus zurück.
- **/PermissionTrust** – Erlaubt einem Spieler, Rechte an andere weiterzugeben.

- **/Untrust All** – Entzieht allen Spielern alle Rechte im Grundstück.
- **/AbandonAllClaims** – Löscht alle eigenen Grundstücke.
- **/BuyClaimBlocks** – Tauscht Servergeld gegen Claim-Blöcke.
- **/SellClaimBlocks** – Tauscht Claim-Blöcke gegen Servergeld.
- **/GivePet** – Gibt ein gezähmtes Haustier an einen anderen Spieler weiter.
- **/ClaimsList** – Zeigt eine Liste aller eigenen Claims an.
- **/Trapped** – Befreit dich, wenn du in einem Claim feststeckst.
- **/UnlockDrops** – Erlaubt anderen Spielern, deine bei einem Tod fallen gelassenen Gegenstände aufzuheben.

ChestSort-Befehle

- **/sort** – Öffnet das Sortier-GUI zur Anpassung von Einstellungen.
- **/sort on|off|toggle** – Schaltet das automatische Sortieren von Kisten an/aus.
- **/sort hotkeys** – Öffnet das GUI zum Aktivieren von Hotkeys.
- **/sort help** – Zeigt Hilfe zum **/sort**-Befehl an.
- **/invsort** – Sortiert das Spieler-Inventar.
- **/invsort toggle** – Schaltet das automatische Sortieren des Inventars an/aus.
- **/invsort hotbar** – Sortiert die Schnellzugriffsleiste des Spielers.

ValhallaMMO-Befehle

- **/val help** – Zeigt alle ValhallaMMO-Befehle an.
- **/val exp [Spieler]** – Gibt einem Spieler Erfahrungspunkte für eine Fertigkeit.
- **/val profile [Spieler]** – Zeigt die Fertigkeitsstatistiken an.
- **/val skills** – Öffnet das Fähigkeitsmenü.
- **/val modify [Spieler]** – Fügt Modifikatoren zum gehaltenen Gegenstand hinzu.
- **/val give [Menge] [Spieler]** – Gibt einem Spieler einen spezifischen Gegenstand in einer bestimmten Menge.
- **/val loot** – Öffnet den Loot-Manager für den Spieler.

Parties-Befehle

- **/party help [Seite]** – Zeigt die Hilfe-Seiten an.
- **/party create [Name]** – Erstellt eine neue Party.
- **/party invite** – Lädt einen Spieler in die Party ein.
- **/party accept [Party/Spieler]** – Nimmt eine Partyanfrage an.
- **/party chat [on/off]** – Schaltet den Party-Chat an/aus.
- **/party kick** – Entfernt einen Spieler aus der Party.
- **/party leave** – Verlässt die aktuelle Party.
- **/party list [Seite]** – Zeigt eine Liste der aktiven Parties an.
- **/party desc** – Ändert die Beschreibung der Party.
- **/party home** – Teleportiert zum Party-Startpunkt.
- **/party tag** – Setzt oder entfernt den Tag der Party.
- **/party mute [on/off]** – Schaltet die Party-Benachrichtigungen an/aus.
- **Admin-Befehle**

MyPet Admin-Befehle

- **/petadmin name** – Setzt den Namen eines Haustiers.
- **/petadmin exp [add/set/remove]** – Setzt die EP eines Haustiers.
- **/petadmin respawn** – Setzt die Respawn-Zeit eines Haustiers.
- **/petadmin reload** – Lädt die MyPet-Konfiguration neu.
- **/petadmin remove** – Entfernt ein Haustier eines bestimmten Spielers.

GriefPrevention Admin-Befehle

- **/RestoreNature** – Schaltet das Werkzeug auf Wiederherstellungsmodus.
- **/AdminClaims** – Schaltet das Werkzeug in den Admin-Claims-Modus.
- **/DeleteAllAdminClaims** – Löscht alle administrativen Claims.
- **/AdjustBonusClaimBlocks** – Ändert die Bonus-Claim-Blöcke eines Spielers.
- **/DeleteClaim** – Löscht das aktuelle Grundstück, auch wenn es nicht dem Admin gehört.
- **/DeleteAllClaims** – Entfernt alle Claims eines bestimmten Spielers.
- **/GPreload** – Lädt die Konfiguration von GriefPrevention neu.

ChestSort Admin-Befehle

- **/sort reload** – Lädt die ChestSort-Konfiguration neu.

ValhallaMMO Admin-Befehle

- **/val reset [Spieler]** – Setzt spezifische Werte eines Spielers zurück.
- **/val globalbuff add <Verstärker>** – Fügt allen Spielern einen globalen Buff hinzu.
- **/val resourcepack setup [IP]** – Konfiguriert die serverseitige Nutzung des ValhallaMMO-Resourcepacks.
- **/val saveall** – Speichert alle Änderungen und Spieler-Daten.

Parties Admin-Befehle

- **/party delete [silent]** – Löscht eine Party, optional still.
- **/party debug config** – Zeigt Debug-Informationen zur Konfiguration an.
- **/party reload** – Lädt die Parties-Konfigurationsdateien neu.
- **/party spy [on/off]** – Schaltet die Spionagefunktion für Party-Nachrichten ein/aus.
- **/party rename [party]** – Ändert den Namen einer bestimmten Party

Eternal World: SkyBlock und OneBlock

Die Eternal World - Dein episches Abenteuer in SkyBlock und OneBlock

In der **Eternal World** erwarten dich zwei packende Spielmodi: **SkyBlock** und **OneBlock**. Beide Modi bieten dir einzigartige Herausforderungen und Möglichkeiten, deine eigene Welt zu gestalten und an deinen Abenteuern zu wachsen. Ob du auf einer winzigen, schwebenden Insel startest oder mit nur einem einzigen Block beginnst – die Eternal World ist der Ort, an dem du dein Können, deine Kreativität und deinen Überlebenswillen unter Beweis stellen kannst.

SkyBlock - Erbaue dein Inselparadies

Im **SkyBlock**-Modus beginnst du auf einer schwebenden Insel mit nur wenigen Ressourcen. Deine Aufgabe ist es, diese geschickt einzusetzen, deine Insel zu erweitern und zu einem einzigartigen Paradies zu machen. Hier kommt es auf kluges Management und strategisches Denken an.

Features von SkyBlock:

- **Inselbank** für gemeinsame Ressourcen und Geld: Erreiche zusammen mit anderen Spieler:innen mehr, indem ihr Geld und Material teilt.
- **Bioanpassungen und Glashäuser**: Verwandle deine Insel in das Biom deiner Wahl oder schaffe mit Mini-Biomen eine erweiterte Vielfalt.
- **Magischer Cobblestone-Generator**: Nutze diesen Generator, um verschiedene Materialien für den Bau zu erzeugen.
- **Bewertungssystem**: Lade andere Spieler:innen ein, deine Insel zu besuchen, und sammle Bewertungen, um deinen Ruf zu steigern.

OneBlock - Der Block, der alles verändert

Im **OneBlock**-Modus startest du mit nur einem Block, der dir nach jedem Abbau ein neues Material gibt. Stück für Stück erweiterst du deine Insel und gestaltest dir eine Welt voller Überraschungen. Hier ist Geduld gefragt – jeder Block bringt dich einen Schritt weiter auf deiner Reise.

Features von OneBlock:

- **Phasenbasierte Welt:** Deine Insel wächst mit jeder neuen Phase und bringt dir neue Ressourcen und Herausforderungen.
- **Vielfalt durch Generatoren:** Schalte verschiedene Generatoren frei, die dir helfen, Ressourcen gezielt und effektiv zu sammeln.
- **Inselbesuche und Bewertungen:** Lass andere Spieler:innen deine Fortschritte bestaunen und sammle wertvolle Rückmeldungen.

Herausforderungen – Prüfungen, die deine Fähigkeiten testen

Die **Herausforderungen** in beiden Modi sorgen für kontinuierliche Abwechslung und spannende Aufgaben. Sie sind der perfekte Weg, deine Fähigkeiten zu verbessern und dir Belohnungen zu sichern, die dir im Überlebenskampf und beim Ausbau deiner Insel helfen.

Herausforderungsarten:

- **Sammelquests:** Finde bestimmte Materialien und lerne, deine Ressourcen effektiv zu nutzen.
- **Bauaufgaben:** Zeig dein Geschick beim Errichten von Bauwerken und lass deiner Kreativität freien Lauf.
- **Kampfherausforderungen:** Besiege Monsterwellen und prüfe deine Kampffähigkeiten.
- **Kooperationsaufgaben:** Arbeite mit anderen zusammen, um größere Ziele zu erreichen.
- **Zeitbegrenzte Herausforderungen:** Plane deine Aktionen genau, um Quests innerhalb des Zeitlimits abzuschließen.

Belohnungen und Fortschritt: Mit jeder abgeschlossenen Herausforderung erhältst du wertvolle Items, Insel-Upgrades und besondere Fähigkeiten, die dir beim weiteren Ausbau deiner Insel helfen. Der Fortschritt wird gespeichert, sodass du jederzeit sehen kannst, wie weit du gekommen bist.

Ruhm und Rangliste: Messe dich mit anderen Abenteurern in der Rangliste und verdiene dir Ansehen, indem du Herausforderungen effizient meisterst. Zeige allen, dass du der wahre Champion der Eternal World bist!

Befehle für SkyBlock und OneBlock

Hier sind die Befehle für die Spielmodi **BSkyBlock (SkyBlock)** und **AOneBlock (OneBlock)**, geordnet und mit einer detaillierten Beschreibung. Spieler- und Admin-Befehle sind separat aufgelistet.

SkyBlock Spieler-Befehle

Diese Befehle ermöglichen Spielern, ihre SkyBlock-Inseln zu verwalten und Herausforderungen anzunehmen.

