

Minecraft-Server

Wiki für Spieler. Informationen über die Spielmechaniken unseres Minecraft-Servers.

- Minecraft - Einleitung
- Klassensystem, Fertigkeiten und Items
 - Attribute und Fertigkeiten
 - Handwerksklassen
 - Handwerksklassen - Archäologe
 - Handwerksklassen - Landwirt
 - Handwerksklassen - Druide
- Städte und Sicherungen
 - Gründen einer Stadt
 - Stadt - Entwicklungsstufen
 - Städte - Grundstückstypen
 - Sicherungen in der Wildnis
- Wirtschaft und Handel
 - Münzen und Buchgeld
 - Erstellt eure eigenen NPC-Händler
 - Tauschhandel
 - Brewery - Braut eure eigenen Getränke
- Ingame-Befehle
 - Chatkanäle
- Monster und Dungeons
 - Bestiarium - Oberwelt

Minecraft - Einleitung

Allgemeine Hinweise

- Auf FallenStar gibt es derzeit keine Farmwelt. Möglicherweise wird es in der Zukunft eine geben.
- Die Entwicklung eigener Plugins ist vorgesehen. Wir werden die aktuellen Drittanbieterplugins nach und nach ersetzen, soweit es sinnvoll ist.
- Die Tage auf dem Minecraft-Server sind deutlich länger als im Vanillaspiel - die Skala beträgt 1:4. Die Unterhaltskosten für Städte werden pro Ingame-Tag abgerechnet.

Chat

Den Chat könnt ihr mit folgenden Befehlen beeinflussen: /lc = lokaler Chat /tc = Stadtchat /g = Globaler Chat /nc = Nationschat

Wenn ihr ein "!" vor eure Nachricht schreibt, wird sie global gesendet.

Städte - **Details im Towny-Artikel**

Es ist auf dem Server möglich, Städte zu gründen und vorhandenen Städten beizutreten. Auf diese Weise könnt ihr eure Gebäude vor unbefugtem Zugriff schützen. Je mehr Bewohner eure Stadt hat, umso mehr Grundstücke kann sie mit /t claim beanspruchen.

Handel und Wirtschaft

Es gibt auf dem Server kein Jobs-Plugin. Wenn ihr Geld verdienen möchtet, könnt ihr dazu Spawn Handel treiben. Außerdem gibt es eine Vote-Belohnung von 250 Silberdrachen. Zum Handeln steht das Shopkeeper-Plugin zur Verfügung. Shopkeeper sind Villager, die in eurem Namen mithilfe von Truhen handeln können. Das Item zum Erstellen von Shopkeepern könnt ihr am Spawn kaufen. Die Einrichtung ist [im Plugin-Wiki \(extern\)](#) beschrieben. Um Geld von eurem Konto im Tauschhandel einsetzen zu können, müsst ihr es am Spawn beim Bankier gegen Münzen tauschen.

Klassen - Für Details und Fragen:

Klassen-Thread

Aktuell verwenden wir AuraSkills als Klassensystem. Bitte beachtet, dass der Server noch im Aufbau ist.

Dynmap - map.fallenstar.de

Dynamische Livekarte des Servers, die Du im Browser öffnen kannst, um Dich in der Spielwelt zu orientieren.

Eingesetzte Plugins

Berechtigungen - LuckyPerms von lucko

Auf fast jedem Server vertreten sind Berechtigungssysteme. Auf FallenStar kommt LuckyPerms zum Einsatz. Die Einrichtung ist bei uns erstmal relativ simpel, wird mit der Zeit aber sicher an Komplexität gewinnen. Die Berechtigungen werden sich nach und nach aus der Einrichtung anderer Plugins ergeben. LuckyPerms steht unter der MIT-Lizenz.

Wirtschaft

Ebenfalls elementar. Das Einhängen des Wirtschafts-Plugins in die restlichen Plugins wird über das Vault-Plugin von Llmdl erfolgen.

Wir setzen iConomy in der TownyEdition ein, das ursprünglich von ElgarL geschrieben und von verschiedenen anderen Entwicklern weitergeführt wurde. iConomy unterstützt verschiedene Währungen und ist explizit Towny-Kompatibel. Für den Anfang werden wir zwar nur eine Währung nutzen, doch später könnten das für ein Währungssystem mit Wechselkursen Interessant werden.

Zudem gab es früher auf Lyria ein Münzsystem. Das hat grundsätzlich gut funktioniert, weswegen ich es hier gerne adaptieren möchte. Münzen können als Loot in der Welt erscheinen und in Bankgebäuden eingezahlt werden.

Weltgenerator und -kontrolle

Als Weltgenerator verwenden wir Terra. Terra funktioniert auf Basis von Configpacks, die recht komplex sind. Demnach wird die Entwicklung einer wirklich guten und einzigartigen Konfiguration eine ganze Weile dauern. Die aktuelle Konfiguration sieht zwar an sich schon cool aus, beinhaltet allerdings noch ein paar Fehler (beispielsweise werden Flüsse teils unterbrochen). Das bedeutet, dass wir die Welt irgendwann zurücksetzen werden müssen.

Städte / Fraktionen

Towny, TownyResources

Custom Items

Monster, PvE und Custom Drops

Um das Spielerlebnis spannender zu gestalten, sind Anpassungen an den Mobs vorgesehen. Diese werden natürlich, wie alles andere auch, auf das Ökosystem abgestimmt. Das bedeutet beispielsweise, dass es Anfälligkeiten oder Immunitäten geben soll, ähnlich wie in Diablo. Außerdem können Monster Custom Items und Münzen fallen lassen.

