

Rangabhängige Kommandos

Zu den Kommandos, die jedem zur Verfügung stehen, gibt es Kommandos, die erst ab einem bestimmten Rang zur Verfügung stehen.

Tagelöhner / Ministrant (1)

`;NAME TEXT`

Nur NAME kann deinen TEXT hören. NAME muss dazu aber im selben Raum sein wie du.

`/24h off|on`

In der Auswertung Spielerinfo wird die Stundenverteilung ein- und ausgeschaltet.

Standardmäßig ist sie bei Registrierung auf on gestellt.

`/email off|on`

Im Fenster Spielerinfo wird deine E-Mail-Adresse (nicht) angezeigt.

`/newroom SPIELNAME`

Erzeugt einen neuen virtuellen Spielraum. Nur möglich, wenn nicht mehr als zwei freie Räume zum gewünschten Spielraum in der ganzen Welt frei sind.

Listen

Als registrierter User hat man die Möglichkeit, einige Listen zu führen, um bestimmte Dinge zu erleichtern oder zu verbieten. Jeder Spieler konfiguriert dabei seine ganz persönlichen Einstellungen. Es gibt sieben verschiedene Listen:

`mute`

Steht ein Spieler auf deiner 'mute'-Liste, so werden all seine Äußerungen im Hauptchat für dich nicht angezeigt. Mit `/add mute *` werden dir gar keine Ausgaben von Usern mehr angezeigt.

`watch`

Steht ein Spieler auf deiner 'watch'-Liste, so bekommst du eine Nachricht, wenn er sich in die Welt einloggt.

`friends`

Auf diese Liste kannst du Spieler eintragen, mit denen du besonders gerne spielst. Du kannst die Liste dann zum Filtern in der [SpielPartnerVermittlung](#) benutzen.

Die Namen der Spieler dieser Liste werden im Fenster der [Anwesenden](#) grün dargestellt.

`bad`

Auf diese Liste kannst du Spieler eintragen, mit denen du nicht gerne spielst. Du kannst die Liste dann zum Filtern in der [SpielPartnerVermittlung](#) benutzen.

Die Namen der Spieler dieser Liste werden im Fenster der [Anwesenden](#) rot dargestellt.

`antiping`

Steht ein Spieler auf deiner 'antiping'-Liste, so kann er dich nicht anpingen.

Bedingung: Graf (W/K13)

`antiwatch`

Steht ein Spieler auf deiner 'antiwatch'-Liste, so kann er dich nicht auf seine 'watch'-Liste setzen.

Bedingung: Großfürst (W/K15)

`antitell`

Steht ein Spieler auf deiner 'antitell'-Liste, so kann er dich nicht per `/tell` ansprechen.

Bedingung: Kurfürst (W/K17)

`favourite`

Die Favoritenliste enthält die eigenen Lieblingsspiele. Diese werden dann in der [Managerliste](#)

angezeigt und können zum Filtern in der [SpielPartnerVermittlung](#) benutzt werden.

channelfav

Die Favoritenliste für die Kanäle enthält deine bevorzugten Kanäle (Channel) und rückt diese im [Kanalwerkzeug](#) nach oben.

Mit Hilfe der folgenden Kommandos kannst du diese Listen nutzen. Alternativ können die Listen auch über das [Listenwerkzeug](#) bearbeitet werden.

`/add LISTE NAME KOMMENTAR`

Der Spieler NAME wird der LISTE hinzugefügt:

Beispiele: `/add mute Attenpeter` (Die Chatausgaben von Attenpeter im Hauptchat werden ab jetzt ignoriert).

`/add watch otalo auf Handel ansprechen` (Wenn otalo die Welt betritt, wird zusätzlich der Kommentar ausgegeben).

`/add antitell * Finale - bitte nicht stören` (Jeder, der dich antellt, erhält die Nachricht "Finale - bitte nicht stören").

Mit Hilfe einer Pipe (|) kann man bestimmte Gruppen erstellen:

Beispiel: `/add watch SLC |CS-Liga`

`/delete LISTE NAME`

Der Spieler NAME wird von der LISTE entfernt.

Beispiel: `/delete watch Attenpeter` (Du bekommst keine Meldung mehr, wenn sich Attenpeter einloggt)

`/clear LISTE`

Die entsprechende LISTE wird komplett gelöscht.