- **/island**: Hauptbefehl für die Inselverwaltung
- **/island about**: Informationen über das Addon
- **/island ban** : Sperrt einen Spieler auf der eigenen Insel
- **/island banlist**: Zeigt die Liste der gesperrten Spieler
- **/island biomes**: Öffnet das Biome-GUI für Änderungen (benötigt Biomes-Addon)
- **/island challenges [Level]**: Öffnet das Herausforderungen-GUI für aktuelle Welt (benötigt Challenges-Addon)
- **/island create**: Erstellt eine neue Insel
- **/island go [home name]**: Teleportiert zur eigenen Insel oder zu einem festgelegten Zuhause
- **/island info**: Zeigt Informationen zur eigenen oder einer anderen Insel an
- **/island language**: Ermöglicht die Auswahl der Sprache
- **/island level [player]**: Berechnet das Insel-Level des Spielers (benötigt Level-Addon)
- **/island near**: Zeigt benachbarte Inseln an
- **/island reset**: Setzt die Insel zurück
- **/island homes**: Listet festgelegte Zuhause auf
- **/island sethome [home name]**: Legt ein Zuhause auf der Insel fest
- **/island deletehome [home name]**: Löscht ein Zuhause
- **/island rename [home name]**: Ändert den Namen eines Zuhause-Teleportpunkts
- **/island settings**: Öffnet die Insel-Einstellungen
- **/island spawn**: Teleportiert zum Spawnpunkt
- **/island setname**: Setzt einen Inselnamen
- **/island resetname**: Setzt den Inselnamen zurück
- **/island unban** : Entsperrt einen Spieler auf der Insel
- **/island team**: Öffnet das Team-Verwaltungsmenü
- **accept**: Nimmt eine Einladung an
- **coop** : Fügt einen Spieler zum Koop-Rang hinzu
- **demote** : Setzt den Rang eines Teammitglieds herunter
- **leave**: Verlässt das Insel-Team
- **invite** : Lädt einen Spieler ins Team ein
- **kick** : Entfernt ein Mitglied aus dem Team
- **promote** : Erhöht den Rang eines Teammitglieds
- **reject**: Lehnt eine Einladung ab
- **setowner** : Überträgt den Inselbesitz an ein Teammitglied
- **trust** : Gibt einem Spieler den Vertrauens-Rang
- **/island top**: Zeigt die Top Ten der Inseln (benötigt Level-Addon)
- **/island warp**: Teleportiert zu einem Warp-Zeichen (benötigt Warp-Addon)
- **/island warps**: Öffnet das Warp-Panel (benötigt Warp-Addon)
-

OneBlock Spieler-Befehle

Diese Befehle sind einzigartig für den OneBlock-Modus und unterstützen Spieler beim Verwalten und Fortschreiten ihrer OneBlock-Insel.

- **/ob count**: Zeigt die aktuelle Blockanzahl und die Phase der Insel an

- **/ob setcount** : Ändert die Anzahl der abgebauten Blöcke auf der Insel
- **/ob phases**: Öffnet das Phasen-GUI zur Anzeige und Auswahl der Phasen

Gemeinsame Spieler-Befehle für Herausforderungen und Generatoren (SkyBlock & OneBlock)

Beide Modi unterstützen Herausforderungen und Generatoren, um die Spielerfahrung zu erweitern.

- **/challenges**: Öffnet das Herausforderungen-GUI für Spieler (aktivierbar in den Einstellungen)
- **greenhouses help**: Zeigt eine Liste der Befehle für das Gewächshaus-Addon an
- **greenhouses make**: Erstellt ein Gewächshaus mit einem verfügbaren Rezept
- **greenhouses remove**: Entfernt das Gewächshaus, in dem sich der Spieler befindet (nur durch den Besitzer)
- **greenhouses list**: Listet alle verfügbaren Rezepte auf
- **greenhouses recipe**: Öffnet das Rezept-GUI
- **/[player_command] generator**: Öffnet das GUI zur Auswahl der Generatoren
- **/[player_command] generator view** : Zeigt eine detaillierte Ansicht eines Generators
- **/[player_command] generator activate [false]**: Aktiviert oder deaktiviert einen Generator
- **/[player_command] generator buy** : Erlaubt den Kauf eines Generators

BSkyBlock (SkyBlock) Admin-Befehle

Admins können mit diesen Befehlen die Inseln verwalten und die Spielerfahrung steuern.

- **/bsbadmin**: Listet alle SkyBlock-Admin-Befehle auf
- **/bsbadmin add** : Fügt einen Spieler zum Team des Inselbesitzers hinzu
- **/bsbadmin biomes**: Öffnet das Biome-GUI für Admins
- **/bsbadmin challenges**: Zugriff auf das Admin-Herausforderungen-GUI
- **/bsbadmin deaths** : Bearbeitet die Anzahl der Tode eines Spielers
- **/bsbadmin delete** : Löscht die Insel eines Spielers
- **/bsbadmin disband**: Löst das Team des Inselbesitzers auf
- **/bsbadmin getrank** : Zeigt den Rang eines Spielers auf seiner Insel an
- **/bsbadmin info**: Zeigt Informationen zur aktuellen Insel oder zur Insel eines Spielers an
- **/bsbadmin kick** : Entfernt einen Spieler aus dem Team
- **/bsbadmin level**: Berechnet das Insel-Level eines Spielers (benötigt Level-Addon)
- **/bsbadmin range**: Admin-Befehl für Inselreichweite
- **/bsbadmin register**: Registriert einen Spieler auf einer unbesetzten Insel
- **/bsbadmin reload**: Lädt das Plugin neu
- **/bsbadmin reset**: Setzt die Insel-Einstellungen zurück
- **/bsbadmin setowner** : Überträgt den Inselbesitz an den angegebenen Spieler
- **/bsbadmin setrank** : Setzt den Rang eines Spielers auf der Insel
- **/bsbadmin setspawn**: Setzt den Welt-Spawn auf die aktuelle Position
- **/bsbadmin top**: Zeigt die Top Ten der Inseln an (benötigt Level-Addon)
- **/bsbadmin tp** : Teleportiert zur Insel eines Spielers

- **/bsbadmin tpend** : Teleportiert zur End-Insel eines Spielers
- **/bsbadmin tpnether** : Teleportiert zur Nether-Insel eines Spielers
- **/bsbadmin unregister**: Entfernt den Besitzer von der Insel, behält jedoch die Inselblöcke
- **/bsbadmin version**: Zeigt die Versionen von BentoBox und Addons an
- **/bsbadmin why**: Schaltet die Debug-Protokollierung für Konsolenschutz ein

AOneBlock (OneBlock) Admin-Befehle

- Die folgenden Befehle sind speziell für OneBlock und ermöglichen es Admins, die Phasen und Blockanzahl auf den Inseln anzupassen.
- **/obadmin setchest** : Setzt eine anvisierte Truhe auf eine spezifische Phase und Seltenheit (COMMON, UNCOMMON, RARE, EPIC)
- **/obadmin setcount** : Legt die Blockanzahl für die Insel eines bestimmten Spielers fest
- **/obadmin sanity** : Führt einen Konsolen-Check für die Wahrscheinlichkeiten der verschiedenen Phasen durch

Gemeinsame Admin-Befehle für Herausforderungen und Generatoren (SkyBlock & OneBlock)

- Admins haben die volle Kontrolle über die Herausforderungen und Generatoren in beiden Modi.
- **/challengesadmin**: Öffnet das Admin-GUI für Herausforderungen, zeigt die Liste der Welten, in denen Herausforderungen aktiviert sind
- **/[admin_command] challenges reload [hard]**: Lädt die Konfiguration des Challenges-Addons neu und leert den Cache (Option "hard" setzt die Datenbankverbindung zurück)
- **greenhouses reload**: Lädt die Konfigurationsdateien des Gewächshaus-Addons neu
- **greenhouses info**: Zeigt Informationen zur Insel des Spielers und deren Gewächshäuser an

Eternal World: Challengeswelt

Challengewelt- Deine Chance auf epische Events und Herausforderungen!

In der **Challenge Welt** erwarten dich einzigartige Events, die regelmäßig deine Fähigkeiten testen. Nutze die Gelegenheit, wenn die Welt geöffnet wird, um dich allein oder mit Freunden besonderen Missionen zu stellen. Die Events finden normalerweise **zweimal im Monat** statt und werden über ein Hologramm in der Lobby angekündigt. Sei dabei und erlebe ein dynamisches Abenteuer, das dich immer wieder überrascht und anspornt, der Beste zu sein!

Es gibt derzeit die folgende Herausforderung

Realistisches Minecraft

Verändert das Spiel, um es realistischer zu gestalten und neue Entdeckungen zu ermöglichen.

Weltzerfall

Die Umgebung verschwindet Schritt für Schritt, was vom Spieler schnelles Handeln und strategisches Überleben verlangt.

Mob Block Randomizer

Jeder Block enthält einen zufälligen Mob, der beim Abbauen freigelassen wird. Nur nach dem Töten des Mobs erhält der Spieler den Gegenstand.

Minenfeld Welt

Die gesamte Welt ist mit Minen bedeckt. Ein falscher Schritt und der Spieler wird getroffen!

Gravitationswechsel

Die Schwerkraft verändert sich regelmäßig zwischen verschiedenen Stärken, was die Fortbewegung zu einer Herausforderung macht.

Mob Hunt

Der Spieler muss Mobs in einer festgelegten Reihenfolge finden und töten, um die Herausforderung abzuschließen.

Item Hunt

Eine Aufgabe, bei der der Spieler bestimmte Items in einer bestimmten Reihenfolge sammeln muss.

Tron-Pfad

Jeder Schritt hinterlässt eine Spur, die der Spieler nicht erneut betreten darf. Ähnlich wie im klassischen Tron-Spiel.

Randomizer

Mehrere Arten von Randomizern, bei denen verschiedene Spielaspekte wie Blöcke, Mobs und Biome zufällig geändert werden:

Block Randomizer: Block-Drops sind zufällig.

Mob Drop Randomizer: Mob-Drops sind zufällig.

Biome Randomizer: Welt-Biome ändern sich zufällig.

Mob Randomizer: Mobs spawnen zufällig.

Sammel-Aufgabe

Der Spieler muss ein bestimmtes, zufällig gewähltes Item sammeln, um die Herausforderung fortzusetzen.

Keine Doppel-Kills

Es ist nicht erlaubt, denselben Mob zweimal hintereinander zu töten.

Schaden-Duell

Schaden, den ein Spieler einem Mob zufügt, wird teilweise auf andere Spieler reflektiert.

Abstand Bitte

Wenn der Spieler anderen Kreaturen oder Spielern zu nahe kommt, nimmt er Schaden.

Sneak Spawner

Jedes Mal, wenn der Spieler schleicht, wird ein zufälliger Mob in seiner Nähe gespawnt.

Anvil Crusher (Amboss-Regen)

Ambosse fallen periodisch vom Himmel und bedrohen den Spieler.

Geteilte HP

Spieler teilen sich ihre Lebenspunkte. Wenn einer Schaden nimmt, betrifft dies alle.

InTime Challenge

Jedes Lebewesen hat eine begrenzte Lebenszeit. Der Spieler muss Mobs töten, um deren verbleibende Zeit zu übernehmen.

Gravity Challenge

Die Schwerkraft ändert sich regelmäßig und wirkt in verschiedenen Richtungen.