Weitere Plugins

Das Folgende muss noch näher ausgeführt und oben ergänzt werden:

- FarmControl
- Ein RPG-Skilltree-Plugin
- Ein NPC-Plugin (??)
- Livemap (dynmap) + DynmapTowny

Empfohene clientseitige Ressourcen

Texturen und Sounds

Wir empfehlen für Texturen [Avalon](#) und für Sounds das [BDCraft Soundpack](#), lizenziert unter der [Creative Commons 3.0](#). Wer außerdem noch andere Musik im Spiel hören möchte, kann beispielsweise auf das [BDCraft Music Pack](#) zurückgreifen.

Mods

Was Mods angeht, passen die Folgenden gut zum FallenStar-Spielerlebnis:

- AmbientSounds von CreativeMD
- Bliss Shaders oder andere Shader mit Iris
- Xaero's Minimap von Xaero

Klassensystem, Fertigkeiten und Items

Alles über Klassen, Fertigkeiten, Attribute und Items

Attribute und Fertigkeiten

Handwerksklassen

Inspiziert von Lyria ist für FallenStar ein Handwerkssystem geplant. Das wird so aussehen, dass sich Spieler für eine Handwerksklasse entscheiden und dadurch in den zugehörigen Fertigkeiten schneller aufsteigen können.

Es gibt insgesamt drei Handwerksklassen: Archäologe, Landwirt und Druide. Jedes Klassenwerkzeug und jede Klassenwaffe benötigt in der Herstellung ein Item von jeder Handwerksklasse (Griffstück + Kopf + Bindestoff). Werkzeuge existieren zunächst in den Stufen Novize, Lehrling, Fortgeschritten, Meister.

Archäologe

Der Archäologe ist ein Spezialist für Mineralien, Metalle und Edelsteine. Wo andere bloß Dreck und Geröll sehen, sieht er die Grundstoffe für veredelte Barren und robustes Baumaterial. Es verwundert daher nicht, dass er mit volleren Taschen aus dem Stollen zurückkehrt als die anderen Mitglieder seiner Dorfgemeinde. Durch seine Erfahrung unter Tage lernt er alles über die Beschaffenheit von Mineralien - entsprechend versiert ist er in deren Verarbeitung. Wenn er nicht gerade unter der Erde nach Erzen, Smaragden, Achaten und Rubinen sucht, verbringt er seine Zeit mit der Verfeinerung und Veredelung seiner Vorräte.

Als Schmied ist er unverzichtbares Bestandteil jeder Siedlungsgemeinschaft. Metalle verfeinert er, bis sie seinem Qualitätsanspruch genügen, und stellt daraus anschließend Werkzeugköpfe und Waffenteile her, die der Schreiner mit Griffstücken aus edlem Holz vollenden kann. Außerdem ist er ein Spezialist für die Herstellung schwerer Rüstungen.

Mit den Edelsteinen, deren magische Eigenschaften der Druide sehr schätzt, kennt er sich bestens aus. Er wählt die passenden Mineralien, die er wäscht, zu Orbs schleift, poliert und in Edelmetalle einfasst. Solche Steine, von einem Druiden verzaubert, verleihen Waffen und Werkzeugen ungeahnte Stärke.

Archäologe - Zusammenfassung

- Bergbau (2x EP)
 - Ausgrabung (2,5x EP)
 - Durchkämmt Stollen und Minen
-

Landwirt

Die Arbeit des Landwirts formt das Herzstück einer Siedlung. Durch tägliche, harte Arbeit auf den Feldern und im Wald versorgt er seine Mitstreiter mit Baumaterial, Werkstoffen und Nahrung.

Er verbringt viele Stunden in den Wäldern und erkennt auf den ersten Blick, ob ein Baum morbide und morsch ist, oder sich für langlebige Balken und Werkstoffe eignet. Wenn es um Holzverarbeitung geht, ist er Meister seines Fachs. Nicht bloß das Fachwerk für seine Siedlung stellt er her, auch die Produktion von Werkzeugstielen und Waffengriffen sind ihm ein Leichtes.

Wenn er nicht gerade auf der Suche nach Material durch die Wälder streift, pflegt er die Feldfrüchte seines Dorfes, um daraus später Öle, Sirup, oder Stärke zu gewinnen. Hierbei arbeitet er mit großen Mengen der gleichen Rohstoffe - ganz im Gegensatz zum Druiden, der eine Vielzahl an Zutaten in kleinen Mengen verarbeitet. Er plant, wie die Äcker zu bestellen sind und kümmert sich um die Tierzucht, damit nach der nächsten Ernte von Allem genug für Alle da ist.

Landwirt - Zusammenfassung:

- Fertigkeit - Förster: 2x EP
 - Fertigkeit - Ackerbau - 2,5x EP
 - Bestellt Felder und erntet Feldfrüchte effektiv
 - Bewirtschaftet die Wälder, schlägt Holz und verarbeitet dieses
 - Setzt Werkzeuge zusammen
 - Stellt Öle, Stärke und Sirup für Druiden und Archäologen her
 - Fertigt dekorative Blöcke an
 - Produziert Lebensmittel
-

Druide

Druiden leben meist etwas Abseits des Trubels und sammeln verschiedenste Kräuter, Blüten, Pilze und sonstige Substanzen. Sie durchstreifen die Wälder, Felder und Höhlen und sind stets darauf bedacht, eine umfangreiche Apotheke zu bevorraten. Dabei schneiden sie aber nicht bloß Pflanzenstiele ab, sondern gehen auch auf die Jagd nach Monstern.

Bei all den verschiedenen Zutaten, aus denen er seine Tränke, Essenzen, Tinkturen und Werkstoffe herstellt, verliert selbst der pflanzenkundige Landwirt den Überblick. Für den Druiden kommt es nicht auf die massenhafte Herstellung an, sondern auf das perfekte Verhältnis der richtigen Zutaten. Diversität in seinem Vorrat spielt deswegen eine große Rolle in seiner Lagerhaltung.

