

Kommandos rund um die Gilden

Hier werden alle Kommandos erläutert, die im Zusammenhang mit Gilden wichtig sind.

Kommandos für alle User

`/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.

`/guildroom SPIELNAME`

Beamt dich zum Gildenhaus des entsprechenden Spiels. Alternativ kann statt des Spielnamens auch die Spiel-ID angegeben werden.

Kommandos für alle Gildenmitglieder

`/resinguild`

Mit diesem Befehl kann man seine Gilde verlassen (Kosten: 20 Taler).

`/candidate guild yes|no`

Mit diesem Befehl aktiviert/deaktiviert man seine Kandidatur für den Posten des Gildenmeisters.

`/setstatement TEXT`

Du stellst dem Gildenmeister eine (kritische) Frage. Aber Vorsicht - stimmen mehr Leute ihm als dir zu, verlierst du Einflusspunkte!

`/initiatedistrust`

Du startest ein konstruktives Misstrauensvotum gegen deinen Gildenmeister.

Nähere Erläuterungen zu diesen beiden Befehlen finden sich auf der [Gildenmeisterseite](#)

Kommandos, abhängig vom Gildenrang

Gildenneuling (Rang 0):

`/add guild NAME`

Damit kann man eine Person seiner persönlichen Gildenliste hinzufügen.

`/delete guild NAME`

Damit kann man eine Person von seiner persönlichen Gildenliste entfernen.

`/list guild`

Damit gibt man alle Personen seiner persönlichen Gildenliste aus.

`/guildonline`

Damit werden alle Personen der persönlichen Gildenliste, die momentan online sind, angezeigt.

Gildeninitiat/in (Rang 1):

`/listgame`

Listet alle Räume auf, in denen momentan ein Gildenspiel läuft.

Gildenbruder/schwester (Rang 2):

`/setwappen on`

Damit setzt man ein Gildenwappen in seine Info.

Gildenschreiber/in (Rang 3):

`/setresiwappen on`

Damit setzt man ein kombiniertes Stadt/Gildenwappen in seiner Residenz.

Gildeneingeweihte/r (Rang 4)

`/anti// on`

Damit setzt man den //-Befehl außer Kraft (siehe [Kommandos für Tutoren](#)).

Gildenälteste/r (Rang 5)

`/gshout`

Damit kann man über alle Spielräume des Gildenspiels rufen.

Kommandos für Gildenmeister

`/assignguild NAME AMT`

Der Gildenmeister setzt einen Turniermeister oder Lehrmeister ein.

`/guildurl URL`

Damit setzt der Gildenmeister die Url der Gilde.

`/support STADTNUMMER TALER`

Abzl. 10 % Steuern kannst du als Gildenmeister einer Stadt Geld überweisen.

Beispiel: `/support 135 1111` - Damit spendet die Gilde der Stadt C135 1000 Taler netto (10% gehen ja ab).

`/buyvotes NAME STIMMEN`

Der Gildenmeister kann für NAME Stimmen bei der nächsten Aldermannwahl kaufen. Eine Stimme kostet 1000 Taler.

`/maybuild`

Der Gildenmeister gestattet der Stadt, in der er sich gerade befindet, den Bau seines Gildengebäudes. Soll das Gildenhaus in einer anderen Stadt errichtet werden, wird mit der Zusage an die neue Stadt das alte Gildenhaus abgerissen!

`/elovisible on|off`

Damit kann der Gildenmeister das ELO-Ranking für seine Gilde freigeben bzw. sperren.

`/setstatement TEXT`

Der Gildenmeister antwortet damit auf eine offene kritische Frage.

`/yell 6 TEXT`

Damit kann man auf Yellstufe 6 donnern. Der Yell 6 wird vom Gildenkonto bezahlt und kostet pro Yell 0,5 % des Gildenvermögens. Dieser Befehl steht auch dem Turniermeister und dem Lehrmeister zur Verfügung.

Kommandos für Turniermeister

`/startlottery LAUFZEIT TALER`

Der Turniermeister kann eine Lotterie starten. Die Laufzeit muss zwischen drei und sieben

Tagen betragen. Der Preis darf zwischen 500 und 5000 Talern liegen.

Beispiel: `/startlottery 3 500`

`/drawlottery`

Der Turniermeister wertet die Lotterie aus und ermittelt die Gewinner.

`/schiri NAME`

Der Turniermeister ernennt einen Spieler (das kann auch er selbst sein) zum Schiedsrichter.

`/schiri NAME on|off|switch`

Hiermit kann ein Turniermeister den Schiedsrichterstatus temporär ändern.

Kommandos für Schiedsrichter

Die folgenden Befehle können nur von Schiedsrichtern ausgeführt werden. Schiedsrichter haben in Turnierräumen Sonderbefugnisse.

`/newroom SPIEL turnier`

Damit eröffnet man einen Turnierraum.

`/listroom turnier |SPIELNAME`

Listet alle nicht leeren Turnierräume des entsprechenden Spiels auf (dieser Befehl ist nicht auf Schiedsrichter beschränkt).

`/turnier LEVEL`

Damit setzt man den Turnierlevel.

`/tname NAME`

Damit setzt man den Namen des Turniers.

`/turl URL`

Damit setzt man die URL des Turniers.

`/tstart A-Z Option1[:Wert],Option2 [Wert],[...]`

Mit diesem Befehl können mehrere Turnierräume gleichzeitig gestartet werden.

A-Z geben die Raumnummern an, jedoch ohne den Prefix (z.B. für T1 nur 1). Zusätzlich können auch direkt noch Optionen mit übergeben werden. Soll der Option noch ein Wert übergeben werden, kann dies mit einem Doppelpunkt angegeben werden.

Beispiel: `result:Siedler-Ergebnisse`

Um gewisse Optionen zu deaktivieren, kann dies mit einem Ausrufezeichen erfolgen.

Beispiel: `!ritter`

Der komplette Befehl für zehn Turnierräume (T1-T10) mit den Optionen "turnier" und "result" aber ohne "ritter" würde also lauten:

Beispiel: `/tstart 1-10 turnier,result:Siedler-Ergebnisse,!ritter`

`/ooption A-Z Option1[:Wert],Option2 [Wert],[...]`

Hiermit können Optionen für Olympiaräume gesetzt werden; dies geschieht analog zum Befehl `/tstart`.

Zusätzlich können auch Optionen gepinnt werden; dazu den Optionsnamen einfach in Großbuchstaben schreiben.

Beispiel Siedler mit gepinnter Turnieroption: `/ooption 1-10 TURNIER`

`/toption A-Z Option1[:Wert],Option2 [Wert],[...]`

Hiermit können Optionen für Turnierräume gesetzt werden; dies geschieht analog zum Befehl `/ooption`.