Chunk Block Breaker

Wenn ein Block abgebaut wird, brechen alle Blöcke derselben Art im gesamten Chunk zusammen.

World Peace

Anstatt Kämpfe zu führen, kann der Spieler mit Mobs handeln. Ein symbolischer Modus für Frieden statt Konflikt.

Vampir-Challenge

Der Spieler verliert im Licht Blut und muss Mobs töten, um Blut für sein Überleben zu gewinnen.

Health Drainer

Alle paar Minuten sinkt die maximale Gesundheit des Spielers um einen festgelegten Prozentsatz.

Boost'em UP

Mobs in der Nähe des Spielers werden regelmäßig in die Luft katapultiert.

Ein-Biom-Welt

Die gesamte Welt besteht aus einem einzigen Biom, das alle paar Sekunden wechselt.

Hit Order

Nur ein Spieler kann gleichzeitig Monster angreifen. Bei jedem Schlag wechselt der Spieler, der zuschlagen darf.

Right Tool

Blöcke können nur mit dem richtigen Werkzeug abgebaut werden.

Snake Challenge

Der Spieler kann sich nur entlang einer unsichtbaren „Schlange“ bewegen, die seine Bewegungsrichtung nachahmt.

Chunk Decay (Chunk-Zerfall)

Der Chunk, in dem der Spieler steht, zerfällt nach und nach und entfernt zufällig Blöcke, bis er leer ist.

Low Vision (Begrenzte Sicht)

Der Spieler kann nur eine begrenzte Anzahl von Blöcken sehen, die von ihm ausgewählt wurden. Alle anderen Blöcke sind unsichtbar.

Fly Challenge

Der Spieler kann mit einer Flugkraft durch die Luft gleiten, muss jedoch beim Aufprall auf den Boden Schaden berücksichtigen.

Captive Challenge

Die Welt ist in ein kleines Feld eingeschränkt, das der Spieler durch Erfolge erweitern muss.

Rocket Mode

Der Spieler fliegt in die Luft, indem er schleicht. Allerdings besteht dabei die Gefahr einer Überhitzung und Explosion.

Traffic Light Challenge

Der Spieler darf sich nur bei grünem Licht bewegen. Bewegung bei rotem Licht führt zu einer Bestrafung.

Run Randomizer

Für jeden zurückgelegten Block erhält der Spieler nach einer bestimmten Anzahl einen zufälligen Gegenstand.

Split HP

Der Spieler teilt seine Lebenspunkte mit anderen, sodass Schaden und Heilung auf alle übertragen werden.

Mirror Challenge

Der Spieler spiegelt bestimmte Attribute wie Gesundheit, Nahrung und Tränkeffekte auf andere Spieler.

Limited Skills

Nur ein Spieler kann Monster sehen, während ein anderer Spieler den Monstern Schaden zufügen kann.

Limited See/Damage

Der Spieler kann alle Mobs sehen, jedoch keinen Schaden zufügen, oder umgekehrt.

Mob Hunt Challenge

Alle Mobs müssen in einer bestimmten Reihenfolge gefunden und getötet werden.

Item Decay

Alle gesammelten Items haben eine begrenzte Lebensdauer, bevor sie verschwinden.

Collect Battle

Spieler sammeln ein bestimmtes Item in einer festgelegten Zeit. Danach müssen andere Spieler dasselbe Item finden, um die Herausforderung zu bestehen.

Damage Multiplier

Jeglicher Schaden, den der Spieler erhält, wird um einen bestimmten Multiplikator verstärkt oder reduziert.

HP Drain

Die maximale Gesundheit des Spielers wird in regelmäßigen Abständen um einen festgelegten Prozentsatz gesenkt.

Rassen & Klassen

Rassen

Willkommen in der Eternal World!

Bevor du dein Abenteuer in unserer fantastischen Welt beginnst, steht eine wichtige Entscheidung an: Wähle deine Rasse. Jede Rasse hat einzigartige Fähigkeiten und Eigenschaften, die dein Spielerlebnis prägen werden.

Die Unterschiede und Stärken der einzelnen Rassen kannst du [\[hier\]](#) detailliert nachlesen.

Menschen eine expansionistische, flexible Rasse mit der Angewohnheit, ihre Kolonien und ihr Territorium zu erweitern. Sie spezialisieren sich nicht auf eine bestimmte Fähigkeit und neigen dazu, in allem recht gut zu sein.

Menschen profitieren von

- +10% Fertigkeitserfahrung
- +10% Schadensresistenz
- +20% Abklingzeitreduzierung

Menschen leiden aber unter

- - Nichts!

Menschen in der Haupthand:

- 7 Angriffsschaden
- 1.6 Angriffsgeschwindigkeit

Zwerge. kleine bärtige Leuten, die das Untergrundreich ihr Zuhause nennen. Ihre Fertigkeiten im Bergbau und in der Schmiedekunst sind unübertroffen, aber ihre kurzen Beine erschweren das Laufen.

Zwerge profitieren von

- +20x Abbau-Erfahrung
- +20% Schmiede-Erfahrung

- +20% Erfahrung mit schweren Haffen
- +40% Explosionsresistenz
- +15X Nahkampfuiderstand
- +4 Maximale Gesundheit

Zwerge leiden aber unter

- - 15% Bewegungsgeschwindigkeit

Zwerge in der Haupthand:

- 5 Angriffsschaden
- 1.2 Angriffsgeschwindigkeit

Elfen, eine elegante magische Rasse von Waldläufern. die die Wälder ihr Zuhause nennen. Ihre magische Affinität macht sie zu Experten der Verzauberung und ihre lange Lebensdauer ermöglicht es ihnen, ihre Kampffähigkeiten zu perfektionieren Aber ihre leichte Körperstruktur macht sie anfälliger.

Elfen profitieren von

- +20x Verzauberungser fahrung
- +20% Bogenschießen-Erfahrung
- +20% Erfahrung mit leichten Waffen
- +25X Magieresistenz
- +50%1Fallschadennesistenz
- +10% Bewegungsgeschwindigkeit

Elfen leiden aber unter

- -4 Maximale Gesundheit

Klassen

Jetzt steht der nächste wichtige Schritt bevor: Wähle eine Klasse, in der du spielen möchtest. Jede Klasse bietet dir spezielle Fähigkeiten und Spielstile, die dein Abenteuer in der Eternal World einzigartig machen.

Überlege gut, welche Klasse am besten zu dir passt, um das Beste aus deinem Charakter herauszuholen!

Krieger sind opportunistische Kämpfer, die die Sicherheit von leichten Klingen und schwerem Schutz bevorzugen

Krieger profitieren von

- +10% Rüstung
- +5% Mahkampf Schaden

Krieger in der Haupthand:

- 6 Angriffsschaden
- 1.6 Angriffsgeschwindigkeit

Barbaren sind unnachgiebige Kämpfer. die es bevorzugen, ihre Feinde durch schiere Stärke und rohe Gewalt zu vernichten

Barbaren profitieren von

- - +20% Rückstoßresistenz
- - +10% Nahkampf Schaden

Barbaren in der Haupthand:

- 9 Angriffsschaden
- 0.9 Angriffsgeschwindigkeit

Waldläufer sind heimliche Assassinen, die es vorziehen, den Nahkampf zu meiden und stattdessen ihre Feinde aus sicherer Entfernung zu erledigen

Waldläufer profitieren von

- +2 Genauigkeit
- +10% Fernkampfschaden

Berufe

Herstellung und Ressourcen

Beruf: Alchemist

Alchemisten sind fantastische Chemiker. die in der Lage sind, Materialien umzuwandeln. ihre Feinde mit Tränken zu schmelzen und ihre Gruppe mit Heilung und Buffs zu unterstützen.

Alchemisten profitieren von

- +25 Trankqualität
- +50% Braugeschwindigkeit

Das Brauen von Tränken und ihre Qualität

Jeder Trank, den du braust, erhält einen Qualitätswert. Dieser Qualitätswert setzt sich zusammen aus deinem allgemeinen Alchemiewert und dem spezifischen Alchemiewert, je nachdem, ob der Trank nützlich oder giftig ist.

Die Dauer und die Verstärkung der Tränke reichen immer von 0 bis 300 Qualitätswert.

Trank	Basis	Erweitert	Ermächtigt	Anmerkungen
Sprungkraft ☐☐	I-II 2:00-6:00	I-II 6:00-18:00	II-IV 1:00-3:00	
Geschwindigkeit ☐☐ ♂	I-II 2:00-6:00	I-II 6:00-18:00	II-IV 1:00-3:00	
Feuerresistenz ☐☐	2:00-6:00	6:00-18:00	N/A	
Wasseratmung ☐☐	2:00-6:00	6:00-18:00	N/A	
Nachtsicht ☐☐	2:00-6:00	6:00-18:00	N/A	
Stärke ✕	I-II 1:30-4:00	I-II 4:00-12:00	II-IV 0:45-2:00	
Eile ☐	I-II 1:30-4:00	I-II 4:00-12:00	II-IV 0:45-2:00	Gebraut mit Netherquarz und Trank der Behutsamkeit
Lebensbonus ☐☐	I-II 1:30-4:00	I-II 4:00-12:00	II-IV 0:45-2:00	Gebraut mit Süßbeeren und Trank der Behutsamkeit

Unsichtbarkeit ☐☐	1:30-4:00	4:00-12:00	N/A	
Langsamkeit ✱	I-II 1:00-3:00	I-II 3:00-8:00	N/A	
Schwäche ☐☐	I-II 1:00-2:00	I-II 1:30-4:30	N/A	
Langsamer Fall ☐☐	1:00-2:00	1:30-4:30	N/A	
Regeneration ☐☐	I-II 0:30-0:45	I-II 1:00-2:30	II-IV 0:30-0:40	
Gift ☠	I-II 0:30-0:45	I-II 1:00-2:30	II-IV 0:30-0:40	
Schildkrötenmeister ☐☐	Slw IV 0:30-0:40	Slw IV 1:00-1:20	Slw VI 0:20-0:30	Rst III/IV
Heilung ♥	I-II	N/A	II-III	
Schaden ☐☐	I-II	N/A	II-III	

Wie du die Alchemie-Meisterschaft erlangst

Mit jedem Stufenaufstieg in der Alchemie erhöhst du die Qualität deiner Tränke um 1,5, bis zu einem Maximum von 150 auf Stufe 100.

Im **Baum der Alchemiekunst** (siehe /skills) gibt es einen Segen, der dir +50 allgemeine Qualität gewährt, sowie vier weitere Segnungen, die dir insgesamt +50 für die Qualität heilender Tränke und +50 für die Qualität giftiger Gebräue verleihen, was eine Summe von +100 für Stärkungs- und Schwächungstränke ergibt.