Druiden verbringen darüber hinaus viel Zeit mit Meditation über die tieferen Zusammenhänge des Universums. Wie es ihnen gelingt, aus Wildkräutern, Ölen und Extrakten magische Naturessenzen

herzustellen und die Edelsteine des Archäologen mit mächtiger Magie zu vollenden, können sie letztendlich nur selbst begreifen.

Druide - Fertigungsboni:

- Alchemie (3x EP)
- Angeln (3x EP)

Handwerksklassen - Archäologe

Archäologe - Fertigungsboni:

- Bergbau (2x EP)
- Ausgrabung (2,5x EP)

Archäologe - Werkzeuge:

- Bauschaufeln
 - Gut für Bauvorhaben. Gewähren Abbaugeschwindigkeit und Zugang zur Mana Ability "Terraform".
- Bergungsschaufeln
 - Gut, um besondere Items und XP zu farmen. Gewähren mehr Erfahrung in Ausgrabung und bergen Bodenschätze.
- Kreuzhacken
 - Gut für den täglichen Abbau von Gestein. Gewähren Abbaueffizienz und Zugang zur Mana Ability
- Spitzhacken
 - Gut zur Mineralgewinnung. Gewähren mehr Erfahrung in Bergbau und zufällige Bergbau-Drops.

Archäologe - Benötigte Rohstoffe

Diese Rohstoffe kann jeder Spieler farmen, allerdings sind sie beim Archäologen besonders beliebt. Er benötigt sie für seine Klassenrezepte.

- Gestein und rohe Erze
 - Kohle -
 - Feuerstein -
 - Kupfer -
 - Eisen -
 - Quarz -
 - SILBER -

- Gold -
- PLATIN -
- Rohe Edelsteine
 - SCHWARZER OPAL -
 - VIOLETER Amethyst
 - GRÜNER PERIDOT -
 - GRÜNER Smaragd -
 - Roter Feueropal -
 - Roter Rubin -
 - Blauer Saphir -
 - Blaues Lapislazuli -
 - Weisses Diamant -

Archäologe - hergestellte Gegenstände

Diese Gegenstände kann nur der Archäologe herstellen.

I - Metallbarren (Werkstoff)

- SILBERBARREN (Ofen) -> L
- BRONZEBARREN-> A
 - aus Eisenbarren + Kupferbarren
- VEREDELTER EISENBARREN ->
 - aus Eisenbarren, SILBERBARREN und Goldbarren
- STAHLBARREN
 - aus 1x Eisenblock + 8x Kohleblock
- PLATINBARREN
 - aus Platin + Weisses Granulat
- MASSIVER BARREN
 - aus Platinbarren + Stahlbarren + schwarzes Granulat

I - Mineralgranulat (Werkstoff)

- SCHIMMERNDEN GRANULAT aus Kupferbarren + Bronzebarren + Amethyst -> D
- SCHWARZES GRANULAT aus Kohle + Feuerstein + SCHWARZER OPAL ->
- BLAUES GRANULAT aus Lapislazuli + Saphir ->
- ROTES GRANULAT aus Redstone + Feueropal + Rubin -> D
- GRÜNES GRANULAT aus PERIDOT + Smaragd ->
- WEISSES GRANULAT aus Silberbarren + Quarz + Diamant -> AD

Stufe 2

Stufe-2-Werkstoffe benötigen zusätzlich Stufe-1-Werkstoffe anderer Klassen. Der Archäologe benötigt die Hölzer des Landwirts und die Säuren des Druiden.

II - einfache Werkzeugköpfe (Werkstoff)

aus Metallbarren + Säure (Druide I) + gehobeltes Holz (Landwirt I)

- EINFACHER SPITZHACKENKOPF / SPATENKOPF / AXTKOPF
 - Barren: Bronzebarren + Eisenbarren +
- EINFACHER HARKENKOPF / SENSENKLIGNE / SICHELKLINGE
 - aus
- EINFACHE SCHWERTKLINGE / DOLCHKLINGE
 - aus
- EINFACHE RÜSTUNGSPLATTE
 - aus
- VERSTÄRKTER SPITZHACKENKOPF / SPATENKOPF / AXTKOPF
 - aus
- VERSTÄRKTER HARKENKOPF / SENSENKLIGNE / SICHELKLINGE
 - aus
- VERSTÄRKTE SCHWERTKLINGE / DOLCHKLINGE
 - aus
- VERSTÄRKTE RÜSTUNGSPLATTE

II - polierte Edelsteine

- aus Edelsteinen + Granulat
 - Säure (Druide I) + poliertes Holz (Landwirt II)
-

III - hochwertige Werkzeugköpfe (Werkstoff)

- Verfeinerte Metalle (Archäologe I) plus:
 - ◦ Tierextrakte (Landwirt II)
 - ◦ chemische Wirkstoffe (Druide II)
 - ◦ Mineralextrakte (Archäologe II)
 - ◦ Essenz der Erde (Druide I)

III - Leerer Orb aus:

- Enderperle (Vanilla) plus:
 - +polierte Edelsteine (Archäologe II)
 - +Pflanzenextrakte (Landwirt II)
 - +Tierextrakte (Landwirt II)
-

IV - brillante Edelsteine

- HOCHKARÄTIGER DIAMANT
- HOCHKARÄTIGER SMARAGD

- HOCHKARÄTIGER RUBIN
- HOCHKARÄTIGER SAPHIR

Handwerksklassen -

Landwirt

Die Arbeit des Landwirts formt das Herzstück einer Siedlung. Durch tägliche, harte Arbeit auf den Feldern und im Wald versorgt er seine Mitstreiter mit Baumaterial, Werkstoffen und Nahrung.

