

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