Die einzigen Trankarten, die von dieser Qualitätssteigerung nicht betroffen sind, sind die Effekte **Schlechtes Omen**, **Langsamer Fall** und **Leuchten**, da sie als neutrale Effekte gelten. Daher wird die maximale Qualität dieser Tränke geringer sein als bei anderen.

Durch das Erreichen von Stufe 100 erhältst du insgesamt 250 Alchemie-Qualität, doch es gibt Möglichkeiten, diese Grenze zu überschreiten.

Du kannst deine Alchemie zurücksetzen und den Weg des **Neuen Spiels+** beschreiten, was dir einen permanenten Bonus von +50 Qualität pro Durchgang gewährt. Wenn du diesen Pfad zweimal beschreitest, erhältst du also insgesamt +100 zusätzliche Qualität.

Wenn du die Fertigkeit **Holzfällerei** meisterst, erhältst du Zugang zu den **Kristalläpfeln**, die dir für 30 Sekunden weitere +50 Alchemie-Qualität verleihen, wenn du sie isst.

Sollte das Plugin **EnchantsSquared** installiert sein, gibt es die Verzauberung **Alchemische Stärke**, die dir auf maximalem Level 3 noch einmal +50 Alchemie-Qualität gewährt.

Das bedeutet, dass du insgesamt bis zu 450 Alchemie-Qualität erreichen kannst, vorausgesetzt, die Standardkonfiguration bleibt bestehen. Ursprünglich war das System so ausbalanciert, dass 300 als Maximum angesehen wurde, sodass du durch diese Methoden einige sehr mächtige Tränke herstellen kannst.

Diese Version nutzt einen fantasievollen Stil und integriert gleichzeitig wichtige Informationen zur Mechanik. Wenn du weitere Anpassungen möchtest, lass es mich wissen!

Beruf: Verzauberer

Verzauberer sind Gelehrte der Magie, die in der Lage sind, Gegenstände mit Zaubern zu versehen, um ihre Stärken zu verbessern.

Verzauberer profitieren von

- +25 Verzauberungsqualität
- +20% Verzauberungserfahrung

Verzaubern und Qualität

Das Verzaubern ändert nicht, welche Verzauberungen du erhältst, sondern nur die Stufen, auf denen du diese Verzauberungen bekommst. Diese Stufen werden basierend auf deinem Verzauberungs-Qualitätswert berechnet.

Bei 120 Qualität kehren alle Verzauberungen zu ihren ursprünglichen (vanilla) Stärken zurück.

Glück (Fortune)	1/120 * Qualität - 1	-1	120
Glück des Meeres (Luck of the Sea)	2/120 * Qualität - 2	-2	60
Haltbarkeit (Unbreaking)	1/120 * Qualität - 1	-1	120
Köder (Lure)	2/120 * Qualität - 2	-2	60
Leises Schleichen	1/120 * Qualität - 1	-1	120
Plünderung (Looting)	1/120 * Qualität - 1	-1	120
Rechtschaffener Fluch (Riptide)	1/120 * Qualität - 1	-1	120
Rückstoß (Knockback)	1/120 * Qualität - 1	-1	120
Schärfe (Sharpness)	2/120 * Qualität - 2	-2	60
Schlag (Punch)	1/120 * Qualität - 1	-1	
Schnellladen (Quick Charge)	2/120 * Qualität - 2	-2	60
Schusssicher (Proj. Protection)	1/120 * Qualität - 1	-1	120
Schutz (Protection)	1/120 * Qualität - 1	-1	120
Schwäche (Smite)	2/120 * Qualität - 2	-2	60
Schwungkraft (Sweeping Edge)	1/120 * Qualität - 1	-1	120
Seelengeschwindigkeit	1/120 * Qualität - 1	-1	120
Treue (Loyalty)	2/120 * Qualität - 2	-2	60
Wasserschreiter	2/120 * Qualität - 2	-2	60

Das bedeutet, dass, wenn du mit dem Verzaubern beginnst, zum Beispiel jede Effizienz-Verzauberung 2 Stufen schwächer sein wird als in der Welt der Sterblichen (Vanilla). Mit jeder 60 zusätzlichen Verzauberungsqualität wird die Effizienz jedoch um eine Stufe steigen.

Wie du die Verzauberungsqualität steigern kannst

Mit jedem Stufenaufstieg in der Verzauberung erhältst du 1,5 Punkte auf die Qualität deiner Verzauberungen, bis zu einem Maximum von 150 auf Stufe 100.

Im **Baum der Verzauberungskunst** (siehe /skills) gibt es Segnungen, die dir insgesamt +150 Verzauberungsqualität gewähren.

Allein durch das Erreichen von Stufe 100 erhältst du insgesamt 300 Verzauberungsqualität, doch es gibt Möglichkeiten, diese Grenze zu überschreiten.

Du kannst deine Verzauberung zurücksetzen und den Weg des **Neuen Spiels+** beschreiten, was dir einen permanenten Bonus von +50 Qualität pro Durchgang gewährt. Wenn du diesen Pfad zweimal beschreitest, erhältst du also insgesamt +100 zusätzliche Qualität.

Wenn du die Fertigkeit **Holzfällerei** meisterst, erhältst du Zugang zu den **Kristalläpfeln**, die dir für 30 Sekunden weitere +50 Verzauberungsqualität verleihen, wenn du sie isst.

Das bedeutet, dass du insgesamt bis zu 450 Verzauberungsqualität erreichen kannst, vorausgesetzt, die Standardkonfiguration bleibt bestehen. Ursprünglich war das System so ausbalanciert, dass 300 als Maximum angesehen wurde, sodass du durch diese Methoden einige sehr mächtige Gegenstände erschaffen kannst.

Diese Version integriert die Mechaniken mit einem Hauch von Fantasy, während sie klare Informationen liefert. Wenn du weitere Anpassungen oder Ergänzungen möchtest, lass es mich wissen!

Zusätzliche Verzauberung

Verzauberung	Selten-heit	Max. Stufe	Kompatible Items
Alchemie fortitude Erhöht die Geschwindigkeit eures Brauens um 50-75-100% und die Qualität eurer Tränke um 20-35-50%.	40	3	Helm

Verzauberung	Selten-heit	Max. Stufe	Kompatible Items
Aspekt of the Enderman Erhöht die Reichweite beim Abbauen um 2-4-6 Blöcke.	20	3	Brustplatte
Barbarian Gewährt dem Spieler +3-6 Angriffsschaden.	40	2	Axt
Basalt Skin Erhöht die Feuerresistenz des Trägers, verlangsamt aber deutlich, wenn er brennt.	10	1	Brustplatte
Blessing Gewährt dem Spieler während des Tragens 1-2-3 Glück.	40	3	Brustplatte
Blinding hat eine Chance von 2-4-6%, den Gegner zu blenden.	40	3	Schwert, Axt, Bogen, Armbrust
Bloodletting Der, durch Bluten, verursachte Schaden wird um 1-1,5-2 Punkte erhöht.	40	3	Schwert, Axt
Blunt hat eine Chance von 2-4%, den Gegner, zu betäuben. Äxte sind doppelt so stark	20	2	Schwert, Bogen, Armbrust, Spitzhack, Axt
Concussion hat eine Chance von 3-5%, die Entität, der ihr Schaden zufügt, benommen zu machen.	80	2	Schwert, Bogen, Armbrust
Crippling hat eine Chance von 4-8%, den Gegner, zu verlangsamen.	40	2	Schwert, Bogen, Armbrust
Crushing für jedes Stück schwerer Rüstung, das der Gegner trägt (Gold, Eisen, Netherit), verursacht man 2,5-3,75-5% mehr Schaden.	20	3	Armbrust, Axt

Verzauberung	Selten-heit	Max. Stufe	Kompatible Items
Executioner Beim Töten eines Gegners besteht eine 1-2%ige Chance, dass sein Kopf abfällt. Funktioniert mit Creepern, Skeletten, Spielern usw. Äxte sind doppelt so stark.	10	2	swords, axes
Fleeting Erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit um 20-30%.	40	2	Stiefel
Forgemaster Verbessert deine Schmiedekunst um 20-35-50.	20	3	Brustplatte
Harpooning Dreizack verursacht 0,75-1,5-2,25-3,0-3,75 mehr Schaden.	40	5	Dreizack
Illuminated Shift-Rechtsklick mit einer Spitzhacke auf eine leere Fläche, um eine Fackel auf Kosten von 3 Haltbarkeit zu platzieren	40	1	Spitzhacke
Lava Walker Verwandelt Lava unter dir in einem Radius von 0-1-2 Blöcken in Magma, auf Kosten der Haltbarkeit.	20	2	Stiefel
Longsword Erhöht die Angriffreichweite um 0,5-1-1,5 Blöcke.	20	3	Schwert
Mass Immunität gegen Fallschaden. Die Landung nach einem großen Sturz verursacht Schaden in einem Radius. Schaden und Radius nehmen mit der Entfernung zu und skalieren 60-100% schneller. Während man schleicht, fällt man 2,5x schneller. Der Effekt hat eine Abklingzeit von 20-10 Sekunden.	5	2	Stiefel

Verzauberung	Selten-heit	Max. Stufe	Kompatible Items
Metabolism Regeneriert, während der Bewegung, langsam Hungerpunkte.	80	2	Helm, Brustplatte, Hose, Stiefel
Neutralizer Während du blockst, wirken Wurftränke und Trank-Effektwolken nicht auf dich. Vorsicht, da dadurch auch nützliche Effekte blockiert werden.	40	0	Schild
Pact of the Berserker Du verursachst 20-35-50% mehr Schaden, erleidest aber auch 30-50-70% mehr Schaden.	5	3	Schwert, Bogen, Armbrust, Dreizack, Helm, Brustplatte, Hose, Stiefel, Schere, Feuerzeug, Angel, Elytra, Spitzhacke, Axt, Schaufel, Hacke, Schild
Pact of the faerie Macht dich 25-50% kleiner, was sich auch auf deine Block- und Angriffsreichweite auswirkt.	20	2	Brustplatte
Pact of the Jotunn Erhöht deine Block- und Angriffsreichweite um 25-50%, macht dich aber auch 25-50% größer.	20	2	Brustplatte
Pact of the Perfectionist Reduziert deinen Schaden um 20-40%, gewährt dir aber 5-10% mehr Schaden pro Treffer bis zu +50-100% Schaden. Du verlierst diesen Schadensbonus, wenn du selbst Schaden nimmst. Schaden-Malus und -Bonus werden bei Distanztreffern halbiert.	20	2	Schwert, Bogen, Armbrust, Axt
Perforating für jedes Stück leichter Rüstung, das der Gegner trägt (Leder, Kette, Diamant), verursacht man 2,5-3,75-5% mehr Schaden.	20	3	Armbrust, Axt
Plating Fügt dem Gegenstand 2 zusätzliche Rüstung pro Stufe hinzu.	40	3	Elytra