Er verbringt viele Stunden in den Wäldern und erkennt auf den ersten Blick, ob ein Baum morbide und morsch ist, oder sich für langlebige Balken und Werkstoffe eignet. Wenn es um Holzverarbeitung geht, ist er Meister seines Fachs. Nicht bloß das Fachwerk für seine Siedlung stellt er her, auch die Produktion von Werkzeugstielen und Waffengriffen sind ihm ein Leichtes.

Wenn er nicht gerade auf der Suche nach Material durch die Wälder streift, pflegt er die Feldfrüchte seines Dorfes, um daraus später Öle, Sirup, oder Stärke zu gewinnen. Hierbei arbeitet er mit großen Mengen der gleichen Rohstoffe - ganz im Gegensatz zum Druiden, der eine Vielzahl an Zutaten in kleinen Mengen verarbeitet. Er plant, wie die Äcker zu bestellen sind und kümmert sich um die Tierzucht, damit nach der nächsten Ernte von Allem genug für Alle da ist.

Landwirt - Zusammenfassung:

- Fertigkeit - Förster: 2x EP
- Fertigkeit - Ackerbau - 2,5x EP
- Bestellt Felder und erntet Feldfrüchte effektiv
- Bewirtschaftet die Wälder, schlägt Holz und verarbeitet dieses
- Setzt Werkzeuge zusammen
- Stellt Öle, Stärke und Sirup für Druiden und Archäologen her
- Fertigt dekorative Blöcke an
- Produziert Lebensmittel

Landwirt - Werkzeuge

- Feldharken
 - Gewähren zusätzliche Ausbeute und Zugang zur Mana Ability "Nachpflanzen"
- Sensen
 - Gewähren zusätzliche Erfahrung in "Ackerbau", zusätzliche Ausbeute und Glück.
- Holzfälleräxte

- Gewähren Abbaugeschwindigkeit, zusätzliche Ausbeute und Zugang zur Mana-Ability "Baumfäller". Können ganze Bäume fällen.
- Zimmermannsäxte
 - Gewähren mehr Förster-XP, Holzstämme lassen seltene Items fallen.

Landwirt - Benötigte Rohstoffe

Diese Rohstoffe kann jeder Spieler farmen, allerdings sind sie beim Landwirt besonders beliebt. Er benötigt sie für seine Klassenrezepte.

- Feldfrüchte
 - Weizen -
 - MAIS -
 - RAPS -
 - Kartoffeln
 - ROTE ZWIEBEL -
 - WEISSE ZWIEBEL -
 - Karotten -
 - rote Bete - -
 - ZUCKERRÜBEN -
 - Kürbis -
 - Bambus -
 - Zuckerrohr - -
 - Kakao
- Hölzer
 - Fichtenholz
 - Birkenholz
 - Akazienholz
 - Schwarzeichenholz
 - Kirschholz
 - Mangrovenholz

Landwirt - hergestellte Gegenstände

I - Grundkonzentrate (Werkstoff)

- RAPSÖL -> LLD
 - Feldfrüchte: Raps + Weizen
- KARTOFFELSTÄRKE
 - Feldfrüchte: Kartoffeln + rote Bete -> D
- MISCHFETT -> DLL
 - Tierprodukte: Milch
 - Feldfrüchte: Rapsöl

- KAROTTENSAFT aus Karotten -> DL
- KLEBRIGER SIRUP -> LD
 - Feldfrüchte: Zuckerrüben + Zuckerrohr
 -

I - Gehobelte Hölzer (Werkstoff)

- GEHOBELTES FICHTENHOLZ -> LLL
 - GEHOBELTES BIRKENHOLZ -> LLL
 - GEHOBELTES SCHWARZEICHENHOLZ -> LLL
 - GEHOBELTES AKAZIENHOLZ -> LLL
 - GEHOBELTES KIRSCHHOLZ -> LLL
 - GEHOBELTES MANGROVENHOLZ -> LLL
-

Stufe 2

Stufe-2-Werkstoffe benötigen zusätzlich Stufe-1-Werkstoffe anderer Klassen. Der Landwirt benötigt die Barren des Archäologen und die Tinkturen des Druiden.

II - verfeinerte Konzentrate

- FEINPERLIGES ÖL -> L
 - Grundkonzentrate: RAPSÖL
 - gehobelter Holz: BIRKE, AKAZIE
 - Tinkturen (Druiden): ROTE TINKTUR
 - sonstige: Kürbiskerne
- MAISSTÄRKE aus Mais ->
 - Grundkonzentrate:
- ZWIEBELSCHMALZ -> D
 - Feldfrüchte: rote & weißen Zwiebeln + rote Bete
 - Grundkonzentrate: Mischfett + Karottensaft
- BAMBUSKAMPFER -> D
 - Feldfrüchte: Bambus + Zuckerrohr
 - Grundkonzentrate: Klebriger Sirup + Mischfett
 - Tinkturen:

II - polierte Hölzer (Werkstoff)

Zutaten: gehobelter Holz + Grundkonzentrat + Tinkturen (Druiden) + Metallbarren (Archäologe I)

- POLIERTES FICHTENHOLZ
 - L1 gehobelter Holz: FICHTE
 - A1 Barren: Silberbarren
 - D1 Tinkturen: VIOLETTE TINKTUR
 - L2 verf. Konz.: Feinperl原因es Öl
- POLIERTES BIRKENHOLZ

- gehobeltes Holz: BIRKE
- Barren: veredelter Eisenbarren
- Tinkturen: GRÜNE TINKTUR
- POLIERTES SCHWARZEICHENHOLZ
- POLIERTES AKAZIENHOLZ
- POLIERTES KIRSCHHOLZ
- POLIERTES MANGROVENHOLZ

