

Spielprinzip: Aufbau einer eigenen Stadt

- Komplettes Spielprinzip
- Städte: Aufbau und Funktionen
- Städte: Claims und mehr
- Städte: Rollen Verwaltung und Privilegien
- Minions
- EconomyShop
- Erklärung der Generatoren
- Beziehungen zwischen Städten: Allianzen und Feindschaften
- Kriegsmodus: Erklärung und Regeln
- Saisonale Preise im Wirtschaftssystem
- Temperatur- und Umweltsystem
- Relevanten Befehle
- Fortschritte: Herausforderungen und Meilensteine für Städte
- Aufzüge Elevators - Spielanleitung
- Fähigkeiten und Werte
- Kanonensystem

Komplettes Spielprinzip

Spielerziel: Aufbau einer eigenen Stadt mit Wirtschaft

Server MAP: <https://map.fluffyflean.site>

Spielprinzip in Kürze

1. Stadt gründen und Claims erweitern.
2. Einen Generator-Typ auswählen und aktivieren.
3. Minions einsetzen, um Ressourcen abzubauen.
4. Ressourcen in Coins umwandeln und die Wirtschaft ausbauen.
5. Stadtlevel erhöhen und Zugang zu besseren Generatoren freischalten.

Jeder Spieler gründet oder tritt einer Stadt bei:

- **Befehl:** /town create <name> - Gründet eine Stadt mit einer Anfangsgröße von 6 Chunks.
- Spieler können Claims erweitern und verwalten, abhängig vom Stadtlevel.
- Städte können wachsen und bieten Platz für Minions, Landwirtschaft, und Handel.

Erwirtschaftung von Ressourcen:

- **Spielprinzip:** Städteaufbau mit einem aktiven Generatortyp und mehreren Minions

Spielerziel: Aufbau einer Stadt mit wirtschaftlicher Entwicklung

Stadtgründung und Claimanlage:

- **Befehl:** /town create <name> - Gründet eine Stadt mit einer Anfangsgröße von 6 Chunks.
- **Claims erweitern:** Mit /town claim können neue Gebiete erschlossen werden.
- Jeder Spieler verwaltet seine Stadt eigenständig.

Ressourcenerzeugung: Generatoren und Minions

- **Generatoren**
- **Definition:** Ein **Generator** produziert Blöcke, die von Minions abgebaut werden können.

- **Einschränkung:** Pro Stadt ist nur ein Generator-Typ aktiv.
- **Generator-Aktivierung:**

Kauf im Shop:

- Generatoren-Items können über EconomyShopGU erworben werden.
- **Rechtsklick** auf das Item, um den Generator zu aktivieren.

Generatorstandort:

- Der Generator wird in der Stadt aufgestellt und ist ab sofort aktiv.
- Typen basieren auf Permission-Gruppen (z. B. generator.level1, generator.level2).

Level-basierte Generatoren:

- Spieler starten mit einem **Level-1-Generator**.
- Höhere Generatoren-Typen schalten sich durch Fortschritt frei (z. B. durch Stadtlevel oder Quests).

Minion-Funktionalität:

- Minions bauen die Blöcke des Generators automatisch ab.
- Generierte Ressourcen werden zu Coins (z. B. durch automatischen Verkauf oder manuelles Einsammeln).

Wirtschaftssystem: Einnahmen und Fortschritt

- **Einnahmen generieren**

Minions als Einkommensquelle:

- Minions verkaufen abgebautes Material automatisch oder speichern Coins.
- **Coins einsammeln:** /minion collect.

Stadtfinanzen verwalten:

- Einnahmen fließen in die Stadtkasse.
- **Stadtkasse aufladen:** /town deposit <amount>.
- **Level erhöhen:** /town level (benötigt ausreichend Geld in der Kasse).

Shop-Interaktion:

- Spieler können zusätzliche Items, Generator-Upgrades oder Minions kaufen.
- Verwendung von EconomyShopGUI oder Shopkeeper für Handel und Upgrades.

Fortschritt und Upgrades

Generator-Upgrades:

- Abhängig von **Permission-Gruppen** (z. B. generator.level2) können Spieler höherwertige Generatoren aktivieren.
- Höhere Generatoren bieten wertvollere Blöcke, die Minions abbauen können.

Stadt-Upgrades:

- Städte können durch Geld in der Stadtkasse aufsteigen:
- **Maximale Chunks erweitern.**
- **Minions und Generatoren effizienter nutzen.**
- **Level erhöhen:** /town level.

Städte: Aufbau und Funktionen

Städte: Aufbau und Funktionen

Städte sind der soziale und wirtschaftliche Kern des Systems. Sie ermöglichen es Spielern, eine Gemeinschaft aufzubauen, Gebiete zu beanspruchen, Beziehungen zu verwalten und – falls aktiviert – sogar Kriege zu führen. Spieler können entweder eine neue Stadt gründen oder sich einer bestehenden anschließen. Jeder Spieler kann nur einer Stadt gleichzeitig angehören, und jede Stadt hat einen einzelnen Bürgermeister.

Gründung einer Stadt

Um eine Stadt zu gründen, gib den Befehl `/town create <name>` ein. Dies erstellt eine Stadt auf Stufe 1 mit dem gewählten Namen. Abhängig von den Servereinstellungen kann es sein, dass für die Gründung ein Startkapital benötigt wird.

Anpassungen

Die Stadt kann individuell gestaltet werden. Du kannst die Farbe der Stadt auf der Karte mit `/town color <#rgb>` ändern. Erstelle eine Beschreibung, die in der Übersicht und Liste angezeigt wird, mit `/town bio <message>`. Zeige Spielern beim Betreten deiner Gebiete eine Nachricht mit `/town greeting <message>` oder beim Verlassen mit `/town farewell <message>`. Wenn du den Namen ändern möchtest, verwende `/town rename <name>`.

Stadtübersicht

Die Stadtübersicht zeigt wichtige Informationen wie Level, Anzahl der Mitglieder, Ansprüche, Bürgermeister und Bankguthaben. Mit `/town` kannst du die Übersicht deiner eigenen Stadt sehen. Mit `/town about <name>` kannst du dir die Übersicht einer anderen Stadt anzeigen lassen.

Stadtliste

Eine Liste aller Städte kannst du mit `/town list` einsehen. Filter- und Sortieroptionen helfen dir, eine gewünschte Stadt schnell zu finden.

Stadtchat

Nutze den Stadtchat, um privat mit deinen Mitgliedern zu kommunizieren. Der Befehl dazu ist `/town chat <message>`.

Mitgliederverwaltung

Mitglieder einladen

Du kannst neue Mitglieder in deine Stadt einladen, indem du `/town invite <player>` eingibst. Beachte, dass nur Spieler eingeladen werden können, die keiner anderen Stadt angehören.

Rollen und Privilegien

Innerhalb der Stadt gibt es hierarchisch organisierte Rollen. Du kannst Mitglieder befördern, indem du `/town promote <member>` nutzt, oder degradieren mit `/town demote <member>`. Die Rollen definieren, welche Privilegien Mitglieder haben, z. B. das Einladen neuer Spieler oder die Verwaltung der Stadtbank.

Mitgliederübersicht

Eine Liste aller Mitglieder deiner Stadt, gruppiert nach Rollen, kannst du dir mit `/town census` anzeigen lassen.

Mitglieder entfernen

Mit der entsprechenden Berechtigung kannst du ein Mitglied mit `/town evict <member>` aus der Stadt entfernen.

Stadt verlassen

Wenn du deine Stadt verlassen möchtest, gib `/town leave` ein. Der Bürgermeister kann die Stadt jedoch nicht verlassen, ohne vorher die Leitung zu übertragen oder die Stadt zu löschen.

Stadt übertragen oder löschen

Als Bürgermeister kannst du die Stadt an ein anderes Mitglied übertragen, indem du `/town transfer <member>` eingibst, oder die Stadt komplett löschen mit `/town delete`.

Levelsystem und Stadtbank

Stadt aufleveln

Städte beginnen auf Level 1. Mit steigendem Level können sie mehr Mitglieder und Ansprüche aufnehmen. Außerdem verbessern sich Wachstumsraten für Felder und Spawnraten für Kreaturen in bestimmten Gebieten. Um eine Stadt aufzuleveln, müssen Mitglieder Geld in die Stadtkasse einzahlen mit `/town deposit <amount>`. Sobald die benötigte Summe erreicht ist, kann die Stadt mit `/town levelup` auf das nächste Level gebracht werden.