Beispiel: `/clear antitell` (Jeder kann dich wieder ansprechen)

`/list LISTE`

Zeigt dir den Inhalt der LISTE an.

Beispiel: `/list watch` (Listet alle Spieler auf, die von dir beobachtet werden.)

`/save`

Dieser Befehl speichert deine Einstellungen und behält sie auch nach dem Ausloggen bei.

`/friendsonline`

Dieser Befehl zeigt an, welche User der eigenen Watchlist derzeit auch online sind.

Hat man mit Hilfe einer Pipe (|) Gruppen erstellt (siehe `"/add ..."`), kann man diese auch selektiv abfragen:

Beispiel: `/friendsonline |GRUPPE` (Listet dann alle Namen auf, die mit `"/add watch NAME |GRUPPE"` gespeichert wurden.)

Knecht/Magd / Küster (2)

`:TEXT`

Erlaubt das Emoten.

Beispiel: ARMistice schreibt `:glubbert`

Ausgabe: `ARMistice glubbert` (ohne den Doppelpunkt hinter dem Namen)

Lehrling / Novice (3)

`/ping NAME`

Öffnet bei Spieler NAME ein Fenster und macht Lärm.

Bitte beachte hierbei den [richtigen Umgang mit Kommandos](#).

Bauer / Mönch/Nonne (4)

`/name NAME`

Zum Ändern deines Namens. Die Änderung ist nur virtuell, wird also nur solange angezeigt wie du online bist.

Beispiel: `/name Peter`

`/name NAME PASSWORT`

Zum Ändern des Namens in einen registrierten Namen!

Beispiel: `/name JayJay KuscheTier`

Um nach dem Umbenennen wieder zum ursprünglichen Namen zu wechseln ist kein Passwort nötig.

Geselle / Diakon (5)

`/masterreset`

Schlägt vor, ein bereits angefangenes Spiel abubrechen. Einem solchen Vorschlag kann man mit `/accept` zustimmen oder ihn mit `/refuse` ablehnen. Die Mehrheit der Levelpunkte entscheidet.

Bitte beachte hierbei den [richtigen Umgang mit Kommandos](#).

Knappe/Zofe / Kaplan (6)

Die beiden folgenden Befehle haben eine Sonderstellung, denn es reicht, wenn einer der beiden beteiligten Spieler den nötigen Rang hat.

`/peek x`

Damit ist es möglich, einem anderen Spieler in die Karten zu schauen. `x` gibt dabei die Sitzposition des Spielers an.

`/allowpeek yes|no`

Lässt das in die Karten schauen zu oder lehnt es ab.

Handwerksmeister / Vikar (7)

`/emotion ADJEKTIV`

Setzt deinen Gefühlszustand vor deinen Namen.

Beispiel: `Attenpeter tippt /emotion lustiger;` dann erscheint er als *lustiger Attenpeter*.

`/add channelfav CHANNELNAME`

Damit kann man seine Lieblingschannel im [Channeltool](#) nach oben rücken.

`/delete channelfav CHANNELNAME`

Damit werden alle Channel wieder alphabetisch sortiert.

Kaufmann / Pfarrer (8)

`/puppet SimplePuppet PUPPETNAME` oder `/puppet SP PUPPETNAME`

Startet ein SimplePuppet. Du kannst durch es hindurch sprechen und hören.

`/.PUPPETNAME /KOMMANDO`

Das Puppet führt ein Kommando aus.

Beispiel: `/.Testpuppet /who` lässt das Puppet das Kommando `'/who'` im Raum, wo es sich befindet, ausführen.

`/.PUPPETNAME TEXT`

Das Puppet spricht den TEXT im Raum, in dem es sich befindet. Beispiel:

`/.Testpuppet hallo` lässt Testpuppet im Raum, wo es sich befindet, 'hallo' sagen.

`/own PUPPETNAME`

Damit übernimmst du ein herrenloses Puppet.

`/unown PUPPETNAME`

Die Puppet wird wieder freigesetzt.

`/kick PUPPETNAME`

Wirft das Puppet aus der Welt.

Bitte beachte hierbei den [richtigen Umgang mit Kommandos](#).