Verzauberung	Selten-heit	Max. Stufe	Kompatible Items
Potency Bei den meisten Tränken, die du trinkst, wird die Dauer um 20-40% verkürzt, aber die Effekte werden um 50-100% erhöht	10	2	Brustplatte, Elytra
Rapid Shot Gewährt eine 20-40-60%ige Chance, 2-3-4 Pfeile in schneller Folge abzuschießen. Diese Pfeile, mit Ausnahme des letzten, entfernen Immunität vom getroffenen Ziel, verursachen aber nur 50-45-40% Schaden.	10	3	Bogen, Armbrust
Rope Dart Wenn ihr einen Pfeil auf einen Gegner schießt, besteht eine Chance von 20-40-60%, es näher heranzuziehen. Der Anziehungseffekt wird außerdem mit jeder Stufe stärker.	10	3	Bogen, Armbrust
Sapping Das Töten eines Wesens bringt 1-1,5-2 Punkte mehr Erfahrung.	20	3	Schwert, Axt
Scattershot Ein Pfeil, der einen Gegner trifft, verursacht 50-70-90% des Schadens an allen Feinden in einem Radius von 1,5-2-2,5 Blöcken um den ursprünglichen Gegner.	20	3	Bogen, Armbrust
Shielding hat eine 20-40%ige Chance, Geschosse, die dich normalerweise treffen würden, abzulenken	40	3	Brustplatte
Shockwave Rechtsklick auf die Oberseite des Blocks verursacht eine Schockwelle, die Entitäten in einem Radius von 3-4 Blöcken nach hinten schleudert, mit einer Stärke von 0,5-0,7.	10	2	Schwert, Axt

Verzauberung	Selten-heit	Max. Stufe	Kompatible Items
Splintering hat eine Chance von 20-40-60%, einen Schild für 2-3-4 Sekunden zu deaktivieren.	40	3	Axt
Steady Verringert Rückschläge um 20-40%.	40	2	Hose
Strider Ermöglicht es dir über ganze Blöcke zu laufen (ohne zu springen).	40	1	Hose
Swiftfooted Erhöht die Ausweichchance um 5-10-15%.	20	3	Stiefel
Toxic Wenn ein Wesen getroffen wird, wird seine Heilung für 4-5-6 Sekunden um 40-60-80% reduziert.	80	3	Schwert, Bogen, Armbrust
Vigorous Erhöht die maximale Gesundheit des Trägers um 1 pro Stufe.	40	5	Helm, Brustplatte, Hose, Stiefel
Vitality Erhöht die Heilung des Trägers/Besitzers um 5% pro Stufe und addiert die Vitalität aller Rüstungsteile bis zu 100%.	80	5	Helm, Brustplatte, Hose, Stiefel
Weakening hat eine Chance von 5-10%, den Gegner, mit Schwäche zu belegen.	40	2	Schwert, Bogen, Armbrust
Will o Wisp Das Töten einer Entität verursacht eine feurige Explosion in einem Radius von 2-3-4 Blöcken, die 2-4-6 Sofortschaden und 4-6-8 Brandschaden verursacht.	20	3	Brustplatte
Withering hat eine Chance von 5-10-15%, dem Gegner, verwelken zuzufügen	120	3	Schwert, Bogen, Armbrust

Beruf: Schmied

Schmiede sind Experten für Metall, die haltbarere Werkzeuge und Rüstungen herstellen und rasiermesserscharfe, gut ausbalancierte Klingen fertigen.

Schmiede profitieren von

- +25 Schniedequalität
- -20% Haltbarkeit

Das Schmieden von Werkzeugen und Rüstungen

Jedes Werkzeug oder Rüstungsteil, das du schmiedest, erhält einen Qualitätswert. Dieser Qualitätswert setzt sich aus deinem allgemeinen Schmiedekunstwert und dem Schmiedekunstwert des Materials, aus dem das Item besteht, zusammen.

Jeder Gegenstand besitzt auch eine “neutrale” Qualität. Es ist nicht notwendig, alle Details darüber zu kennen, aber im Wesentlichen bestimmt diese neutrale Qualität das Qualitätsetikett, das auf dem Gegenstand angezeigt wird. Diese neutrale Qualität wird auch verwendet, um festzulegen, wann die Werte eines Items den normalen Werten (wie in der Welt der Sterblichen) entsprechen.

Materialtyp	Neutrale Qualität
Holz	50
Leder	50
Stein	80
Kettenrüstung	80
Bögen	80
Gold	110
Eisen	110
Diamant	140
Prismarin	155
Netherit	170
Enderisch	185

Das Qualitätsetikett wird durch den Unterschied zwischen der Qualität des Items und seiner neutralen Qualität bestimmt. Wenn zum Beispiel eine Holzspitzhacke eine Qualität von 90 besitzt,

hat sie +40 im Vergleich zur neutralen Qualität. Die Tabelle unten zeigt, welches Etikett der Gegenstand erhalten wird:

Qualitätsunterschied	Etikett
-500	Furchtbar
-60	Schäbig
-30	Annehmbar
0	Gut
+30	Großartig
+60	Makellos
+90	Meisterhaft
+120	Legendär
+150	Unerreicht

Die Holzspitzhacke mit einer Qualität von 90 wäre also “Großartig”, da +40 mehr als 30, aber weniger als 60 beträgt. Um als “Unerreicht” zu gelten, muss ein Gegenstand mindestens 150 Qualität über seiner neutralen Qualität liegen. Das bedeutet, dass eine unerreichte Holzspitzhacke weniger beeindruckend ist als eine unerreichte Netheritspitzhacke, da die Holzspitzhacke nur 200 Qualität benötigt, während die Netheritspitzhacke 320 benötigt.

Wie du die Schmiedekunstqualität steigern kannst

Mit jedem Stufenaufstieg in der Schmiedekunst erhältst du 1,5 Punkte auf die Qualität deiner Items, bis zu einem Maximum von 150 auf Stufe 100.

Im **Baum der Schmiedekunst** (siehe /skills) gibt es Segnungen, die dir +50 Qualität für ein bestimmtes Material gewähren.

Die letzte Segnung im Baum der Schmiedekunst verleiht dir weitere +50 auf alles.

Allein durch das Erreichen von Stufe 100 erhältst du insgesamt 250 Schmiedekunstqualität, aber es gibt Möglichkeiten, diese Grenze zu überschreiten.

Du kannst deine Schmiedekunst zurücksetzen und den Weg des **Neuen Spiels+** betreten, was dir einen permanenten Bonus von +50 Qualität pro Durchgang gewährt. Wenn du diesen Pfad zweimal beschreitest, erhältst du also insgesamt +100 zusätzliche Qualität.

Wenn du die Fertigkeit **Holzfällerei** meisterst, erhältst du Zugang zu den **Kristalläpfeln**, die dir für 30 Sekunden weitere +50 Schmiedekunstqualität verleihen, wenn du sie isst.

Sollte das Plugin **EnchantsSquared** installiert sein, fügt die Verzauberung **Schmiedemeister** (auf maximalem Level 3) weitere +50 Schmiedekunstqualität hinzu.

Das bedeutet, dass du insgesamt bis zu 450 Schmiedekunstqualität erreichen kannst, vorausgesetzt, die Standardkonfiguration bleibt bestehen. Ursprünglich war das System so ausbalanciert, dass 300 als Maximum angesehen wurde, sodass du durch diese Methoden einige sehr mächtige Gegenstände schmieden kannst.

Der Einfluss der Schmiedekunstqualität auf Gegenstände

Die neutrale Qualität eines Items ist ein Indikator dafür, wann deine geschmiedeten Gegenstände keine Verstärkungen oder Schwächungen aufgrund ihrer Qualität erhalten. Die einzige Ausnahme ist Netherit, das dieselbe Skalierung wie Diamant-Ausrüstung hat.

Statistik	Skalierungsbeschreibung	Ausnahmen
Rüstung	1-1,5x Rüstung von neutraler bis 300 Qualität	
Zähigkeit	1-2x Zähigkeit von neutraler bis 300 Qualität	
Angriffsschaden	+0-4 Schaden von neutraler bis 300 Qualität	Bei Rapieren +0-2, bei Großäxten +0-6. Siehe individuelle Waffen
Angriffsgeschwindigkeit	+0-0,2 Angriffsgeschwindigkeit von neutraler bis 300 Qualität	Bei Großäxten +0-0,1, Rapieren keine Skalierung
Grabgeschwindigkeit	+0-50% Grabgeschwindigkeit von neutraler bis 300 Qualität	
Schaden durch Wucht	+0-3,5 Schaden von neutraler bis 300 Qualität	Bei Kriegshämmern +0-4
Rückstoßresistenz	1-2x Resistenz von neutraler bis 300 Qualität	

Zunächst wirst du feststellen, dass du keine Eisen-, Gold- oder Diamantausrüstung mehr mit einfachen Materialien herstellen kannst. Deine Materialien benötigen etwas mehr Arbeit, bevor du sie verarbeiten kannst, und du wirst einen Amboss brauchen!

Eisen und Gold:

Zuerst müssen deine Eisen- und Goldbarren erhitzt werden. Ein Ofen, Schmelzofen oder Lagerfeuer wird dafür ausreichen:

image.png

Diamanten:

Diamanten müssen zuerst instabil gemacht werden. Dies geschieht mit Enderperlen:

image.png

Sobald du versuchst, diese Materialien auf einem normalen Arbeitstisch zu verwenden, wird eine Nachricht erscheinen, die dir mitteilt, dass du einen Amboss benötigst:

image.png

Baue einen Amboss:

Das Rezept für den Amboss hat sich nicht geändert. Platziere ihn in einem Umkreis von 5 Blöcken um deinen Arbeitstisch:

image.png

Jetzt kannst du Eisen-, Gold- und Diamantausrüstung herstellen!

