

Table of contents

Community Server	3
Regeln	4
Geprüfte Modifikationen	6
Wie kann ich dem Server beitreten?	10
Support, Erstattungen & Bugreport	12
Befehle	13
Besonderheiten	17
Events	19
Geänderte Vanilla Mechaniken	21
Die verschiedenen Server	34
Grundstücke erstellen	36
Grundstück erweitern	37
Mitglieder bearbeiten	38
Flags bearbeiten	40
Grundstück umbenennen	42
Visualizer	44
Sonstiges	46
Economy-System	48
Custom-Enchantments	49
Lightblocks & unsichtbare ItemFrames	51
Textkanäle	53
Shop herstellen	57
Shop erstellen	59
Shop verwalten	60
Shop löschen	63
Köpfe und Rüstungsständen	64
Rüstungsstände	65
Map Downloads	72
Contribution	81
Dokumentation Contribution	82
Repository anlegen	83
WriterSide Installieren	85
Dokumentation schreiben	87
Markdown in WriterSide verwenden	94

Projekt & Fork Updaten	97
Änderungen Veröffentlichen	99
Merge Request erstellen	105
Häufige Fragen	107
Häufige Probleme	110

Community Server

Der Server ist für Zuschauer von CastCrafter (<https://www.twitch.tv/castcrafter>) bestimmt. Weitere Information, wie du dem Server beitreten kannst und was es zu beachten gibt, findest du auf den folgenden Seiten.

Der Server wurde so gestaltet, dass den Spielern möglichst viele Freiheiten geboten werden. Aus diesem Grund gibt es auf dem Server deutlich weniger Einschränkungen als man es von anderen öffentlichen SMP Servern kennt.

Hierzu einige Beispiele:

- Keine separate Farmwelt
- Kein Blocklimit für Redstone, Hopper oder ähnliches
- Die meisten Farmen, welche in Vanilla funktionieren, werden auch auf dem Server funktionieren. Siehe dazu die geänderten Vanilla Mechaniken ([Geänderte Vanilla Mechaniken](#)).
- Die Nutzung von z.B. TNT Dupern, der Nether Decke und Elytren ist ebenfalls erlaubt.



Bitte lese dir die Seiten komplett und aufmerksam durch, bevor du auf den Server joinst.

See also

Regeln [Regeln](#)
(

FAQ [Häufige Fragen](#)
(

Regeln

Es wird davon ausgegangen, dass sich alle Spieler gesittet und freundlich verhalten. Zwar besteht die Möglichkeit, sich ein Grundstück zu erstellen, auf dem nur du und deine Freunde bauen können, jedoch heißt dies nicht, dass ihr im Umkehrschluss alles zerstören und abbauen dürft, was nicht Teil eines Grundstücks ist.

i Allgemein gilt:

Alles, was nicht explizit als öffentlich ausgeschildert ist, muss als privat angesehen werden. Unabhängig davon, ob das Ganze durch ein Grundstück gesichert wurde oder nicht. Für jegliche Veränderung oder Nutzung ist vorab die Erlaubnis des Besitzers einzuholen.

Solltet ihr vermehrt negativ mit Aktionen auffallen oder gegen die Regeln verstößen, müsst ihr mit einem Ausschluss vom Server rechnen.

- 1. Griefing wird zu keiner Zeit toleriert.** Sollte uns auffallen, dass du Gebäude oder Bauwerke von anderen Spielern mutwillig zerstört oder andere Spieler bestiehlst, droht ein sofortiger Ausschluss aus dem Projekt.
- 2. Spielmodifikationen, die dir keinen unfairen Vorteil gegenüber anderen verschaffen sind erlaubt,** solange sie die Kommunikation zwischen Server und Client nicht verändern. Andere Modifikationen und/oder Hacked-Clients sind strengstens untersagt. Außerdem weisen wir darauf hin, dass alles, was eine Tätigkeit des Spielers automatisiert, untersagt ist, egal ob es sich um Minecraft-Modifikationen, externe Software, Exploits, Hardware oder sonstige Möglichkeiten handelt. Bitte stelle sicher, dass alle Modifikationen, die du verwendest, ausschließlich clientseitig sind und das Verhalten des Spiels nicht verändern. Modifikationen, welche das Ziel haben AntiCheat-Maßnahmen zu umgehen oder auszutricksen, sind ebenfalls nicht gestattet. Alleine das Betreten des Servers mit einer unerlaubten Modifikation wird bereits als Verstoß angesehen und kann zu einem Ausschluss führen. Sollte es also nicht klar sein, ob eine Modifikation erlaubt ist, verwendet sie nicht, werft einen Blick auf die Liste geprüfter Mods ([Geprüfte Modifikationen](#)) oder kontaktiert den Support ([Support, Erstattungen & Bugreport](#)).
- 3. Exploiting, also das Ausnutzen von Fehlern oder Funktionen, die offensichtlich nicht so beabsichtigt sind, sind untersagt.** Darunter zählt beispielsweise das Dopen von Items, Versuche den Server absichtlich zum Absturz zu bringen, aber auch das Ausnutzen von

Fehlern in Plugins oder sonstigen Features, um sich z.B. einen Vorteil zu verschaffen. Ein Beispiel ist der Missbrauch des `/unstuck` Befehls um sich zurück zum Spawn zu teleportieren, obwohl man gar nicht festgesteckt hat. Bedrock Deletion und TNT-Duper sind von dieser Regel ausgenommen.

4. Darüber hinaus tolerieren wir **keine Belästigung anderer Spieler jeglicher Art**. Seien es Beleidigungen, Anfeindungen, Scamming oder sonstiges Trolling.
5. Es wird erwartet, dass ihr euch **freundlich und respektvoll gegenüber anderen Spielern verhaltet**. Solltet ihr ein Problem mit einer anderen Person haben, versucht es **miteinander** zu lösen. Sollte dies nicht möglich sein, kontaktiert bitte einen Moderator ([Support, Erstattungen & Bugreport](#)). Offener Streit wird nicht geduldet und wir behalten uns vor Spieler auch dafür temporär vom Server auszuschließen.
6. **Boosting und IRL Trading ist nicht gestattet**. Jeder Spieler darf nur über **einen Account** verfügen. Zweit-Accounts um Geld oder sonstige Dinge zu farmen sind nicht erlaubt. Außerdem darf jeglicher Handel zwischen den Spielern nur mit auf dem Server **verfügbar**en Items und Währungen ([Economy-System](#)) betrieben werden.
7. **Moderatoren und Admins haben das letzte Wort**, auch wenn dies den Regeln widerspricht. Wir möchten keine langen Diskussionen. Wenn ihr darauf hingewiesen werdet dies oder jenes zu unterlassen, lasst es einfach anstatt zu diskutieren. Das wird dann schon seine Gründe haben.

Geprüfte Modifikationen

In der folgenden Liste findet ihr Modifikationen, welche ihr bedenkenlos auf dem Server verwenden könnt. Bitte beachtet, dass auch andere Modifikationen erlaubt sind, welche die Kriterien in den Regeln ([Regeln](#)) erfüllen, doch folgende Mods wurden durch das Team geprüft.

⚠ Aufgrund von vermehrten Banns weisen wir darauf hin, dass MouseWheelie mit dem Server nicht kompatibel ist, weil diese die Kommunikation zwischen Client und Server verändert!

Auch Freecam ist auf unserem Server nicht erlaubt. Sie bietet Spielern einen unfairen Vorteil, da sie wie X-Ray eingesetzt werden kann um z.B. Erze zu finden.

- **Performance Mods und Shader**

- Performance Mods wie Optifine oder Starlight und auch Shader sind in der Regel kein Problem. Diese könnt ihr verwenden.

CurseForge

- Light Overlay (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/light-overlay>)
- LambDynamicLights (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/lambdynamiclights>)
- AppleSkin (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/appleskin>)
- Inventory HUD+ (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/inventory-hud-forge>)
- Skin Layers 3D (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/skin-layers-3d>)
- Xaero's Minimap (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/xaeros-minimap>)
- Xaero's WorldMap (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/xaeros-world-map>)

- JourneyMap (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/journeymap>)
- Just Enough Items (JEI) (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/jei>)
- Roughly Enough Items (REI) (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/roughly-enough-items>)
- Plasmo Voice (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/plasmo-voice>)
- Litematica (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/litematica>)
- Sound Filters (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/sound-filters>)
- Not Enough Animations (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/not-enough-animations>)
- Better Third Person (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/better-third-person>)
- Tool Stats (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/tool-stats>)
- Distant Horizons (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/distant-horizons>)
- Farsight (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/farsight>)
- Chat Sounds (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/chat-sounds>)
- Extreme Sound Muffler (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/extreme-sound-muffler>)
- Zoomify (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/zoomify>)
- WTHIT (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/wthit>)
- Jade (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/jade>)
- Enchantment Descriptions (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/enchantment-descriptions>)
- ShulkerBoxTooltip (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/shulkerboxtooltip>)
- BetterF3 (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/betterf3>)

- ReplayMod (<https://www.replaymod.com/>)

Modrinth

- Light Overlay (<https://modrinth.com/mod/light-overlay>)
- LambDynamicLights (<https://modrinth.com/mod/lambdynamiclights>)
- AppleSkin (<https://modrinth.com/mod/appleskin>)
- ~~Inventory HUD+~~ (*Nicht auf Modrinth verfügbar*)
- Skin Layers 3D (<https://modrinth.com/mod/3dskinlayers>)
- Xaero's Minimap (<https://modrinth.com/mod/xaeros-minimap>)
- Xaero's WorldMap (<https://modrinth.com/mod/xaeros-world-map>)
- JourneyMap (<https://modrinth.com/mod/journeymap>)
- Just Enough Items (JEI) (<https://modrinth.com/mod/jei>)
- Roughly Enough Items (REI) (<https://modrinth.com/mod/rei>)
- Plasmo Voice (<https://modrinth.com/plugin/plasmo-voice>)
- ~~Litematica (Ohne AutoBuild, Printer oder Easy Mode!!!)~~ (*Nicht auf Modrinth verfügbar*)
- ~~Sound Filters~~ (*Nicht auf Modrinth verfügbar*)
- Not Enough Animations (<https://modrinth.com/mod/not-enough-animations>)
- Better Third Person (<https://modrinth.com/mod/better-third-person>)
- Tool Stats (<https://modrinth.com/mod/tool-stats>)
- Distant Horizons (<https://modrinth.com/mod/distanthorizons>)
- ~~Farsight~~ (*Nicht auf Modrinth verfügbar*)
- Chat Sounds (<https://modrinth.com/mod/chatsounds>)
- Extreme Sound Muffler (https://modrinth.com/mod/extreme_sound_muffler)

- Zoomify (<https://modrinth.com/mod/zoomify>)
 - WTHIT (<https://modrinth.com/mod/wthit>)
 - Jade (<https://modrinth.com/mod/jade>)
 - Enchantment Descriptions (<https://modrinth.com/mod/enchantment-descriptions>)
 - ShulkerBoxTooltip (<https://modrinth.com/mod/shulkerboxtooltip>)
 - BetterF3 (<https://modrinth.com/mod/betterf3>)
 - ReplayMod (<https://www.replaymod.com/>)
 - ForceCloseWorldLoadingScreen
(<https://modrinth.com/mod/forcecloseworldloadingscreen>)
-
- ReplayMod (<https://www.replaymod.com/>)

Wie kann ich dem Server beitreten?

Du benötigst die Java-Edition (https://minecraft.fandom.com/wiki/Java_Edition) in der Version 1.20.4 (https://minecraft.fandom.com/wiki/Java_Edition_1.20.4), um auf dem Server spielen zu können.

⚠️ Wichtig

Wenn du den Server betrittst, bestätigst du automatisch, dass du die Regeln ([Regeln](#)) gelesen und akzeptiert hast.

Ein Großteil des Servers ist nicht öffentlich zugänglich und befindet sich hinter einer Whitelist!

Ihr könnt zwar auch so auf den Server joinen, jedoch viele Bereiche nicht betreten. Zu den öffentlichen Bereichen zählen der Hub, der PvP Server und der Event Server (Wenn auf diesem ein öffentliches Event stattfindet). Der Survival und der Shop Bereich stehen nur Spielern zur Verfügung, die sich auf der Whitelist befinden.

- ⓘ Um diese Bereiche zu betreten, erstelle ein Whitelist Ticket im #tickets (<https://discord.com/channels/133198459531558912/1124438644523012234>) Kanal auf unserem Discord (<https://discord.gg/castcrafter>).

Du wirst nun auf die Whitelist hinzugefügt, wenn jemand aus dem Team Zeit hat. Hier bitten wir bei der Bearbeitung um etwas Geduld.

Wie sind die Voraussetzungen, um im Survival Bereich zu spielen?

- Ihr müsst eine Whitelist Anfrage im Discord (<https://discord.gg/castcrafter>) stellen (#tickets (<https://discord.com/channels/133198459531558912/1124438644523012234>))
- Ihr müsst euren Discord Account mit Twitch verbunden haben. Hier eine Anleitung dazu (<https://discord.com/channels/133198459531558912/1124438644523012234/1124440165943869441>)
- Ihr müsst CastCrafter auf Twitch (<https://www.twitch.tv/castcrafter>) folgen
- Ihr dürft den Discord nicht mehr verlassen, sobald eure Anfrage angenommen wurde

Du kannst den Server unter server.castcrafter.de betreten. Viel Spaß!

Support, Erstattungen & Bugreport

Support

Der Support findet, abgesehen von generellen Fragen, **lediglich über das Ticket System** statt. Solltest du Hilfe benötigen oder einen Spieler bzw. Bug melden wollen, so nutze bitte die dafür vorgesehenen Tickets (<https://discord.com/channels/133198459531558912/1124438644523012234>) auf dem Discord (<https://discord.gg/castcrafter>). **Private Nachrichten an Teammitglieder werden nicht bearbeitet!**

Erstattungen

Erstattet werden lediglich Verluste, an welchem **der Server die Schuld trägt** und der Spieler dies glaubhaft darstellen kann. In der Regel wird dafür ein Video benötigt. Wir empfehlen deshalb allen Spielern, je nach Grafikkarte, entweder ShadowPlay (<https://www.nvidia.com/de-de/geforce/geforce-experience/shadowplay/>) für Nvidia oder Radeon ReLive (<https://www.amd.com/de/technologies/radeon-relive>) für AMD zu verwenden, um im Notfall die letzten 5 Minuten als Video speichern zu können.

Bugreport

Wenn du einen Bug auf dem Server gefunden hast, bitten wir dich diesen umgehend in einem Bugreport Ticket (<https://discord.com/channels/133198459531558912/1124438644523012234>) auf dem Discord Server (<https://discord.gg/castcrafter>) zu melden. Beschreibe hierzu so genau wie möglich, was vorgefallen ist. Bitte beschreibt so genau wie möglich, was ihr gemacht habt und was hätte passieren sollen. Screenshots und vor allem Videos sind gerne gesehen.

Befehle

Folgende Befehle kannst du auf dem Server verwenden:

Chat und Textnachrichten

/msg <player> <message>

Schickt eine Privatnachricht an den angegebenen Spieler.

/r <message>

Schreibe dem Spieler, der dich zuletzt angeschrieben hat eine Nachricht.

/msgtoggle

Deaktiviert / Aktiviert Privatnachrichten an dich.

/block <player>

Blockiert den angegebenen Spieler im Chat.

Informationen

/playtime

Zeigt die aktuelle Spielzeit (ohne AFK Zeit) auf dem Server an.

/balance <CastCoin|EventCoin>

Zeigt den aktuellen Kontostand der CastCoins oder EventCoins an.

/lastseen <player>

Zeigt dir das Datum an, an welchem der Spieler das letzte Mal auf dem Server war.

Köpfe

/phead <player>

Gibt dir den Kopf des angegebenen Spielers.

/heads

Öffnet ein Menü, aus welchem man Köpfe bekommen kann. Siehe auch Köpfe ([Köpfe und Rüstungsständer](#))

Grundstücke

/pwho

Zeigt an, auf welchem Grundstück du dich gerade befindest.

/unstuck

Befreit dich, falls du auf einem fremden Grundstück feststeckst.

⚠ Dieser Befehl ist dafür gedacht, dich aus einem **fremden Grundstück zu befreien**, wenn du **feststecken** solltest. Jeglicher **Missbrauch** dieses Befehls wird Folgen haben und kann zum **Ausschluss des Servers** führen.

/protect

Öffnet ein Menü, um Grundstücke zu erstellen, den Visualisierungsmodus zu aktivieren, oder um dir eine Liste aller Grundstücke, welche in deinem Besitz sind

anzuzeigen.

Chestprotect

/chestprotect

Öffnet das Hauptmenü von Chestprotect.

/lock

Sperrt eine Kiste nach anschließendem anklicken.

/trust <player>

Fügt den angegebenen Spieler zu deiner Sicherung hinzu, nach anschließendem anklicken der Kiste.

/untrust <player>

Entfernt den angegebenen Spieler aus der Sicherung nach anschließendem anklicken der Kiste.

Positionen

/lay

Mit diesem Befehl kannst du dich auf den Boden legen.

/crawl

Mit diesem Befehl kannst du auf dem Boden krabbeln.

/bellyflop

Mit diesem Befehl kannst du dich auf den Boden legen.

/sit

Mit diesem Befehl kannst du dich hinsetzen.

- ⚠ Du kannst dich auch auf Treppen setzen, indem du mit einer leeren Hand auf die Treppe klickst.

/sit toggle [on|off]

Mit diesem Befehl kannst du das automatische hinsetzen auf Treppen durch Anklicken mit der leeren Hand deaktivieren oder aktivieren.

Besonderheiten

Keine Villager

Villager sind einfach ausgedrückt "zu OP" für eine funktionierende Economy. Würden wir Villager aktivieren, würden die meisten Items zu schnell an Wert verlieren. Durch das Deaktivieren von Villagern wird vor allem der Wert von Eisen, Enchantments im Allgemeinen aber auch Mending, Totems und anderen Items vor einem massiven Verfall bewahrt. Auf dem alten Server wurden aufgrund der massenhaft von Villagern erschaffenen Items viele Neulinge direkt ins Endgame befördert, indem sie "Endgame" Items geschenkt bekommen haben. Im Nether gab es Kisten, welche kostenlos Totems verteilt haben und Spieler somit direkt in den "Godmode" versetzt haben. Das möchten wir in einer Economy verhindern, da wir den Handel und die Interaktion unter den Spielern fördern möchten und somit ist das zwar ein extremer aber notwendiger Einschnitt in die Vanilla-Mechanik.

- Um die Möglichkeit zu bewahren, trotz deaktivierter Villager an Totems zu kommen ist es nun möglich, diese ebenfalls wie Mending durch Fishing zu erhalten.

