

# 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](#)

---

Version #10

Erstellt: 17 Oktober 2024 19:43:45 von sternstaub

Zuletzt aktualisiert: 1 Dezember 2024 16:52:08 von sternstaub