II - Einfache Griffstücke (Werkstoff)

aus gehobeltem Holz + Tinkturen + Barren

- EINFACHER WERKZEUGGRIFF
 - gehobeltes Holz: FICHTE + AKAZIE
 - Tinkturen: Blaue Tinktur + Feuertinktur
 - Barren:
- EINFACHER SCHWERTGRIFF
 - gehobeltes Holz: BIRKE + KIRSCHKE
 - Tinkturen: weiße Tinktur +
 - Barren:
- EINFACHER HOLZSTAB
 - gehobeltes Holz: SCHWARZEICHE + MANGROVE
 - Tinkturen:
 - Barren:
- VERSTÄRKTER WERKZEUGGRIFF
 - 1x Einfacher Werkzeuggriff
 - ◦ alle 6 gehobelten Hölzer
- VERSTÄRKTER SCHWERTGRIFF
 - Einfacher Schwertgriff
 - 16x von allen gehobelten Hölzern
- VERSTÄRKTER HOLZSTAB
 - 1x Einfacher Holzstab
 - 16x von allen gehobelten Hölzern

III - Einfache Werkzeuge

aus einfachen Griffstücken + einfachen Werkzeugköpfen + Klebstoffen

- EINFACHE FELDHARKE
- EINFACHE SENSE
- EINFACHE HOLZFÄLLERAXT
- EINFACHE ZIMMERMANNSSAXT
- EINFACHE KRÄUTERSICHEL
- EINFACHE GÄRTNERSCHAUFEL
- EINFACHE FLUGANGELRUTE

- EINFACHE BAUSCHAUFEL
- EINFACHE BERGUNGSSCHAUFEL
- EINFACHE KREUZHACKE
- EINFACHE SPITZHACKE
- VERSTÄRKTE FELDCHARKE
- VERSTÄRKTE SENSE
- VERSTÄRKTE HOLZFÄLLERAXT
- VERSTÄRKTE ZIMMERMANN SAXT
- VERSTÄRKTE KRÄUTERSICHEL
- VERSTÄRKTE GÄRTNERSCHAUFEL
- VERSTÄRKTE FLUGANGELRUTE
- VERSTÄRKTE BAUSCHAUFEL
- VERSTÄRKTE BERGUNGSSCHAUFEL
- VERSTÄRKTE KREUZHACKE
- VERSTÄRKTE SPITZHACKE

III - Verzierte Griffstücke

- aus
 - einfachen Griffstücken + gehobelten Hölzern + polierten Hölzern + Konzentrate
 - Archäologe: Metallbarren (I) + polierte Edelsteine (II)
 - Druide: Klebstoffe (II)
 - VERZIERTER WERKZEUGGRIFF
 - VERZIERTER SCHWERTGRIFF
 - VERZIERTER HOLZSTAB
 - VEREDELTER WERKZEUGGRIFF
 - VEREDELTER SCHWERTGRIFF
 - VEREDELTER HOLZSTAB
-

IV - Veredelte Werkzeuge

aus

Bonusrezepte

- Lebensmittel mit temporären Stat-Boni
- Dekorative Blöcke zum Bauen, z.B. Fachwerk. Langfristig geplant sind auch Möbel.

Handwerksklassen - Druide

Druiden leben meist etwas Abseits des Trubels und sammeln verschiedenste Kräuter, Blüten, Pilze und sonstige Substanzen. Sie durchstreifen die Wälder, Felder und Höhlen und sind stets darauf bedacht, eine umfangreiche Apotheke zu bevorraten. Dabei schneiden sie aber nicht bloß Pflanzenstiele ab, sondern gehen auch auf die Jagd nach Monstern.

Bei all den verschiedenen Zutaten, aus denen er seine Tränke, Essenzen, Tinkturen und Werkstoffe herstellt, verliert selbst der pflanzenkundige Landwirt den Überblick. Für den Druiden kommt es nicht auf die massenhafte Herstellung an, sondern auf das perfekte Verhältnis der richtigen Zutaten. Diversität in seinem Vorrat spielt deswegen eine große Rolle in seiner Lagerhaltung.

Druiden verbringen darüber hinaus viel Zeit mit Meditation über die tieferen Zusammenhänge des Universums. Wie es ihnen gelingt, aus Wildkräutern, Ölen und Extrakten magische Naturessenzen herzustellen und die Edelsteine des Archäologen mit mächtiger Magie zu vollenden, können sie letztendlich nur selbst begreifen.

Fertigkeitsboni:

- Alchemie (3x EP)
- Angeln (3x EP)

Druide - Spezialwerkzeuge

- Kräutersicheln
 - Finden einzigartige Kräuter bei Anwendung auf Gräser und Blumen
- Gärtnerschaufeln
 - Finden bei Anwendung auf Grasblöcke Wurzeln und lassen Gräser wachsen
 - Gewähren zusätzliche Alchemie-XP
- Flugangelruten
 - Fängt Fische schneller als gewöhnliche Angeln.
 - Chance auf mehr Ausbeute.

Druide - benötigte Rohstoffe

Diese Rohstoffe kann jeder Spieler farmen.

- Wildkräuter beim Ernten (dropen zufällig) von...

- Grönpflanzen (Gräser und Farn):
 - grüne Brennessel -> D
 - grüner Spitzwegerich -> D
 - weißer Salbei
- farbige Blumen:
 - blaue Akelei -> D
 - WEISSE KAMILLE - beruhigend -> D
 - violettes Heidekraut -> D
- weitere Pflanzen:
 - Süßbeeren
 - roter Pilz -> D
 - brauner Pilz -> D
 - Trauerranken -> D
- Netherwarzen -> D
- Chorusfrucht -> D
- Fisch -> D
- Gammelfleisch
- Eier
- Lohenpulver ->
- Gammelfleisch
- Honig

Druide - sammelbare Rohstoffe

Diese Rohstoffe findet der Druide durch Einsatz seines Werkzeugs.

I - Seltene Wildkräuter

Durch Einsatz seiner Sicheln auf...