Nether Portale

Um einen größeren Nether von $5.000 \cdot 5.000$ Blöcken zu ermöglichen, haben wir uns dazu entschieden die Portal Umrechnung etwas anzupassen. Daher beträgt die Umrechnung vom Nether zur Overworld bei uns **1:4** anstelle der normalen 1:8 Umrechnung. Behaltet dies also beim Bauen eurer Portale im Hinterkopf.

Quests

Für die Spieler, welche etwas Abwechslung zum Bauen brauchen bieten wir im Hub einige optionale Questreihen an, in denen sich einige Belohnungen verdienen lassen. Beim Release des Servers wird sich das Ganze jedoch noch sehr in Grenzen halten, aber es ist geplant das Questsystem im Laufe der Zeit immer weiter auszubauen.

Voice-Chat

Der Server unterstützt offiziell einen VoiceChat. Dieser wird nicht benötigt, um auf dem Server zu spielen, bietet interessierten Spielern aber die Möglichkeit mit anderen Spielern

in-game zu sprechen, wenn diese den Mod ebenfalls installiert haben.

Curseforge

Plasmo Voice Download (<https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/plasmo-voice>)

Modrinth

Plasmo Voice Download (<https://modrinth.com/plugin/plasmo-voice>)

Geänderte Vanilla Mechaniken



Siehe Geänderte Vanilla Mechaniken ([Geänderte Vanilla Mechaniken](#))

See also

Geänderte Vanilla Mechaniken
([Geänderte Vanilla Mechaniken](#))

Events
([Events](#))

Events

A Event Aufforderungen

Das Auffordern ein Event zu starten ist **untersagt!** Solltest du doch zu einem Event auffordern musst du mit Konsequenzen rechnen.

Mining Events

Feste Mining-Events

An allen finden um **20:00 Uhr** Mining-Events statt. Diese dauern **20 Minuten**. Während diesem Event wird die Abbaugeschwindigkeit erhöht. Du bekommst den Eile (Haste) Effect mit der Stufe **10**.

Spontane Mining-Events

Es können auch spontane Mining-Events von Moderatoren und Administratoren gestartet werden. Das ist aber die Entscheidung der Person.

Angel Events

Feste Angel-Events

An jedem finden um **20:00 Uhr** Angel-Events statt. Diese dauern **20 Minuten**. Während diesem Event wird die Chance auf Mending, Soulbound und Totems sowie allen anderen Treasure-Drops (<https://minecraft.wiki/w/Fishing>) erhöht. Du bekommst den Glück (Luck) Effect mit einer zufälligen Stufe.

Spontane Angel-Events

Es können auch spontane Angel-Events von Moderatoren und Administratoren gestartet werden. Das ist aber die Entscheidung der Person.

Community-Events

i Dieser Abschnitt befindet sich noch in Arbeit und wird nach und nach erweitert.

- ⚠** Community Events sind vom Server Team entwickelte Events, welche **nicht regelmäßig** stattfinden.

Vor jedem Event wird im Discord (<https://discord.gg/castcrafter>) unter dem #server-updates (<https://discord.com/channels/133198459531558912/980810495877607524>) Kanal eine Mitteilung veröffentlicht. In dieser stehen meistens Informationen, Regeln und Hinweise. Wenn ihr gepingt werden möchten, könnt ihr euch in #server-info (<https://discord.com/channels/133198459531558912/1005106900179894333>) die Rolle holen!

Geänderte Vanilla Mechaniken

i Diese Seite ist noch in Arbeit und wird nach und nach vervollständigt.

Spawn limits

Spawn Limit

Die Anzahl an Mobs, welche natürlich spawnnen können.

	Vanilla	Community Server
Ambient ("Ambient" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	15	4
Axolotl ("Axolotl" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	5	3
Monster ("Monster" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	70	25
Wasser Ambient ("Wasser Ambient" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	20	10

Ambient

Die Konstante, die verwendet wird, um zu bestimmen, wie viele Umgebungsmobs pro Welt natürlich gespawnt werden sollen.

Axolotl

Die Konstante, die verwendet wird, um zu bestimmen, wie viele Axolotl pro Welt natürlich gespawnt werden sollen.

Monster

Die Konstante, die verwendet wird, um zu bestimmen, wie viele Monster pro Welt natürlich gespawnt werden sollen.

Wasser Ambient

Die Konstante, die verwendet wird, um zu bestimmen, wie viele Wasser Ambient Mobs pro Welt natürlich gespawnt werden sollen.

Ticks-Per-Einstellungen

Ticks-Per

Bestimmt, wie oft bestimmte Ereignisse pro Spiel-Tick passieren.

	Vanilia	Community Server
Ambient Spawn ("Ambient Spawn" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	1	400
Tiere Spawn ("Tiere Spawn" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	400	300
Axolotl Spawn ("Axolotl" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	1	400
Monster Spawn ("Monster" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	1	10
Wasser Ambient Spawn ("Wasser Ambient" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	1	200
Wasser Spawn ("Wasser Spawn" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	1	100
Wasser Untergrund Spawn ("Wasser Untergrund Spawn" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	1	200
Trichter Check ("Trichter Check" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	1	4
Trichter Transfer ("Trichter Transfer" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	1	8
Container Update ("Container Update" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	1	3
Verbreitung von Gras ("Verbreitung von Gras" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	1	4
Mob Spawner ("Mob Spawner" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	1	2

[n"\)](#)

Ambient Spawn

Anzahl der Ticks zwischen jedem Versuch, Umgebungsmobs zu spawnnen

Tiere Spawn

Anzahl der Ticks zwischen jedem Versuch, Tiere zu spawnnen

Axolotl

Anzahl der Ticks zwischen jedem Versuch, Axolotl zu spawnnen

Monster

Anzahl der Ticks zwischen jedem Versuch, Monster zu spawnnen

Wasser Ambient

Anzahl der Ticks zwischen jedem Versuch, Wasser Ambient Mobs zu spawnnen

Wasser Spawn

Anzahl der Ticks zwischen jedem Versuch, Wasser Mobs zu spawnnen

Wasser Untergrund Spawn

Anzahl der Ticks zwischen jedem Versuch, Wasser Untergrund Mobs zu spawnnen

Trichter Check

Die Anzahl der Ticks, die zwischen den Überprüfungen vergehen, um Gegenstände aus oder in einen Trichter zu ziehen.

Trichter Transfer

Die Anzahl der Ticks, die zwischen den Bewegungen von Gegenständen in einem Trichter vergehen.

Container Update

Die Anzahl der Ticks, die zwischen den Aktualisierungen von Containern und Inventaren vergehen.

Verbreitung von Gras

Die Anzahl der Ticks, die zwischen den Versuchen vergehen, Gras zu verbreiten.

Mob Spawner

Die Anzahl der Ticks, die zwischen den Versuchen vergehen, Monster aus einem Mob Spawner zu spawnen.

Welt-Einstellungen

Entity activation range

Entity Activation Range

Bestimmt die Distanz (in Blöcken), in der Entitäten aktiv sind.

	Vanilla	Community Server
Tiere ("Tiere" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	32	16
Monster ("Monster" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	32	24
Sonstige ("Sonstige" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	16	8

Tiere

Die Entfernung, in der Tiere aktiv sind.

Monster

Die Entfernung, in der Monster aktiv sind.

Sonstige

Die Entfernung, in der sonstige Entitäten aktiv sind.

Verschmelzungsradius

Verschmelzungsradius

Bestimmt die Distanz (in Blöcken), in der mehrere Entitäten zu einer verschmelzen.

	Vanilla	Community Server
Items ("Items" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	2.5	3.5
XP ("XP" in "Geänderte Vanilla Mechaniken")	3	5

Items

Der Radius, in dem mehrere kleinere stacks von Items zu einem größeren verschmelzen.

XP

Der Radius, in dem mehrere kleinere stacks von XP zu einem größeren verschmelzen.

DAB (Distance Activation Brain)

DAB

DAB (Distance Activation Brain) ist eine fortschrittliche Serveroptimierung, die speziell dafür entwickelt wurde, die Leistung von Minecraft-Servern zu verbessern. Diese Funktion beeinflusst, wie häufig die "Gehirn-Ticks" von bestimmten Entitäten ausgeführt werden. Gehirn-Ticks sind für die Ausführung der KI und für Verhaltensmuster von Entitäten wie zum Beispiel das Bewegen, Angreifen, Essen, etc. verantwortlich. Diese Ticks sind jedoch sehr ressourcenintensiv und werden daher durch DAB effizienter gestaltet.

	Wert	Beschreibung
Start Distanz	12 Blöcke	Definiert die Mindestdistanz in Blöcken, in denen DAB nicht aktiv ist. Das bedeutet, dass Entitäten, die sich näher als 12 Blöcke an einem Spieler befinden, normal agieren und ihre Gehirn-Ticks nicht durch DAB beeinflusst werden.
Maximale Tick-Frequenz	20 Ticks	Legt die maximale Tick-Frequenz fest. Egal wie die Berechnung ausfällt, eine Entität wird nicht seltener als einmal alle 20 Ticks (entspricht etwa einer Sekunde im Spiel) aktualisiert. Dies stellt sicher, dass Entitäten auch in weiterer Entfernung eine grundlegende Aktivität beibehalten.
Aktivierungs-Distanz Modifikator	8.0	Dieser Wert steuert, wie die Entfernung zum Spieler die Tick-Frequenz der Entität beeinflusst. Je höher der Wert, desto schneller werden die Gehirn-Ticks ausgeführt.

Despawn-Regeln

Despawn-Regeln für Items

Item Despawn Rules

Bestimmt, wann Items despawnen.

	Vanilla	Community Server
Pfeil	1.200 (1m)	600 (30s)
Blätter	6.000 (5m)	600 (30s)
Andesit	6.000 (5m)	600 (30s)
Bambus	6.000 (5m)	800 (40s)
Kaktus	6.000 (5m)	800 (40s)
Cobblestone	6.000 (5m)	600 (30s)
Diorit	6.000 (5m)	600 (30s)
Dreck	6.000 (5m)	600 (30s)
Goldenes Schwert	6.000 (5m)	600 (30s)
Granit	6.000 (5m)	600 (30s)
Gras	6.000 (5m)	600 (30s)
Kies	6.000 (5m)	2.400 (2m)
Seetang	6.000 (5m)	800 (40s)
Wassermelone	6.000 (5m)	800 (40s)
Netherrack	6.000 (5m)	600 (30s)
Kürbis	6.000 (5m)	800 (40s)

Roter Sand	6.000 (5m)	600 (30s)
Sand	6.000 (5m)	2.400 (2m)
Gerüst	6.000 (5m)	900 (45s)
Zuckerrohr	6.000 (5m)	800 (40s)
Verdrehte Ranken	6.000 (5m)	600 (30s)
Weinende Ranken	6.000 (5m)	600 (30s)

Despawn-Regeln für Entitäten

Entity Despawn Rules

Bestimmt, wann Entitäten despawnen.

	Vanilla Soft	Vanilla Hard	Community Server Soft	Community Server Hard
Ambient	32	128	28	72
Axolotl	32	128	28	72
Monster	32	128	28	72
Wasser Kreatur	32	128	28	72
Kreatur	N/A	128	N/A	72
Untergrund Wasser Kreatur	N/A	128	N/A	72
Wasser Ambient	32	N/A	28	N/A
Sonstige	N/A	128	N/A	72

Soft Despawn Range

Die "Soft Despawn Range" bezeichnet die Distanz in Blöcken um einen Spieler herum, außerhalb derer verschiedene Entitätentypen (für jeden Typ individuell festgelegt) zufällig zum Verschwinden ausgewählt werden können. Diese Regel gilt sowohl horizontal als auch vertikal.

- ⚠** In einfacheren Worten: Wenn eine Entität – wie ein Monster, Tier oder eine andere Kreatur – sich außerhalb dieser festgelegten Distanz zum Spieler befindet, kann sie zufällig despawnen.

Hard Despawn Range

Die "Hard Despawn Range" bezeichnet die Distanz in Blöcken um einen Spieler herum, außerhalb derer verschiedene Entitätentypen (für jeden Typ individuell festgelegt) auf jeden Fall despawnen. Diese Regel gilt sowohl horizontal als auch vertikal.

- ⚠** In einfacheren Worten: Wenn eine Entität – wie ein Monster, Tier oder eine andere Kreatur – sich außerhalb dieser festgelegten Distanz zum Spieler befindet, wird sie auf jeden Fall despawnen.

Alternate Current Redstone-Implementierung

Der Server verwendet die Alternate Current Redstone-Implementierung (<https://github.com/SpaceWalkerRS/alternate-current/blob/main/README.md>) um die Leistung von Redstone-Systemen zu verbessern.

Alternate Current

"Alternate Current" ist eine effiziente, nicht-lokationsabhängige Redstone-Staub-Implementierung. Der Hauptfokus liegt darauf, die durch Redstone-Staub verursachte Verzögerung zu verringern, indem Leistungsberechnungen optimiert und die Anzahl an Form- und Block-Updates reduziert werden. Diese Implementierung macht die Update-Reihenfolge von Redstone-Staubnetzwerken vorhersehbar und intuitiv, anstatt positionsabhängig und chaotisch zu sein.

Leistungsverbesserung

Die Leistungsbeiträge (MSPT) von Redstone-Staub sind mit "Alternate Current" bis zu 20 Mal niedriger als in Vanilla, bei gleichzeitiger Beibehaltung hoher Vanilla-Parität. Durch die geringe Anzahl an Code-Modifikationen ist es eine einfach einzubindende Alternative zum Vanilla-Redstone-Staub.

Funktionsweise

"Alternate Current" verwendet einen Algorithmus, der folgende Ziele verfolgt: Minimierung der Häufigkeit, mit der eine Leitung ihre Umgebung überprüft, um ihren Leistungspegel zu bestimmen. Minimierung der Anzahl von Block- und Form-Updates.

Ausgabe von Block- und Form-Updates in einer deterministischen, nicht-lokationsabhängigen Reihenfolge. Im Gegensatz zu Vanilla, wo eine Redstone-Leitung ihre Leistungsstufe isoliert berechnet, baut "Alternate Current" ein Netzwerk verbundener Leitungen auf und verbreitet von dort aus die Energie. Dadurch werden weniger häufige und weniger redundante Updates erzeugt.

Die verschiedenen Server

Auf dem Community Server gibt es verschiedene Server, welche alle unterschiedliche Funktionen haben. Im Folgenden werden die verschiedenen Server kurz vorgestellt.

⚠ Server wechseln

Auf jedem Server gibt es ein **Schiff am Spawn** mit einem Kapitän, welcher dich zu den anderen Servern bringt. Hierzu musst du mit dem Kapitän reden.

Anschließend kannst du mit dem Mausrad scrollen, bis dein gewünschter Server gelb hinterlegt ist. Dann bestätigst du mit der **Enter** Taste den Vorgang und wirst auf den Server verbunden.

Der Survival Server

Der Survival Server ist der Hauptserver des Community Servers. Hier kannst du mit anderen Spielern zusammen spielen, bauen und handeln. Auf dem Survival Server gibt es allerdings auch ein paar kleine Änderungen zum Vanilla Gameplay. Diese Änderungen sind in der Kategorie Besonderheiten ([Besonderheiten](#)) aufgelistet.

Der Shop Server

Auf dem Shop Server kannst du bei den Shops von anderen Spielern einkaufen oder selbst einen Shop eröffnen, um deine Items zu verkaufen und CastCoins zu verdienen. Der Shop Server ist ein reiner Wirtschaftsserver, auf dem es keine Möglichkeit gibt zu bauen oder zu farmen. Allerdings kannst du ein schönes Shop-Gebäude bauen, um deine Waren zu präsentieren. Informationen wie du einen Shop eröffnen kannst, findest du in der Kategorie Shops ([Shops](#)).

Der Hub Server soon™

Auf dem Hub Server kannst du unter anderem die verschiedenen Quests (["Quests" in "Besonderheiten"](#)) starten, welche dir CastCoins und andere Belohnungen einbringen.

Du kannst allerdings auch bei den verschiedenen NPCs, welche auf dem Hub verteilt sind, einkaufen und besondere Items bekommen.

Der PvP Server soon™

Auf dem PvP Server kannst du mit anderen Spielern kämpfen. Mehr Informationen zum PvP Server findest du in der Kategorie PvP.

Grundstücke erstellen

So kannst du ein Grundstück erstellen:

A Bitte beachte, dass du dich mindestens 200 Blöcke weit vom Spawn entfernt befinden musst, um ein Grundstück zu erstellen.

- Um ein Grundstück anzulegen, tippe im Chat den Befehl `/protect` ein.
- Nun öffnet sich eine Übersicht und du klickst auf den **Grasblock**.



Danach erhältst du die Möglichkeit zu fliegen und bekommst Redstone-Fackeln in dein Inventar. Diese kannst du platzieren, um einen **Bereich abzustecken**.

- Wenn du damit fertig bist, wähle in deiner Hotbar den **grünen** Beton Block aus und mache einen **Rechtsklick** um das Grundstück zu **kaufen**. Um den ProtectionMode zu **verlassen**, ohne ein Grundstück zu kaufen, wähle den **roten** Beton aus und mache einen **Rechtsklick**.



Grundstück erweitern

So kannst du dein Grundstück erweitern:

1. Gebe `/protect` im Chat ein und klicke nun im angezeigten Menü auf **Meine Grundstücke** um dir alle deine Grundstücke anzeigen zu lassen. Hier findest du ebenfalls Informationen über dein Grundstück, wie z.B. die Größe oder die Koordinaten deines Grundstückes.



2. Wähle nun das Grundstück aus, welches du erweitern möchtest und klicke auf **Grundstück erweitern**.



3. Jetzt kannst du wie beim Erstellen des Grundstückes ([Grundstücke erstellen](#)) die Redstone-Fackeln platzieren, um den Bereich zu erweitern.

Mitglieder bearbeiten

So kannst du die Mitglieder auf deinem Grundstück bearbeiten:

1. Gebe /protect im Chat ein und klicke nun im angezeigten Menü auf **Meine Grundstücke** um dir alle deine Grundstücke anzeigen zu lassen. Hier findest du ebenfalls Informationen über dein Grundstück, wie z.B. die Größe oder die Koordinaten deines Grundstückes.



2. Wähle nun das Grundstück aus, auf welchem du die Mitglieder bearbeiten möchtest.



3. Klicke rechts auf den Spielerkopf.



4. Nun kannst du, wenn du den **Kopf unten links** anklickst, einen Spieler zu deinem Grundstück hinzufügen. Tippe den Spielernamen ein und klicke dann auf das **Papier** um den Vorgang abzuschließen.



- Achte darauf, dass der eingetippte Spielernamen den Voraussetzungen entspricht und keine Leerzeichen oder nicht gültige Zeichen enthält!

Flags bearbeiten

So kannst du deine Grundstück Flags anpassen:

1. Gebe `/protect` im Chat ein und klicke nun im angezeigten Menü auf **Meine Grundstücke** um dir alle deine Grundstücke anzeigen zu lassen. Hier findest du ebenfalls Informationen über dein Grundstück, wie z.B. die Größe oder die Koordinaten deines Grundstückes.