Guthaben verwalten

Spieler mit Berechtigung können Geld aus der Stadtkasse entnehmen, indem sie `/town withdraw <amount>` verwenden.

Levelanforderungen

Die Kosten und Vorteile für jedes Level können vom Serveradministrator angepasst werden. Standardmäßig starten Städte mit 6 Ansprüchen und 5 Mitgliedern bei Level 1. Höhere Level erfordern größere Investitionen, bieten jedoch mehr Ansprüche und Platz für Mitglieder.

Stadt-Spawn

Die Stadt hat einen Spawnpunkt, der sich innerhalb eines beanspruchten Gebietes befinden muss. Der Spawnpunkt wird mit `/town setspawn` festgelegt. Mitglieder können sich jederzeit mit `/town spawn` dorthin teleportieren.

Spawn-Sichtbarkeit

Wenn du möchtest, dass auch Spieler außerhalb der Stadt den Spawn nutzen können, kannst du ihn mit `/town privacy public` öffentlich machen.

Städtebeziehungen

Wenn Beziehungen aktiviert sind, können Städte Allianzen, Feindschaften oder neutrale Beziehungen zueinander definieren. Dies wird mit dem Befehl `/town relations` verwaltet.

Wichtige Befehle

Stadt gründen oder anpassen

- `/town create <name>` erstellt eine neue Stadt.
- `/town color <#rgb>` ändert die Farbe der Stadt.
- `/town bio <message>` erstellt eine Stadtbeschreibung.
- `/town greeting <message>` legt eine Begrüßungsnachricht fest.
- `/town farewell <message>` legt eine Abschiedsnachricht fest.
- `/town rename <name>` ändert den Namen der Stadt.

Mitglieder verwalten

- `/town invite <player>` lädt ein neues Mitglied ein.
- `/town promote <member>` befördert ein Mitglied.
- `/town demote <member>` degradiert ein Mitglied.
- `/town evict <member>` entfernt ein Mitglied.
- `/town census` zeigt die Mitgliederübersicht.

Stadtbank und Levelsystem

- /town deposit <amount> zahlt Geld in die Stadtkasse ein.
- /town withdraw <amount> entnimmt Geld aus der Stadtkasse.
- /town levelup erhöht das Stadtlevel.
-

Sonstiges

- /town list zeigt eine Liste aller Städte.
- /town spawn teleportiert dich zum Stadt-Spawn.
- /town setspawn legt den Stadt-Spawn fest.
- /town delete löscht die Stadt.
- /town relations verwaltet Beziehungen.

Level	Money Requirement	Max Members	Max Claims	Crop Growth Bonus (%)	Mob Spawner Bonus (%)
1	2.000,00 €	5	6	105.0	102.5
2	4.000,00 €	10	12	110.0	105.0
3	8.000,00 €	15	18	115.0	107.5
4	16.000,00 €	20	24	120.0	110.0
5	32.000,00 €	25	30	125.0	112.5
6	64.000,00 €	30	36	130.0	115.0
7	128.000,00 €	35	42	135.0	117.5
8	256.000,00 €	40	48	140.0	120.0
9	512.000,00 €	45	54	145.0	122.5
10	1.024.000,00 €	50	60	150.0	125.0
11	2.048.000,00 €	55	66	155.0	127.5
12	4.096.000,00 €	60	72	160.0	130.0
13	8.192.000,00 €	65	78	165.0	132.5
14	16.384.000,00 €	70	84	170.0	135.0
15	32.768.000,00 €	75	90	175.0	137.5
16	65.536.000,00 €	80	96	180.0	140.0
17	131.072.000,00 €	85	102	185.0	142.5
18	262.144.000,00 €	90	108	190.0	145.0
19	524.288.000,00 €	95	114	195.0	147.5
20	1.048.576.000,00 €	100	120	200.0	150.0

Städte: Claims und mehr

Mit Claims können Städte Landstücke auf deinem Server beanspruchen, um sie vor Griefing zu schützen und dort zu bauen. Hier erfährst du, wie du Claims erstellst, verwaltest und anpasst.

Erstellung von Claims

Claims basieren auf Chunks. Um ein Chunk für deine Stadt zu beanspruchen, gib `/town claim` ein.

Standardmäßig können nur Mitglieder mit der Berechtigung *trusted_access* (z. B. Bürgermeister und Vertrauenspersonen) in Stadt-Claims bauen. Es gibt jedoch spezielle Claim-Typen wie Farmen oder Plots, die für andere Mitglieder oder Spieler zugänglich gemacht werden können.

Claim-Karte

Mit `/town map` kannst du eine Karte der nahegelegenen Claims anzeigen. Das Chunk, in dem du dich befindest, wird hervorgehoben, und du kannst durch Klicken auf ein freies Chunk (graue Fläche) dieses beanspruchen.

Claims-Liste

Um eine Liste aller Claims einer Stadt anzuzeigen, nutze den Befehl `/town deeds [name]`.

Auto-Claiming

Mit `/town autoclaim` kannst du automatisches Beanspruchen aktivieren. Während du dich bewegst, werden alle betretenden Chunks für deine Stadt beansprucht.

Claims überprüfen

Mit dem Inspektionswerkzeug (standardmäßig ein Stock) kannst du prüfen, ob ein Chunk beansprucht ist. Rechtsklicke auf den Chunk, um Partikel anzuzeigen und Informationen über den Besitzer zu erhalten. Das Inspektionswerkzeug kann in der `config.yml` angepasst werden.

Arten von Claims

Beanspruchte Chunks beginnen als normale Claims. Diese können jedoch in spezielle Typen umgewandelt werden, um sie für unterschiedliche Zwecke zu nutzen.

Stadt-Plots

Plots sind Claims, die bestimmten Spielern zugewiesen werden können.

Um einen Claim in einen Plot umzuwandeln, stehe darin und nutze `/town plot`. Spieler können dann mit `/plot claim` einen freien Plot übernehmen.

Alternativ kannst du mit `/town plot add <player>` einen Plot einem Spieler direkt zuweisen. Spieler müssen nicht unbedingt Mitglied der Stadt sein, um Zugriff auf einen Plot zu erhalten.

Manager können für Plots definiert werden, die dann weitere Spieler hinzufügen können. Dies wird mit `/town plot add <player> managerkonfiguriert`.

Mit `/town plot remove <player>` kannst du Spieler von einem Plot entfernen, und `/town plot list` zeigt eine Liste aller Plot-Mitglieder.

Stadt-Farmen

Farmen sind Claims, die für Landwirtschaft und Monsterfarmen gedacht sind. Um einen Claim in eine Farm umzuwandeln, stehe darin und nutze `/town farm`.

Farmen bieten höhere Wachstums- und Spawnraten, abhängig vom Stadtlevel. Jedes Stadtmitglied kann in Farmen Ernten pflanzen und abbauen, Behälter öffnen und mit Mobs interagieren, jedoch keine Gebäude verändern.

Stadtrichtlinien

Claims können durch sogenannte Flags angepasst werden, die das Verhalten in den Claims regeln.

Du kannst PvP, Explosionen, Feuerverbreitung, Monster-Spawning sowie Bau- und Interaktionsrechte für Spieler innerhalb der Claims mit `/town rules` anpassen. Es gibt unterschiedliche Flags für normale Claims, Farmen und Plots.

Beachte, dass während eines Kriegs spezielle Regeln für Städte im Krieg gelten können.

Unclaimbare Welten

Administratoren können Welten festlegen, in denen keine Claims erstellt werden können, z. B. Nether oder End. Diese Welten sind standardmäßig unclaimbar und können in der `config.yml` definiert werden.

Unclaimbare Welten haben eigene Stadtrichtlinien, die im `rules.yml` angepasst werden können.

Admin-Claims

Administratoren können Claims erstellen, um bestimmte Bereiche des Servers zu schützen.

Mit `/admintown claim` können Admin-Claims erstellt und mit `/admintown unclaim` entfernt werden.

Admin-Claims haben spezielle Stadtrichtlinien, die ebenfalls im rules.yml angepasst werden können.

Wichtige Befehle

Claim-Verwaltung

/town claim beansprucht ein Chunk für die Stadt.

/town autoclaim aktiviert automatisches Beanspruchen.

/town deeds [name] zeigt eine Liste der Claims einer Stadt.

/town map zeigt eine Karte der Claims in der Umgebung.

Plot-Verwaltung

/town plot wandelt einen Claim in einen Plot um.

/plot claim beansprucht einen freien Plot.

/town plot add <player> weist einen Plot einem Spieler zu.

