

StadtServer 1.9.0

(Für 1.18.1)

Enchantments:

- **Chopping** (Item: Axt | Stufen: **I** | Inkompatibel: Efficiency)
 - Verzauberte Axt fällt **Bäume** oberhalb des gehackten Blocks komplett.
 - **Baum**: Menge zusammenhängender gleicher Logs mit ≥ 5 passenden Leaves
 - Herkunft: *Buch Fischen* (10%), *Villager* (lvl 4-5)
- **Smithing** (Item: Tool/Armor | Stufen: **V** | Inkompatibel: Mending)
 - Reparatur des verzauberten Items am Amboss kostet maximal 25 / 20 / 15 / 10 / 5 Level
 - Kein Effekt bei Reparatur mit verzaubertem Gegenstand
 - Ersetzt Mending komplett (bis auf bereits existierende Gegenstände)
 - Herkunft: *Mending* (**III, IV**), *Villager* (**I, II**, lvl 1-3, Mending: **III**), *Piglin* (**III, IV**), *Kisten* (**IV**)
- **Wrench** (Item: Schaufel | Stufen: **I** | Immer Kompatibel)
 - Rechtsklick auf bestimmte Blöcke für verschiedene Effekte
 - Dropper: Verwandelt ihn dauerhaft in eine **Chute**
 - Droppt sofort jedes Item, dass über einen Hopper/Dropper eingeführt wird
 - Dispenser: Verwandelt ihn dauerhaft in einen **Block Placer**
 - Platziert jedes Item, dass ein Block ist; sonst keine spezielle Aktion
 - Redstone Lampe: An/Aus bis zum nächsten Block Update
 - Notenblock: Setzt den Ton auf die originale Tonhöhe
 - Barrel/Chest/Double Chest: Sortiert den Inhalt
 - Herkunft: *Smithing Table* (Beliebige Schaufel + exakt ein Copper Ingot)
- **Eagle Eye** (Item: Bogen/Armbrust | Stufen: **V** | Inkompatibel: Infinity, Multishot)
 - Bonusschaden wenn das Ziel mindestens 30 Blöcke weit weg ist
 - Weniger Schaden wenn das Ziel näher dran ist
 - Bonus: +1 / +2 / +3 / +4 / +5 % pro Block > 30 , +100% (+125% Armbrust) maximal
 - Malus: -1 / -2 / -3 / -4 / -5 % pro Block < 30 , -25% maximal
 - Herkunft: *Buch Fischen* (**I**, 5%), *Villager* (**I, II**, lvl: 4-5), *Piglin* (**III**), *Kisten* (**IV**, Nether+End)
- **Farming** (Item: Hoe | Stufen: **III** | Inkompatibel: Fortune, Silk Touch)
 - Gibt 1x1 / 3x3 / 5x5 AOE für alle Aktionen bezüglich farmen (1x1 mit Sneak)
 - Rechtsklick: Crop → harvest + replant, Farmland → plant aus offhand
 - Herkunft: *Buch Fischen* (**I, II**, 15%), *Villager* (**I, II**, lvl: 1-3), *Kisten* (**III**, Oberwelt)

- **Sacrificial** (Item: Schwert/Axt | Stufen: I | Immer Kompatibel)
 - Tötet passive Tiere (ohne Spinnen) mit einem Schlag → Startet Rituale
 - Kann Heads dropen (Player immer, Mobs: 10% chance)
 - Herkunft: *Piglin* (5 %), *Kisten* (10%, Nether/End 20%)
- **Bane of the Athropods** funktioniert nun auch bei Creepern und Phantoms
- **Netherite Tools/Armor** können mit Ancient Scrap repariert werden (Anzahl beachten!)
- Arbeiten am **Amboss** können nun bis zu 100 Level verbrauchen (nur neue Sachen!)
- **Water Buckets** können mit **Infinity** verzaubert werden → gehen nicht leer beim setzen

Funktionen:

- **Dispenser**
 - Seeds werden auf einen davorliegenden passenden Farmland Block geplantet
 - Unterstützt: Weizen, Karotte, Kartoffel, Beetroot, Melone, Kürbis, Netherwarze
- Ein **Sticky Piston** mit einer **Lightning Rod** zerbricht den dahinterliegenden Block
 - Die Lightning Rod muss direkt auf dem Piston platziert sein
 - Der Blockabbau erfolgt wie mit einer Spitzhacke (Kein Bedrock, Spawner zerstört etc.)
- **Signs** können mit Rechtsklick ohne Sneak editiert werden
- **Dirt Paths** können auch aus normalem Dirt mit der Schaufel gemacht werden
- Viele Mobs können nun auch als **Boss Mob** mit eigenem Namen spawnen (5% Chance)
 - Verfügen über mehr Leben und Schaden, dropen mehr Loot
 - Können besondere Sachen und neue Enchantments dropen
 - Keine Boss Mobs im End bevor der Drache tot ist
 - Erhöhte Chance für Boss Mobs in der Oberwelt unter Y = 0 (10% Chance)
 - Die Farbe des Namens entspricht dem Boss Level (1 = weiß, 2 = gelb, 3 = blau, 4 = lila)
 - Stärke, XP und Drops hängen vom Boss Level ab; höhere Level spawnen seltener
 - Es können Level 1 – 3 Bosse natürlich spawnen
- **Double Doors** werden gleichzeitig geöffnet/geschlossen wenn sie passend zueinander sind
- **Ladders** können auf Ladders gesetzt werden um diese nach unten zu verlängern