2. Wähle nun das Grundstück aus, auf welchem du die Flags bearbeiten möchtest.



3. Klicke auf den **Redstonestaub**.



4. Nun kannst du die Flags deines ausgewählten Grundstückes anpassen. Du kannst z.B. auswählen, ob andere Spieler auf deine Truhen Zugriff haben oder auf Tieren reiten können.



Grundstück umbenennen

So kannst du dein Grundstück umbenennen:

1. Gebe `/protect` im Chat ein und klicke nun im angezeigten Menü auf **Meine Grundstücke** um dir alle deine Grundstücke anzeigen zu lassen. Hier findest du ebenfalls Informationen über dein Grundstück, wie z.B. die Größe oder die Koordinaten deines Grundstückes.



2. Wähle nun das Grundstück aus, auf welchem du die Flags bearbeiten möchtest.



3. Klicke auf das Namensschild.



4. Nun kannst du dein Grundstück beliebig umbenennen.



Beachte, dass der Name des Grundstückes nicht gegen das Regelwerk verstößt.

Visualizer

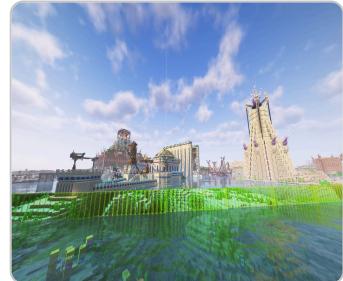
Mit dem Visualizer kannst du dir die Grundstücke in deiner Umgebung anzeigen lassen.

So aktivierst du den Visualizer:

1. Gebe `/protect` im Chat ein und klicke nun im angezeigten Menü auf das **Enderauge**.
2. Der Visualizer wird nun aktiviert und die Ränder der Grundstücke werden dir wie folgt angezeigt:



Die Farben des Visualizers:

Farbe	Bedeutung	
Grün	Das Grundstück gehört dir selbst	
Rot	Das Grundstück gehört einem anderen Spieler	
Hellblau	Das Grundstück gehört einem anderen Spieler, du bist jedoch auf diesem Mitglied	

So deaktivierst du den Visualizer:

1. Gebe `/protect` im Chat ein und klicke nun im angezeigten Menü auf das **Enderauge**.
2. Der Visualizer wird nun deaktiviert und die Ränder der Grundstücke werden dir nicht mehr angezeigt.

Sonstiges

Befehle

Besitzer herausfinden

Um den Besitzer eines Grundstücks herauszufinden, nutze `/pwho` während du auf einem Grundstück stehst.

Feststecken

Solltest du auf einem fremden Grundstück feststecken, kannst du `/unstuck` verwenden, um wieder zum Spawn zu gelangen.

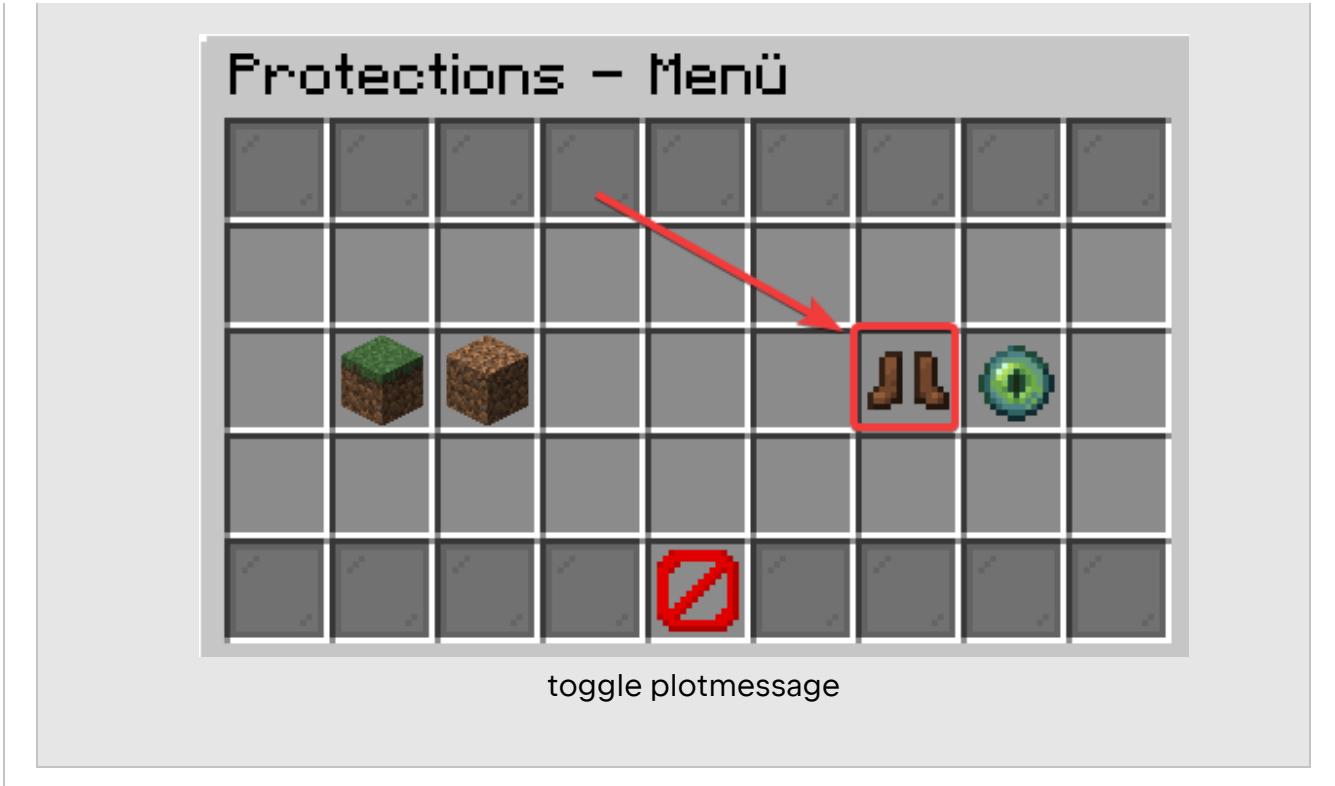
⚠ Der Missbrauch dieses Befehls um zum Spawn zu gelangen wird als Exploiting gewertet und bestraft!

Weiteres

Grundstücknachrichten

Beim Betreten oder Verlassen eines Grundstückes bekommst du im Chat eine Nachricht. Diese Funktion lässt sich jedoch ein- oder ausschalten.

1. Führe hierzu den Befehl `/protect` im Chat aus.
2. Klicke anschließend auf die Lederschuhe.



Berechnung

Berechnung des Grundstückes

$$p(x) = \max (4, \lfloor -0.0016666666667 \times x + 12.3333333333 \rfloor)$$

x = Distanz zum Spawn in Blöcken

Hierbei gilt:

- $p(x)$ ist der berechnete Preis pro Block.
- x ist die Distanz vom Grundstück zum Spawn, gemessen in Blöcken.
- $\lfloor \dots \rfloor$ bedeutet runden.

Economy-System

Geld erhaltet ihr ausschließlich über den PayCheck. Auf diese Weise ist der Wert des Geldes immer an einen festen Faktor gebunden: Spielzeit. Wie wir alle wissen „Zeit ist Geld“ und auf diese Weise verhindern wir eine massenhafte Inflation über die Zeit und schaffen ein wirklich dynamisches Marktsystem, in welchem die Spieler den Wert der Ressourcen selbst schaffen.

Es ist möglich, durch Spielzeit die Ingame-Währung CastCoin zu erhalten.

- Für jede aktive Spielstunde erhältst du 500 CastCoins.

Dieses Geld kann verwendet werden, um z.B. Grundstücke zu claimen, Handel betreiben. Außerdem kannst du mit `/pay <Spieler> <Betrag>` Geld an andere Spieler überweisen.

Handel

- Der Handel findet ausschließlich zwischen den Spielern statt. Es gibt keine Möglichkeit Items an oder vom Server zu verkaufen.

Der Handel findet entweder klassisch zwischen den Spielern selbst statt oder aber die Spieler erstellen ihren eigenen automatischen Shop auf einer separaten Shop-Insel. Bei anhaltender Inaktivität werden diese Shops jedoch automatisch gelöscht, um Platz für neue zu schaffen.

Custom-Enchantments

Auf dem Server gibt es eigene Enchantments. Diese entfernen sich jedoch nicht allzu weit von Vanilla, sondern spielen eher eine Quality-Of-Live Rolle. Ein gutes Beispiel hierfür ist das Enchantment `Replenish`, welches euch ermöglicht alle möglichen Pflanzen beim Ernten automatisch nachzupflanzen, solange ihr genügend Seeds im Inventar habt.

Folgende zusätzliche Enchantments sind auf dem Server verfügbar:

	Replenis h	Telekin esis	Experi ence	Beheadin g	Silent Ga ze	Soulbou nd	Rocket Sav er
Nut zen	Nutzpflanzen werden nach dem Ernteen automatisch nachgepflegt.	Drops und Erfahrung gehen direkt in dein Inventar.	Dropt dir level * 10% mehr Erfahrung	Erhöht die Chance einen mob Kopf zu erhalten um 2% pro Level.	Du kannst einen Enderman anschauen, ohne dass dir etwas passiert.	Das Item verbleibt auch nach deinem Tod in deinem Inventar.	Gewährt eine level * 1 5% Chance beim Boosten kein Feuerwerk zu verbrauchen
Max L eve l	I	I	III	III	I	I	III
Rar ität	Selten	Selten	Episch	Selten	Selten	Mytisch	Special
An we nd bar auf	Hacken	Spitzhaken, Schwert, Äxte, Haken und Schaufel	Spitzhaken, Schwerter und Äxte	Schwerter, Äxte, Bögen, Dreizack	Helme	Alles	Elytren
Inkom patibel mit	/	/	Plünderrung, Behutsamkeit	Plünderung	/	Curse of Vanishing, Curse of Binding	/

Lightblocks & unsichtbare ItemFrames

A Lightblocks & unsichtbare ItemFrames

Für alle Baubegeisterten bieten wir die Möglichkeit LightBlocks und unsichtbare ItemFrames auch im Survival-Modus zu erwerben. Am Spawn erwartet euch ein Alchemist in Form eines NPCs, welcher spezialisiert auf den Verkauf dieser besonderen Gegenstände ist. Um mit dem Alchemisten Geschäfte machen zu können, müsst ihr ihn zunächst mit **32 Smaragden** aktivieren.



Lightblocks

Lightblocks

Nach der Freischaltung des Alchemisten habt ihr täglich die Möglichkeit, 20 Lightblocks zu erwerben, indem ihr ihm 20 Redstonelampen und 5 Smaragde

anbietet. Die erworbenen Lightblocks könnt ihr wie gewohnt in eurer Welt platzieren und wieder abbauen. Die Leuchtstärke der Lightblocks lässt sich einfach anpassen, indem ihr sie mit einem weiteren Lightblock per Rechtsklick modifiziert.

- ❶ Zum Abbauen eines Lightblocks ist es notwendig, einen weiteren Lightblock in der Hand zu halten.

Unsichtbare ItemFrames

Unsichtbare ItemFrames

Ebenfalls nach der Aktivierung des Alchemisten könnt ihr täglich 20 unsichtbare ItemFrames erhalten, indem ihr ihm 20 gewöhnliche ItemFrames und 5 Smaragde übergebt. Diese unsichtbaren ItemFrames könnt ihr nach Belieben in eurer Welt anbringen.

- ❶ Unsichtbare ItemFrames lassen sich abbauen, verlieren dabei jedoch ihre Unsichtbarkeit und werden zu normalen ItemFrames.

Textkanäle

Auf dem Server kannst du eigene Textkanäle erstellen und beitreten, um mit Freunden oder anderen Spielern zu kommunizieren. Dies erleichtert die Koordination in gemeinsamen Projekten oder bietet einen privaten Raum für Gespräche neben dem öffentlichen Chat. Du kannst selbst entscheiden, wer deinen Textkanal betreten darf.

Befehle

Erstellen und Benennen

/channel create <name> [password]

Erstelle deinen Textkanal (["Textkanal erstellen" in "Textkanäle"](#))

/channel rename <channel> <name>

Benenne deinen Textkanal um (["Textkanal umbenennen" in "Textkanäle"](#))

Textkanal erstellen

Um deinen eigenen Textkanal zu erstellen, benutze den Befehl `/channel create <name> [password]`. Ein optionales Passwort kann hinzugefügt werden, um den Zugang zu beschränken.

- Beispiel: `/channel create Bauteam Passwort123`

Textkanal umbenennen

Um deinen Textkanal umzubenennen, benutze den Befehl `/channel rename <channel> <name>`.

- Beispiel: /channel rename Bauteam Affenbande

⚠ Hierzu musst du Inhaber des Textkanals sein.

Teilnahme und Auswahl

/channel join <channel>

Trete einem Textkanal bei (["Textkanäle beitreten" in "Textkanäle"](#))

/channel select <channel>

Wähle einen Textkanal aus (["Textkanal auswählen" in "Textkanäle"](#))

/channel leave <channel>

Verlasse einen Textkanal (["Textkanal verlassen" in "Textkanäle"](#))

Textkanäle beitreten

Mit dem Befehl /channel join <channel> kannst du verschiedenen Textkanäle betreten. Wenn ein Passwort für den Channel gesetzt ist, musst dieses auch angeben.

Textkanal auswählen

Um einen Textkanal auszuwählen, nutze /channel select <channel>.

Textkanal verlassen

Um einen Textkanal zu verlassen, benutze den Befehl `/channel leave <channel>`.

Mitgliederverwaltung

/channel invite <channel> <player>

Lade Spieler in deinen Textkanal ein (["Mitglieder hinzufügen" in "Textkanäle"](#))

/channel kick <player>

Entferne Spieler aus deinem Textkanal (["Mitglieder entfernen" in "Textkanäle"](#))

Mitglieder hinzufügen

Mit `/channel invite <channel> <player>` lädst du Spieler in deinen Kanal ein, ohne das Passwort teilen zu müssen. Der jeweilige Spieler erhält nun eine Benachrichtigung und wird in den Kanal hinzugefügt, sobald er sie annimmt.

- Beispiel: `/channel invite Bauteam Twisti_Twixi`

i Hierzu musst du Inhaber des Textkanals sein.

22:14:49 // Surf | Du wurdest zu dem Channel test eingeladen!
Klicke **hier** um beizutreten!

Mitglieder entfernen

Um Mitglieder aus deinem Textkanal zu entfernen, benutze den Befehl `/channel kick <player>`.

- Beispiel: `/channel kick Twisti_Twixi`

i Hierzu musst du Inhaber des Textkanals sein.

Information

/channel list

Textkanäle im Überblick (["Textkanal anzeigen" in "Textkanäle"](#))

Textkanal anzeigen

Um dir alle Textkanäle anzuzeigen, in denen du Mitglied bist, benutze den Befehl /channel list.

Shop herstellen

Das Herstellen eines Shops ist ganz einfach.

- ❶ Du kannst Shops sowohl auf dem Survival Server als auch auf dem Shop Server herstellen. Nutzbar sind sie jedoch nur auf dem Shop Server ([Die verschiedenen Server](#)).

Crafting Rezept

Du benötigst folgende Items für das Rezept:

- 4x Gold Block (<https://minecraft.fandom.com/de/wiki/Goldblock>)
- 1x Truhe (<https://minecraft.fandom.com/de/wiki/Truhe>)

Anleitung

1. Positioniere die 4 Goldblöcke so in der Crafting Box, dass sie ein Quadrat bilden und die Mitte frei bleibt.
2. Setze die Truhe in das Zentrum der Crafting Box.



Erfahre, wie du deinen Shop einrichtest: Shop erstellen ([Shop erstellen](#)).

Items in anderen Shops kaufen oder verkaufen

Kaufen

1. Wähle den gewünschten Shop aus.
2. Nutze die Güterlore, um Items zu kaufen.

Verkaufen

1. Wähle den gewünschten Shop aus.
2. Nutze die Trichterlore, um Items zu verkaufen.

Shop erstellen

Einen Shop zu erstellen ist einfach: Platziere ihn einfach auf dem Shop Server ([Die verschiedenen Server](#)).

- i** Um die Shops platzieren zu können musst du dich auf dem Shop Server ([Die verschiedenen Server](#)) befinden.

Verkaufsitem festlegen

Um ein Verkaufsitem festzulegen, halte das zu verkaufende Item in deiner Hand und führe einen **Rechtsklick** bei gedrückter **Shift**-Taste auf deinen Shop aus. Das Item erscheint daraufhin automatisch im Shop als Verkaufsangebot.

See also

Shops

[Shop verwalten](#)

Shop verwalten

Verwalte deinen Shop durch einen **Rechtsklick** darauf. Ein Menü mit verschiedenen Einstellungsmöglichkeiten öffnet sich:

Preise anpassen

1. Wähle den **Goldbarren** in der oberen linken Ecke aus.
2. Verwende den **Amboss** zur Preisanpassung und gib den neuen Preis ein.

i Vergiss nicht, den Vorgang danach zu bestätigen, da sonst deine Eingabe nicht gespeichert wird.

Verkaufsmenge festlegen

1. Klicke auf die **Redstonefackel** in der obersten Reihe.
2. Mit dem **Amboss** stellst du die Anzahl der zu verkaufenden Items ein. Gib die neue Menge an.

i Vergiss nicht, den Vorgang danach zu bestätigen, da sonst deine Eingabe nicht gespeichert wird.

Items hinzufügen

1. Klicke Rechts auf die **Güterlore**.
 2. Leg die Anzahl der Items über den **Amboss** oder die grüne Wolle fest. *Negative Zahlen sind beim Amboss nicht zulässig.*
- i** Die hinzuzufügenden Items müssen in deinem Inventar vorhanden sein.

Items entfernen

1. Klicke Rechts auf die **Güterlore**.

2. Über den **Amboss** oder die rote Wolle gibst du die Menge der zu entnehmenden Items ein. *Verwende beim Amboss keine positiven Zahlen.*

i Dein Inventar muss genug Platz für die Items haben.

Items ankaufen

1. Klicke auf den **Smaragd** in der obersten Reihe.
2. Klicke auf den **Amboss**, um den Preis anzupassen, den du für die Items bezahlen möchtest.

⚠ Die Anzahl der Items, die ankaufst, ist dieselbe wie die Anzahl der Items, die du verkaufst.

Beschreibung anpassen

1. Klicke in der untersten Reihe auf das **Schild**, um eine Beschreibung für deinen Shop hinzuzufügen oder anzupassen.
2. Nun öffnet sich ein Fenster, indem du deine Beschreibung zu deinem Shop hinzufügen oder bearbeiten kannst. Tippe hierzu einfach deine Beschreibung ein.
3. Klicke rechts auf das Papier, um deine Beschreibung zu übernehmen.