- Grönpflanzen
 - GRÜNER BEIFUSS - gewürz, giftig in hohen mengen -> D
 - GRÜNES ESTRAGON - gewürz, heilend -> D
- rote Blumen
 - ROTE GLADIOLEN - Bioindikator -> D
- blaue Blumen
 - BITTERSÜSSER NACHTSCHATTEN - giftig -> DD
 - DUNKELBLAUER EISENHUT - hochgiftig -> D
- weiße Blumen
 - WEISSER THYMIAN - heilend -> DD
 - WEISSE MEISTERWURZ - heilend -> D
- violette Blumen
 - VIOLETTES ROSMARIN - heilend -> D
 - VIOLETTE SCHWERTLILIE - heilend -> D
 - BLUTWEIDERICH - hoher Gerbstoffgehalt -> D

I - Wurzeln und Knollen

Durch Einsatz der Gartenschaufel auf Grasblöcke - INGWER -> DD - KNOBLAUCH -> DD - BRAUNWURZ -> DD - DUNKELWURZ -> DDD

I - Salze

Durch Einsatz der Gartenschaufel auf Kiesblöcke

- Natriumsalz (weiß) -> DDD
 - Feuersalz (rot) -> DD
 - Schwefelsalz (gelb) -> DD
 - Mangansalz (schwarz) -> DDD
-

Druide - hergestellte Gegenstände

Diese Gegenstände kann nur der Druide herstellen.

I - Tinkturen (Werkstoff)

- aus Wildkräutern + Pilzen + Wurzeln
 - GRÜNE TINKTUR (heilend, beruhigend) -> DL
 - Kräuter: Spitzwegerich + Estragon + Thymian + Kamille + Brennessel + Schwertlilie
 - Wurzeln: Knoblauch
 - BLAUE TINKTUR (giftig) -> DL
 - Kräuter: Akelei + Bittersüßer Nachtschatten
 - Wurzeln: Braunwurz + Ingwer
 - SCHWARZE TINKTUR (leicht ätzend) -> DL
 - Kräuter: Eisenhut + Schöllkraut + Mangansalz
 - brauner Pilz
 - Wurzeln: Braunwurz + Dunkelwurz
 - VIOLETTE TINKTUR (leicht ätzend) -> DD
 - Kräuter: Heidekraut + Bittersüßer Nachtschatten + Beifuß
 - Wurzeln: Dunkelwurz + Natriumsalz
 - weitere: geplatzte Chorusfrucht
 - ROTE TINKTUR (Identifikation) -> DDL
 - Kräuter: Gladiolen + Kapuzinerkresse + Spitzwegerich + Süßbeeren
 - Wurzeln: Knoblauch
 - Salze: Feuersalz
 - roter Pilz
 - weitere: Honig + Netherwarzen
 - FEUERTINKTUR -> DDL
 - Tinkturen: rote Tinktur

- Salze: Feuersalz
- Wurzeln: Dunkelwurz
- weitere: Lohenpulver + Redstone + Netherwarzen + Gammelfleisch + Trauerranken
- ÜBLES GEBRÄU -> DD
 - aus Gammelfleisch + Netherwarzen + Schwefel + Fisch + vergammelte Kartoffel + Eier
- AMMONIAK -> DD
 - aus üblem Gebräu
 - Ofenrezept
- WEISSE TINKTUR (heilend) -> DDL
 - Kräuter: Hibiskus + Thymian + Brennnessel + Rosmarin + weißer Salbei + Meisterwurz
 - Wurzeln: Ingwer

I - Säuren und Biozide (Werkstoff)

- GERBSTOFF
 - Kräuter: roter Pilz, Blutweiderich
 - Tinkturen: übles Gebräu + GRÜNE TINKTUR
- SALZSÄURE -
 - Salze: Natriumsalz + Feuersalz + Mangansalz
 - Tinkturen: blaue Tinktur
- SALPETERSÄURE
 - Salze: Feuersalz + Mangansalz
 - Tinkturen: Ammoniak + Feuertinktur + schwarze Tinktur
- FLUSSSÄURE - Flusssäure greift Gold und Platin nicht an, jedoch schwach Silber, Kupfer und Blei.
 - Salze: Schwefelsalz
 - Tinkturen: Ammoniak + VIOLETTE TINKTUR
 - Säuren: Salzsäure
- KÖNIGSWASSER
 - Feuersalz + Natriumsalz + Schwefelsalz + Mangansalz
 - Tinkturen: Ammoniak + schwarze Tinktur + Feuertinktur
 - Säuren: Salzsäure + Salpetersäure

Stufe 2

Stufe-2-Werkstoffe benötigen zusätzlich Stufe-1-Werkstoffe anderer Klassen. Der Druide benötigt die Granulate des Archäologen und die Konzentrate des Landwirts.

II - Klebstoffe (Werkstoff)

aus Tinkturen + Konzentrate (Landwirt) + Granulat (Arch) + sonstige (honig)

- HOLZLEIM
 - Tinkturen: grüne Tinktur
 - Grundkonzentrate: Kartoffelstärke + Mischfett
 - Granulate: schimmerndes Granulat
 - Sonstiges: Honig, verrottetes Fleisch, Knochenmehl

. HARZKLEBSTOFF

. SCHMELZKLEBSTOFF

II - Basis-Orbs (leer)

hergestellt aus:

- Leerer Terragor-Orb: Leerer Orb (Archäologe) + Terragor-Staub
 - Leerer Igniscore-Orb: Leerer Orb (Archäologe) + Igniscore-Staub
 - Leerer Aerisira-Orb: Leerer Orb (Archäologe) + Aerisira-Staub
 - Leerer Hydronis-Orb: Leerer Orb (Archäologe) + Hydronis-Staub
-

