

Kommandos für Bürger und Stadtoberhäupter

Hier werden alle Kommandos erläutert, die nötig sind, um eine blühende Stadt zu errichten und zu verwalten. Dabei wird unterschieden zwischen Befehlen für alle Bürger und den Extrabefehlen für Stadtoberhäupter.

Was kann man als "einfacher" Bürger?

`/accede`

Damit stellt man einen Antrag auf den Beitritt zu einer Stadt. Der Bürgermeister muss diesen dann jedoch bestätigen. Man sollte ihn also vorher kontaktieren.

`/moveto`

Damit kann man direkt in eine andere Stadt umziehen, ohne die Gildenzugehörigkeit bei Hansestädten zu verlieren. Begib dich dafür in die neue Stadt. Eine Zustimmung von Seiten der alten Stadt ist nicht nötig. Für den Austritt zahlt man 20 Taler als Bearbeitungsgebühr in die Stadtkasse. Auch hier muß der neue Bürgermeister dem Antrag zustimmen. Man sollte ihn also vorher kontaktieren.

`/resign NAME`

Damit kann NAME eine Stadt verlassen. Eine Zustimmung von Seiten der Stadt ist nicht nötig. Für den Austritt zahlt man 20 Taler als Bearbeitungsgebühr in die Stadtkasse. Wenn ein Spieler eine Stadt verläßt, kann er der gleichen Stadt frühestens nach 31 Tagen wieder beitreten.

`/ctell TEXT`

Es öffnet sich ein separates Chatfenster, in dem du mit allen Bürgern aus deiner Stadt sprechen kannst, egal wo in der Welt diese sich aufhalten.

`/mutectell on|off|switch`

Du wählst mit dieser Einstellung aus, ob du an dem Chat deiner Stadt teilhaben möchtest.

`/vote NAME`

Dieser Befehl ermöglicht dem Bürger die Wahl seines Bürgermeisters. Der Bürgermeister wird immer am Monatsletzten neu bestimmt. Man kann beliebig oft abstimmen: die zuletzt abgegebene Stimme zählt.

`/inhabitants`

Damit werden alle Einwohner dieser Stadt aufgelistet

`/blacklist`

Damit werden alle User aufgelistet, die in dieser Stadt nicht willkommen sind.

`/cityinfo`

Zeigt die wichtigsten Daten einer Stadt (Ämter, Vermögen, Steuersatz) an und öffnet die HP der Stadt in einem Browserfenster.

`/canbuild`

Zeigt an, welche Gildengebäude eine Stadt bauen darf. Dazu bedarf es zuvor der Zustimmung des Gildenmeisters.

Was kann ich als Grundstückseigentümer?

`/estate PARZELLENBEZEICHNUNG`

Sobald man den Rang eines Freiherrn (W12) bzw. Probstes (K12) erreicht hat, bittet man den Bürgermeister, einem ein eigenes Grundstück zuzuordnen. Mit diesem Befehl kann man den Namen seines Grundstückes ändern. Die Änderung ist kostenlos und beliebig oft ausführbar.

Zum Anwenden des Kommandos muß man sich in seinem Garten aufhalten.

`/changeresiname RESIDENZBEZEICHNUNG`

Damit ändert man die Bezeichnung der eigenen Residenz. Dabei können verschiedene Platzhalter verwendet werden: *%haus* wird je nach Rang durch Landsitz, Palast, etc. ersetzt, *%name* durch den Nicknamen des Besitzers, *%titel* durch seinen Titel und *%rang* durch seinen Rang. Ist in der Residenz ein Spiel, so wird dieses hinter der Bezeichnung angezeigt. Die Änderung ist kostenlos und beliebig oft ausführbar. Zum Anwenden des Kommandos muß man sich in seiner Residenz aufhalten.