⚠ Halte dich an die Serverregeln ([Regeln](#)), wenn du eine Shop beschreibung verfasst.

Aussehen anpassen

1. Klicke unten links in der Ecke auf den Endportalrahmen.
2. Jetzt kannst du das Aussehen deines Shops anpassen. Klicke hierzu einfach das Aussehen an, welches du haben möchtest.



Manche Aussehen kosten CastCoins.

Shop löschen

Um deinen Shop zu löschen:

1. Klicke auf deinen Shop, um die Shopverwaltung zu öffnen.
2. Entferne alle Items aus dem Shop.



Wie du Items aus dem Shop entfernen kannst, erfährst du hier (["Items entfernen" in "Shop verwalten"](#))

3. Klicke unten rechts auf "Shop löschen" und bestätige den Vorgang.

Köpfe und Rüstungsständer



Mit dem Befehl `/hdb` hast du Zugriff auf ein Menü, mit dem du verschiedene Köpfe erhalten kannst, die du zum Bauen verwenden kannst.

Außerdem kannst du einen Rechtsklick mit einem machen. Dadurch öffnet sich ein Menü, mit dem du **Eigenschaften von Rüstungsständern** bearbeiten kannst. Damit kannst du den Rüstungsständern zum Beispiel Arme geben und alle Körperteile separat rotieren. Um mehr darüber herauszufinden, lese auch Bearbeiten eines Rüstungsständers ([Rüstungsständer](#)).

Genauere Information folgen in Kürze.

See also

Rüstungsständer [Rüstungsständer](#))
(

Rüstungsständer

Um deinen Rüstungsständer zu bearbeiten, mache einen **Rechtsklick** mit einem direkt auf den Rüstungsständer. Nun öffnet sich ein Menü, in dem du verschiedene Einstellungen vornehmen kannst:



Armorstand editing menu

- ❶ Um einen Rüstungsständer abzubauen, benötigst du eine Axt oder ein Schwert.

Achsen einstellen

- ❶ Wenn du das Flint in der Hand hältst und **Shift** + **+** + **Mausrad**, kannst du die Achsen auch durch Drehen des Mausrades einstellen.

X-Achse einstellen

Klicke die **rote Wolle** an.

Y-Achse einstellen

Klicke die **grüne Wolle** an.

Z-Achse einstellen

Klicke die **blaue Wolle** an.

Stärke

Grobe Anpassung

Klicke auf die **grobe Erde**.

Feine Anpassung

Klicke auf den **Sandstein**.

- ⚠** Der wesentliche Unterschied besteht darin, dass bei der groben Anpassung der Rüstungsständer in größeren Schritten bewegt wird, während die feine Anpassung Bewegungen in kleineren, genaueren Schritten ermöglicht.

Rotieren/Verschieben des Rüstungsständers

Verschieben

1. Stelle zunächst die **Stärke** und die **Achse** ein, auf der du den **gesamten** Rüstungsständer verschieben möchtest.
2. Klicke in dem Menü auf die **Lore**.
3. Um den Rüstungsständer zu verschieben, führe mit dem einen **Links-Klick** auf den Rüstungsständer aus.

Rotieren

1. Stelle zuerst die **Stärke** und die **Achse** ein, auf der du den **gesamten** Rüstungsständer rotieren lassen möchtest.
2. Klicke in dem Menü auf den **Kompass**.
3. Um den Rüstungsständer zu rotieren, führe mit dem einen **Links-Klick** auf den Rüstungsständer aus.

Rotieren einzelner Körperteile

Rotieren des Kopfes

1. Stelle zuerst die **Stärke** und die **Achse** ein, auf der du den Kopf des Rüstungsständers rotieren möchtest.
2. Klicke in dem Menü auf den **Leder Helm**.
3. Um den Rüstungsständer zu rotieren, führe mit dem einen **Links-Klick** auf den Rüstungsständer aus.

Rotieren der Arme

1. Stelle zuerst die **Stärke** und die **Achse** ein, auf der du den Arm des Rüstungsständers rotieren möchtest.
2. Klicke in dem Menü zum Rotieren des rechten Arms auf den **linken Stock** und für den linken Arm auf den **rechten Stock**.
3. Um den jeweiligen Arm des Rüstungsständers zu rotieren, führe mit dem einen **Links-Klick** auf den Rüstungsständer aus.

Rotieren des Körpers

1. Stelle zuerst die **Stärke** und die **Achse** ein, auf der du den Körper des Rüstungsständers rotieren möchtest.
2. Klicke in dem Menü auf die **Leder Brustplatte**.

3. Um den Körper des Rüstungsständers zu rotieren, führe mit dem einen **Links-Klick** auf den Rüstungsständner aus.

Rotieren der Beine

1. Stelle zuerst die **Stärke** und die **Achse** ein, auf der du das Bein des Rüstungsständers rotieren möchtest.
2. Klick in dem Menü zum Rotieren des rechten Beines auf die **linke Lederhose** und für das linke Bein auf die **rechte Lederhose**.
3. Um das jeweilige Bein des Rüstungsständers zu rotieren, führe mit dem einen **Links-Klick** auf den Rüstungsständner aus.

Zurücksetzen der gesamten Pose

1. Um die Pose des Rüstungsständers komplett zurückzusetzen, klicke im Menü auf den **Hebel**.
2. Um jegliche Posen des gesamten Rüstungsständers zurückzusetzen **Links-Klick** ihn mit dem .

Bearbeiten des Inventars



1. Klick in dem Menü zum Bearbeiten des Inventars auf die **Kiste**.
2. Um das Inventar des Rüstungsständers zu bearbeiten, führe mit dem einen **Links-Klick** auf den Rüstungsständner aus.

3. Ein Menü öffnet sich, in dem du deine Items in die entsprechenden, hier mit 1 bis 6 beschrifteten, Plätze legen kannst.
4. Wie oben gezeigt kannst du nun ein **Gegenstand** in Slot 1-6 einlegen.

SLOTS VON 1-6

1. Helm
2. Brustplatte
3. Hose
4. Schuhe
5. Erste Hand
6. Zweite Hand

EXTRAS

Arme ein- oder ausschalten

1. Klicke im Menü auf den ganz rechts befindlichen **Stock**.
2. Um die Arme ein- oder auszuschalten, führe einen **Links-Klick** auf den Rüstungsständer aus.

Sichtbarkeit ein- oder ausschalten

1. Klicke im Menü auf den **Trank** auf den Rüstungsständer.
2. Um die Sichtbarkeit ein- oder auszuschalten, führe einen **Links-Klick** auf den Rüstungsständer aus.

Größe verändern

1. Klicke im Menü auf den **Pufferfisch**.

2. Um die Größe umzustellen, führe einen **Links-Klick** auf den Rüstungsständer aus.

Erdanziehungskraft ein- oder ausschalten

Die Erdanziehungskraft kann zwar ein- und ausgeschaltet werden, hat aber auf dem Server keine Auswirkungen. Beachtet jedoch, dass beim Herunterladen des Community-Servers alle Rüstungsständer, die Erdanziehungskraft besitzen, herunterfallen werden.

1. Klicke im Menü auf **Sand**.

2. Um die Erdanziehungskraft ein- oder auszuschalten, führe einen **Links-Klick** auf den Rüstungsständer aus.

Bodenplatte ein- oder ausschalten

1. Klicke im Menü auf die **Steinstufe**.

2. Um die Erdanziehungskraft ein- oder auszuschalten, führe einen **Links-Klick** auf den Rüstungsständer aus.

Kopieren und Einfügen

Kopieren

1. Wähle im Menü eine der **Blumen** für ein Profil aus.

2. Klicke im Menü auf das **Buch mit Feder**.

3. Führe nun einen **Links-Klick** auf den Rüstungsständer aus, um die Einstellungen zu kopieren.

Einfügen

1. Wähle im Menü eine der **Blumen** für ein Profil aus.
2. Klicke im Menü auf das **verzauberte Buch**.
3. Führe nun einen **Links-Klick** auf den Rüstungsständer aus, um die Einstellungen einzufügen.

Map Downloads

1.19 Community Server

Map Download

(<https://drive.google.com/file/d/1Fi5ciIIGYr2B3KRIZHX6ArWtTY14lOK3/>)

Die wichtigsten Cords

Name (Grundst ück)	MinecraftName	We lt	Loc atio n	Beschreibung
Spawn & Score boards	-/-	Over wo rld	01 00	Der Spawn mit ScoreBoards für Spielzeit und Währung. In der Umgebung befinden sich natürlich viele kleinere Grundstücke unterschiedlicher Qualität
Nether Decke	-/-	Neth er	01 50 0	Der Shopping District des Servers und ein Treffpunkt für die Community
Gluman da	MarvinKev	Over wo rld	50 541 28 53 84	Ein Glumanda.
Mittelalt er Cave Base	Kartoffel_xD	Over wo rld	68 00 66 -28 00	-/-
Wassers chloss	Lazy_RGB	Over wo rld	765 59 0- 284 1	Unterm Gebäude ist auch noch was. Die 3 umliegenden Inseln gehören auch dazu
Beacon Show &	TheBjoRedCraft	Over	-96 06	-/-

co		wo rld	69 74	
Schlucht Mansio n & co	Konstantin_S, Feuerball 1407	Ov er wo rld	-51 9 13 4 - 59 0	-/-
Eine Bur g mit sc höner U mgebun g	djhase08, TaubenFrod o, SasaBrix	Ov er wo rld	193 111 -26 38	Um die Burg befinden sich noch viele weitere Gebäude
Trocken gelegte Tempel	Kendorflame, Schau!16 09, officialkevl	Ov er wo rld	-16 80 112 122 7	2 Trockengelegte Tempel
Weltkart e	Leming55	Ov er wo rld	-66 761 99	-/-
Schloss	Lenalou_, la_laura_	Ov er wo rld	-46 65 112 -63 11	Ist nicht fertig, weil die Lust weg ist, aber sieht trotzdem gut aus. Habe meine Base unterm Schlos s aber ist nichts Besonderes

Tempel	BrickCc	Ov er wo rld	-60 00 106 -27 98	-/-
Space Battleship Yamato + Leuchtturm	nikola200655, Progeilo	Ov er wo rld	53 81 54 44 0	Das Anime-Schiff (Nicht fertig :P epeHands:), Leuchtturm, 2 Lager von Progeilo, 1 Künstliche Höhle in die das Schiff sollte :z0mCopi um: , 2 Baumfarmen (von Keks kaputt gem.) Sehr viel ist unterirdisch
Speedmap Base	Speed_Marc	Ov er wo rld	-29 80 779 716	-/-
Mansion	???	Ov er wo rld	-18 09 41 05 3	Das Gebäude steht schon so lange, dass wir gar nicht mehr wissen, wem es gehört
Mensch ärger dich nicht, PvP Arena	Speed_Marc	Ov er wo rld	-13 711 28 -85 1	Hier fanden einmal große Spiele statt
Mittelalter Stadt (+ Schiff)	Jo_field	Ov er wo rld	-11 96 114 816	Am besten das TP für die Bilder verwenden: Hier (https://discord.com/channels/133198459531)

e + Bas e)				558912/85182269365708393 5/1112103155891699742)
Inselbas e, Keller und Aqu adom	N333999666	Ov er wo rld	311 67 3 - 887	-/-
Netcastl e & co.	BlockNic, Twisti_twixi, Fuximus, BlockLukeH D, AlexMaro, Trytan, Sir Max, SiderealPuppy90, PowerCraft, Gost Pixel, Richart3855, Jo_Field	Ov er wo rld	-55 52 18 39 03	<ul style="list-style-type: none"> - Große Netherburg inspiriert von Loony mit vielen Farmen und Redstoneschaltungen, z.B. Goldfabrik, Casino und Google Dino-Game etc. - Jesus-Statue aus Rio - Riesiger Steinelefant und viele s mehr in der Umgebung. 
Sci-Fi P yramide	Sheppardt98	Ov er wo rld	84 351 42 -27 21	Das ist physikalisch unmöglich.
Commu nity Tem pel	Erzengel_36, Firedr4go n24	Ov er wo rld	-23 04 100 84	Großer Tempel, welcher viele Spieler des Servers verewigt

Xenus Base	Xenus_LP	Ov er wo rld	-25 68 114 403 6	Großer Militärhafen mit UBoote n, einem Kreuzer, Flugzeugen und anderen Fahrzeugen
Strand mit einigen Spielern des Servers & co.	la_laura_	Ov er wo rld	-50 09 70 63 00	Ein detaillierter Strand mit dutzenen aufwendig erstellten ArmorStand, welche die Community widerspiegeln
Japanische Tempelanlage	Erzengel_36, Firedr4gon24	Ov er wo rld	-11 40 76 281	Riesige Tempelanlage. Erneut mit vielen Details und ArmorStand Dekorationen
Labor Laserbeast	Laserbeast_	Ov er wo rld	-26 94 63 19	Die Cords sind im Lager bei dem Abschiedsbuch, aber das Labor ist ja gleich eine Etage tiefer in der Erde. Nicht zu übersehen

1.18 Community Server

Map Download

(https://drive.google.com/file/d/1ofcEedWs0scHFZnC_qTlybHT1dqRXrBp/view)

Die wichtigsten Cords

Farmen

	Location	Beschreibung
Größte public Eisenfarm	985 76 398	
Shulker-Farm	8500 160 -310 0	
Public Guardien-Farm	-800 85 -2268	
Overworld Piglin-Farm mit 19841 Blöcken Obsidian	3080 65 1966	

Basen

	Location	Beschreibung
Heil Klinik (Leider noch Rohbau)	-783 88 - 3736	
Das Tal	6587 170 1 022	
Detailliertes Grundstück (links) + Beacon-Rainbow mit Mischpult (rechts)	-1597 127 -610	Insgesamt 78 beacons
Farm Loch (links) + Grüne Base im Mushroom Island (rechts)	2741 130 2 210	
Großer Baum	1560 100 34	
Nellos Island	54 67 -73 7	
Noeppis Kunstwerk	308 71 86 7	
Viele gute Basen	-630 114 - 121	
Chinesischer-Style	-140 91 10 86	
Amethyst-Kugel und eigener Graben (links) + Inspired by Cast CA9 (rechts)	-840 138 -951	
Custom Berg mit Burg und Schatzkammer (links) + PvP Arena (rechts)	637 117 -3	

Riesenbase mit Flugzeug, Uboot, Rakete... (links) + K ünstliche Insel (rechts)	-1068 88	
	558	

Contribution

Wie du zu dieser Dokumentation beitragen kannst, erfährst du hier ([Dokumentation Contribution](#))

Dokumentation Contribution

Voraussetzungen

- einen Github Account (<https://github.com>)
- WriterSide (<https://www.jetbrains.com/de-de/writerside/download/#section=windows>)
- Erstellen von Pull und Merge Requests
- Fehlerfrei, übersichtlich und verständlich schreiben können

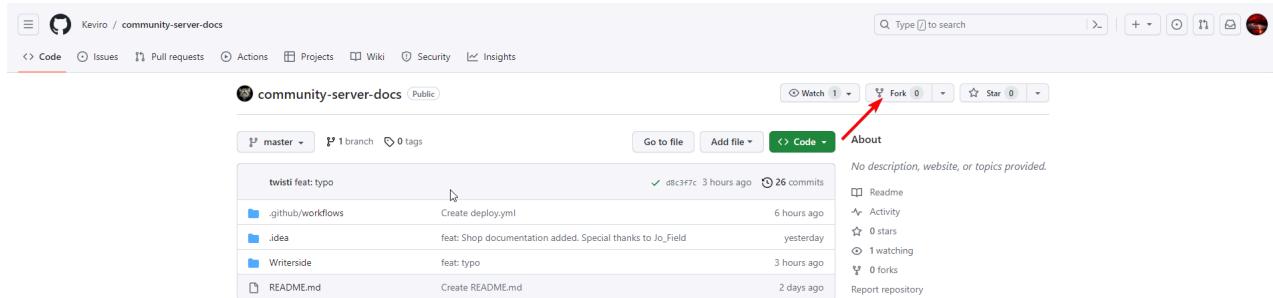
i Eine grobe Übersicht findet ihr in den folgenden Abschnitten.

Repository anlegen

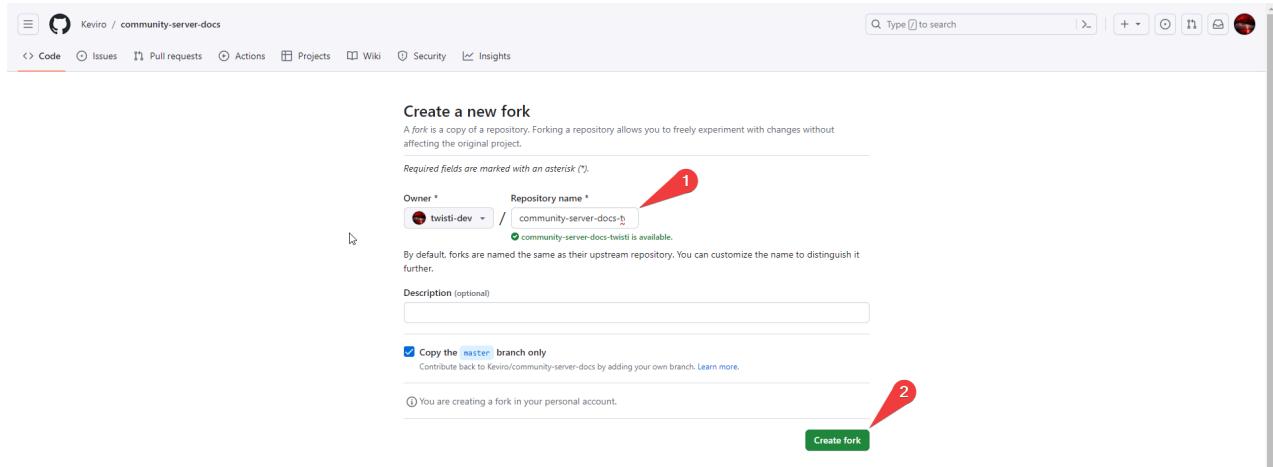
Damit du Pull-Requests erstellen kannst, musst du zuerst die Repository forken.

Repository forken

1. Gehe auf die Github Seite (<https://github.com/Keviro/community-server-docs>) der Community Server Dokumentation
2. Klicke auf den Button **Fork** oben rechts



3. Nun kannst du der Repository einen Namen geben und auf **Create Fork** klicken.



4. Nun hast du eine Kopie der Repository auf deinem Account. Diesen solltest du regelmäßig updaten ("Fork Updaten" in "Projekt & Fork Updaten") um auf dem neusten Stand zu bleiben.

