

Städte

Alles über Grundstücke, Sicherungen, Städte und das Zusammenspiel zwischen Fraktionen

- Gründen einer Stadt
- Stadt - Entwicklungsstufen

Gründen einer Stadt

Um eine Stadt zu gründen, nutze den Befehl **/t new** . Mittels **/t** siehst du alle Eigenschaften deiner Stadt. Die Stadt ist anfangs 16x16 Blöcke (1 Chunk) groß. Um die Stadt zu erweitern, stelle dich in einen angrenzenden Chunk und gebe den Befehl **/t claim** ein. Jede Erweiterung kostet einen Geldbetrag, der mit jedem weiteren Grundstück steigt. Außerdem kostet dich deine Stadt täglich etwas Geld je nach Größe der Stadt. Die genauen Beträge kannst du mit **/towny prices** einsehen. Um Geld in die Stadtkasse einzuzahlen, nutze **/t deposit** . Wenn deine Stadt die täglichen Kosten nicht zahlen kann, wird sie zerfallen.

Stadt - Mitglieder

Um die Liste der Städte zu sehen, nutze **/t list**. Mit **/t spawn** kannst du die Stadt dann besuchen. Achtung: Manche Städte sind nicht öffentlich oder verlangen einen Reisepreis. Wünscht sich der Bürgermeister der Stadt neue Spieler, kann er mit **/t toggle open** die Stadt frei zugänglich machen. Dann kannst du mit **/t join** der Stadt beitreten. Ist der Bürgermeister nicht auf neue Einwohner vorbereitet, kannst du ihn per Minecraft-Chat fragen, ob er dich einlädt.

Spieler einladen und verwalten

Möchtest du einen Spieler in die Stadt einladen, nutzen den Befehl **/t invite** . Achte darauf, dass in den Grundeinstellungen der Spieler nicht in der Stadt bauen kann. Mit **/plot set perm resident build on** und **/plot set perm resident destroy on** gibst du Baurechte auf einem bestimmten Bereich (16x16). Willst du einem Spieler einen Rang in deiner Stadt geben, nutze **/t rank add** . Dabei kann ein assistant, helper, vip, oder sheriff sein.

Stadt - Grundstücke

Grundstücke sichern

Stadtgrundstücke bieten die Möglichkeit, das Setzen und Zerstören von Blöcken einzuschränken. Außerdem werden Truhen und Türen auf Grundstücken gesichert. Nachdem ihr eine Stadt erstellt habt, können **nahe gelegene** Grundstücke mit `/t claim` beansprucht werden. Diese können nicht weiter als zwei Chunks vom nächsten Grundstück entfernt sein. Wenn ihr entfernte Chunks beanspruchen wollt, muss dazu ein Außenposten beansprucht werden. Fremden ist anschließend das Bauen und Abbauen auf diesem Grundstück nicht mehr möglich.

Außenposten-Grundstücke

Außenposten können bis zu 100 Chunks vom Stadtzentrum entfernt beansprucht werden, ohne, dass sie an die Stadt angrenzen.

Außenposten beanspruchen: /t claim outpost Teleport zum Außenposten: /t outpost Außenposten-Spawn festlegen: /t set outpost (während du dich auf dem Außenposten-Grundstück befindest)

Stadt - Konto, Steuern und Unterhalt

Städte kosten täglichen Unterhalt. Ein Ingame-Tag entspricht dabei einem Ingame-Tag-Nacht-Zyklus, also 6 Stunden. Die Kosten steigen mit jedem Grundstück, welches die Stadt besitzt.

Preise anzeigen: /towny prices [Stadtname]

Geld einzahlen: /t deposit Geld auszahlen: /t withdraw

Steuern festlegen: /t set taxes [Menge / Prozent] Prozentualen Steuersatz umschalten: /t toggle taxpercent

Stadt - Befehlsreferenz

Grundlegende Befehle im Zusammenhang mit Städten:

- /town
 - buy bonus -> Verfügbare Anzahl Claims erhöhen
 - jail [Spieler] <Stunden> <Kautio> <Gefängnis-Nummer> <Zellnummer> Die erste Zelle ist das allgemeine Gefängnis Gejeeto/Lennart für 2 Stunden bei einer Kautio von 150 Silbermünzen in Gefängnis 1 Zelle 2
- /res
 - info
 - addfriend
- /plot
 - info
 - buy
 - rent
 - set
 - perms
 - gui
- /towny
 - map

Für weitere Möglichkeiten deine Stadt zu verwalten, besuche [das Towny-Wiki](#)

Stadt - Entwicklungsstufen

Siedlungen entwickeln sich weiter, je mehr Einwohner sie haben. Durch die Weiterentwicklung können sie mehr Grundstücke beanspruchen. Außerdem erhöht sich die Rohstoffproduktion der Produktivgebäude dieser Stadt und sie erhalten Zugang zu weiteren Grundstückstypen.