/town plot add <player> manager macht einen Spieler zum Manager eines Plots.

/town plot remove <player> entfernt einen Spieler von einem Plot.

/town plot list zeigt alle Mitglieder eines Plots.

Farm-Verwaltung

/town farm wandelt einen Claim in eine Farm um.

Admin-Claims

/admintown claim erstellt einen Admin-Claim.

/admintown unclaim entfernt einen Admin-Claim.

Städte: Rollen Verwaltung und Privilegien

Das Rollen-System erlaubt es, Mitglieder einer Stadt mit verschiedenen Rollen auszustatten. Jede Rolle definiert spezifische Berechtigungen innerhalb der Stadt. Städte benötigen mindestens zwei Rollen mit unterschiedlichen Gewichtungen: eine Bürgermeisterrolle und eine Standard-Bürgerrolle. Ohne diese Mindestanforderung können Fehler auftreten.

Privilegien der Rollen

Privilegien definieren die Rechte jeder Rolle innerhalb der Stadt.

Wenn einem Privileg keine Rolle zugewiesen wird, kann niemand die entsprechende Aktion ausführen. Achte darauf, alle notwendigen Privilegien korrekt zuzuweisen.

Vererbung

Höher gewichtete Rollen erben die Privilegien niedrigerer Rollen.

Liste der Privilegien und ihre Funktionen

- **set_bio** – Ändert die Beschreibung der Stadt.
- **evict** – Entfernt ein Mitglied aus der Stadt.
- **promote** – Befördert ein Mitglied zu einer höheren Rolle.
- **demote** – Degradiert ein Mitglied zu einer niedrigeren Rolle.
- **withdraw** – Entnimmt Geld aus der Stadtkasse.
- **level_up** – Verwendet Geld aus der Stadtkasse, um die Stadt aufzuleveln.
- **set_rules** – Ändert die Regeln und Flags der Stadt.
- **rename** – Ändert den Namen der Stadt.
- **set_color** – Legt die Farbe der Stadt fest.
- **set_farm** – Wandelt ein beanspruchtes Chunk in eine Farm um.
- **set_plot** – Wandelt ein beanspruchtes Chunk in einen Plot um.
- **manage_plot_members** – Fügt Mitglieder und Manager zu einem Plot hinzu.
- **manage_relations** – Verwalten von Beziehungen zwischen Städten.
- **declare_war** – Erklärung und Verwaltung von Kriegen.
- **trusted_access** – Erlaubt Bauen überall in der Stadt, auch außerhalb von Plots.
- **unclaim** – Hebt die Beanspruchung eines Gebiets auf.
- **claim** – Beansprucht ein Chunk für die Stadt.
- **set_greeting** – Ändert die Begrüßungsnachricht der Stadt.

- **set_farewell** – Ändert die Abschiedsnachricht der Stadt.
 - **invite** – Lädt Spieler in die Stadt ein.
 - **set_spawn** – Ändert die Spawn-Position der Stadt.
 - **spawn_privacy** – Ändert die Sichtbarkeit des Stadt-Spawns.
 - **view_logs** – Zeigt die Protokolle der Stadt an.
 - **deposit** – Zahlt Geld in die Stadtkasse ein.
 - **chat** – Nutzt den Stadt-Chat.
 - **spawn** – Teleportiert zum Spawn der Stadt (auch wenn dieser privat ist).
 - **claim_plot** – Beansprucht einen freien Plot mit /town plot claim.
-

Wichtige Befehle

Rollen anpassen

Rollen und Privilegien können in der Datei roles.yml definiert werden. Änderungen werden nach einem Neustart des Servers aktiv.

Rollen verwalten

- Mitglieder mit /town promote <mitglied> befördern.
- Mitglieder mit /town demote <mitglied> degradieren.

Hinweise für die Verwaltung

- **Bürgermeisterrolle:** Der Bürgermeister hat standardmäßig alle Privilegien. Diese Rolle sollte nur für eine Person vorgesehen sein.
- **Standardrolle:** Die Standardrolle ist für alle neuen Mitglieder gedacht und sollte grundlegende Rechte wie Chat oder Teleportation enthalten.
- **Rollen mit Bedacht vergeben:** Sensible Privilegien wie das Verwalten von Stadtgeldern oder das Beanspruchen von Gebieten sollten auf vertrauenswürdige Rollen beschränkt werden.

Minions

Miner

Funktion: Baut automatisch Blöcke ab.

Stufen und Eigenschaften:

- **Stufe 1:** Kosten: Kostenlos, Abbaugeschwindigkeit: 1 Block pro Zyklus, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 2:** Kosten: 5.000, Abbaugeschwindigkeit: 2 Blöcke pro Zyklus, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 3:** Kosten: 10.000, Abbaugeschwindigkeit: 3 Blöcke pro Zyklus, Werkzeug: Eisen-Spitzhacke, Besonderheiten: Glück I.
- **Stufe 4:** Kosten: 20.000, Abbaugeschwindigkeit: 4 Blöcke pro Zyklus, Werkzeug: Eisen-Spitzhacke, Besonderheiten: Glück II.
- **Stufe 5:** Kosten: 40.000, Abbaugeschwindigkeit: 5 Blöcke pro Zyklus, Werkzeug: Eisen-Spitzhacke, Besonderheiten: Glück II.
- **Stufe 6:** Kosten: 80.000, Abbaugeschwindigkeit: 6 Blöcke pro Zyklus, Werkzeug: Diamant-Spitzhacke, Besonderheiten: Glück III, Verzaubert, Gesundheit 50.
- **Stufe 7:** Kosten: 160.000, Abbaugeschwindigkeit: 7 Blöcke pro Zyklus, Werkzeug: Diamant-Spitzhacke, Besonderheiten: Glück III, Verzaubert.
- **Stufe 8:** Kosten: 320.000, Abbaugeschwindigkeit: 8 Blöcke pro Zyklus, Werkzeug: Diamant-Spitzhacke, Besonderheiten: Glück IV, Verzaubert, Gesundheit 100.
- **Stufe 9:** Kosten: 640.000, Abbaugeschwindigkeit: 9 Blöcke pro Zyklus, Werkzeug: Diamant-Spitzhacke, Besonderheiten: Glück IV, Verzaubert.
- **Stufe 10:** Kosten: 1.280.000, Abbaugeschwindigkeit: 10 Blöcke pro Zyklus, Werkzeug: Diamant-Spitzhacke, Besonderheiten: Glück V, Verzaubert, Gesundheit 150.

Farmer

Funktion: Pflanz und erntet automatisch auf bestimmten Bodenblöcken.

Stufen und Eigenschaften:

- **Stufe 1:** Kosten: Kostenlos, Reichweite: 2x2x2, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 2:** Kosten: 3.000, Reichweite: 4x4x4, Werkzeug: Eisenhacke, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 3:** Kosten: 6.000, Reichweite: 6x6x6, Werkzeug: Diamanthacke, Besonderheiten: Verzaubert, Gesundheit 30.
- **Stufe 4:** Kosten: 12.000, Reichweite: 6x6x6, Werkzeug: Diamanthacke, Besonderheiten: Verzaubert.

- **Stufe 5:** Kosten: 24.000, Reichweite: 8x8x8, Werkzeug: Diamanthacke, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 6:** Kosten: 48.000, Reichweite: 8x8x8, Werkzeug: Diamanthacke, Besonderheiten: Verzaubert, Gesundheit 50.
- **Stufe 7:** Kosten: 96.000, Reichweite: 10x10x10, Werkzeug: Diamanthacke, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 8:** Kosten: 192.000, Reichweite: 10x10x10, Werkzeug: Diamanthacke, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 9:** Kosten: 384.000, Reichweite: 12x12x12, Werkzeug: Diamanthacke, Besonderheiten: Verzaubert, Gesundheit 100.
- **Stufe 10:** Kosten: 768.000, Reichweite: 12x12x12, Werkzeug: Diamanthacke, Besonderheiten: Verzaubert, Gesundheit 150.

Slayer

Funktion: Tötet Mobs.