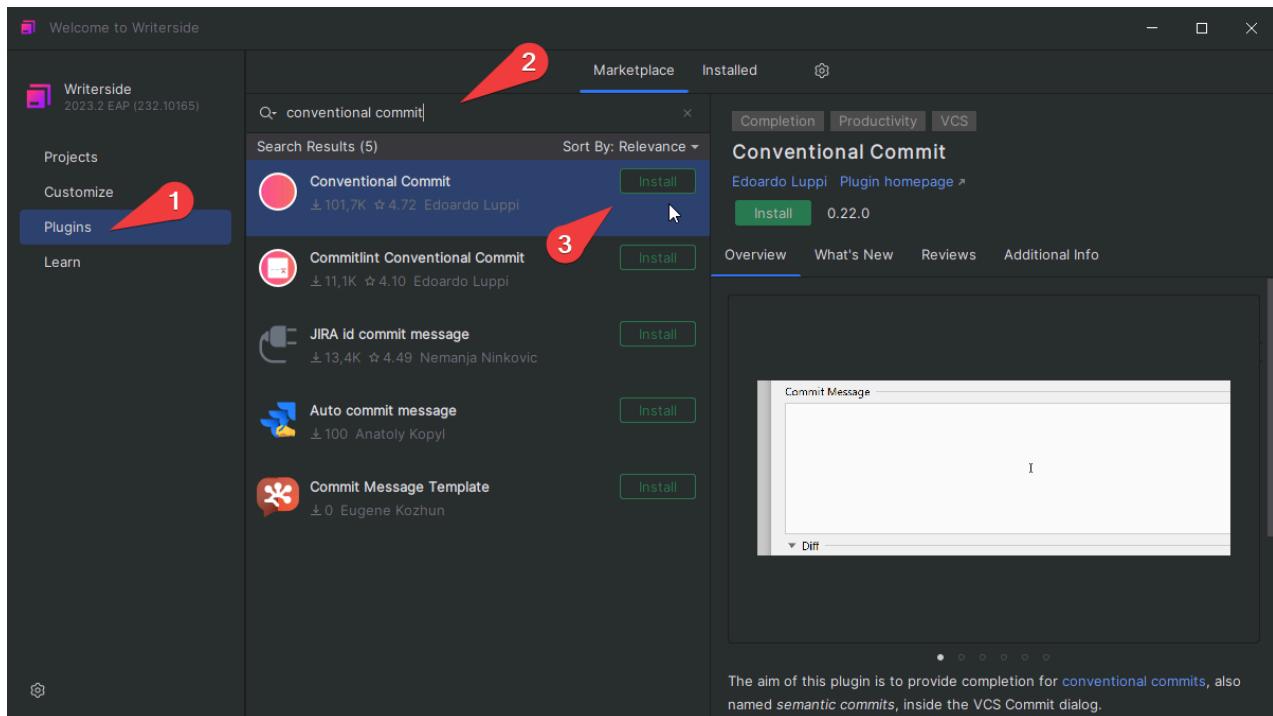
- A** Ein Fork ist eine Kopie einer Repository. Diese Kopie ist nun auf deinem Account zu finden und du kannst Änderungen vornehmen. Diese Änderungen kannst du dann in Form eines Pull-Requests an die ursprüngliche Repository senden.

WriterSide Installieren

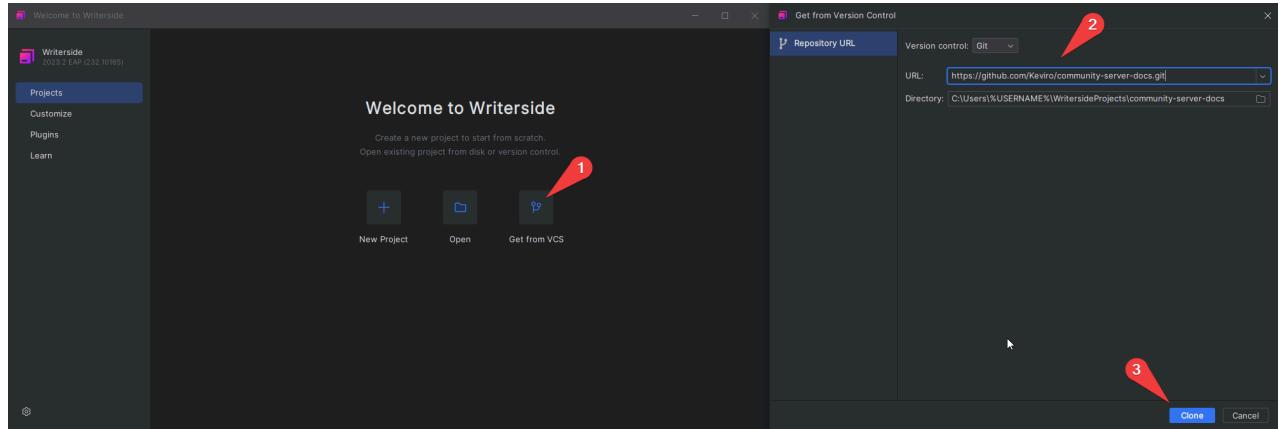
Writerside ist ein JetBrains-IDE, das auf der IntelliJ-Plattform basiert. Mit Writerside kannst du einfach und schnell Dokumentationen schreiben.

Installation

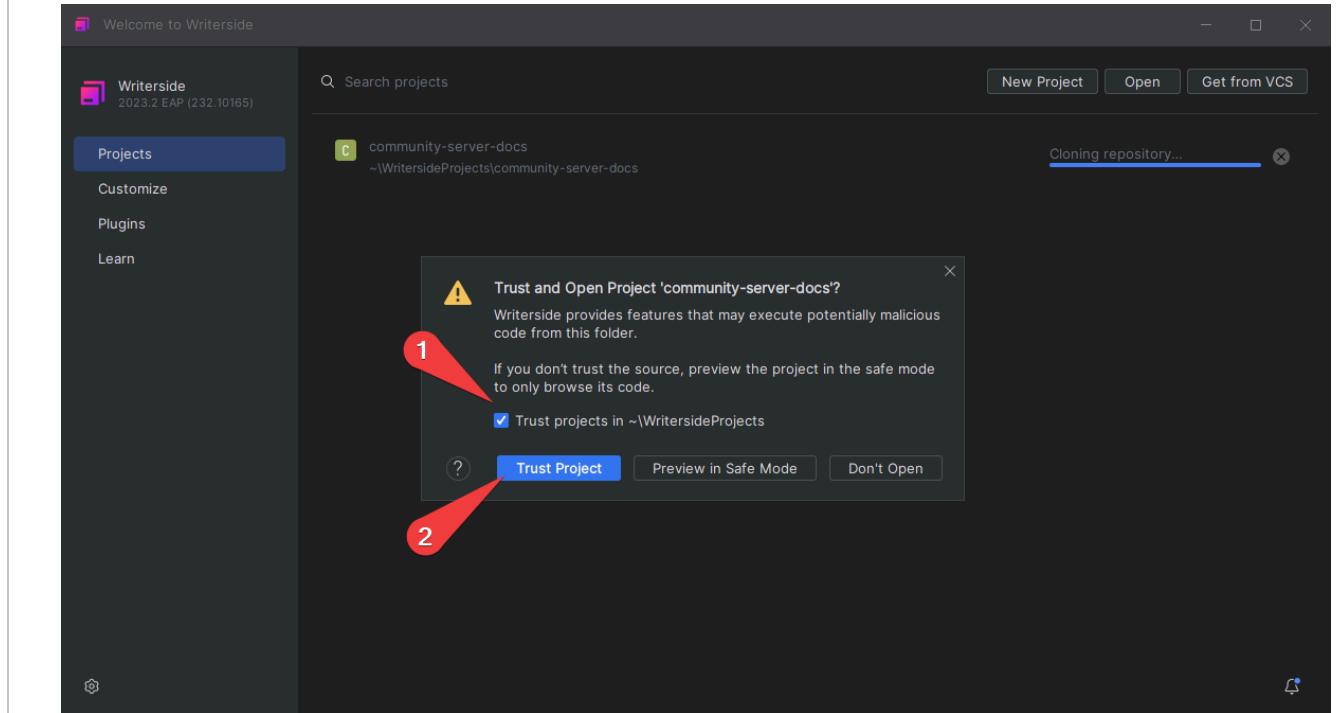
1. Lade dir die neuste Version von Writerside hier (<https://www.jetbrains.com/de-de/writerside/download/>) herunter.
2. Führe die heruntergeladene Datei aus und folge den Anweisungen des Installers.
3. Installiere das Plugin Conventional Commit (<https://plugins.jetbrains.com/plugin/13389-conventional-commit>)



4. Starte WriterSide neu um das Plugin zu aktivieren. Klicke dazu einfach auf `Restart IDE` wo vorher `Install` stand.
5. Öffne WriterSide und klicke auf `Get from VCS`. Füge dann den Link zu dem Git-Repository ein was du im vorherigen Schritt geforkt hast (siehe hier ("[Repository forken](#)" in "[Repository anlegen](#)")) und drücke auf `Clone`.



6. Jetzt musst du noch bestätigen, dass du dem Projekt vertraust.



See also

Spotlight

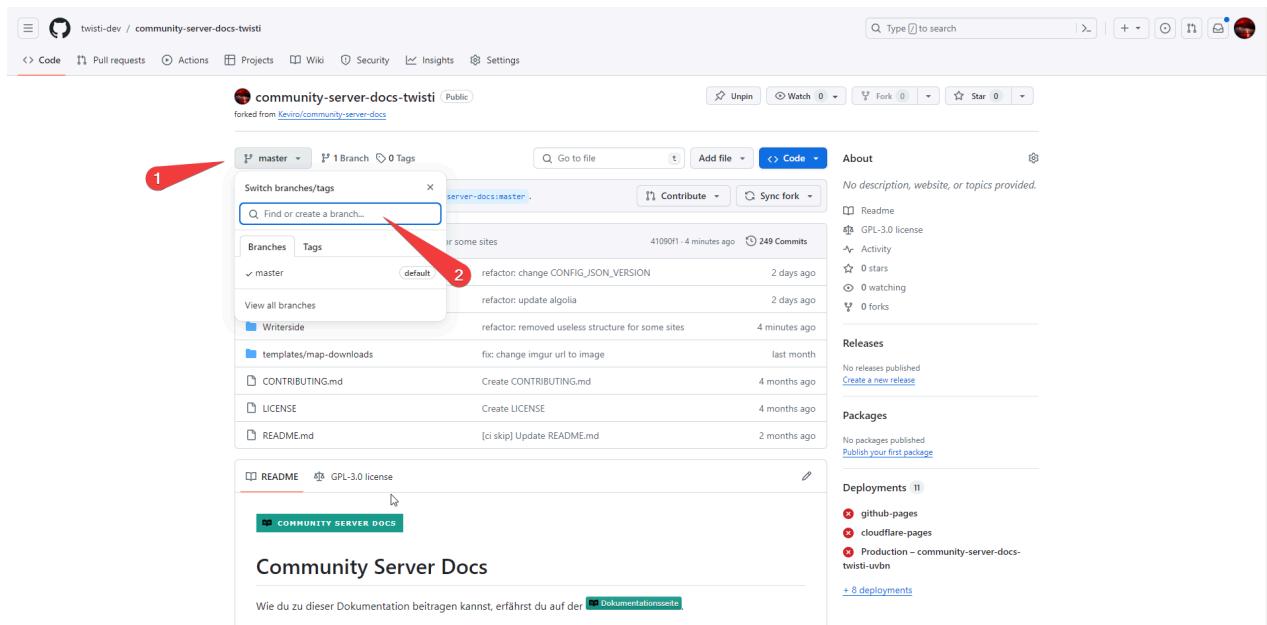
[Dokumentation schreiben](#)

Dokumentation schreiben

- i** Du solltest regelmäßig dein Projekt updaten (["Projekt Updaten" in "Projekt & Fork Update"](#)), damit du immer die neueste Version hast.

Neuen Branch erstellen

1. Gehe auf die Github Seite des zuvor geforkten Projekts ([Repository anlegen](#)).
2. Klicke auf den Branch-Button und gib den Namen eines neuen Branches ein.

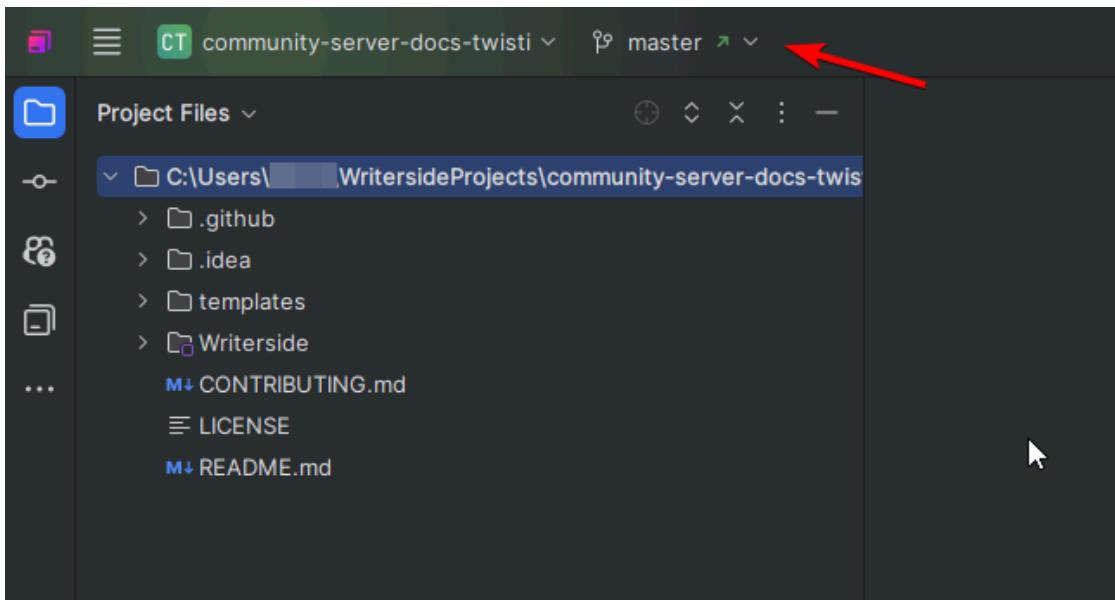


i Branch Name

Der Name sollte kurz und prägnant sein und die Änderungen beschreiben, die du vornehmen möchtest.