Eingabe: `/changeresiname %titel %names Schwalbennest`

Ergebnis: Tierarzt Yordans Schwalbennest:StreetSoccer

`/rmotd TEXT`

Der Eigentümer setzt das "Motto des Tages" für seine Residenz. Dafür muß er sich in ihr aufhalten.

`/changegame`

Als Großfürst (W15) bzw. Bischof (K15) kann man ein eigenes Spiel in seine Residenz nehmen. Mit diesem Befehl legt man das Spiel fest. Das erste Einstellen ist kostenlos; eine spätere Umstellung auf ein anderes Spiel kostet 5% Vermögenssteuer. Zum Ausführen des Befehls muss man sich in seiner Residenz befinden.

Und was können die Stadtoberhäupter?

`/assign NAME AMT`

Mit diesem Befehl stellt der Bürgermeister seine Mitarbeiter zusammen. Jede Umbenennung kostet die Stadt 20 Taler Verwaltungsaufwand.

Beispiel: `/assign miezeke Stellvertreter`

`/relinquish AMT`

Mit diesem Befehl entlässt der Bürgermeister den entsprechenden Amtsinhaber. Jede Entlassung kostet die Stadt 20 Taler Verwaltungsaufwand.

`/accede yes|no`

Der Bürgermeister nimmt den Antrag auf Beitritt eines Users an (yes) oder lehnt ihn ab (no).

`/deputy on|off`

Der Bürgermeister kann damit bestimmen, ob der Stellvertreter alle seine Befehle nutzen darf (on=ja).

`/view on|off|all`

Gibt den Einwohnern/Niemandem/Allen Einblick in die stadteigenen Rohstoffvorräte.

`/cmotd TEXT`

Der Bürgermeister setzt das "Motto des Tages" für die Stadt. Mit Hilfe einer Pipe (!) kann man einen Zeilenumbruch einfügen.

`/cityURL url`

Der Bürgermeister setzt die URL, die als Homepage der Stadt bei `/cityinfo` und auf der [Stadtinfo-Seite](#) ausgegeben wird. (Bitte nicht das `http://` vergessen!)

`/candidate alderman yes|no`

Der Bürgermeister einer Hansestadt legt damit fest, ob er für das Amt des Aldermanns kandidiert. Standard-Einstellung ist "no".

`/cityfocus X Y`

Mit diesem Befehl legt der Bürgermeister die Koordinaten für das Stadtzentrum fest. Auf diese Stelle wird die Stadtansicht zentriert, wenn man die Stadt betritt. Die obere Ecke einer Stadt hat die Koordinaten 0,0, die X-Achse verläuft von dort aus nach rechts unten und die Y-Achse dementsprechend nach links unten.

`/pinoption OPTIONSNAME`

Der stellvertretende Bürgermeister pinnt damit die angegebene Option zu einem Spiel. Diese kann dann nicht verändert werden. Dazu wird die entsprechende Option im Spielverwaltungstool an- oder abgewählt und dann der Befehl eingegeben. Mit dem gleichen

Befehl wird die Option auch wieder entpinnt.

`/bann NAME GRUND`

Der Stadtvogt setzt den User NAME auf die "Schwarze Liste" der Stadt wegen GRUND. Damit kann dieser Bürger die Stadt in Zukunft nicht mehr betreten!

`/rebann NAME`

Der Stadtvogt oder der Bürgermeister streicht den User NAME von der schwarzen Liste der Stadt.

`/resign NAME`

Der Stadtvogt kann Bürger der Stadt verweisen. Dies kostet die Stadt 20 Taler.

`/votefairness NAME`

Der Stadtvogt wählt aus den amtierenden Stadtvögten ein Mitglied für die Mediatoren. Die Wahl findet immer zwischen dem 14. und 21. eines ungeraden Monats statt; die vier Stadtvögte mit den meisten Stimmen werden für zwei Monate Mitglied der Mediatoren.