Minecarts und Schienen:

→ **Booster Rail**

- *Lapisblock* als Untergrund erhöht die maximale Geschwindigkeit
 - **Loren**, die schneller als der Standard sind können aus Kurven fliegen
- *Kohleblock* als Untergrund senkt die maximale Geschwindigkeit
- *Smaragdblock* als Untergrund setzt die maximale Geschwindigkeit auf den Standard
- *Treppe* als Untergrund boostet eine stehende Lore in die Richtung der Treppe

→ **Leinen** können benutzt werden um Minecarts zu **Zügen** zu verbinden (Rechtsklick)

→ **Scheren** trennen Minecarts aus Zügen heraus (Rechtsklick)

→ **Züge**

- Bewegen sich als ein Block über die Strecke
- Werden als Block geboostet / gebremst
- Die vorne fahrende Lore bestimmt die Geschwindigkeit des Zugs

Brewing:

→ **Warped Fungus**

- Verlängert jeden verbesserten Trank mit Duration um ein weiteres Mal
- 10% Chance, den Trank zu versauen (Thick Potion)

→ **Amethyst Shard**

- Verstärkt jeden sinnvollen verbesserten Trank um eine weitere Stufe
- 20% Chance, den Trank zu versauen (Thick Potion)

→ **Awkward Potion + Glow Berries = Potion of Stamina**

- Haste I (3:00), Redstone = Haste I (8:00), Glowstone = Haste II (1:30)
- Kann mit Warped Fungus und Amethyst Shard verbessert werden
- Wird mit Fermented Spider Eye zu Potion of Fatigue (Mining Fatigue)

→ **Awkward Potion + Diamant = Potion of Shielding**

- Resistance I (1:30), Redstone = Resistance I (4:00), Glowstone = Resistance II (0:45)
- Kann mit Warped Fungus und Amethyst Shard verbessert werden

→ Alle neuen Tränke und Varianten können zu Splash / Linger gemacht werden

→ Alle Tränke können mit beliebigem Farbstoff gebraut werden um die Farbe zu ändern

Rezepte:

→ **Schmelzen**

→ Smoker: Sand → Red Sand

→ **Werkbank**

→ **2 Slabs** können zu einem **Block** gecraftet werden (aktuell Holz, Cobble, Sandstone)

→ **Stone Cutter**

→ Alle Planks können zu Stairs gemacht werden (1 : 1)

Boss Rituale:

→ Erzeugen einen Level 4 Boss mit Bossbar, gebunden an alle Spieler innerhalb von 64 Blöcken

→ Das Opfer muss auf dem Fokusblock mit einer Waffe mit Sacrificial geopfert werden

→ Sterben alle gebundenen Spieler bevor der Boss tot ist, verschwindet der Boss

→ **Witch Boss** (Opfer: **Schaf**, Fokusblock: **Lapis**, Oberwelt, Nacht)

→ Ecken 7x7 um den Fokus: Smooth Stone mit vollen angezündeten Kerzen

→ 4. Feld in jede Richtung: Gold Block mit gefülltem Flower Pot

→ **Pillager Boss** (Opfer: **Kuh**, Fokusblock: **Lapis**, Oberwelt, Tag)

→ Ecken 7x7 um den Fokus: Emeraldblock mit Deepslate Brick Wall und Banner

→ Nachbarblöcke in Richtung Fokus: Stone Bricks mit Grindstone

→ **Vindicator Boss** (Opfer: **Schwein**, Fokusblock: **Lapis**, Oberwelt, Tag)

→ Ecken 7x7 um den Fokus: Emeraldblock mit Deepslate Brick Wall und Banner

→ Nachbarblöcke in Richtung Fokus: Stone Bricks mit Grindstone

→ **Evoker Boss** (Opfer: **Villager**, Fokusblock: **Lapis**, Oberwelt)

→ Ecken 7x7 um den Fokus: Diamantblock mit Brewing Stand

→ 4. Feld in jede Richtung: Purpurblock mit Frame + Diamant