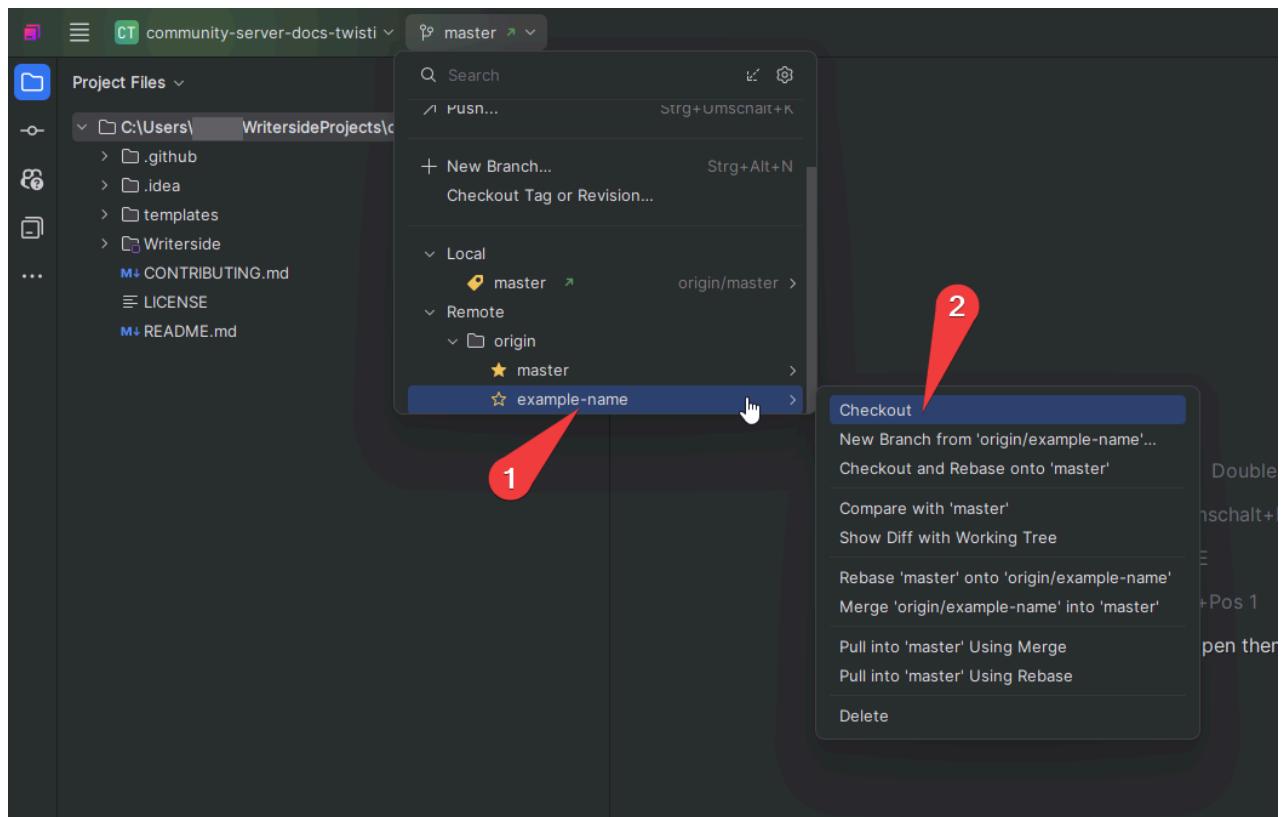
Branch wechseln

1. Klicke in Writerside auf den Namen des aktuellen Branches.



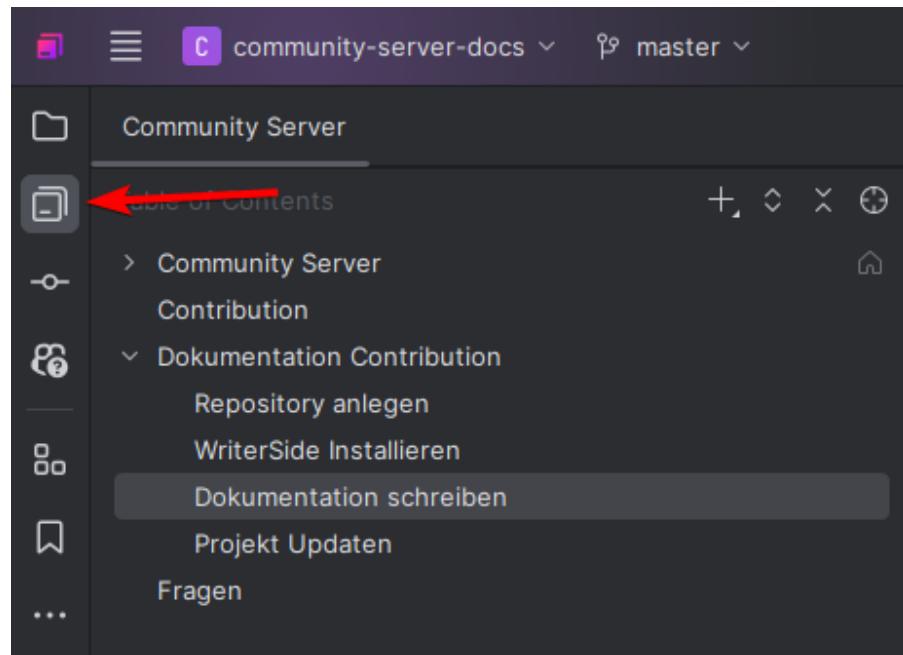
Branch Name

2. Scrolle nun etwas nach unten und wähle dann **Remote | origin | branch-name** aus. Klicke dann auf **Checkout**.



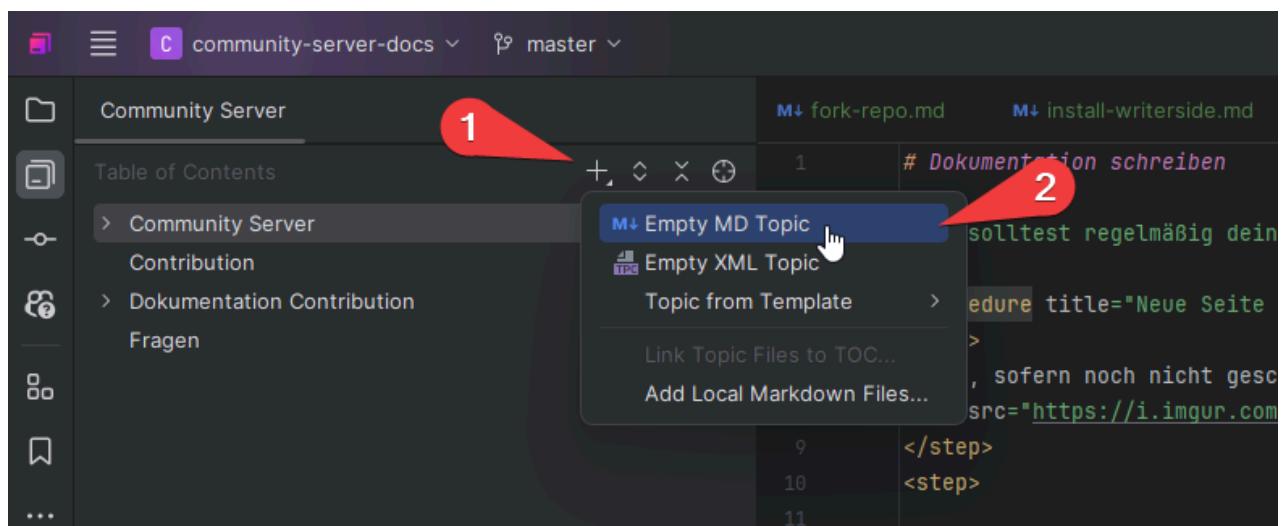
Neue Seite erstellen

1. Wähle, sofern noch nicht geschehen, links an der Seite Writerside aus.

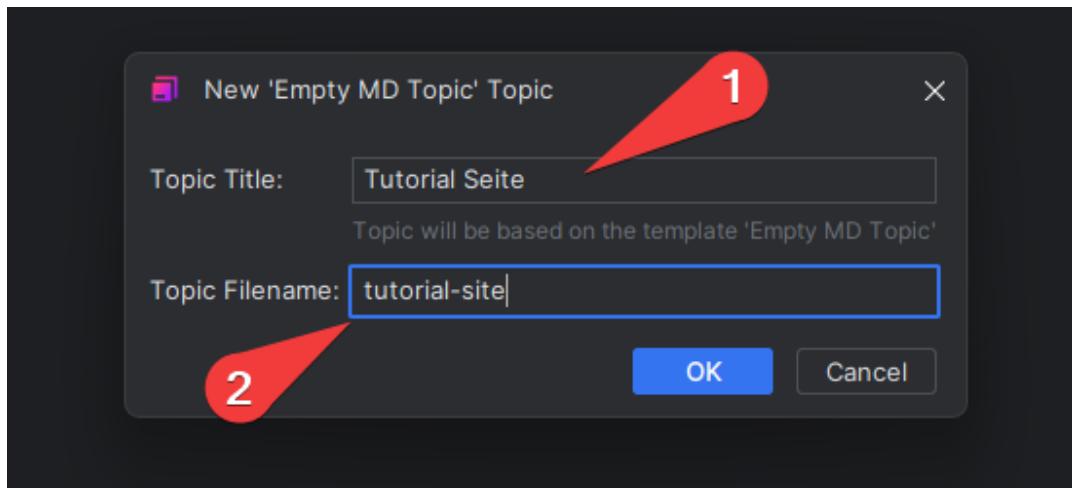


Select Writerside

2. Klicke auf das + und dann auf Empty MD Topic.



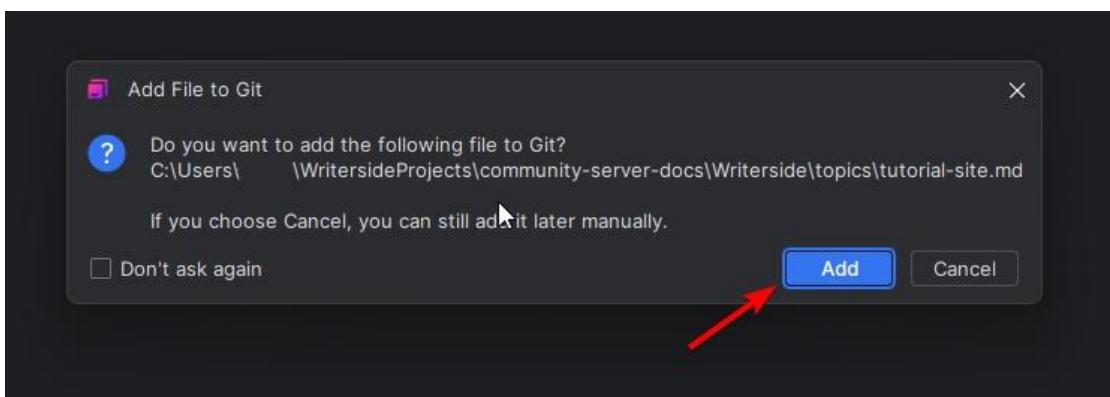
3. Nun gibst du der Seite einen Namen und einen Dateinamen



New Topic

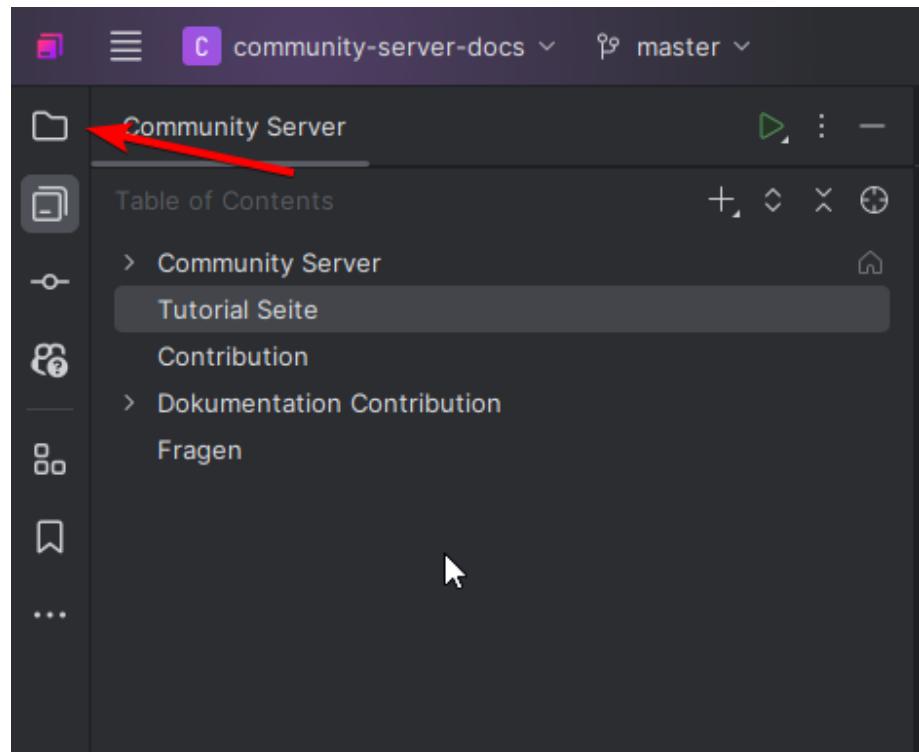
- ❶ In dem Dateinamen solltest du keine Leerzeichen verwenden. Stattdessen einen Bindestrich. Außerdem solltest du den Dateinamen in Kleinbuchstaben und auf Englisch schreiben. Aus Tutorial Seite wird also tutorial-site.

4. Jetzt öffnet sich ein Popup, in dem du gefragt wirst, ob du die Seite zu Git hinzufügen möchtest. Klicke auf Add.



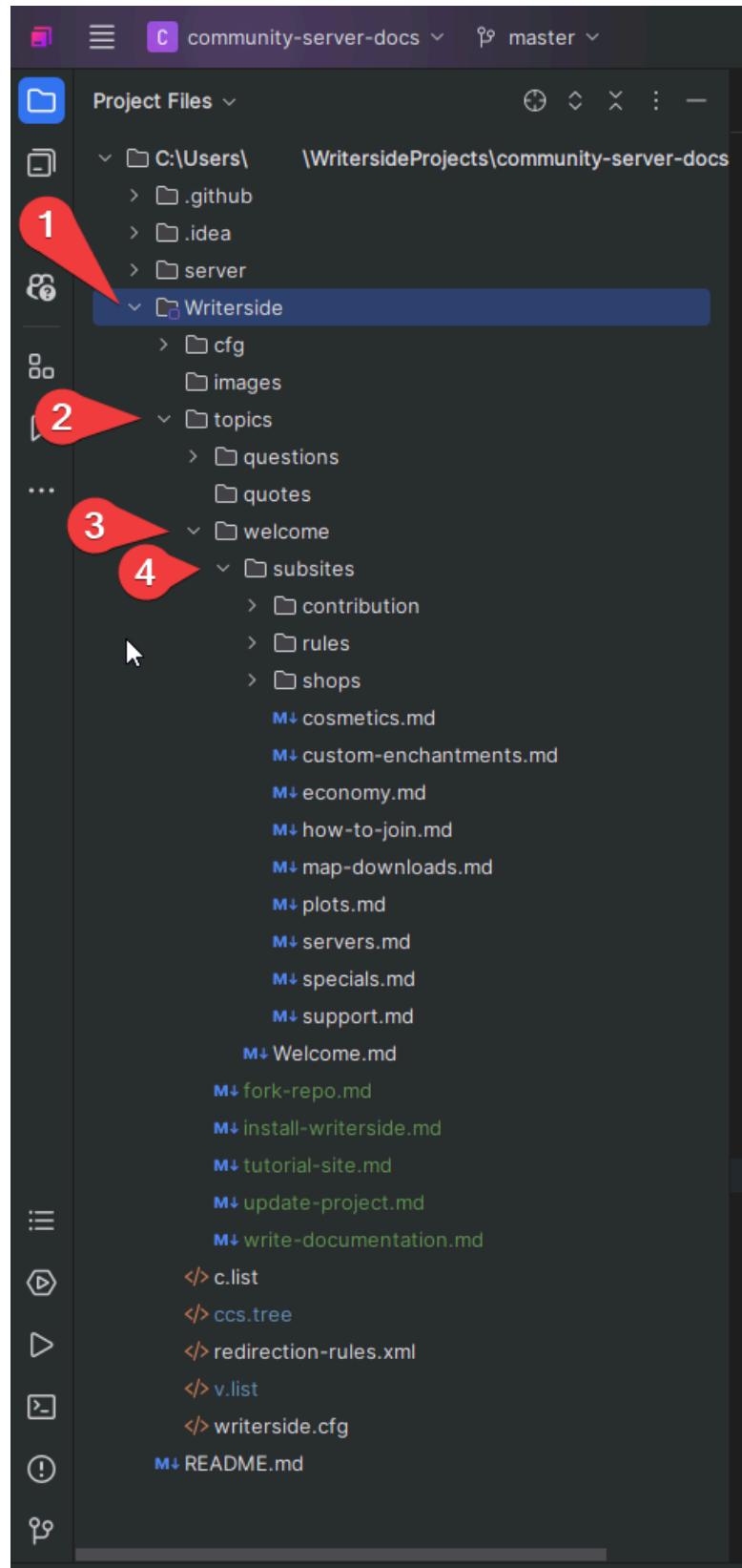
Add File to Git

5. Jetzt klicke links am Rand auf Project



Project

6. Dann klappe die Ordner aus



7. Jetzt kannst du die Datei in den richtigen Ordner ziehen und anfangen zu schreiben.

Project Files

```

1 # Dokumentation schreiben
2
3 > Du solltest regelmäßig dein Projekt [updaten](update-project.md#update), damit du immer die neueste Version hast.
4
5 <procedure title="Neue Seite erstellen" id="new-page">
6   <step>
7     Wähle, sofern noch nicht geschehen, links an der Seite <code>Writerside</code> aus.
8     
9   </step>
10  <step>
11    Klicke auf das <code>++</code> und dann auf <code>Empty MD Topic</code>.
12    
13  </step>
14  <step>
15    Nun gibst du der Seite einen Namen und einen Dateinamen
16    
17  </step>
18  <note>
19    In dem Dateinamen solltest du keine Leerzeichen verwenden. Stattdessen einen Bindestrich.
20  Außerdem solltest du den Dateinamen in Kleinbuchstaben und auf Englisch schreiben.
21  Aus <code>Tutorial Seite</code> wird also <code>tutorial-site</code>.
22  </note>
23  <step>
24    Jetzt öffnet sich ein Popup, in dem du gefragt wirst, ob du die Seite zu Git hinzufügen möchtest.
25    Klicke auf <code>Add</code>.
26    
27  </step>
28  <step>
29    Jetzt klicke links am Rand auf <code>Project</code>
30    
31  </step>
32  <step>
33    Dann klappe die Ordner aus
34     You, 3 minutes ago · Uncommitted changes
35  </step>
36  </procedure>

```

community-server-docs > README.md

34:08 LF UTF-8 9 Δ/up-to-date Blame: You 11.11.2023 22:00 4 spaces

Markdown in WriterSide verwenden

In WriterSide kannst du Markdown verwenden, um deinen Text zu formatieren und stilisieren. Hier sind einige grundlegende Formatierungsanweisungen, die du in WriterSide verwenden kannst:

Fett

Verwende doppelte Sternchen `**` oder doppelte Unterstriche `__`, um Text fett zu formatieren.

Beispiel:

```
**Dieser Text ist fettgedruckt**
```

Kursiv

Verwende ein einzelnes Sternchen `*` oder ein einzelner Unterstrich `_`, um Text kursiv zu formatieren.

Beispiel:

```
_Dieser Text ist kursiv_
```

Durchgestrichen

Verwende doppelte Tilden `~~`, um Text durchzustreichen.

Beispiel:

```
~~Dieser Text ist durchgestrichen~~
```

Links

Verwende eckige Klammern `[]` für den Text des Links und runde Klammern `()` für die URL, um einen Link zu erstellen.

Beispiel:

[Google](<https://www.google.com>)

Bilder

Verwende Ausrufezeichen !, eckige Klammern [] für den alternativen Text und runde Klammern () für den Pfad zum Bild.

Beispiel:

```
![Alternativer Text](fork-repo-first.png)
```

- ❶ Die Bilder sollten in dem images Ordner liegen, damit sie auch auf der Website angezeigt werden können. Hier ist eine Anleitung (<https://www.jetbrains.com/help/writerside/visual-elements.html#img>) dazu, allerdings auf Englisch. Es folgt bald eine deutsche Version.

Code

Verwende Backticks `` oder dreifache Backticks `````, um Code-Text darzustellen. Wenn du dreifache Backticks verwendest, kannst du auch die Sprache angeben, in der Code geschrieben ist.

Beispiel:

```
`Dieser Text ist Code`
```

```
``` java
public static void main(String[] args) {
 System.out.println("Hello World");
}
```
```

Weitere Formatierungen

- ❶ Es gibt noch viel mehr Formatierungen, die du verwenden kannst. Eine vollständige Dokumentation dazu findest du direkt auf der WriterSide

Dokumentation (<https://www.jetbrains.com/help/writerside/markup-reference.html>). Dort wird unter anderem erklärt, wie du Tabellen, Listen, Überschriften und mehr erstellen kannst.

Das waren einige grundlegende Markdown-Formatierungsanweisungen, die du in WriterSide verwenden kannst. Du kannst diese Formatierungen kombinieren, um deinen Text nach deinen Vorstellungen zu gestalten.

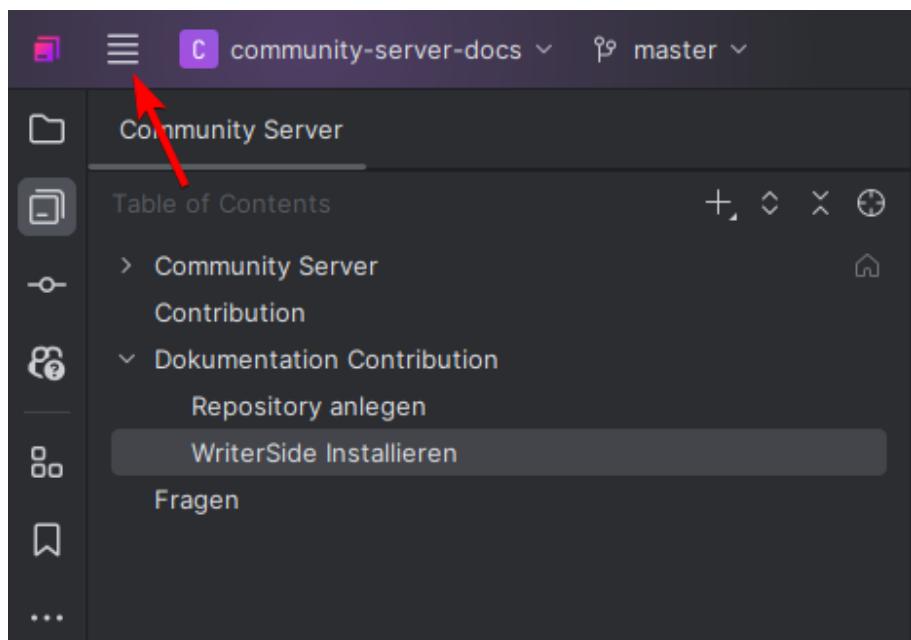
Viel Spaß beim Schreiben!