`/inactiveuser`

Zeigt dem Stadtvogt und dem Bürgermeister die User an, die die letzten 30 Tage inaktiv waren. Die Ausgabe lautet dabei: "Username X/Y", wobei X = Anzahl Tage seit dem letzten Login und Y = Anzahl Tage seit dem letzten Spiel bezeichnen.

`/donate multi|single TALER`

Die Mitglieder des Stadtrats können aus eigener Tasche die Stadtkasse unterstützen. Dabei können sie entscheiden, ob die Spende von ihren MultiUser- oder SingleUser-Punkten abgezogen wird. Zum Ausführen des Befehls muss man sich auf dem Marktplatz der eigenen Stadt befinden.

`/extendland`

Der Bürgermeister kann die Karte mit `"/extendland deltaX deltaY"` um je 20 Einheiten in X- und Y-Richtung erweitern. Der Kämmerer stimmt der Erweiterung mit `"/extendland yes"` zu. Näheres dazu auf der [Bauseite](#).

`/tax TALER`

Der Kämmerer der Stadt setzt den täglichen Steuersatz fest (maximal 100 Taler).

`/support SPIELNAME TALER`

Der Kämmerer kann abzgl. 10 % einer Gilde Geld spenden.

`/prodmsg MINUTEN`

Der Kämmerer/Botschafter aktiviert damit eine Meldung im Stadtchat über ausstehende Aufträge in Weberei, Schmiede und Labor, sowie deren Erfüllung. Diese Meldung wird im angegebenen Intervall (MINUTEN) wiederholt, solange der Auftrag noch besteht. Mit einem Wert von 0 wird die Meldung deaktiviert.

`/supplytime HH`

Der Botschafter legt mit diesem Befehl die volle Stunde fest, zu der die Versorgung abgerechnet werden soll. Liegt die neue Zeit dabei vor der alten, wird sofort die Abrechnung fällig, allerdings nicht, falls an diesem Tag schon eine Abrechnung erfolgte. In keinem Fall wird an einem Kalendertag zweimal abgerechnet.

`/yell 5 TEXT`

Damit können die Stadtratsmitglieder auf der lautereren [Yellstufe](#) 5 yellern. Dies kostet die Stadt 0,5% ihres Vermögens.

Was kann man als Bürger einer Hansestadt?

`/possibleguilds`

Zeigt die fünf möglichen Gilden an, denen man beitreten kann. Genauere Infos gibt es in der eigenen [Spielerinfo](#).

`/accedeguild SPIELNAME`

Damit kann man einer Gilde beitreten. Zuvor muss allerdings der Befehl `/possibleguilds`

ausgeführt werden, um zu sehen, in welche Gilden man eintreten kann.

`/candidate alderman yes|no`

Wenn man Bürgermeister einer Hansestadt ist, kann man hiermit seine Kandidatur für den Posten des Aldermanns aktivieren/deaktivieren.

`/aldermann NAME`

Hiermit gibt man NAME seine Stimme für die Aldermannwahl.

Wie gründet man eine neue Stadt?

`/city STADTNAME, X, Y`

Ein User kann vorschlagen, eine neue Stadt mit dem Namen STADTNAME und den Koordinaten X,Y (s. Weltkarte in der Toolbar) zu gründen. Für die Gründung einer neuen Stadt ist die Zustimmung des Aldermanns erforderlich (siehe `/citygo`).

`/citygo stadtname`

Noch mindestens vier weitere User sowie der Aldermann müssen eine Gründung mit diesem Befehl unterstützen. Wenn alle zusammen (den Aldermann ausgenommen) mindestens 8000 Punkte auf ihren Konten haben, dann wird eine neue Stadt gegründet und die ganze BrettspielWelt wird zur Einweihungsparty eingeladen. Der User, der den Vorschlag gemacht hat, wird Bürgermeister. Die Stadt erhält 1660 Taler, 400 Holz und 10 Werkzeuge als Startkapital.