Stufen und Eigenschaften:

- **Stufe 1:** Kosten: Kostenlos, Reichweite: 3x3x3, Werkzeug: Holzsword.
- **Stufe 2:** Kosten: 5.000, Reichweite: 4x4x4, Werkzeug: Holzsword.
- **Stufe 3:** Kosten: 10.000, Reichweite: 5x5x5, Werkzeug: Eisensword, Besonderheiten: Plünderung I.
- **Stufe 4:** Kosten: 20.000, Reichweite: 6x6x6, Werkzeug: Eisensword.
- **Stufe 5:** Kosten: 40.000, Reichweite: 7x7x7, Werkzeug: Diamantsword, Besonderheiten: Plünderung II.
- **Stufe 6:** Kosten: 80.000, Reichweite: 8x8x8, Werkzeug: Diamantsword, Besonderheiten: Plünderung III, Verzaubert.
- **Stufe 7:** Kosten: 160.000, Reichweite: 9x9x9, Werkzeug: Diamantsword.
- **Stufe 8:** Kosten: 320.000, Reichweite: 10x10x10, Werkzeug: Diamantsword, Besonderheiten: Plünderung IV, Verzaubert.
- **Stufe 9:** Kosten: 640.000, Reichweite: 11x11x11, Werkzeug: Diamantsword.
- **Stufe 10:** Kosten: 1.280.000, Reichweite: 12x12x12, Werkzeug: Netheritsword, Besonderheiten: Plünderung V, Verzaubert, Gesundheit 150.

Lumberjack

Funktion: Fällt automatisch Bäume in einem bestimmten Radius.

Stufen und Eigenschaften:

- **Stufe 1:** Kosten: Kostenlos, Radius: 3x5x3, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 2:** Kosten: 30.000, Radius: 4x7x4, Werkzeug: Eisen-Axt, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 3:** Kosten: 70.000, Radius: 6x10x6, Werkzeug: Diamant-Axt, Besonderheiten: Verzaubert.

- **Stufe 4:** Kosten: 150.000, Radius: 7x12x7, Werkzeug: Diamant-Axt, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 5:** Kosten: 300.000, Radius: 8x14x8, Werkzeug: Diamant-Axt, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 6:** Kosten: 600.000, Radius: 9x16x9, Werkzeug: Diamant-Axt, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 7:** Kosten: 1.200.000, Radius: 10x18x10, Werkzeug: Diamant-Axt, Besonderheiten: Verzaubert, Gesundheit 50.
- **Stufe 8:** Kosten: 2.500.000, Radius: 11x20x11, Werkzeug: Diamant-Axt, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 9:** Kosten: 5.000.000, Radius: 12x22x12, Werkzeug: Diamant-Axt, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 10:** Kosten: 10.000.000, Radius: 14x25x14, Werkzeug: Diamant-Axt, Besonderheiten: Verzaubert, Gesundheit 100.

Collector

Funktion: Sammelt automatisch Items in einem Radius und lagert sie in einer Truhe.

Stufen und Eigenschaften:

- **Stufe 1:** Kosten: Kostenlos, Radius: 3x3x3, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 2:** Kosten: 1.000, Radius: 4x4x4, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 3:** Kosten: 3.000, Radius: 5x5x5, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 4:** Kosten: 10.000, Radius: 6x6x6, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 5:** Kosten: 20.000, Radius: 7x7x7, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 6:** Kosten: 50.000, Radius: 8x8x8, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 7:** Kosten: 100.000, Radius: 9x9x9, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 8:** Kosten: 200.000, Radius: 10x10x10, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 9:** Kosten: 500.000, Radius: 11x11x11, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 10:** Kosten: 1.000.000, Radius: 12x12x12, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.

Seller

Funktion: Verkauft automatisch Items aus seinem Inventar.

Stufen und Eigenschaften:

- **Stufe 1:** Kosten: Kostenlos, Verkaufsrate: 1.0x, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 2:** Kosten: 1.000, Verkaufsrate: 1.11x, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 3:** Kosten: 3.000, Verkaufsrate: 1.22x, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 4:** Kosten: 10.000, Verkaufsrate: 1.33x, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.

- **Stufe 5:** Kosten: 20.000, Verkaufsrate: 1.44x, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 6:** Kosten: 50.000, Verkaufsrate: 1.55x, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 7:** Kosten: 150.000, Verkaufsrate: 1.66x, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 8:** Kosten: 500.000, Verkaufsrate: 1.77x, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 9:** Kosten: 1.000.000, Verkaufsrate: 1.88x, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 10:** Kosten: 5.000.000, Verkaufsrate: 2.00x, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert, Gesundheit 150.

Fisher

Funktion: Angelt automatisch.

Stufen und Eigenschaften:

- **Stufe 1:** Kosten: Kostenlos, Chance: Standard, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 2:** Kosten: 2.500, Chance: Erhöht, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 3:** Kosten: 5.000, Chance: 3, Werkzeug: Angelrute, Besonderheiten: Glück des Meeres I, Verzaubert.
- **Stufe 4:** Kosten: 10.000, Chance: 4, Werkzeug: Angelrute, Besonderheiten: Glück des Meeres II, Verzaubert.
- **Stufe 5:** Kosten: 20.000, Chance: 5, Werkzeug: Angelrute, Besonderheiten: Glück des Meeres III, Verzaubert.
- **Stufe 6:** Kosten: 40.000, Chance: 6, Werkzeug: Angelrute, Besonderheiten: Glück des Meeres III, Verzaubert.
- **Stufe 7:** Kosten: 80.000, Chance: 7, Werkzeug: Angelrute, Besonderheiten: Glück des Meeres IV, Verzaubert.
- **Stufe 8:** Kosten: 160.000, Chance: 8, Werkzeug: Angelrute, Besonderheiten: Glück des Meeres IV, Verzaubert.
- **Stufe 9:** Kosten: 320.000, Chance: 9, Werkzeug: Angelrute, Besonderheiten: Glück des Meeres V, Verzaubert.
- **Stufe 10:** Kosten: 640.000, Chance: 10, Werkzeug: Angelrute, Besonderheiten: Glück des Meeres V, Verzaubert, Gesundheit 150.

Feeder

Funktion: Versorgt andere Minions in einem Radius mit Nahrung.

Stufen und Eigenschaften:

- **Stufe 1:** Kosten: Kostenlos, Radius: 3x3x3, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 2:** Kosten: 5.000, Radius: 4x4x4, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.

- **Stufe 3:** Kosten: 10.000, Radius: 5x5x5, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 4:** Kosten: 20.000, Radius: 6x6x6, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 5:** Kosten: 40.000, Radius: 7x7x7, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 6:** Kosten: 80.000, Radius: 8x8x8, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 7:** Kosten: 160.000, Radius: 9x9x9, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Keine.
- **Stufe 8:** Kosten: 320.000, Radius: 10x10x10, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 9:** Kosten: 640.000, Radius: 11x11x11, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.
- **Stufe 10:** Kosten: 1.280.000, Radius: 12x12x12, Werkzeug: Keine, Besonderheiten: Verzaubert.

Nahrungsliste für den Feeder Minion

Der **Feeder Minion** versorgt andere Minions automatisch mit Nahrung, um ihre Gesundheit zu regenerieren. Folgende Nahrungsmittel können verwendet werden:

- **Brot:** Heilt 2 Herzen.
- **Apfel:** Heilt 2 Herzen.
- **Gebratenes Rindfleisch:** Heilt 4 Herzen.
- **Gebratener Lachs:** Heilt 4 Herzen.
- **Gekochter Kabeljau:** Heilt 4 Herzen.
- **Gebratenes Hammelfleisch:** Heilt 4 Herzen.
- **Gebratenes Schweinefleisch:** Heilt 4 Herzen.
- **Gebratenes Hähnchen:** Heilt 4 Herzen.
- **Goldener Apfel:** Heilt 10 Herzen.
- **Verzauberter goldener Apfel:** Heilt 20 Herzen.

EconomyShop

Allgemeine Informationen

EconomyShopGUI ist das zentrale Shop-Plugin auf dem Server. Es ermöglicht dir, Items zu kaufen, zu verkaufen und Preise zu nutzen, die sich dynamisch ändern oder saisonal angepasst sind.

Wichtige Shop-Befehle

- **/shop** Öffne das Haupt-Shop-Menü, um Items zu kaufen.
Alias: **/market**.
- **/sellgui** Öffne ein Verkaufs-GUI, um gezielt Items zu verkaufen.
- **/sellall** Verkaufe alle Items im Inventar, die im Shop gelistet sind.

Tipp: Behalte seltene Items separat, um Fehlverkäufe zu vermeiden.

Dynamische Preise

Die Preise von Items ändern sich basierend auf Angebot und Nachfrage:

- **Kaufpreis:** Kann um bis zu **±39 %** steigen oder sinken.
 - **Verkaufspreis:** Kann um bis zu **±29 %** steigen oder sinken.
-

Wie funktioniert das?