III - ätherische Öle (Trägerstoffe für Waffen-, Werkzeug-, und Trankeffekte)

aus Wildkräutern + Tinkturen + Granulate (Archäologe I) + Konzentrate (Landwirt I)

- Thymianöl
 - Tinkturen: WEISSE TINKTUR +
- Salbeiöl
 - D1 Wildkräuter (D1): WEISSE TINKTUR + Salbei
 - A1 Granulat (A1): WEISSES GRANULAT
 - L2 verfeinertes Konzentrat: BAMBUSKAMPFER
- Rotes Öl der Erkenntnis (identifiziert Items)
 - D1 Tinkturen: rote Tinktur
 - A1 Granulate: rotes Granulat
 - L1 Basiskonzentrate: Karottensaft
 - L2 verfeinertes Konzentrat: ZWIEBELSCHMALZ

III - Werkzeugorbs (aufgeladen)

- TERRAGOR-WERKZEUGORB
 - Basisorb: leeremr Terragor-Orb

- Wirkungsdefinition: ätherisches Öl
 - Wirkungsverstärker: geschliffener Edelstein
 - AERISIRA-WERKZEUGORB I aus leerem Aerisira-Orb + ätherisches Öl
 - IGNISCORE-WERKZEUGORB I aus leerem Igniscore-Orb + ätherisches Öl
 - HYDRONIS-WERKZEUGORB I aus leerem Hydronis-Orb + ätherisches Öl
-

Bonusrezepte

Tränke

- Trank der Heimkehr
- Trank der Rückkehr

Städte und Sicherungen

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

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> <Kautions> <Gefängnis-Nummer> <Zellnummer> Die erste Zelle ist das allgemeine Gefängnis Gejeeto/Lennart für 2 Stunden bei einer Kautions 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](#)

Wirtschaft und Handel

Alles zur Wirtschaftlichen Interaktion, Custom Items und Custom Crafting.

Münzen und Buchgeld

Euer Geld existiert auf dem Server in verschiedenen Formen. Es gibt einerseits Buchgeld und andererseits physische Münzen. Beide Formen haben jeweils eigene Einsatzgebiete.

Buchgeld

Buchgeld existiert auf eurem Spielerkonto. Ihr könnt euren Kontostand mit `/money` einsehen. Mithilfe eures Kontos finanziert ihr beispielsweise Grundstücke oder zahlt Geld in eure Stadtbank ein. Handel ist hiermit allerdings nicht möglich.

Münzgeld

Münzgeld dient der direkten Interaktion mit anderen Spielern und NPC-Händlern. Ihr erhaltet Münzen, indem ihr mit einem Bank-NPC interagiert, beispielsweise am Spawn. Außerdem lassen feindliche Kreaturen gelegentlich Münzen fallen.

Erstellt eure eigenen NPC-Händler

Es gibt Fälle, in denen der direkte 1:1-Tauschhandel euren wirtschaftlichen Anforderungen nicht gerecht werden kann. Fraktionen werden sowohl Mangel als auch Überschuss an bestimmten Gütern haben. Damit ihr auch mit anderen Spielern und Fraktionen handeln könnt, ohne online zu sein, könnt ihr NPCs diesen Job für euch übernehmen lassen.

Wie werden NPC-Händler erstellt?

Um einen NPC-Händler zu erstellen, benötigt ihr das Shopkeeper-Item. Dieses könnt ihr am Spawn beim Münzwechsler gegen einen Obulus erwerben. Dieses Item verwendet ihr, um Shops zu erstellen.

Es gibt vier Arten von Händlern: Ankaufshändler, Verkaufshändler, Tauschhändler und Bücherhändler. Ihr wechselt zwischen diesen Arten, indem ihr mit dem Shopkeeper-Item in der Hand linksklickt. Um den Shop zu erstellen, rechtsklickt ihr zunächst auf einen Behälter, den ihr kürzlich erstellt habt, um diesen mit dem Händler zu verknüpfen. Anschließend rechtsklickt ihr an die Stelle, an welcher der Händler erschaffen werden soll.

Shops verwalten

Um den Händler zu verwalten genügt ein einfacher Shift-Rechtsklick. Die Gegenstände, die gehandelt werden sollen, müssen sich in der verbundenen Truhe befinden. Danach lässt sich der Preis durch einen Klick auf die roten Kreise festlegen. Links- und Rechtsklick erhöhen bzw. verringern den Preis dabei entsprechend:



Aus dem [Shopkeeper-Wiki](#):



Das Prinzip ist für alle Shoptypen ungefähr gleich.

Platzhalter

Wenn ihr ein Item, welches ihr ankaufen oder eintauschen möchtet, noch nicht besitzt, könnt ihr ein Papier im Amboss umbenennen, um dieses Item im Shop zu registrieren:



Repair & Name

Diamond



Inventory

Enchantment Cost: 1

Chest

	<div>Diamond minecraft:paper NBT: 1 tag(s)</div>					

Shop Editor

	<div>Diamond minecraft:diamond</div>						
							
							
							
							

Tauschhandel

Tauschhandel

Ihr kennt das. Ihr lebt auf einem Berg voller Kies und braucht unbedingt Akazienholzbaumstämme und Hammelfleisch, aber es gibt bei euch weit und breit weder Bäume, noch Schafe. Eure Nachbarstadt hingegen liegt im Wald, aber leider gibt es keinerlei Kies für neue Straßen. Die Lösung hierfür ist - ihr habt es sicherlich bereits geahnt - ein fairer Handel zwischen euren beiden Städten. Aber wie bewerkstelligt ihr das?

Die Antwort ist das AxTrade-Tauschhandelssystem. Es ist sehr simpel. Um miteinander zu Handeln, fragt ihr einen Handel an, indem ihr schleicht und den anderen Spieler rechtsklickt. Dieser kann eure Anfrage bestätigen, indem er das selbe tut. Dadurch öffnet sich für euch beide das Tauschhandels-GUI.