Zunftmeister / Dekan (9)

`/puppet CommandPuppet PUPPETNAME URL` oder `/puppet CP PUPPETNAME URL`

Startet ein CommandPuppet mit dem Quellcode der URL. Wie man so einen Quellcode erstellen kann, kannst du auf der [Puppetseite](#) nachlesen.

Patrizier / Prior (10)

`/summon NAME`

User mit geringerem Rang kannst du so zu dir herbeamen.

Bitte beachte hierbei den [richtigen Umgang mit Kommandos](#).

`/gsummon NAME`

Befindest du dich an einem Spieltisch, kannst du einen User mit geringerem Rang direkt zu dir an den Tisch beamen.

Bitte beachte auch hierbei den [richtigen Umgang mit Kommandos](#).

Ritter/Lady / Abt (11)

`/beam NAME RAUM`

User mit geringerem Rang kannst du in den angegebenen RAUM beamen.

Bitte beachte hierbei den [richtigen Umgang mit Kommandos](#).

Freiherr / Propst (12)

Mit diesem Rang kann man vom Bürgermeister ein eigenes Grundstück zugeordnet bekommen, wenn man Bewohner einer Stadt außer ARMfeld ist.

`/estate PARZELLENAME`

Mit `/estate NEUER NAME` kannst du deinen Garten umbenennen.

`/changeresiname RESIDENZNAME`

Damit ändert man den Namen der eigenen Residenz.

Nähere Erläuterungen zu diesen beiden Befehlen findet man bei den [Kommandos für Bürger](#).

Graf / Weihbischof (13)

`antiping`

Du kannst ab nun eine 'antiping'-Liste führen. Näheres dazu bei den [Listen](#).

/kick NAME

Wirft Spieler NAME aus der Welt. Aufgrund fortwährenden Missbrauchs dieses Befehl wurde seine Anwendung eingeschränkt. Die genauen Regeln dafür findet man auf [dieser Seite](#)
Bitte beachte auch hierbei den [richtigen Umgang mit Kommandos](#).

Fürst / Prälat (14)

//TEXT

Der TEXT wird ohne den Usernamen am Anfang der Zeile gesendet.
Bitte beachte hierbei den [richtigen Umgang mit Kommandos](#).

Großfürst / Bischof (15)

antiwatch

Du kannst ab nun eine 'antiwatch'-Liste führen. Näheres dazu bei den [Listen](#).

/changegame SPIEL

Als Großfürst bekommt man dann auch ein eigenes Spiel in sein Haus. Mit dem Befehl links bestimmt man, was dort gespielt werden soll. Um den Befehl auszuführen, sollte man sich in seiner Residenz befinden. Eine Umstellung auf ein anderes Spiel kostet 5% Vermögenssteuer. Die Schreibweise des Spielnamens entnimmt man am besten der SpielList im [Spielpartner-Tool](#).

/alive NAME

Dieser Befehl misst die Verzögerungszeit vom Server zu NAME. Dieses ist auch als "echter" Ping bekannt. Mit dem Befehl lässt sich z.B. herausfinden, ob der Computer eines nicht mehr reagierenden Mitspielers noch aus dem Internet erreichbar ist.

Herzog / Legat (16)

/yell 1|2|...|7 TEXT

Du Donnerst über die gesamte Welt mit der Lautstärke 1-7. Weitere Informationen dazu gibt es [hier](#).

Kurfürst / Erzbischof (17)

antitell

Du kannst ab nun eine 'antitell'-Liste führen. Näheres dazu bei den [Listen](#).

Prinz / Nuntius (18)

/whois NAME

Gibt zu NAME den derzeitigen Namen (siehe /name) und den originalen Namen aus.

Kronprinz / Kardinal (19)

Hier ist derzeit kein Befehl im Angebot. Vorschläge bitte ins Feature Request Forum. Danke!

König / Kardinalpräfekt (20)

Hier ist derzeit kein Befehl im Angebot. Vorschläge bitte ins Feature Request Forum. Danke!

Kaiser / Papst (21)

Hier ist derzeit kein Befehl im Angebot. Vorschläge bitte ins Feature Request Forum. Danke!

© by BrettspielWelt 2001-2009