- **Hohe Nachfrage:** Wenn viele Spieler ein Item kaufen, steigt dessen Preis.
Beispiel: **Diamanten**, die häufig gekauft werden, können teurer werden.
- **Großes Angebot:** Wenn viele Spieler ein Item verkaufen, sinkt dessen Preis.
Beispiel: **Dirt**, das häufig verkauft wird, wird günstiger.

Tipp: Beobachte die Marktsituation und wähle den besten Zeitpunkt für Käufe oder Verkäufe!

Saisonale Preisänderungen

Items ändern ihre Preise je nach Jahreszeit. Plane deine Einkäufe und Verkäufe strategisch, um von Rabatten zu profitieren!

Saisonale Anpassungen

Frühling ☐☐

Günstig:

- Blumen (-50 %)
- Essen (-25 %)

Teurer:

- Bestimmte Baublöcke (+50 %)

Sommer ☀

Teurer:

- Landwirtschaftsprodukte (+35 %) Grund: Ernten wachsen schneller.

Herbst ☐☐

Günstig:

- Landwirtschaftsprodukte (-75 %)
- Spawner für bestimmte Kreaturen (-50 %)

Teurer:

- Mob-Drops (+25 %)

Winter ❄

Günstig:

- Spawner für manche Kreaturen (-50 %)

Teurer:

- Baublöcke (+50 %)

Hinweis: Die meisten Pflanzen wachsen langsamer oder gar nicht, wenn sie nicht überdacht sind.

Saison-Icons bei Items:

- ☀ Sommer
- ❄ Winter
- ☐☐ Frühling

- 📅 Herbst
-

Spawner-Management

Spieler können Spawner kaufen, abbauen und platzieren, aber es gelten spezielle Regeln.

Erlaubte Werkzeuge zum Abbau

Diamantspitzhacke

- SILK_TOUCH

Eisen-Spitzhacke

- SILK_TOUCH
- EFFICIENCY:2

Netherite-Spitzhacke

- SILK_TOUCH

Wichtige Hinweise

- Ohne die richtigen Werkzeuge geht der Spawner verloren.
 - XP fällt nicht beim Abbau von Spawnern.
 - Spawner können nicht mit Spawn-Eiern verändert werden.
-

Verkaufen von Items

- **Shulkerbox-Inhalte:** Der Inhalt einer Shulkerbox wird automatisch verkauft.

Tipp: Nutze /sellgui, um gezielt Items auszuwählen, die du verkaufen möchtest.

Bedrock-Unterstützung

- Für Spieler mit Bedrock-Edition wurde das GUI angepasst:
- Vollständige Kompatibilität mit GUI-Bildschirmen.
- Spieler-Kopftexturen werden durch ein alternatives Symbol ersetzt.

Erklärung der Generatoren

Generatoren sind ein zentraler Bestandteil, um deine Stadt voranzubringen. Sie ermöglichen es dir, wertvolle Ressourcen zu gewinnen, die du für den Ausbau deiner Stadt oder den Handel mit anderen Städten nutzen kannst. Die Generatoren können entweder direkt gebaut werden, sodass sie eigenständig Ressourcen produzieren, oder du platzierst ein Miner Minion, das die Materialien abbaut.

Generator 1

Der erste Generator bietet grundlegende Ressourcen, die ideal sind, um den Aufbau deiner Stadt zu starten. Er liefert hauptsächlich Stein, mit kleinen Mengen an Kohle und Eisen.

Materialverteilung:

- Stein: 90 %
- Kupfererz: 5 %
- Steinkohle: 5 %

Generator 2

Dieser Generator erweitert deine Möglichkeiten, indem er neben Stein auch Kohle und Gold produziert. Diese Materialien sind besonders hilfreich, um Gebäude und Infrastruktur auszubauen.

Materialverteilung:

- Stein: 80 %
- Golderz: 10 %
- Eisenerz: 10 %

Generator 3

Mit diesem Generator erhältst du Zugang zu wertvolleren Ressourcen wie Diamanten und Kupfer. Diese sind essenziell, um deine Stadt weiterzuentwickeln und mächtigere Werkzeuge oder Rüstungen herzustellen.

Materialverteilung:

- Tiefenschiefer: 80 %
- Diamanterz: 8 %
- Tiefenschiefer-Diamanterz: 8 %
- Smaragderz: 4 %

Generator 4

Fortgeschrittene Projekte in deiner Stadt profitieren von den Materialien dieses Generators. Neben Stein erhältst du Redstone und Lapis, die sich ideal für technische Konstruktionen und Verzauberungen eignen.

Materialverteilung:

- Tiefenschiefer: 90 %
- Lapislazulierz: 3 %
- Redstoner-Erz: 3%
- Tiefenschiefer-Lapislazulierz: 2 %
- Tiefenschiefer-Redstoner-Erz: 2 %

Generator 5

Der fortschrittlichste Generator bietet Ressourcen aus dem Nether. Neben Netherrack hast du die Chance, seltene Materialien wie Nether-Gold, Nether-Quarz und Ancient Debris zu erhalten. Diese sind perfekt für die Herstellung legendärer Ausrüstung und für den Handel zwischen Städten.

Materialverteilung:

- Netherrack: 90,5 %
- Netherquarzerz: 7 %
- Antiker Schrott 2,5 %

AFK Generator

Der Servergott verbietet reich werden beim rumstehen!

Materialverteilung:

- Andesit: 20 %
- Granit: 20 %
- Diorit: 20 %
- Kalzit: 20 %
- Tuffstein: 20 %

Beziehungen zwischen Städten: Allianzen und Feindschaften

Verwalten von Beziehungen

Mit dem Befehl `/town relations` kannst du die aktuellen Beziehungen deiner Stadt einsehen. Um die Beziehungen einer anderen Stadt zu überprüfen, nutze `/town relations list <stadt>`.

Allianzen

Wenn eine Stadt als Verbündeter markiert wird, hat dies einen entscheidenden Vorteil: Falls die Option für eingeschränktes Friendly Fire aktiviert ist, ist PvP zwischen verbündeten Städten nicht erlaubt. Allianzen fördern also Zusammenarbeit und verhindern unbeabsichtigte Kämpfe.

Feindschaften und Kriege

Wenn Kriege auf deinem Server aktiviert sind, können Städte, die sich gegenseitig als Feinde markieren, Kriege gegeneinander führen. Feindschaften legen damit den Grundstein für mögliche Konflikte.

Neutrale Beziehungen

Städte, die weder als Verbündete noch als Feinde markiert sind, haben standardmäßig eine neutrale Beziehung.

Um eine bestehende Beziehung zu einer Stadt auf neutral zu setzen, nutze den Befehl `/town relations set neutral <stadt>`.

Wichtige Befehle

Beziehungsübersicht

- `/town relations` zeigt die Beziehungen deiner Stadt an.
- `/town relations list <stadt>` zeigt die Beziehungen einer anderen Stadt an.

Beziehungen ändern

- /town relations set ally <stadt> markiert eine Stadt als Verbündeten.
- /town relations set enemy <stadt> markiert eine Stadt als Feind.
- /town relations set neutral <stadt> setzt die Beziehung zu einer Stadt auf neutral.

Hinweise

- **Strategie und Planung:** Nutze Allianzen, um mit anderen Städten zusammenzuarbeiten, und markiere Feinde mit Bedacht, um Konflikte gezielt zu lenken.
- **PvP-Mechaniken:** Allianzen schränken PvP ein, während Feindschaften potenzielle Kriege ermöglichen.
- **Neutralität bewahren:** Die neutrale Beziehung bleibt die Standardinteraktion zwischen Städten, wenn keine Allianzen oder Feindschaften festgelegt sind.

Kriegsmodus: Erklärung und Regeln

Der Kriegsmodus ermöglicht es Städten, gegeneinander anzutreten, wenn sie als Feinde markiert sind. Hier erfährst du, wie der Kriegsmodus funktioniert, welche Regeln gelten und welche Befehle benötigt werden.

Ablauf eines Krieges

Voraussetzungen für einen Krieg

Beide Städte müssen mindestens einen Anspruchspunkt mit einem definierten **Spawnpunkt** haben. Außerdem müssen sie die **Mindesteinsatzsumme** (z. B. 5000 Münzen) zahlen können. Zusätzlich dürfen beide Städte in den letzten **48 Stunden** keinen anderen Krieg geführt haben (Cooldown).

Kriegserklärung

Ein berechtigtes Stadtmitglied (z. B. der Bürgermeister) kann den Krieg erklären. Die angegriffene Stadt hat eine begrenzte Zeit (z. B. 10 Minuten), um den Krieg anzunehmen. Danach verfällt die Erklärung.

