

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.

Version #2

Erstellt: 20 Dezember 2024 13:46:02 von fluffyflean

Zuletzt aktualisiert: 4 Januar 2025 10:26:44 von fluffyflean