Projekt & Fork Update

Shortcut: **Ctrl + T**

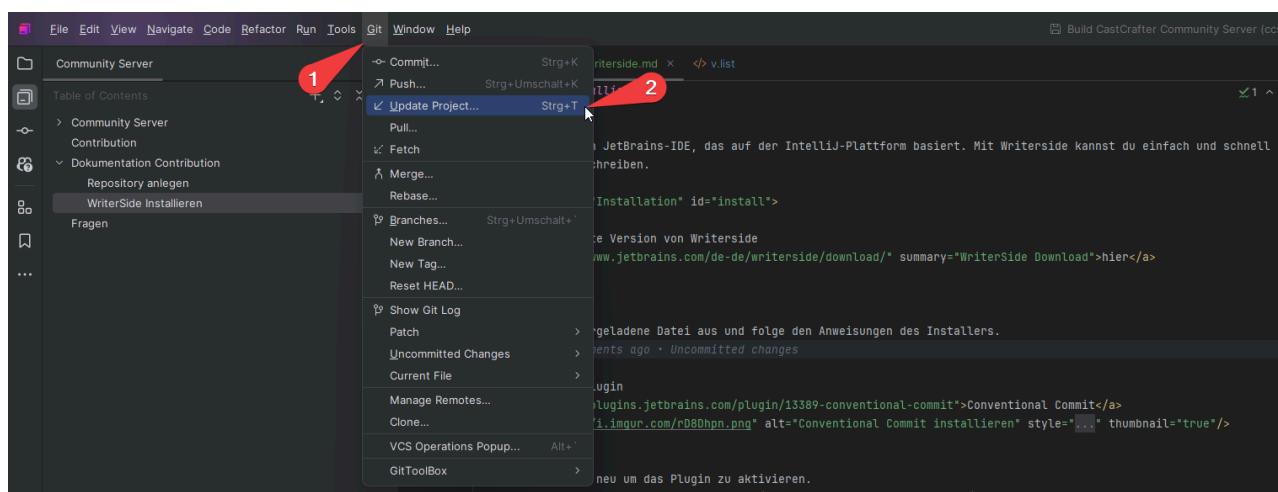
Projekt Update

1. Öffne das Hauptmenü oben links in der Ecke.

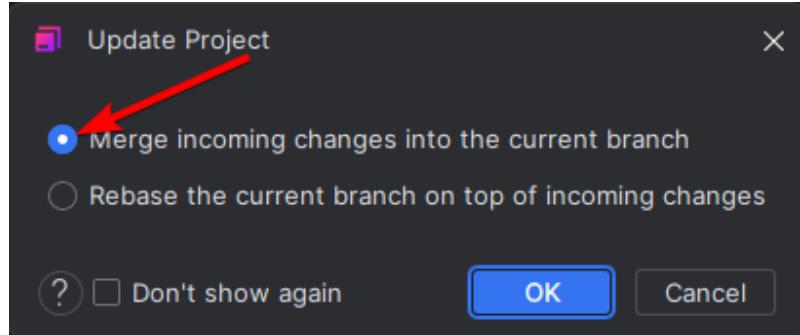


Open Main-Menu

2. Klicke auf Git und dann auf Update Project.



3. Dann wählst du merge aus und klickst auf OK.



Select merge

⚠ Wenn du rebase auswählst, werden deine Änderungen mit den Änderungen aus dem Repository überschrieben und sie gehen verloren.

Fork Update

1. Öffne die Github Seite **deines** Forks.
2. Klicke auf den Button **Sync fork** und dann auf **Update branch**.

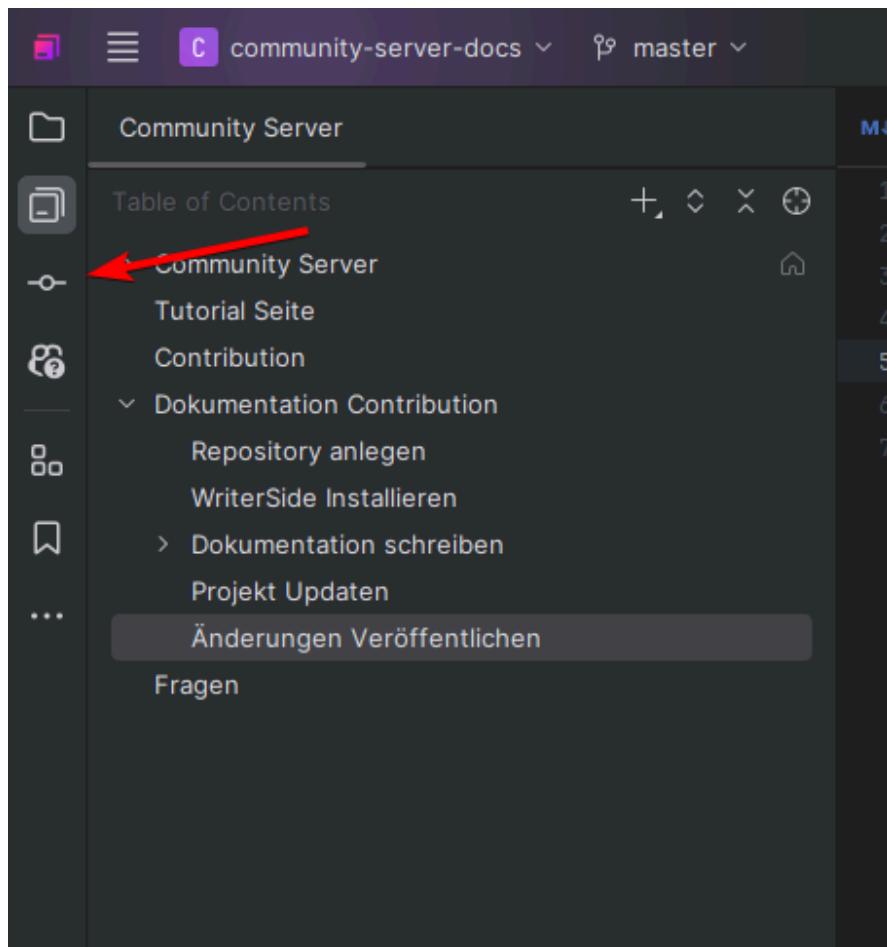
The screenshot shows a GitHub fork page for the repository `twisti-dev / community-server-docs-twisti`. The page includes a code editor displaying a commit history and a sidebar with various repository metrics. Two red arrows highlight specific buttons: 'Sync fork' (labeled 1) and 'Update branch' (labeled 2).

3. Jetzt musst du nur noch kurz warten, bis dein Fork aktualisiert wurde.
4. Es empfiehlt sich, dass du nun auch dein Projekt updatest (["Projekt Updaten" in "Projekt & Fork Updaten"](#)) wie oben beschrieben.

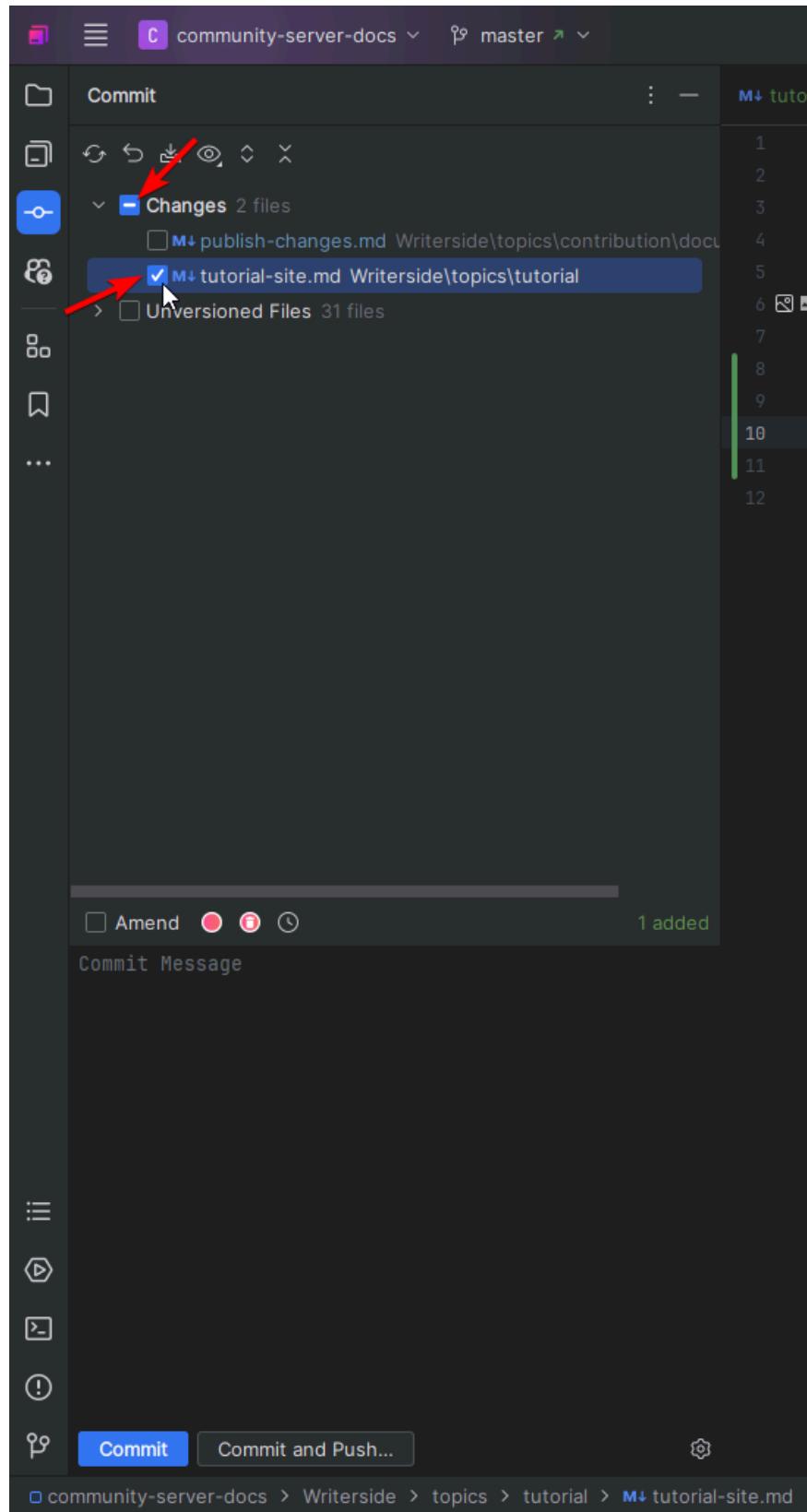
Änderungen Veröffentlichen

Änderungen Veröffentlichen

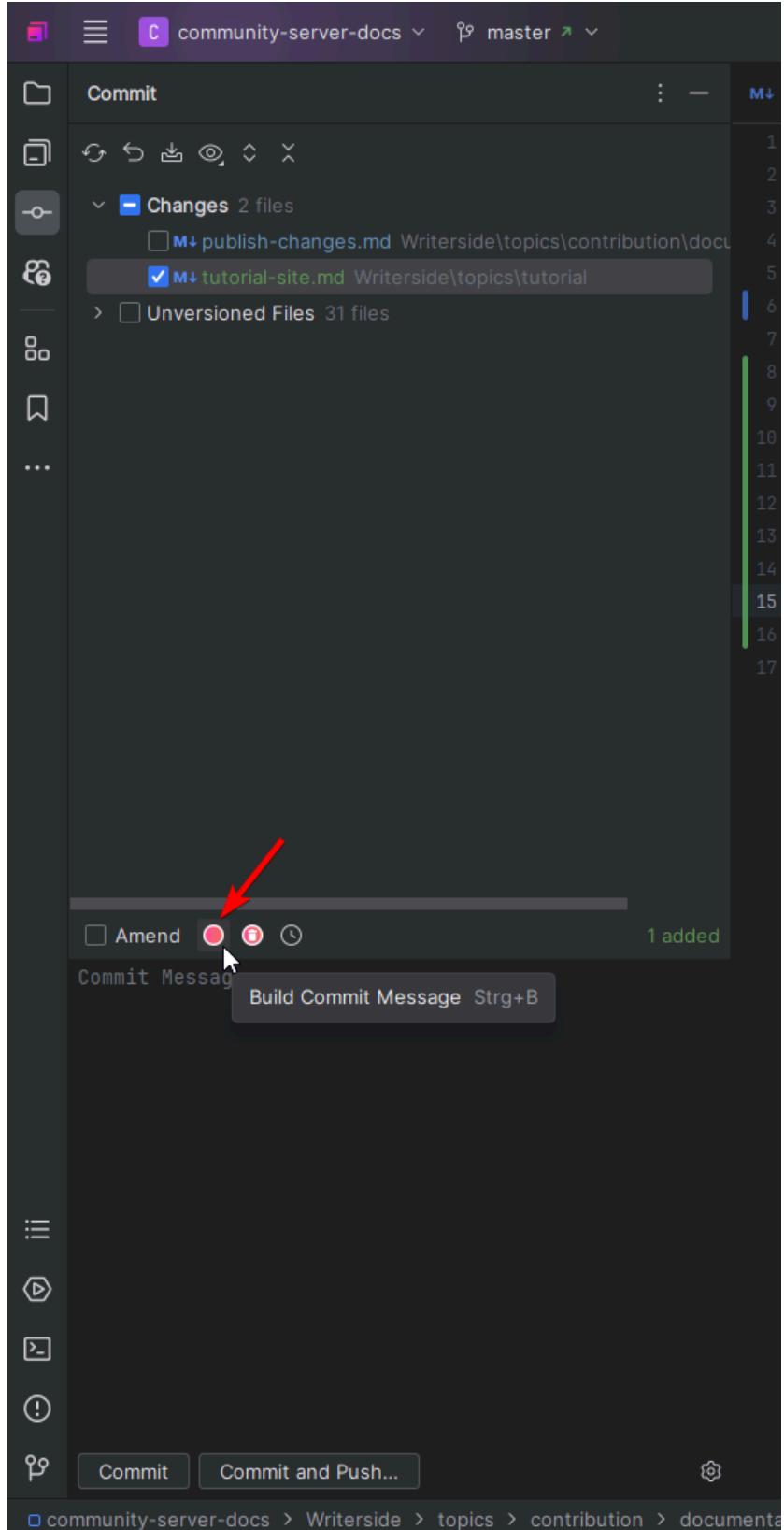
1. Klicke links am Rand auf Commit.



2. Wähle die Dateien aus, die du veröffentlichen möchtest. In der Regel sind das alle Dateien, die du geändert hast.



3. Dann Klicke auf Build Commit Message um eine Commitnachricht zu erstellen, damit andere wissen, was du geändert hast.



4. Jetzt öffnet sich ein Pop-Up, in dem du deine Commitnachricht schreiben kannst.

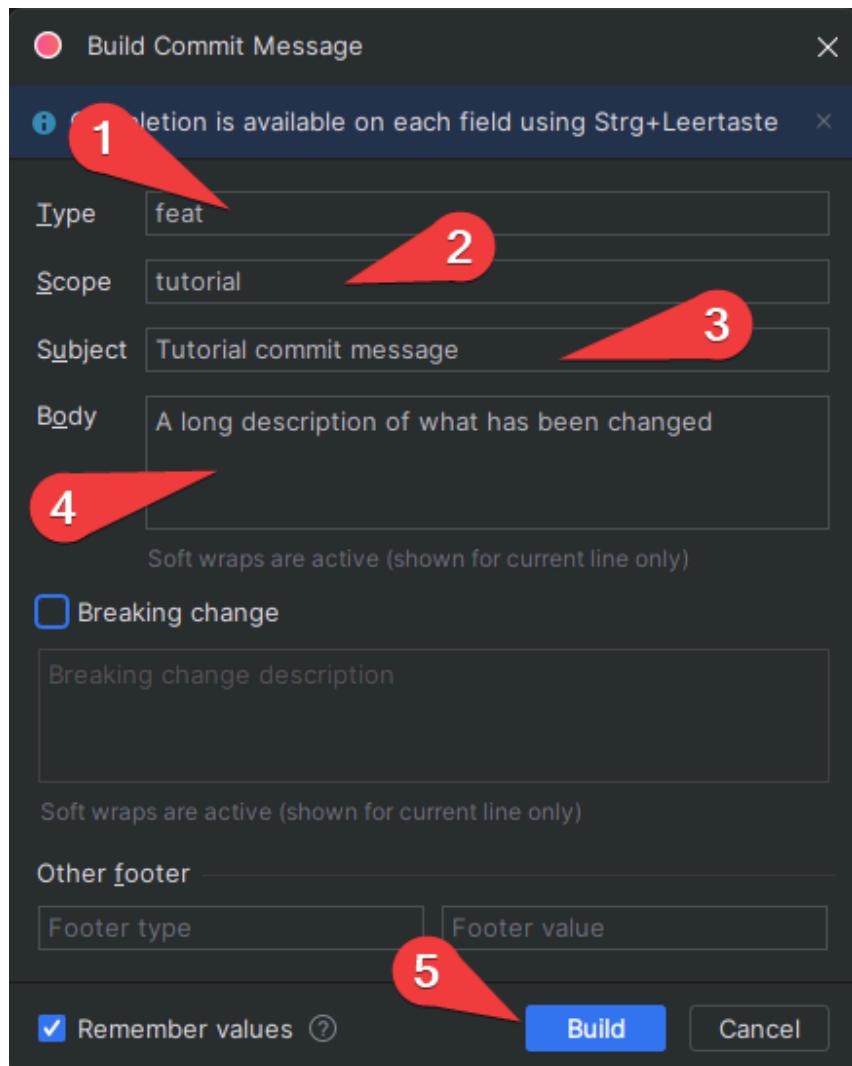
Type: Hier kommt der Typ der Änderung rein. Also z.B. `fix` für eine Fehlerbehebung

oder `feat` für eine neue Funktion.

Scope: Hier kommt der Bereich der Änderung rein. Also z.B. `docs` für die Dokumentation oder `core` für den Kern des Programms.