Beide Parteien können nun die Gegenstände, die sie eintauschen wollen, im entsprechenden Feld ablegen. Sobald ihr beide zufrieden mit dem Angebot des anderen seid, bestätigt ihr mit dem entsprechenden Button. Es läuft ein Timer ab und voilà - die Items wurden transferiert.

Natürlich könnt ihr auch mit Münzen handeln, um anstatt Rohstoffen Geld einzutauschen, oder beides miteinander kombinieren.

Brewery - Braut eure eigenen Getränke

Mithilfe des Brewery-Plugins könnt ihr eure eigenen alkoholischen Getränke brauen!

Rezepte herausfinden

Es gibt verschiedene Arbeitsschritte auf dem Weg zu eurem Getränk. Damit das Gebräu perfekt wird, müsst ihr diese Schritte perfekt durchführen. Das bedeutet... a) die richtigen Zutaten in der richtigen Menge verwenden, b) die richtigen Zubereitungsmethoden wählen (siehe unten), c) die richtige Dauer für diese Methoden wählen, d) die Methoden in der richtigen Reihenfolge verketteten.

Je nach Qualität können die Getränke unterschiedliche (positive und negative) Effekte haben.

Zubereitungsmethoden

Fermentieren im Kessel

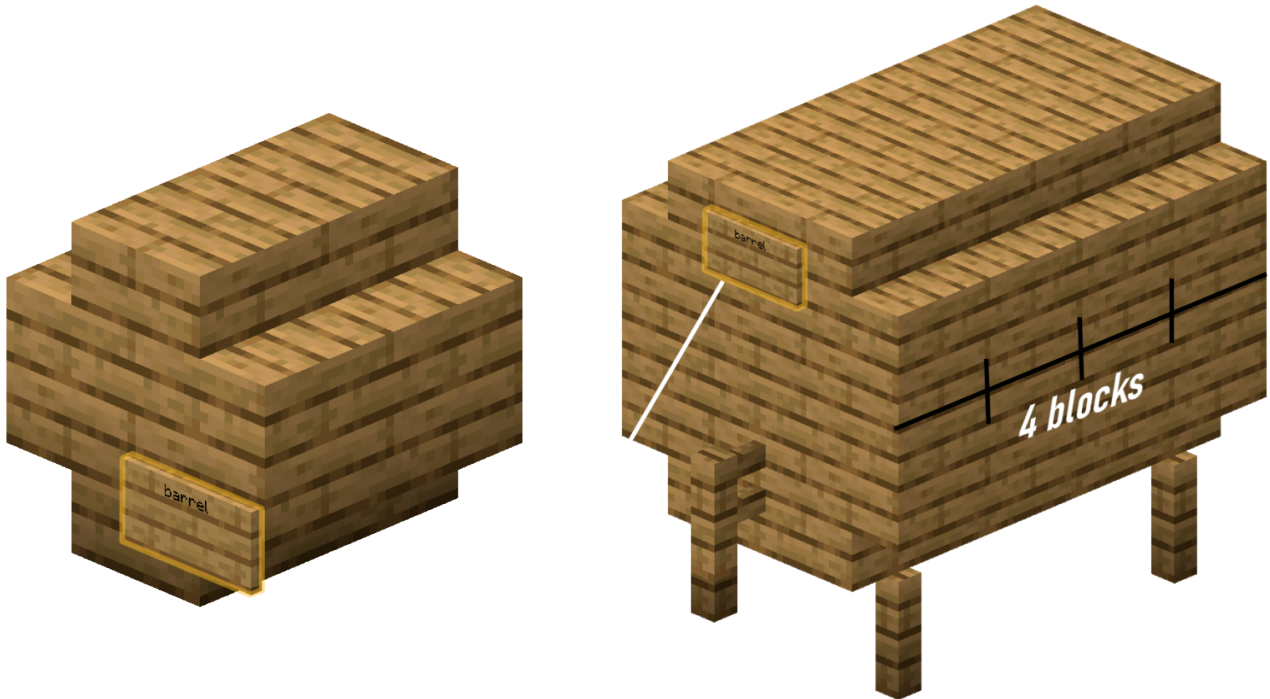
1. Platziert einen Kessel oberhalb einer Hitzequelle
2. Füllt ihn mit Wasser
3. Fügt Zutaten durch Rechtsklick hinzu
4. Seht den Fortschritt mit einer Uhr in der Hand (Rechtsklick)
5. Entnehmt nach der gewünschten Zeit euer Getränk mit einer Glasflasche

Destillieren am Braustand

1. Platziert die zu fermentierende Flasche im Braustand
2. Fügt oben Leuchtsteinstaub als Filter ein
3. Lasst das Getränk destillieren, so lange gewünscht

Reifen im Fass

Zunächst erstellt ihr ein kleines oder großes Fass. Dazu hängt ihr ein Schild an eine Holzkonstruktion (siehe Bild) und schreibt "Fass" (oder "barrel") in die erste Zeile:



Anschließend rechtsklickt ihr es und könnt Getränke hinzufügen, damit diese Reifen. 20 Minuten entsprechen dabei einem Jahr.

Weitergehende Informationen befinden sich [im Brewery-Wiki](#).

Ingame-Befehle

Hilfreiche Ingame-Befehle

Ingame-Befehle

Chatkanäle

Ingame gibt es verschiedene Chaträume, zwischen denen ihr wählen könnt:

/lc = lokaler Chat

/tc = Stadtchat

/g = Globaler Chat

/nc = Nationschat

Wenn ihr ein "!" vor eure Nachricht schreibt, wird sie global gesendet.

Monster und Dungeons

Monster und Dungeons

Bestiarium - Oberwelt

WIP