So sollte es dann aussehen:

image.png

Kupferrüstung und -werkzeuge:

Du kannst nun auch Kupferausrüstung herstellen! Kupfer dient als Zwischenstufe zwischen Stein und Eisen. Da Eisengeräte nun schwerer zu bekommen sind, ermöglichen Kupferwerkzeuge das Abbauen derselben Materialien wie Eisengeräte:

image.png

Tooltips und Attribute:

Beim Kupferwerkzeug wirst du einige Tooltips bemerken:

- **Meisterhaft:** Bezieht sich auf die Qualität des Gegenstands. Dies hat sich gegenüber früheren Versionen nicht geändert. Meisterhaft bedeutet, dass der Gegenstand außergewöhnlich gut gefertigt wurde und weit über den Erwartungen der Sterblichen liegt.
- **Aufrüstungen: 3:** Dies zeigt die Anzahl der möglichen Upgrades für den Gegenstand an. Erfahre mehr im Abschnitt über Upgrades.
- **Unangepasst:** Wird auf jede Rüstung angewendet, die du herstellst, und bedeutet, dass die Rüstung deinem Körper noch nicht perfekt passt. Du kannst sie besser anpassen, indem du zusätzliches Material anwendest:

image.png

Dadurch verdoppelt sich der Rüstungswert und du erhältst mehr Schmiedekunst-Erfahrung!

Ungehärtet:

Diese Eigenschaft kann bei Eisen-, Gold-, Diamant- und Kupferausrüstung auftreten. Metallische Werkzeuge sind direkt nach dem Schmieden weich und schwach. Um sie zu verstärken, musst du sie tempern. Das funktioniert so:

1. Heize das Werkzeug auf:

image.png

2. Tauche es dann in einen mit Wasser gefüllten Kessel, um es abzukühlen:

image.png

Dieser Prozess verdoppelt die Haltbarkeit des Werkzeugs, gewährt dir mehr Schmiedekunst-Erfahrung und erhöht die Abbautempo deiner Werkzeuge!

Stumpf:

Waffen (und Werkzeuge, außer Stein und Holz) erhalten das Attribut **Stumpf**, was bedeutet, dass sie geschärft werden müssen, um ihren vollen Schaden zu entfalten. Dazu hältst du das Item in der Hand und klickst rechts auf einen Schleifstein:

image.png

Wenn Funken vom Schleifstein fliegen, ist deine Waffe geschärft und verursacht erheblich mehr Schaden. Auch hierbei erhältst du Schmiedekunst-Erfahrung.

Upgrades:

Jedes Ausrüstungsstück beginnt mit 3 Upgrade-Slots, die du nach Belieben mit verschiedenen Verbesserungen füllen kannst. Du kannst mehr Upgrade-Slots hinzufügen (bis zu 6 pro Gegenstand) mit den folgenden Rezepten:

image.png

image.png

image.png

Beliebige Gegenstände:

image.png

- **Haltbar:** Fügt +5 % Haltbarkeit zu allen ausgerüsteten Gegenständen hinzu.
- **Meisterhaft:** Verleiht +5 % Schmiedekunst-Erfahrung.

Werkzeuge:

image.png

Energisiert: Fügt +1 Abbaukraft hinzu und erhöht das Tempo beim Abbau von Blöcken.

image.png

Extraktor: Erhöht die Blockdrops um +10 %.

image.png

• **Prospektor:** Fügt +1 Abbauglück hinzu.

image.png

Tiefenaffinität: Erlaubt es deiner Spitzhacke, Tiefenschiefer so schnell wie Stein abzubauen.

Waffen:

image.png

Bluten: Fügt +5 % Blutungschance hinzu.

image.png

Durchdringend: Erhöht die Rüstungsdurchdringung um +5 %.

image.png

Verwundbarkeit: Reduziert die Unverwundbarkeit des Gegners um +10 %.

image.png

Abwurf: Erhöht die Chance auf +100 %, Reiter von ihren Reittieren zu werfen.

image.png

Wilderer: Erhöht die Mob-Drops um +20 %.

image.png

Schärfer: Erhöht den Schaden um +5 %.

image.png

Kritisch: Fügt +5 % kritische Trefferchance hinzu.

image.png

Vampirisch: Verleiht +3 % Lebensraub, wobei Schaden zu Heilung umgewandelt wird.

image.png

Entwaffnend: Entwaffnet den Gegner für 1 Sekunde.

image.png

Erschütternd: Verleiht eine Chance von +5 %, den Gegner zu betäuben.

image.png

Verlängert: Erhöht die Reichweite des Angriffs um +0,25 Blöcke (nur Nahkampfwaffen).

image.png

Effizient: Verringert den Munitionsverbrauch um -10 % (nur Bögen und Armbrüste).

Rüstung:

image.png

Immunisiert: Erhöht die Immunität nach einem Treffer um +1.

image.png

Verjüngend: Erhöht die Heilung um +5 %.

image.png

Ambitioniert: Reduziert die Abklingzeiten von Fähigkeiten um +5 %.

image.png

• **Ausweichend:** Fügt +2 % Ausweichchance hinzu.

image.png

Lehrling: Erhöht die Fähigkeits-EXP um +5 %, erhöht jedoch den erlittenen Schaden um 10 %.

image.png

Erschöpfend: Erhöht die Verzauberungserfahrung um +5 %, erhöht jedoch den erlittenen Schaden um 5 %.

image.png

Stabilität: Erhöht den Rückstoßwiderstand um +10 %.

image.png

Erlösung: Erhöht die Blutungsresistenz um +10 %.

image.png

Achtsamkeit: Reduziert den kritischen Trefferschaden um +10 %.

image.png

Mäßigung: Verringert die Dauer von Betäubungen um +10 %.

image.png

Schleichend: Erhöht die Geschwindigkeit im Schleichen um +10 % (nur Hosen).

image.png

Athletisch: Erhöht die Sprintgeschwindigkeit um +10 % (nur Hosen).

image.png

Mehrfachsprung: Ermöglicht bis zu 3 Sprünge in der Luft (nur Stiefel).

image.png

Springen: Erhöht die Sprunghöhe um +50 % (nur Stiefel).

image.png

Inferno: Fügt +20 % Feuerschaden hinzu (nur Brustplatten).

image.png

Arkanismus: Erhöht den magischen Schaden um +10 % (nur Brustplatten).

image.png

Toxizität: Erhöht den Giftschaden um +20 % (nur Brustplatten).

image.png

Göttlichkeit: Erhöht den Strahlenschaden um +20 % (nur Brustplatten).

image.png

Tödlichkeit: Erhöht den nekrotischen Schaden um +20 % (nur Brustplatten).

image.png

Wut: Erhöht den Schaden um +5 % (nur Brustplatten).

image.png

Schmied: Erhöht die Schmiedekunstfertigkeit um +10 (nur Helme).

image.png

Verzauberer: Erhöht die Verzauberungskunstfertigkeit um +10 (nur Helme).

image.png

Alchemist: Erhöht die Alchemiekunstfertigkeit um +10 (nur Helme).

Waffen Rezepte

Zur Klarstellung: Ein “Tier” in diesem Kontext bezieht sich auf ein Material-Tier:

- Holz/Gold = 0
- Stein = 1
- Eisen = 2
- Diamant = 3
- Netherit = 4

Großäxte

image.png

- +20% Kritische Trefferchance
- 9.0 Grundangriffsschaden (+1.5 pro Tier)
- 0.5 Angriffsgeschwindigkeit

Kriegshämmer

image.png

- +50% Rückstoß
- +20% Betäubungschance
- 1.0 Angriffsschaden
- 6.0 Grundschlagschaden (+1 pro Tier)
- 1.0 Angriffsgeschwindigkeit

Der 1 Angriffsschaden ist aktuell notwendig, damit die Waffe überhaupt Schaden verursacht. Dadurch hat der Waffentyp einen effektiven Grundschaten von 7 und nicht 6.

Speere

image.png

- +1.0 Angriffsreichweite
- +30% Geschwindigkeitsbonus-Schaden
- 5.0 Grundangriffsschaden (+1 pro Tier)
- 0.8 Angriffsgeschwindigkeit

Geschwindigkeitsbonus-Schaden bedeutet, dass du mehr Schaden verursachst, je schneller du auf das Ziel zurennst. Bei +30% Geschwindigkeitsbonus-Schaden verursachst du etwa 30% mehr Schaden, wenn du das Ziel im Sprint mit einem Sprung erreichst.

Morgensterne

Früher wurden sie als Keulen bezeichnet, aber da Minecraft eine Waffe namens "The Mace" hinzugefügt hat, wurden meine Keulen in Morgensterne umbenannt.

image.png

- +20% Betäubungschance
- 1.0 Angriffsschaden
- 2.5 Grundschlagschaden (+1 pro Tier)
- 1.6 Angriffsgeschwindigkeit

Der 1 Angriffsschaden ist aktuell notwendig, damit die Waffe überhaupt Schaden verursacht. Dadurch hat der Waffentyp einen effektiven Grundschaten von 3.5 und nicht 2.5.

Degen

image.png

- +30% Rüstungsdurchdringung
- +50% Immunitätsreduktion
- -200% Rückstoß
- 2.0 Grundangriffsschaden (+0.5 pro Tier)
- 4.0 Angriffsgeschwindigkeit

Dolche

image.png

- +20% Kritische Trefferchance
- -1.0 Angriffsreichweite
- 4.0 Grundangriffsschaden (+1 pro Tier)
- 1.8 Angriffsgeschwindigkeit

Phiolen Rezepte

 **Phiolen** (Benötigt Ätzendes Gift (Alchemie) freigeschaltet)

Glasphiole

image.png

Die Grundkomponente für die anderen Phiolrezepte.

Phiole des Fäulnisses

image.png

Kann geworfen oder auf Waffen angewendet werden, um eine 50%ige Heilungsreduktion zu verursachen.

Phiole des Gifts

image.png

Kann geworfen oder auf Waffen angewendet werden, um **Gift I** (0:30) zu verursachen.

Phiole der Heiligkeit

image.png

Kann geworfen oder auf Waffen angewendet werden, um 6.0 sofortigen Strahlungsschaden zu verursachen.

Phiole des Schmerzes

image.png

Kann geworfen oder auf Waffen angewendet werden, um 4.0 sofortigen Magieschaden zu verursachen.

Weitere Rezepte

 **Dreizack** (Benötigt Meeres-Schmiedekunst)

image.png

 **Elytra** (Benötigt Exotische Schmiedekunst)

image.png image.png

Trank der Eile (Freischaltung ab Level 60 Alchemie)



Trank der Lebenskraft (Freischaltung ab Level 60 Alchemie)



Fähigkeiten & Stufenaufstiege

Skills: Macht & Herstellungsberufe

New Game+

Jede Fähigkeit (außer **Macht**) hat einen zusätzlichen Bonus, der es dir erlaubt, diese Fähigkeit zurückzusetzen. Im Gegenzug erhältst du permanente Statistiken für diese Fähigkeit und bekommst deine Fähigkeitspunkte zurück. Allerdings wird auch der EXP-Gewinn für diese Fähigkeit verringert, sodass dein nächster Durchlauf etwas schwieriger wird. Dies erlaubt dir jedoch, ein höheres Machtlevel zu erreichen, da du die Fähigkeiten erneut leveln kannst. Dies wird als **New Game+ (NG)** bezeichnet.