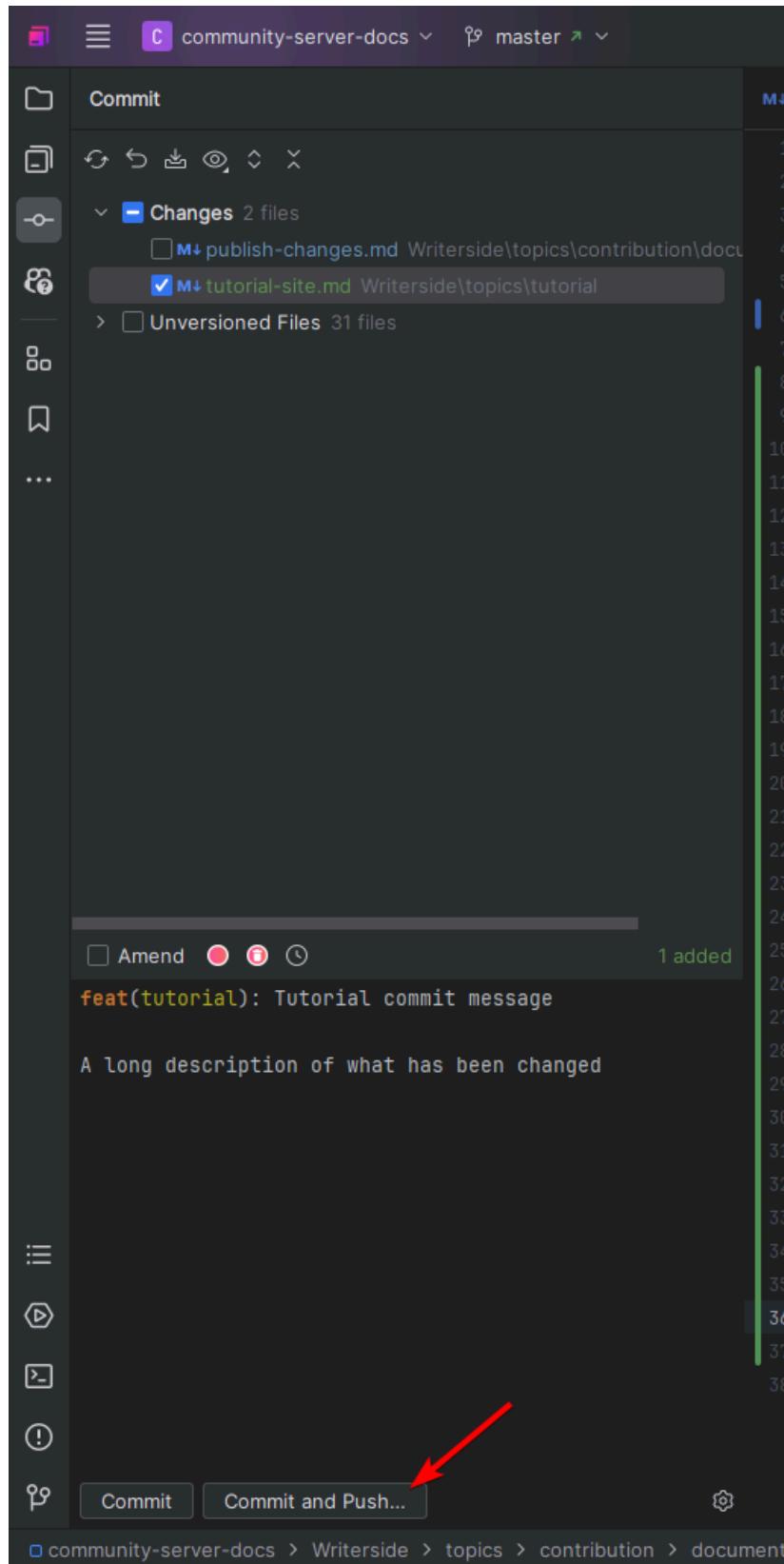
Subject: Hier kommt eine kurze Beschreibung der Änderung rein. Also z.B. `Fixes a bug in the documentation`.

Body: Hier kommt eine ausführliche Beschreibung der Änderung rein. Also z.B. `There was a typo in the documentation`.

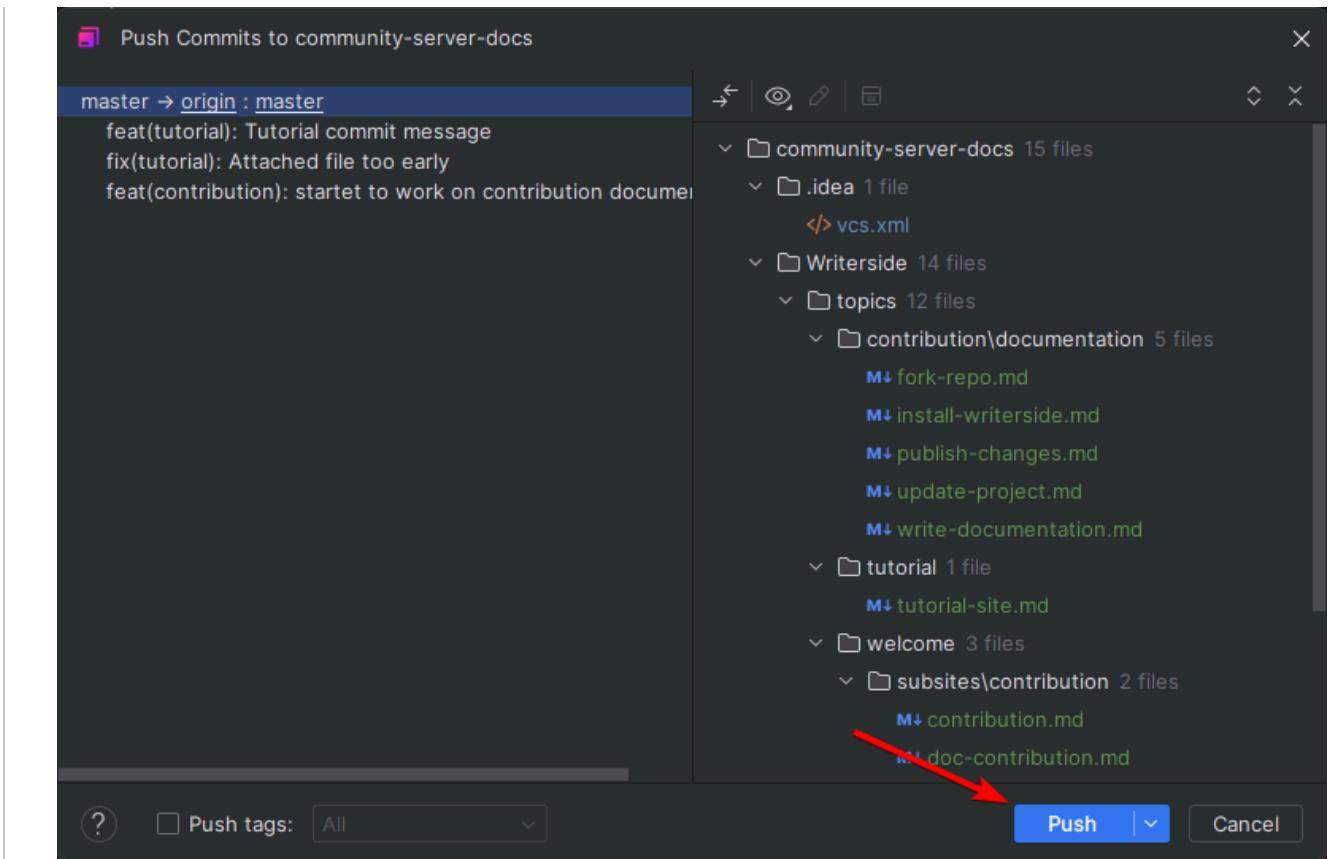


Build Commit Message PopUp

5. Klicke auf `Commit and Push...` um die Änderungen in deinem fork zu veröffentlichen.



- Jetzt öffnet sich ein Pop-Up, in dem du deine Änderungen nochmal sehen kannst.
Klicke auf Push um die Änderungen zu veröffentlichen.



Merge Request erstellen

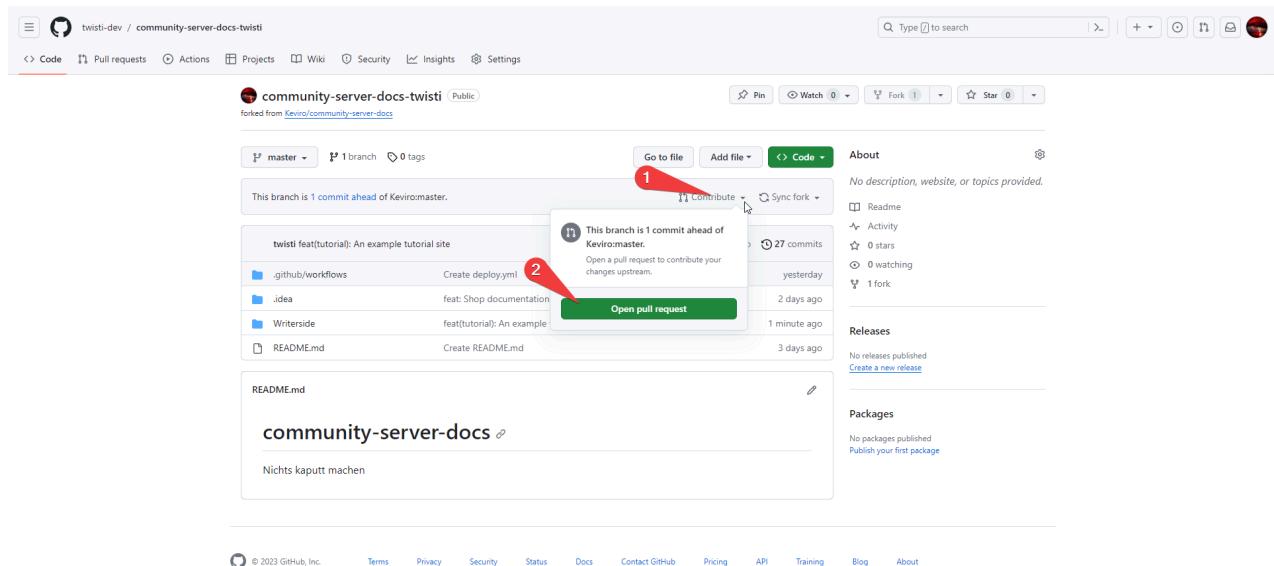
Nachdem du deine Änderungen veröffentlicht ([Änderungen Veröffentlichen](#)) hast, kannst du einen Merge Request erstellen, um deine Änderungen in die offizielle Dokumentation übernehmen zu lassen.

Merge Request erstellen

1. Gehe auf die Seite **deines** Forks auf GitHub.
2. Klicke auf den Button **Contribute** und wähle **Open pull request** aus.



Achte darauf, dass du dich im richtigen Branch befindest.



3. Gebe der Pull Request einen Titel und eine Beschreibung. Klicke dann auf **Create pull request**.

The screenshot shows the GitHub interface for creating a pull request. At the top, it says "Comparing changes" and "base repository: Keviro/community-server-docs" and "head repository: twisti-dev/community-server-d...". It indicates "Able to merge" and "These branches can be automatically merged".

Step 1: A red arrow points to the "Add a title" input field, which contains "A meaningful title".

Step 2: A red arrow points to the "Add a description" text area, which contains "A brief description of what is new / better".

Step 3: A red arrow points to the "Create pull request" button, which is highlighted in green.

Below the main form, there is a note about contributions following GitHub Community Guidelines, a summary of "1 commit", "2 files changed", and "1 contributor", and a note about commits on Nov 12, 2023.

4. Jetzt musst du nur noch warten, dass ein Teammitglied deine Änderungen überprüft und akzeptiert.

Häufige Fragen

FAQ

Wieso gibt es keine Villager?

⚠ Siehe Besonderheiten ("Keine Villager" in "Besonderheiten").

Wie komme ich auf den Shopserver?

Wie du zwischen den verschiedenen Servern wechselt, erfährst du HIER ([Die verschiedenen Server](#)).

Wieso sind Elytren im End deaktiviert?

Diese Änderung ist für uns in mehrerlei Hinsicht sinnvoll. Es gestaltet das “Ende des Spiels” anspruchsvoller, erhält den Wert von Elytren und anderen Items aus dem End, welche vorher einfach verschenkt wurden, und es verbessert die Performance und spart uns einiges an Festplattenspeicher. Das End ist die einzige Dimension, welche nicht vorher generiert wird und es generiert somit bei einem Überflug massenhaft neue Chunks.

Wann ist wieder ein Event?

Es gibt regelmäßige MiningEvents (["Mining Events" in "Events"](#)) und AngelEvents (["Angel Events" in "Events"](#)).

- ⓘ Wenn ein größeres Event stattfindet, wirst du im Discord (<https://discord.gg/castcrafter>) unter dem Server Update Channel (<https://discord.com/channels/133198459531558912/980810495877607524>) darüber informiert.

Hat man als Veteran Vorteile?

Nein, als Veteran hat man keine großen Vorteile. Man kann dennoch den Server betreten, obwohl er schon voll ist.

- ⓘ Den Rang hat man erhalten, wenn man auf dem letzten Server mindestens 200 Spielstunden hatte.

Wieso gibt es keine Teleportation?

Auf dem Server funktioniert die Fortbewegung noch altmodisch wie in Vanilla Minecraft. Es gibt keine Möglichkeit der Teleportation, sondern die Spieler müssen die Strecken z.B. über die von der Community erbauten Nether Highways zurücklegen. Die einzige Ausnahme bildet hier der Übergang zwischen den verschiedenen Servern. Um die Server zu wechseln, müsst ihr jedoch trotzdem immer zurück zum Spawn um mit dem Schiffskapitän zu sprechen, welcher euch dann an den gewünschten Ort bringt.

Gibt es ein Block-Limit für Hopper & ArmorStands?

Hopper sind ein wichtiger Bestandteil von vielen Farmen und Maschinen. Auf dem 1.18 Server konnten wir einige Erfahrungen machen, was die Performance angeht und wir sind zuversichtlich, dass wir dieses Limit nicht mehr brauchen. Selbiges gilt für Armor Stands. Deshalb gibt es seit dem 1.19 Server kein Block-Limit mehr. Die Tickrate von Hoppern ist jedoch leider weiterhin reduziert, weil der Server bei den Spielerzahlen sonst irgendwann an seine Grenzen stößt und niemand hat etwas von schnellen Hoppern, wenn dafür die TPS auf 12 hängen.

Was mache ich, wenn ich versehentlich gebannt werde?

Wenn du denkst, dir ist mit einem Ausschluss vom Server unrecht getan, öffne ein Ticket ([Support, Erstattungen & Bugreport](#))

Kann ich LightBlocks und unsichtbare Itemframes bekommen?

Für alle Baubegeisterten bieten wir die Möglichkeit LightBlocks und unsichtbare ItemFrames auch im Survival zu erhalten und auch zu verwenden. Wie du die Items bekommst, erfährst du HIER ([Lightblocks & unsichtbare ItemFrames](#)).

Kann ich ArmorStands anpassen?

ArmorStands können mithilfe eines Flints komplett angepasst werden ([Köpfe und Rüstungsständer](#)). Damit kannst du den Rüstungsständern zum Beispiel Arme geben und alle Körperteile separat rotieren. Durch diese Funktionen sind deiner Kreativität beim Bauen keine Grenzen mehr gesetzt.

Was mache ich, wenn ein Spieler mich betrügt oder beklaut?

Hierzu gibt es auf dem Discord ein Ticketsystem für Support und Erstattungen ([Support, Erstattungen & Bugreport](#)).

Wie gehe ich vor, wenn ich einen Bug entdecke?

öffne hierzu ein Bugreport Ticket ([Support, Erstattungen & Bugreport](#)).

- ⚠** Ein absichtliches Ausnutzen eines dir bekannten Bugs oder Missbrauch wird als Exploit angesehen und wird mit einem Ausschluss vom Servers bestraft!

Ist der Seed des Servers öffentlich?

Nein, der Seed ist nicht öffentlich.

Häufige Probleme

In diesem Artikel findest du hilfreiche Tipps, wie du etwaige Probleme auf unserem Server selber beheben kannst. Mehr dazu findest du in den Tabs weiter unten:

Verbindungsprobleme / Netzwerk Lags

Du kannst dich nicht mit dem Server verbinden, wirst wegen Unstable Connection vom Server geworfen oder hast regelmäßig starke Lags? Die folgenden Tipps können dir helfen das Problem selber zu beheben.

- 1. Minecraft Neustart:** Ein Neustart des Spiels kann sowohl Verbindungsprobleme als auch Lag beheben.
- 2. Aktuelle Version verwenden:** Verwende die neueste Version von Minecraft, um die bestmögliche Performance und Kompatibilität sicherzustellen.
- 3. Vanilla Client nutzen:** Versuche es mit dem Vanilla Minecraft-Client ohne Mods, um mögliche Konflikte zu vermeiden, die Verbindungsprobleme oder Lag verursachen könnten.
- 4. Computer neu starten:** Ein Neustart deines Computers kann Netzwerkprobleme und Performance-Einbußen lösen.
- 5. Router neu starten:** Ein Neustart deines Routers kann nicht nur Verbindungsprobleme beheben, sondern auch die Internetgeschwindigkeit verbessern.
- 6. LAN-Verbindung verwenden:** Wenn du die Möglichkeit hast, verwende eine stabile LAN-Verbindung. Sie kann Verbindungsprobleme und Lag im Vergleich zu WLAN signifikant reduzieren.
- 7. Downloads pausieren:** Begrenze die Netzwerkbelastung, indem du Hintergrunddownloads pausierst, um die Latenz zu verringern.
- 8. Direkte IP-Adresse nutzen:** Bei DNS Problemen kann die Verwendung der direkten IP-Adresse des Servers (51.195.111.245) das Problem eventuell lösen.
- 9. VPN deaktivieren:** VPN Verbindungen werden möglicherweise vom Server

blockiert. Deaktiviere deine VPN und versuche es erneut.

Probleme mit dem Ressourcenpaket

Das Ressourcenpaket läd nicht richtig oder du erhältst dauerhaft die Nachricht Aktiviere Ressourcenpaket...? Die folgenden Tipps können dir helfen das Problem selber zu beheben.

- 1. Minecraft Neustart:** Oftmals kann ein einfacher Neustart des Spiels Probleme mit dem Ressourcenpaket beheben.
- 2. Aktuelle Version nutzen:** Stelle sicher, dass du die neueste Version von Minecraft verwendest, um Kompatibilitätsprobleme zu vermeiden.
- 3. Vanilla Client verwenden:** Versuche es mit dem Vanilla Minecraft-Client ohne Mods, um mögliche Konflikte zu vermeiden
- 4. Computer neu starten:** Ein Neustart kann diverse Probleme lösen und ist auch bei Schwierigkeiten mit dem Ressourcenpaket empfehlenswert.
- 5. Firewall überprüfen:** Stelle sicher, dass die Website <https://mc-packs.net/> nicht blockiert wird, da das Ressourcenpaket über sie heruntergeladen wird.
- 6. Servereinstellungen prüfen:** Stelle sicher, dass du Server-Ressourcenpakete in den Servereinstellungen aktiviert hast.
- 7. Alte Ressourcenpakete löschen:** Gehe in deinem Minecraft Verzeichnis in den downloads Ordner und lösche alle vorhanden Dateien. Starte anschließend deinen Minecraft-Client neu, damit das Ressourcenpaket beim nächsten Beittritt neu heruntergeladen wird.
- 8. Aus- und Einloggen:** Logge dich im Minecraft-Launcher mit deinem Microsoft Konto einmal aus und wieder ein. Manchmal kann dies Probleme mit dem Ressourcenpaket beheben.

Sollten dir diese Tipps nicht weitergeholfen haben, kontaktiere bitte den Support in

unserem Discord.