

Städte und Sicherungen

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

- Gründen einer Stadt
- Stadt - Entwicklungsstufen
- Städte - Grundstückstypen
- Sicherungen in der Wildnis

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
-

Städte - Grundstückstypen

Es gibt in Städten verschiedene Arten von Grundstücken, welche ihr durch das Erreichen neuer Stadtstufen freischalten könnt. Den Typ eines Grundstücks ändert ihr mit `/plot set [typ]`.

Grundstücks-NPCs

Manche Grundstücke ermöglichen es, NPCs zu erschaffen, welche euch besondere Dinge ermöglichen. Auf solchen Grundstücken steht euch als Bürgermeister der Befehl `/plot npc` zur Verfügung. Damit könnt ihr den NPC an eurer Position erstmalig erschaffen. Falls er bereits erschaffen wurde, könnt ihr seine Position innerhalb des Grundstücks damit verändern.

Verfügbare Grundstückstypen

Botschaft

In der Botschaft könnt ihr einen Botschafter-NPC erzeugen. Der Botschafter ermöglicht das Reisen in andere Städte, ohne an einen Cooldown gebunden zu sein.

Bank

Die Bank ermöglicht das Erschaffen eines Bankiers. Hier könnt ihr Münzen ein- und auszahlen.

Sicherungen in der Wildnis

Towny sichert zwar Türen und Truhen in Städten. Allerdings gibt es auch Situationen, in denen ihr Sicherungen in der Wildnis erstellen möchtet.

Block-Sicherung erstellen

Mit `/lock` und dann den Block berühren, können verschiedene Blöcke gesichert werden. Die ersten 20 Sicherungen kosten jeweils 50 Silbersterne, weitere kosten 150. Maximal könnt ihr 50 Sicherungen erstellen.

Geschützt werden können:

- Truhen
- Fässer
- Spender und Werfer (Dropper und Dispenser)
- Bücher-Pulte
- Schilder
- Türen (auch Eisen)
- Falltüren
- Zaun-Tore

Block-Sicherung entfernen

Mit `/unlock` wird der Schutz wieder entfernt

Zugriff gewähren

Um für andere Spieler den Zugriff auf deine Protections zu manipulieren, kannst du den Befehl `cmodify` verwenden:

```
/cmodify <target_modification> .
```

`target_modification` kann Folgendes sein:

- `<spieler_name>` für einen einzelnen Spieler
- `t:<town>` für eine Stadt
- `g:<group>` für eine Servergruppe

- `-<target_modification>` entfernt `<target_modification>`
- `@<target_modification>` gewährt Admin-Rechte für die Sicherung.

Soweit wir wissen, funktionieren `t:`-Sicherungen nur auf Grundstücken, die eurer Stadt gehören.

Hinweis für Trichter

Trichter können keine Items in gesicherte Truhe transferieren. Mittels `/chopper on` und dann die Truhe berühren, wird der Transfer gestattet. ACHTUNG: So können dann die Items auch mittels Trichter aus deiner Truhe entnommen werden. Sollen nur Items in die Truhe, muss der Befehl `/lwc flag hopperin on` genutzt werden.

Referenz

`/cpersist` - Persistent Mode ein- / ausschalten. Euer letzter Befehl wird wiederholt. Hilfreich, um mehrere Sicherungen nacheinander zu verwalten.

Für weitere Informationen, besuche das [LWC-Wiki](#)