Kampfzone

Die Kriegszone liegt um den Spawnpunkt der verteidigenden Stadt und hat einen Radius (z. B. 128 Blöcke). Verteidiger starten am Spawnpunkt, Angreifer werden sicher in der Nähe platziert.

Kriegsregeln

Innerhalb der Kriegszone sind PvP und andere spezielle Regeln aktiviert (z. B. Zerstörung, Explosionen, je nach Servereinstellungen). Teilnehmer scheiden aus, wenn sie sterben, die Kriegszone verlassen oder sich ausloggen.

Kriegsende

Eine Stadt gewinnt, wenn alle gegnerischen Teilnehmer ausgeschieden sind. Eine Stadt kann auch durch Aufgabe verlieren. Kriege enden automatisch in einem **Unentschieden** nach einer festgelegten Zeit (z. B. 3 Stunden) oder bei einem Serverneustart.

Belohnung

Der Einsatz (z. B. 5000 Münzen) wird dem Sieger ausgezahlt. Bei einem Unentschieden geht der Einsatz verloren.

Befehle im Kriegsmodus

- **Krieg erklären** [/war declare](#) <stadt> <einsatz> – Krieg gegen eine Stadt erklären und Einsatz festlegen.
- **Krieg annehmen** [/war accept](#) – Kriegserklärung annehmen.
- **Kriegsstatus anzeigen** [/war info](#) – Informationen zum aktuellen Krieg anzeigen.
- **Krieg aufgeben** [/war surrender](#) – Den Krieg aufgeben (Gegner gewinnt automatisch).

Stadtbeziehungen

[/town relations](#) – Beziehungen zwischen Städten verwalten (z. B. Allianzen oder Feindschaften).

Wichtige Hinweise

- **Strategie ist entscheidend.** Nutzt den Heimvorteil, wenn ihr verteidigt, oder überlegt genau, wann ihr einen Krieg erklärt.
- **Teamwork zählt.** Alle Stadtmitglieder sollten online und vorbereitet sein.
- **Einsatz mit Bedacht wählen.** Bei einer Niederlage ist der Einsatz unwiderruflich verloren.

Saisonale Preise im Wirtschaftssystem

Im Spiel passen sich die Preise für bestimmte Items dynamisch an die aktuelle Jahreszeit an. Diese Änderungen basieren auf der Verfügbarkeit von Ressourcen und Ereignissen in den verschiedenen Jahreszeiten. Hier findest du eine Übersicht der saisonalen Preisänderungen:

Frühling (Spring)

- **Farbstoffe:** Alle Farbstoffe sind um **50 % günstiger**, da im Frühling mehr Blumen wachsen.
- **Nahrung:** Alle Lebensmittel sind um **25 % günstiger**, da mehr Tiere gespawnt werden.
- **Farmprodukte:** Bestimmte landwirtschaftliche Erzeugnisse sind **30 % teurer**, da die Nachfrage steigt.

Sommer (Summer)

- **Farmprodukte:** Alle Erzeugnisse aus der Landwirtschaft sind um **35 % teurer**, da die Pflanzen schneller wachsen.

Herbst (Fall)

- **Spawner:** Bestimmte Spawner sind zwischen **25 % und 50 % günstiger**.
- **Farmprodukte:** Einige landwirtschaftliche Produkte sind **75 % günstiger**.
- **Mobs:** Die Preise für mob-bezogene Items sind um **25 % teurer**, da im Herbst mehr Mobs erscheinen.

Winter (Winter)

- **Baublöcke:** Bestimmte Baublöcke sind um **50 % teurer**.
- **Spawner:** Einige Spawner sind um **50 % günstiger**.
- **Farmprodukte:** Die meisten landwirtschaftlichen Produkte wachsen langsamer, daher sind sie im Durchschnitt **20 % günstiger**. Einzelne spezielle Produkte können bis zu **45 % teurer** sein.

Temperatur- und Umweltsystem

Dieses System simuliert Temperatur- und Umwelteinflüsse auf den Spieler, basierend auf verschiedenen Faktoren wie Jahreszeiten, Rüstung, Wetterbedingungen und Blöcken in der Nähe. Die Konfiguration erlaubt es, ein immersives Gameplay-Erlebnis zu schaffen, indem Spieler strategisch mit ihrer Umgebung interagieren müssen, um extreme Temperaturen zu vermeiden.

Temperaturmodifikatoren

Jahreszeiten

- **Winter:** Min. -12°C, Max. 0°C
- **Frühling:** Min. 0°C, Max. 20°C
- **Sommer:** Min. 20°C, Max. 40°C
- **Herbst:** Min. 5°C, Max. 20°C

Rüstung

- **Leder:** +20°C, Max. 25°C
- **Eisen, Gold, Diamant:** +5°C
- **Netherite:** +3°C

Wetterbedingungen

- **Regen:** -4°C
 - **Sturm:** -5°C
-

Blöcke in der Nähe und ihre Temperaturmodifikatoren

Wärmequellen

- **Lava:** Innerhalb von 7 Blöcken: +22°C
- **Fackel:** Innerhalb von 7 Blöcken: +7°C
- **Laterne:** Innerhalb von 7 Blöcken: +7°C
- **Lagerfeuer:** Innerhalb von 7 Blöcken: +15°C

- **Feuer:** Innerhalb von 7 Blöcken: +16°C

Kältequellen

- **Eis:** Innerhalb von 3 Blöcken: -6°C
- **Gepacktes Eis:** Innerhalb von 3 Blöcken: -6°C
- **Blaues Eis:** Innerhalb von 7 Blöcken: -15°C

Seelenfeuerquellen (negative Wärme)

- **Seelenfackel:** Innerhalb von 7 Blöcken: -7°C
- **Seelenlagerfeuer:** Innerhalb von 7 Blöcken: -10°C
- **Seelenlaterne:** Innerhalb von 7 Blöcken: -7°C
- **Seelenfeuer:** Innerhalb von 7 Blöcken: -16°C

Wasserberührung

- **Sommer:** -10°C
- **Frühling und Herbst:** -4°C
- **Winter:** -10°C

Dimensionen

- **Nether:** +25°C
- **End:** 0°C

Höheneinfluss

- **Standard:** +0.08°C pro Blockhöhe
-

Effekte bei extremen Temperaturen

Kälte

- **Hunger** (ab -10°C)
- **Verlangsamung** (ab -15°C)
- **Gefrieren** (unter -20°C)

Hitze

- **Kein Heilungseffekt** (ab 50°C)

- **Verlangsamung** (ab 60°C)
 - **Entflammen** (ab 65°C)
-

Die aktuelle Temperatur wird in der Aktionsleiste angezeigt in °C

Warnungen

- Überhitzen: „Abkühlen!“
 - Frieren: „Aufwärmen!“
-

Bestimmte Gegenstände beeinflussen die Temperatur

Fackel

- Temperaturmodifikator: +7°C
- Funktioniert nicht unter Wasser
- Aktivierung: Halten

Lavaeimer

- Temperaturmodifikator: +15°C
- Funktioniert nicht unter Wasser
- Aktivierung: Halten

Eis

- Temperaturmodifikator: -6°C
- Funktioniert unter Wasser
- Aktivierung: Halten

Blaues Eis

- Temperaturmodifikator: -15°C
- Funktioniert unter Wasser
- Aktivierung: Halten

Relevanten Befehle

HuskTowns

1. Stadtverwaltung:

- `/town create <name>`: Eine neue Stadt gründen.
- `/town claim`: Einen Chunk für die Stadt beanspruchen.
- `/town unclaim`: Einen Chunk wieder freigeben.
- `/town map`: Eine Karte der Stadtansprüche anzeigen.
- `/town list`: Liste aller Städte anzeigen.
- `/town bio <message>`: Stadtbeschreibung ändern.
- `/town color <#rgb>`: Stadtfarbe ändern.
- `/town greeting <message>`: Begrüßungsnachricht für Stadtansprüche setzen.
- `/town farewell <message>`: Abschiedsnachricht setzen.
- `/town setspawn`: Eingenen Stadtspawn setzen.

2. Mitgliederverwaltung:

- `/town invite <player>`: Spieler in die Stadt einladen.
- `/town promote <member>`: Mitglied befördern.
- `/town demote <member>`: Mitglied degradieren.
- `/town evict <member>`: Mitglied aus der Stadt entfernen.
- `/town census`: Mitgliederliste anzeigen.