Außerdem ändern sich die Multiplikatoren für gewisse Grundwerte. Bitte beachtet, dass tägliche Kosten jeden ingame-Tag berechnet werden (alle 6h). Die Grundwerte sind:

- Tägliche Unterhaltskosten (mind. 25):
 - $0.75 \times [\text{Anzahl Grundstücke}] \times [\text{Modifikator}]$
- Neutralitätskosten:
 - $100 \times [\text{Modifikator}]$
- Ressourcenproduktion:
 - Noch nicht implementiert
- Schuldengrenze:
 - $1000 \times [\text{Modifikator}]$

Die Entwicklungsstufen sind im Folgenden aufgeführt.

Stufe 1: Weiler

Die niedrigste Stufe, die eine Stadt haben kann.

Voraussetzungen

Benötigte Einwohner: 1

Grundstücke

- Verfügbare Stadtblöcke: 16
- Maximale Bonus-Stadtblöcke: 32
- Verfügbare Grundstückstypen:
 - Lager (2)
 - Farm (3)
 - Mühle (1)

Modifikatoren:

- Unterhaltskosten: 0.4x
- Neutralitätskosten: 0.1x

- Ressourcenproduktion: 0x
 - Schuldengrenze: 0.3x
-

Stufe 2: Siedlung

Repräsentiert kleine, aber wachsende Spielergemeinschaften.

Voraussetzungen

Benötigte Einwohner: 3

Grundstücke

- Verfügbare Stadtblöcke: 32
- Maximale Bonus-Stadtblöcke: 64
- Verfügbare Grundstückstypen:
 - Lager (3)
 - Farm (5)
 - Mühle (1)
 - Markt (4)
 - Gasthaus (1)
 - Shop (2)
 - Bank (1)
 - Outpost (1)
 - Embassy (2)

Modifikatoren:

- Unterhaltskosten: 0.8x
 - Neutralitätskosten: 0.5x
 - Ressourcenproduktion: 0.3x
 - Schuldengrenze: 0.5x
-

Dorf

Mit sechs Einwohnern ist das Dorf im Aufbau bereits fortgeschritten.

Voraussetzungen

Benötigte Einwohner: 6

Grundstücke

- Verfügbare Stadtblöcke: 64
- Maximale Bonus-Stadtblöcke: 96
- Verfügbare Grundstückstypen:
 - Lager (9)
 - Farm (9)
 - Mühle (2)
 - Markt (9)
 - Gasthaus (1)
 - Shop (4)
 - Outpost (2)
 - Embassy (3)
 - Jail (2)
 - [NPC] Botschaft (1)

Modifikatoren:

- Unterhaltskosten: 1,4x
 - Neutralitätskosten: 1,5x
 - Ressourcenproduktion: 1x
 - Schuldengrenze: 1,5x
-

Kleinstadt

Fraktionen mit Stadtstatus sind wichtige Einflussfaktoren in der Welt.

Voraussetzungen

Benötigte Einwohner: 10

Grundstücke

- Verfügbare Stadtblöcke: 192
- Maximale Bonus-Stadtblöcke: 512
- Verfügbare Grundstückstypen:
 - Lager (12)
 - Farm (14)
 - Mühle (3)
 - Markt (15)
 - Gasthaus (2)
 - Shop (6)
 - Outpost (3)
 - Embassy (5)
 - Jail (5)
 - [NPC] Botschaft (1)

Modifikatoren:

- Unterhaltskosten: 2,1x
 - Neutralitätskosten: 2,2x
 - Ressourcenproduktion: 2x
 - Schuldengrenze: 4x
-

Großstadt

Großstädte sind sehr einflussreich, haben aber auch entsprechend hohe Kosten zu tragen.

Voraussetzungen

Benötigte Einwohner: 20

Grundstücke

- Verfügbare Stadtblöcke: 512
- Maximale Bonus-Stadtblöcke: 1024
- Verfügbare Grundstückstypen:
 - Lager (18)
 - Farm (24)
 - Mühle (4)
 - Markt (22)
 - Gasthaus (3)
 - Shop (12)
 - Outpost (4)
 - Embassy (9)
 - Jail (7)
 - [NPC] Botschaft (1)

Modifikatoren:

- Unterhaltskosten: 3,6x
 - Neutralitätskosten: 5x
 - Ressourcenproduktion: 2,7x
 - Schuldengrenze: 8x
-