Macht ☐☐

- **Beschreibung:** Macht repräsentiert deinen gesamten Fortschritt.
- **EXP-Gewinn:** Das Leveln jeder anderen Fähigkeit als Macht gibt dir etwas Macht-Erfahrung.
- **Besondere Hinweise:** Leveln in Macht ist die einzige Möglichkeit, Fähigkeitspunkte zu erhalten, die du benötigst, um Boni freizuschalten.
- **Boni:** Macht bietet hauptsächlich allgemeine Verbesserungen wie Glück, Schaden, Gesundheitsregeneration, etc.

Schmiedekunst ☐☐

- **Beschreibung:** Schmiedekunst beschreibt deine Fertigkeit im Erstellen von Werkzeugen und Rüstungen. Je höher die Qualität der Ausrüstung, die du herstellst, desto besser ihre Eigenschaften.
- **EXP-Gewinn:** Du erhältst Erfahrung durch das Schmieden von Werkzeugen und Ausrüstung. Je teurer das Material und je mehr du davon verwendest, desto mehr EXP bekommst du.
- **Besondere Hinweise:** Wenn du Werkzeuge mit Materialien weit über deinem Level schmiedest, verringert sich die erhaltene Erfahrung. Dies gilt auch, wenn du Materialien verwendest, die weit unter deinem Level liegen.
- **Boni:** Schmiedekunst bietet allgemeine Verbesserungen der Qualität deiner Ausrüstung sowie neue Rezepte (wie Tridenten und Elytren).

Verzauberung ☐☐

- **Beschreibung:** Verzauberung beschreibt deine Fertigkeit im Verzaubern. Je höher dein Level, desto stärkere Verzauberungen kannst du erzielen.
- **EXP-Gewinn:** Du erhältst Erfahrung durch das Verzaubern von Gegenständen. Je seltener und höherstufig die Verzauberung, desto mehr EXP bekommst du.
- **Besondere Hinweise:** Die Erfahrung für Verzauberungen wird stark reduziert, wenn du viele farmbare Gegner wie Endermänner oder Piglins tötest.
- **Boni:** Verzauberung bietet Verbesserungen wie Reduktion des Lapisverbrauchs, mehr Skill-EXP und erhöhte Anzahl der Erfahrungskugeln.

Alchemie

- **Beschreibung:** Alchemie beschreibt deine Fertigkeit im Brauen von Tränken. Je höher dein Level, desto mächtigere Tränke kannst du brauen.
- **EXP-Gewinn:** Du erhältst Erfahrung durch das Brauen von Tränken, wobei seltene Zutaten mehr EXP geben.
- **Boni:** Alchemie bietet Trank-Qualitätsverbesserungen, schnellere Braugeschwindigkeit, geringeren Zutatenverbrauch, etc.

Skills: Sammelberufe

Bergbau

- **Beschreibung:** Bergbau beschreibt deine Fertigkeit im Sammeln von Ressourcen aus Gestein und Erzen. Je höher dein Level, desto mehr Ressourcen kannst du abbauen.
- **EXP-Gewinn:** Du erhältst Erfahrung durch das Abbauen von Erzen. Je seltener die Ressource, desto mehr EXP bekommst du. Verzauberungen wie „Glück“ erhöhen die EXP.
- **Boni:** Bergbau bietet Drop-Multiplikatoren, schnelleren Abbau, TNT-Verstärkung, etc.

Holzfällerei

- **Beschreibung:** Holzfällerei beschreibt deine Fertigkeit im Fällen von Bäumen und Sammeln von Holz. Je höher dein Level, desto mehr Ressourcen erhältst du.
- **EXP-Gewinn:** Du erhältst Erfahrung durch das Fällen von Bäumen und das Schälen von Baumstämmen.
- **Boni:** Holzfällerei bietet Drop-Multiplikatoren, seltene Blätterdrops und die Fähigkeit, ganze Bäume auf einmal zu fällen (Tree Capitator).

Graben

- **Beschreibung:** Graben beschreibt deine Fertigkeit im Sammeln von Ressourcen aus Erde und Sand. Je höher dein Level, desto mehr Ressourcen kannst du abbauen.
- **EXP-Gewinn:** Du erhältst Erfahrung durch Graben und Archäologie.
- **Boni:** Graben bietet Drop-Multiplikatoren, schnelleren Abbau und seltene archäologische Funde.

Landwirtschaft

- **Beschreibung:** Landwirtschaft beschreibt deine Fertigkeit im Anbau von Pflanzen und der Tierzucht. Je höher dein Level, desto mehr Nahrung und Ressourcen kannst du ernten.
- **EXP-Gewinn:** Du erhältst Erfahrung durch das Ernten von Pflanzen und die Zucht von Tieren.
- **Boni:** Landwirtschaft bietet Drop-Multiplikatoren, Buffs für Bienenhaltung und Soforternte.

Angeln

- **Beschreibung:** Angeln beschreibt deine Fertigkeit im Fischen. Je höher dein Level, desto schneller und effektiver wirst du beim Angeln.
- **EXP-Gewinn:** Du erhältst Erfahrung durch das Fangen von Fischen, wobei seltene Fänge mehr EXP geben.

- **Boni:** Angeln bietet Glück, Geschwindigkeitsbuffs und die Möglichkeit, Ausrüstung zu fischen und zu verwerten.

Skills: Rüstung & Waffen

Leichte Waffen ✕

- **Beschreibung:** Leichte Waffen beschreiben deine Fertigkeit im Umgang mit schnellen, defensiven Waffen.
- **EXP-Gewinn:** Du erhältst Erfahrung durch das Zufügen von Schaden.
- **Boni:** Leichte Waffen bieten Boni wie Parieren, kritische Treffer, Immunitätsreduktion und Waffensalbung.

Schwere Waffen ✕

- **Beschreibung:** Schwere Waffen beschreiben deine Fertigkeit im Umgang mit langsamen, aber mächtigen Waffen.
- **EXP-Gewinn:** Du erhältst Erfahrung durch das Zufügen von Schaden.
- **Boni:** Schwere Waffen bieten Boni wie verbesserte Machtangriffe, Rüstungsdurchdringung und Waffensalbung.

Bogenschießen □□

- **Beschreibung:** Bogenschießen beschreibt deine Fertigkeit im Fernkampf. Je höher dein Level, desto stärker und präziser werden deine Schüsse.
- **EXP-Gewinn:** Du erhältst Erfahrung für jeden Treffer, abhängig von Schaden und Distanz.
- **Boni:** Bogenschießen bietet verbesserte Präzision, kritische Treffer und benutzerdefinierte Pfeile.

Leichte Rüstung □□

- **Beschreibung:** Leichte Rüstung beschreibt deine Fähigkeit, dich mit leichter Rüstung zu schützen, die Beweglichkeit über Schutz stellt.
- **EXP-Gewinn:** Du erhältst Erfahrung für den erlittenen Schaden.
- **Boni:** Leichte Rüstung bietet Rüstungsboni, Ausweichchance und Hungerreduktion.

Schwere Rüstung □□

- **Beschreibung:** Schwere Rüstung beschreibt deine Fähigkeit, dich mit schwerer Rüstung zu schützen, die viel Schutz bietet, aber dich verlangsamt.
- **EXP-Gewinn:** Du erhältst Erfahrung für den erlittenen Schaden.
- **Boni:** Schwere Rüstung bietet Rüstungsboni, Schadenreflektion und Wut, die bei niedriger Gesundheit aktiviert wird.






Mechaniken

Mechaniken




Benutzerdefinierte Waffen

Benutzerdefinierte Waffen

Degen (leicht)

-  Sehr hohe Angriffsgeschwindigkeit
-  Hohe Rüstungsdurchdringung
-  Hohe Immunitätsreduktion
-  Kein Rückstoß
-  Sehr niedriger Schaden

Dolche (leicht)

-  Hohe Angriffsgeschwindigkeit
-  Hohe kritische Trefferchance
-  Niedrige Angriffreichweite

Keulen (leicht)

-  Betäubungschance
-  Verursacht (leicht verringerten) Schlagschaden (wirksam gegen gepanzerte Gegner)

Großäxte (schwer)

- ☐☐ Sehr hoher Schaden
- ☐☐ Hohe kritische Trefferchance
- ☐☐ Sehr niedrige Angriffsgeschwindigkeit

Kriegshammer (schwer)

- ☐☐ Betäubungschance
- ☐☐ Verursacht hohen Schlagschaden
- ☐☐ Hoher Rückstoß

Speere (schwer)

- ☐☐ Hohe Angriffreichweite
- ☐☐ Verursacht erhöhten Schaden, je schneller du dich dem Ziel näherst
- ☐☐ Niedriger Schaden für eine schwere Waffe

Mechaniken Glück, Blüten, Parieren

Glück ☐☐

Jeder Punkt Glück, den du hast, gewährt dir einen weiteren Versuch bei den meisten zufallsbasierten Ereignissen (RNG), um ein günstiges Ergebnis zu erzielen.

Wenn du beispielsweise eine 20%-Chance für einen kritischen Treffer verfehlst, erhältst du eine weitere 20%-Chance, um es erneut zu versuchen!

Das Gegenteil gilt auch: Bei negativem Glück bekommst du bei einem erfolgreichen Versuch eine erneute Chance auf ein negatives Ergebnis.

Werte bei negativem und positivem Glück:

-2 Glück	-1 Glück	Basis Chance	1 Glück	2 Glück
0.0125%	0.25%	5%	9.7%	14.2%
0.1%	1%	10%	19%	27.1%
0.33%	2.25%	15%	27.7%	38.5%
0.8%	4%	20%	36%	48.8%
2.7%	9%	30%	51%	65.7%
6.4%	16%	40%	64%	74.4%
12.5%	25%	50%	75%	87.5%
21.6%	36%	60%	84%	93.6%
34.4%	49%	70%	91%	97.3%
51.2%	64%	80%	96%	99.2%
72.9%	81%	90%	99%	99.9%

Für negatives Glück wird die Erfolgswahrscheinlichkeit durch $(\text{chance}^{\text{luck}})$ berechnet.

Für positives Glück lautet die Erfolgswahrscheinlichkeit $(1 - (1 - \text{chance})^{\text{luck}})$.