3. Finanzen:

- `/town deposit <amount>`: Geld in die Stadtkasse einzahlen.
- `/town withdraw <amount>`: Geld aus der Stadtkasse abheben.
- `/town levelup`: Stadt auf das nächste Level bringen.

4. Porten

- **`/warp Siedler_Spawn`: Du wirst zum Spawn geportet.**
- **`/town spawn` : Wenn in deiner Stadt ein spawn Punkt gesetzt wurden kannst du jederzeit dorthin Porten.**

EconomyShopGUI

Shops öffnen:

- `/shop`: Hauptshop öffnen.
- `/sellgui`: Verkaufsshop öffnen.

TheNewEconomy (TNE)

1. Kontoverwaltung:

- /money: Aktuelles Guthaben anzeigen.
- /money pay <player> <amount>: Geld an einen anderen Spieler senden.
- /money top: Bestenliste der reichsten Spieler anzeigen.

2. Wirtschaftssystem:

- /money deposit: Geld auf ein Bankkonto einzahlen (falls aktiviert).
- /money withdraw: Geld vom Bankkonto abheben.

Server MAP: <https://map.fluffyflean.site>

Fortschritte:

Herausforderungen und

Meilensteine für Städte

Das Fortschritts-System bietet Spielern eine unterhaltsame Möglichkeit, HuskTowns zu lernen und gleichzeitig spannende Herausforderungen zu meistern. Es belohnt aktives Wachstum und fördert die Entwicklung von Städten.

Liste der Fortschritte

Jeder Fortschritt hat ein spezifisches Ziel, eine Beschreibung und kann neue Herausforderungen oder Belohnungen freischalten.

- **Taking Root** Erstelle oder trete einer Stadt bei. Freischaltungen: *You Are (Not) Alone, Established, New Horizons, Level Up, A Brief History, A Penny Saved.*
- **You Are (Not) Alone** Lasse ein weiteres Mitglied deiner Stadt beitreten. Freischaltungen: *Fallen Kingdom, Eight's a Crowd, Changing Of The Guard.*
- **Fallen Kingdom** Mindestens 15 unterschiedliche Spieler verlassen deine Stadt.
- **Eight's a Crowd** Erreiche 8 Mitglieder in deiner Stadt. Freischaltung: *Bustling Community*
- **Bustling Community** Erreiche 16 Mitglieder in deiner Stadt. Freischaltung: *City Community.*
- **City Community (Challenge)** Erreiche 32 Mitglieder in deiner Stadt.
- **Changing Of The Guard** Übertrage die Eigentümerschaft deiner Stadt an ein anderes Mitglied.
- **Established** Deine Stadt existiert seit mindestens einer Woche.
- **New Horizons** Beanspruche das erste Chunk für deine Stadt. Freischaltungen: *Village Expansion, And Yet The Town Moves, Well Signposted.*
- **Village Expansion** Beanspruche 6 Chunks für deine Stadt. Freischaltung: *Officially A Town.*
- **Officially A Town (Goal)** Beanspruche 18 Chunks für deine Stadt. Freischaltung: *City Folk.*
- **City Folk** Beanspruche 40 Chunks für deine Stadt. Freischaltung: *The Empire Business.*
- **The Empire Business (Challenge)** Beanspruche 80 Chunks für deine Stadt.
- **And Yet The Town Moves** Verschiebe die Spawn-Position deiner Stadt.
- **Well Signposted** Setze sowohl eine Begrüßungs- als auch eine Abschiedsnachricht.
- **Level Up** Erhöhe das Level deiner Stadt auf Level 2. Freischaltung: *Five Guys.*

- **Five Guys (Goal)** Erhöhe das Level deiner Stadt auf Level 5. Freischaltung: *High Roller*.
 - **High Roller** Erhöhe das Level deiner Stadt auf Level 10. Freischaltung: *You Have Money*.
 - **You Have Money** Erhöhe das Level deiner Stadt auf Level 15. Freischaltung: *Now You're Just Bragging*.
 - **Now You're Just Bragging (Challenge)** Erhöhe das Level deiner Stadt auf Level 20.
 - **A Brief History** Erstelle eine Biografie für deine Stadt. Freischaltung: *Painting The Town Red, Green & Blue*.
 - **Painting The Town Red, Green & Blue (Goal)** Ändere die Farbe deiner Stadt.
 - **A Penny Saved** Zahle 100 in die Stadtkasse ein. Freischaltung: *A Penny Earned*.
 - **A Penny Earned** Zahle 5.000 in die Stadtkasse ein. Freischaltung: *Interest Free*.
 - **Interest Free** Zahle 15.000 in die Stadtkasse ein.
 - **Tax Deductible** Mindestens 10 unterschiedliche Spieler zahlen in die Stadtkasse ein. Freischaltung: *You Need An Auditor*.
 - **You Need An Auditor** Mindestens 25 unterschiedliche Spieler zahlen in die Stadtkasse ein.
-

Hinweise

- **Fortschritte sind ein Lern- und Motivationstool:** Sie helfen neuen Spielern, das System zu verstehen, und fördern den langfristigen Ausbau von Städten.
- **Anpassbar für den Server:** Administratoren können die Fortschritte individuell gestalten, um das Erlebnis an den Serverstil anzupassen.
- **Herausforderungen und Ziele:** Fortschritte bieten spannende Ziele für Spieler, um ihre Stadt stetig zu erweitern und sich mit anderen Städten zu messen.

Aufzüge Elevators - Spieleranleitung

So funktioniert's:

1. Aufzugsblöcke verwenden:

- **Unterer Block:** Platziere farbliche **Wolle** dort, wo der Aufzug starten soll (z. B. im Erdgeschoss). Dann eine Enderperle auf die Wolle werfen.
- **Oberer Block:** Platziere eine weitere **farbliche Wolle** der selben Farbe direkt über der ersten Etage (z. B. im ersten Stock). Dann wieder eine Enderperle auf die Wolle werfen.
- **Dazwischen:** Es können beliebig viele Luftblöcke zwischen den Aufzugsblöcken sein.

2. Bewegen zwischen Etagen:

- **Nach oben:** Springe (Standardtaste: **Leertaste**), während du auf einem Aufzugsblock stehst, um zur nächsten Etage nach oben zu gelangen.
- **Nach unten:** Schleiche (Standardtaste: **Shift**) auf einem Aufzugsblock, um zur nächsten Etage nach unten zu gelangen.

Fähigkeiten und Werte

Das Fähigkeiten- und Wertesystem bietet dir spannende Möglichkeiten, deinen Charakter individuell zu entwickeln. Mit verschiedenen Aufgaben kannst du Fähigkeiten verbessern, Werte steigern und spezielle Belohnungen freischalten. Hier erfährst du, wie alles funktioniert.

Fähigkeiten und Fortschritt

Fähigkeiten messen deine Erfahrung und deinen Fortschritt in verschiedenen Bereichen des Spiels. Jede Fähigkeit hat spezifische Aktivitäten, durch die du Erfahrungspunkte (XP) sammelst. Sobald du genügend XP gesammelt hast, steigst du ein Level auf und erhältst Belohnungen wie:

- **Werteverbesserungen** wie erhöhte Stärke oder Lebenspunkte
- **Freischaltung von Fähigkeiten**, sowohl passiv als auch aktiv
- **Mana-Fähigkeiten**, die besondere Kräfte bieten

Es gibt elf Standardfähigkeiten: **Farmen, Forstwirtschaft, Bergbau, Fischen, Graben, Bogenschießen, Verteidigung, Kampf, Beweglichkeit, Verzauberung** und **Alchemie**.

Mit dem Befehl `/skills` kannst du jederzeit deine Fähigkeiten und deinen Fortschritt einsehen.

Erfahrung und Fortschritt

Das Sammeln von Erfahrung erfolgt durch verschiedene Aktionen, die für jede Fähigkeit spezifisch sind. Zum Beispiel erhältst du Bergbau-Erfahrung durch das Abbauen von Erzen oder Farmen-Erfahrung durch das Ernten von Pflanzen.

XP-Anforderungen

Die Menge an XP, die benötigt wird, um ein Level aufzusteigen, steigt mit jedem Level. Du kannst durch spezielle Gegenstände oder temporäre Effekte (z. B. durch Events) Multiplikatoren aktivieren, die den Erfahrungsgewinn erhöhen.