Bluten ☐☐

Bluten ist ein Status-Effekt, der ausgelöst werden kann. Es hat eine Chance, Dauer und Tick-Schaden.

Wenn Bluten ausgelöst wird, verursacht es alle 40 Ticks Schaden, wobei dieser Rüstungen ignoriert.

Wenn Bluten erneut zugefügt wird, während das Ziel bereits blutet, wird die Dauer zurückgesetzt und die Tick-Geschwindigkeit um 5 Ticks erhöht, bis zu 4-mal.

Das bedeutet, dass das Opfer bei fünfmaliger Bluten-Infizierung innerhalb kurzer Zeit doppelt so schnell blutet.

Parieren ☐☐

Parieren ist eine aktive Fähigkeit, die als einer der Boni im Leichte Waffen-Fähigkeitenbaum freigeschaltet wird.

Sie wird durch Rechtsklick mit einer (leichten) Waffe aktiviert.

Für kurze Zeit nach der Aktivierung, wenn du von einem Nahkampf- oder Fernkampfangriff getroffen wirst, wehrst du diesen Angriff ab, nimmst reduzierten Schaden und schwächst den Gegner (es sei denn, es war ein Fernkampfangriff).

Diese Schwächungen umfassen standardmäßig Verlangsamung, Schwäche und reduzierte Rüstung. Falls du jedoch kurz nach der Dauer des Parierens getroffen wirst, wirst du selbst geschwächt.

Mechaniken Mob-Statistiken

Mob-Statistiken ☐☐♂

Strahlungsschaden

Kann als "Smite"-Schaden betrachtet werden, jedoch verursacht die Smite-Verzauberung keinen Strahlungsschaden.

Verursacht 2x Schaden gegen Untote und 1.5x Schaden gegen Nether-Mobs, jedoch 0x Schaden an allem anderen.

Nekrotischer Schaden

Der "Wither"-Debuff verursacht jetzt nekrotischen Schaden.

Verursacht 1x Schaden gegen alles, außer 0.5x Schaden gegen Nether-Mobs und 0x Schaden gegen Untote.

Skalierung

Mobs skalieren mit dem Level des Durchschnitts aller umstehenden Spieler. Sie erhalten ein Level, das bis zu 5 Level vom lokalen Durchschnitt abweichen kann.

Mobs erhalten erhöhte Werte basierend auf ihrem Level.

Werte und Skalierung:

- **Rüstung:** $0.2 * \text{Level} - 10$ Rüstungspunkte alle 50 Level
- **Schaden:** $-0.2 + (0.023 * \text{Level})$ — Startet bei -30% Schaden, erhöht sich bis zu +200% auf Level 100
- **Gesundheit:** $-0.3 + (0.033 * \text{Level})$ — Startet bei -30% Gesundheit, erhöht sich bis zu +300% auf Level 100
- **Rüstungsdurchdringung:** $0.005 * \text{Level}$ — Bis zu 50% Rüstungsdurchdringung auf Level 100
- **Kritische Trefferchance:** $0.005 * \text{Level}$ — Bis zu 50% kritische Trefferchance auf Level 100
- **Kritischer Schaden:** 0.5 — Kritische Treffer von Mobs verursachen 50% mehr Schaden

Zusätzliche Skalierungen nach Mob-Typ:

- **Zombie** (und verwandte Mobs): Feuerresistenz, Giftresistenz, Blütenresistenz.
- **Ertrunkene** (übernimmt Zombie-Werte): Keine Schwäche gegenüber Feuer.
- **Husk** (übernimmt Zombie-Werte): 30% weniger Feuerschaden.

- **Skelett:** Feuerresistenz, Nahkampfresistenz, Explosionsresistenz, Fallresistenz, Giftresistenz, Blütenresistenz.
- **Wither-Skelett:** Immun gegen Gift und Blüten.
- **Spinne:** 50% weniger Giftschaden.
- **Höhlenspinne:** Immun gegen Gift, nimmt 50% mehr Nahkampfschaden.

Mechaniken Schaden & Verzauberung

Schaden

Der aufgenommene Schaden wird nach folgender Formel berechnet:

$damageTaken * (1 - typeResistance) * (1 - trueResistance)$

Wobei “typeResistance” deine Gesamtresistenz gegen den spezifischen Schadenstyp ist und “trueResistance” deine allgemeine Schadensresistenz beschreibt.

Falls der Schaden physisch ist, wird dieser Multiplikator erneut angewendet:

$resistedDamage * \max(0.1, (15 / (15 + armor)) - (toughness * 0.15))$

Verzauberung

Das Töten bestimmter Mobs (Enderman, Wächter, Zombifizierte Piglins) erhöht deinen Zähler.

Wenn dieser Zähler über 10 steigt, verringert deine nächste Verzauberung die erhaltene Erfahrung um 80%.

Anti-Cheese (Farmen abgeschwächt)

Bestimmte Farmen sind zu leicht auszunutzen, daher wurden Gegenmaßnahmen eingeführt, um ihre Wirksamkeit zu verringern oder zu beseitigen.

Haustiere

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, Witherrose

Bogged (Sumpfskelle)

- **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.

Plugins

Plugins: Spielerorientierte

AngelChest

Ermöglicht es Spielern, nach ihrem Tod eine Kiste mit ihren Gegenständen zu erhalten.

Anstelle der standardmäßigen Minecraft-Funktion, bei der Items nach dem Tod eines Spielers auf den Boden fallen und möglicherweise verloren gehen, erstellt AxGraves eine Kiste an der Todesstelle, in der alle Items sicher aufbewahrt werden. Spieler haben so die Möglichkeit, in Ruhe zurückzukehren und ihre Gegenstände wieder zu holen.

BeastWithdraw

Spieler können Geld und Erfahrung in handelbare Gegenstände umwandeln.

Mit BeastWithdraw können Spieler einen Teil ihres Guthabens oder ihrer Erfahrungspunkte in Gegenstände verwandeln, die dann weitergegeben oder gehandelt werden können. Dies bietet eine flexible Möglichkeit, Währungen und Fortschritt im Spiel zu teilen oder zu sichern.

Befehle

/XpBottle "Anzahl der XP" oder "all"

Beispiel: /XpBottle 100

/XpBottle "Anzahl der Level"L

Beispiel: /XpBottle 10L

ChestSort

Ermöglicht Spielern, Kisten und ihr eigenes Inventar automatisch zu sortieren.

ChestSort erleichtert das Leben der Spieler, indem es Kisten und Inventare mit einem einzigen Klick ordnet. Spieler können unübersichtliche Kisten oder Inventare sofort in eine strukturierte Form bringen.

Lootin

Fügt ein erweitertes Loot-System hinzu, das auf den Fähigkeiten der Spieler basiert.

Lootin verbessert das Spielerlebnis, indem es Belohnungen aus Kisten und Mobs dynamisch anpasst, basierend auf den Fähigkeiten und dem Level des Spielers. Je weiter ein Spieler fortgeschritten ist, desto bessere oder wertvollere Gegenstände kann er finden.

Minepacks

Spieler können Rucksäcke als zusätzliche Inventarplätze nutzen.

Mit Minepacks haben Spieler Zugriff auf Rucksäcke, die als Erweiterung ihres Inventars fungieren. Dies gibt ihnen mehr Platz für Gegenstände und hilft, wichtige Ressourcen effizient zu verwalten.

Parties

Ermöglicht Spielern das Erstellen von Gruppen (Partys) und gemeinsames Spielen.

Mit dem Plugin Parties können Spieler Gruppen bilden, um zusammen zu spielen. Partys bieten Vorteile wie geteilte Erfahrung, gemeinsames Bewegen durch die Welt und die Möglichkeit, mit einem Gruppen-Chat zu kommunizieren.

Quests

Ermöglicht Spielern die Teilnahme an benutzerdefinierten Quests mit Zielen, Aufgaben und Belohnungen.

Mit Quests können Spieler an speziellen, vom Server erstellten Abenteuern teilnehmen. Diese Quests haben oft Ziele wie das Sammeln von Gegenständen, das Besiegen bestimmter Gegner oder das Erkunden von Orten und bieten einzigartige Belohnungen.

Sleep

Spieler können schlafen, um die Nacht zu überspringen.

Sleeper ermöglicht es Spielern, die Nacht schneller zu überspringen, indem eine bestimmte Anzahl von Spielern ins Bett geht. Dies hilft, nächtliche Gefahren zu vermeiden und das Spieltempo zu beschleunigen.

Befehle

/sleep

ValhallaMMO

Fügt ein Rollenspiel-System mit Leveln und Fähigkeiten hinzu, das Spieler nutzen können.

ValhallaMMO erweitert das Spiel um ein umfangreiches MMORPG-System. Spieler können verschiedene Fähigkeiten trainieren, Level aufsteigen und mächtiger werden. Es bietet ein tiefes Progressionssystem für Spieler, die Rollenspielelemente mögen.

voicechat-bukkit

Ermöglicht Spielern, über Voice-Chat miteinander zu sprechen.

Mit diesem Plugin können Spieler direkt im Spiel über Voice-Chat miteinander kommunizieren, was die Zusammenarbeit und das soziale Miteinander deutlich vereinfacht und bereichert.

HuskHome

Hier sind die Befehle, die du als Spieler verwenden kannst, um deinen Spielspaß zu maximieren. Beachte, dass alle Homes serverübergreifend funktionieren, also über jeden Server deines Netzwerks hinweg genutzt werden können.

Befehle

Ein Zuhause setzen (/sethome)

Möchtest du jederzeit zu deinem Lieblingsort zurückkehren? Nutze /sethome <name>, um einen Speicherpunkt zu setzen.

Wichtig: Wähle den Namen deines Homes sorgfältig, da es serverübergreifend gilt!

Beispiel: /sethome meinHaus

Zu deinem Zuhause teleportieren (/home)

Kehre zu deinem Zuhause zurück, indem du /home <name> eingibst.

Beispiel: /home meinHaus

Liste deiner Homes anzeigen (/homelist)

Zeige eine Übersicht aller deiner gesetzten Homes mit /homelist.

Ein Zuhause löschen (/delhome)

Möchtest du ein Zuhause nicht mehr nutzen? Lösche es mit /delhome <name>.

Beispiel: /delhome meinHaus

Wichtige Hinweise:

Du kannst maximal **10 Homes** setzen. Plane daher gut, welche Orte dir besonders wichtig sind. Alle Homes können von jedem Server deines Netzwerks genutzt werden.

Wenn du Fragen hast oder Hilfe benötigst, wende dich bitte an einen Moderator oder Admin.