Werte (Stats)

Werte beeinflussen dein Spielerlebnis direkt, indem sie spezifische Gameplay-Boni bieten. Zum Beispiel erhöht **Stärke** den Angriffsschaden, während **Regeneration** dein Mana und Leben schneller auffüllt. Es gibt neun Standardwerte:

- **Stärke:** Erhöht den Angriffsschaden
- **Gesundheit:** Erhöht die Lebenspunkte
- **Regeneration:** Verbessert die Regeneration von Leben, Hunger und Mana
- **Glück:** Steigert die Wahrscheinlichkeit, bessere Ressourcen zu erhalten
- **Weisheit:** Erhöht Erfahrungspunkte und Mana
- **Zähigkeit:** Reduziert erlittenen Schaden
- **Krit-Chance:** Erhöht die Chance auf kritische Treffer
- **Krit-Schaden:** Erhöht den Schaden von kritischen Treffern
- **Geschwindigkeit:** Erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit

Deine Werte verbessern sich durch das Leveln von Fähigkeiten oder durch spezielle Gegenstände, die Boni gewähren.

Gegenstandsanforderungen

Manche Gegenstände erfordern ein bestimmtes Fähigkeitslevel, bevor du sie verwenden kannst. Beispielsweise könnte eine Diamantschaufel ein Mindestlevel von Bergbau 10 benötigen. Diese Anforderungen gelten für Waffen, Werkzeuge oder Rüstungen und können individuell angepasst werden.

Fähigkeiten und Belohnungen

Jede Fähigkeit belohnt dich nicht nur mit verbesserten Werten, sondern auch mit zusätzlichen Boni wie Gegenständen, Geld oder speziellen Fähigkeiten. Zu den besonderen Belohnungen gehören auch:

Passive Fähigkeiten

Diese werden automatisch aktiviert, sobald du ein bestimmtes Fähigkeitslevel erreichst, und verbessern deine Leistung dauerhaft.

Mana-Fähigkeiten

Diese erfordern Mana, um aktiv eingesetzt zu werden, und bieten dir mächtige Effekte wie stärkere Angriffe oder Heilung.

Wie du Fähigkeiten verbessern kannst

Mit Aufgaben, die zu den jeweiligen Fähigkeiten passen, kannst du XP sammeln. Einige Beispiele:

- Für **Farmen**: Pflanzen anbauen und ernten.
 - Für **Bergbau**: Erze abbauen.
 - Für **Verteidigung**: Schaden erleiden, ohne zu sterben.
 - Für **Kampf**: Gegner besiegen.
-

Besonderheiten

Das System unterstützt eine Vielzahl von Anpassungen und individuellen Spielstilen:

XP-Multiplikatoren

Du kannst temporäre Multiplikatoren aktivieren, die den Erfahrungsgewinn erhöhen. Diese können durch Events, Gegenstände oder Fähigkeiten aktiviert werden.

Gegenstandsboni

Spezielle Gegenstände können Boni wie erhöhte Stärke oder Regeneration bieten, wenn sie getragen oder verwendet werden.

Ranglisten und Wettbewerbe

Vergleiche dich mit anderen Spielern in Ranglisten, die auf deinem Fähigkeitsfortschritt basieren.

Das System meistern

Mit dem Fähigkeiten- und Wertesystem kannst du deinen Charakter optimal an deinen Spielstil anpassen. Schalte neue Kräfte frei, optimiere deine Werte und dominiere deine Welt durch Strategie und Können! Nutze /skills und entdecke, wie du deine Fähigkeiten weiter ausbauen kannst.

Kanonensystem

Willkommen im Kanonensystem, einem spannenden Feature, das dir ermöglicht, mächtige Kanonen zu bauen, anzupassen und zu bedienen. Erfahre hier, wie du deine Gegner besiegst, Ziele zerstörst und dich mit einzigartigen Projektilen und Fähigkeiten beweist.

Kanonentypen und Bauanleitungen

Es gibt verschiedene Kanonentypen, die unterschiedliche Zwecke erfüllen. Du kannst sie bauen, indem du die entsprechenden Materialien und Designs in der Welt nutzt. Hier sind einige der Standarddesigns:

- **Klassische Kanone:** Eine einfache und kostengünstige Kanone aus Wolle, die schnell gebaut und leicht zerstört werden kann. Sie benötigt Wolle, Knöpfe an beiden Seiten und eine Fackel zum Feuern.
 - **Eisenkanone:** Eine robuste Kanone aus Eisenblöcken, die stabiler und teurer als die klassische Version ist. Sie besteht aus zwei Eisenblöcken in einer Reihe, Knöpfen an den Seiten und einer Fackel oben.
 - **Mörser:** Ein Mörser ist ideal für stark befestigte Ziele. Baue ihn mit zwei Eisenblöcken in vertikaler Richtung, einer Druckplatte oben und einer Fackel unten.
-

Kanonen bedienen

Nachdem du deine Kanone gebaut hast, erscheint eine Nachricht: „Kanone erstellt“. Jetzt kannst du sie laden, zielen und feuern.

1. **Laden**
2. **Reinigen:** Säubere den Lauf mit einem Ramrod (Standard: Stock).
3. **Lade Schießpulver:** Klicke den Lauf mit Schießpulver an. Je mehr du lädst, desto weiter fliegt das Projektil. Achtung: Zu viel Schießpulver kann die Kanone explodieren lassen.
4. **Lade ein Projektil:** Wähle ein Projektil wie eine Kanonenkugel (z. B. Bruchstein) und klicke den Lauf an.
5. **Projektil fixieren:** Schiebe das Projektil in den Lauf, bis es gesichert ist. (Standard: Stock)
6. **Zielen:** Du kannst die Kanone manuell oder automatisch ausrichten. Manuelles Zielen erfolgt durch Klicken auf den Lauf, während du keine Gegenstände in der Hand hältst. Mit automatischem Zielen kannst du den Winkel ändern, indem du in die gewünschte Richtung schaust.

7. **Feuern:** Sobald die Kanone geladen und ausgerichtet ist, kannst du sie über eine Fackel, einen Knopf oder Redstone aktivieren.
-

Zusätzliche Fähigkeiten

Das System integriert spezielle Fähigkeiten, die du durch das Nutzen von Kanonen freischalten kannst:

- **Doppelschuss:** Chance, ein zweites Projektil abzufeuern.
 - **Kanonen-Meisterschaft:** Mehr Erfahrung beim Bedienen von Kanonen.
 - **Hüllenbeherrschung:** Erhöht den Schaden durch Kanonen.
 - **Bonusprojektil:** Chance, ein Projektil nach der Explosion zurückzuerhalten.
 - **Stoßresistenz:** Reduziert Schaden durch Kanonentreffer.
 - **Sturmangriff:** Erzeugt einen Blitzschlag, der in einem 5x5-Bereich Schaden verursacht.
-

Erfahrungspunkte sammeln

Du erhältst Erfahrungspunkte durch verschiedene Aktionen:

- Zielen mit der Kanone
 - Laden von Schießpulver
 - Feuern der Kanone
 - Verursachen von Schaden durch Kanonentreffern
-

Standardprojektile

Klassische Kanonenkugel (Cobblestone)

Dieses Projektil ist simpel und effektiv. Es erzeugt eine kleine Explosion beim Aufprall und kann sogar Obsidian oder stehendes Wasser/Lava zerstören. Mit der **Superbreaker-Fähigkeit** durchbricht es auch härtere Materialien.

Schrotladung (Melonensamen)

Die Schrotladung feuert mehrere kleine Projektile mit einer großen Streuung ab. Dadurch verwandelt sich die Kanone in eine Art riesiges Schrotgewehr. Dieses Projektil hat keine Wirkung auf Blöcke, ist aber gegen ungeschützte Ziele verheerend.

Clusterbombe (TNT)

Dieses fortgeschrittene Projektil entfaltet beim Aufprall seine volle Zerstörungskraft. Es spawnt mehrere gezündete TNT-Blöcke, die nach 1 Sekunde explodieren und großflächigen Schaden verursachen.

Teleportationskugel (Enderperle)

Ein innovatives Projektil mit zwei Modi:

- **Teleporter:** Bewegt dich direkt zum Einschlagsort.
- **Observer:** Zeigt dir den Einschlagspunkt und teleportiert dich danach zurück zur Kanone.
Beachte, dass du währenddessen verwundbar bist.

Feuerwerk (Rakete)

Ein spezielles Projektil mit mehreren Stufen:

- Das erste Projektil (Firework1) explodiert nach 1 Sekunde und erzeugt einen spektakulären Feuerwerkeffekt.
- Weitere Stufen (Firework2 bis Firework4) können zusätzliche Feuerwerke mit unterschiedlicher Geschwindigkeit und Menge erzeugen.