

Spieler-Handbuch

Alles, was du auf dem Server brauchst — Teams, Wirtschaft, Profil, Fortschritt, Skills und mehr.

SluCore 1.6.0 · Sluentials 1.6.0 · Teams 2.7.5 · SluStaff 1.10.0 · Slumarket 1.8.3 · SluBet
1.4.4 SluEvents 1.2.0 · SluProfile 2.13.1 · SluProgress 1.7.2 · SluSkills 1.1.1 · Stand
10.10.2026

Inhalt

1 · Willkommen auf SLUMANIA	3
2 · Teams — gemeinsam stärker	6
3 · Wirtschaft: Markt, Post und Handel	13
4 · Profil und Darstellung	18
5 · Fortschritt	22
6 · Skills und Ernte-Qualität	26
7 · Coinflip 1v1	31
8 · Events	33
9 · Essentials	35
10 · Hilfe, Melden und Streak	40

Willkommen auf SLUMANIA

SLUMANIA ist ein deutscher Fabric-Server (Minecraft 26.2) mit eigenen Mods für Teams, Wirtschaft, Profil, Fortschritt und Events — fast alles steuerst du über klickbare GUIs.

SLUMANIA erreichst du auf play.slumania.com — für Java- und Bedrock-Spieler (via Geyser). Die Live-Karte der Welt läuft auf map.slumania.com. Die Server-Logik ist in eigene Mods gegliedert; diese Tabelle gibt den Überblick, die folgenden Kapitel gehen in die Tiefe.

MOD	WOFÜR
SluCore 1.6.0	Basis: /handbuch , Tagesserie /streak , Spielzeit-Ränge /spielzeit , Server-Historie /geschichte , Warmlauf-Teleporte, GUI-Framework.
Sluentials 1.6.0	Alltag: /spawn , /tpa , Homes, Warps, /pn//ignore , /nickname , /rtp , virtuelle Werkbank/Amboss/Endertruhe und mehr.
SlumaniaTeams 2.7.5	Teams: gründen/beitreten per GUI, Team-Homes mit Icon-Katalog, Team-Truhe, Allianzen, Team-Postfach mit Geschenken.
Slumarket 1.8.3	Wirtschaft: Markt /markt (Aufträge), Post /post , Direkthandel /trade — alles escrow-gesichert.
SluProfile 2.13.1	Profil: Stats, Beschreibung, Darstellung (Titel, Chat-Icons, Auren, bis 5 Badges), Karma, Killstreak, Bountys.
SluProgress 1.7.2	Fortschritt: Erfolge mit Belohnungen, Mob-Collection mit Trophäen, Community-Ziele, Advancement-GUI.
SluSkills 1.1.1	Skills (Bergbau, Landwirtschaft, Fischerei, Kampf; Holzfällen/Bauen folgen) mit Leveln, Boni und Crop-Raritäten.
SluBet 1.4.4	Coinflip 1v1 komplett GUI-first (/cf): Rot/Blau, Wurf-Animation, Pot, Rematch, Historie.
SluEvents 1.2.0	Events: Kalender /event , Gästebuch /gaestebuch , Border-Events, Discord-Ankündigungen.
SluStaff 1.10.0	Staff-Mod — für dich als Spieler relevant: /support (Tickets) und /report (melden).
SluDuel	Geparkt und nicht installiert („später wieder“) — daher hier nicht dokumentiert.

Schnellstart für neue Spieler

`/kit`

Holt dein Starter-Kit — einmalig pro Spieler; beim ersten Join kommt es meist automatisch (Details in Kapitel 9).

`/handbuch`

Öffnet die In-Game-Handbuch-Übersicht — jede Handbuch-Seite liegt dort als eigenes Buch bereit.

`/streak`

Zeigt deine Tagesserie — sie zählt automatisch jeden Login-Tag mit (Kapitel 10).

Danach: `/spielzeit` zeigt dir Rang und Fortschritt, `/sluentials hilfe` listet alle Alltags-Befehle.

Alles über GUIs

Fast alle Spielerverwaltung läuft über klickbare Chest-GUIs — ein Klick genügt, auch auf Bedrock. Befehle sind der Fallback und für schnelle Spieler trotzdem praktisch.

- **Chest-Menüs:** Öffne ein Menü, klicke Icons. Aktions-Icons sind reine Anzeigen — echte Einlege-Slots gibt es nur, wo ein Flow Items haben will (Handel, Post, Einsatz).
- **Chat-Buttons:** Viele Meldungen bringen [Annehmen]/[Ablehnen]-Buttons mit. Daneben steht der Befehl als Klartext — auf Bedrock einfach abtippen (z. B. [Annehmen] » `/sluteams annehmen Baumeister`).
- **Amboss-Eingaben:** Längere Texte (Beschreibung, Bewerbung, Nachricht) tippst du in ein Amboss-Fenster statt in den Chat.
- **Keine Sackgassen:** Menüs haben überall [Zurück]- oder [Schliessen]-Buttons.
- **Hilfe in jedem Modul:** Die meisten Mods haben eigene Hilfe-GUIs — `/sluteams hilfe`, `/sluentials hilfe` und `/handbuch` listen alles auf, was du nutzen darfst.
- **Server prüft jeden Klick:** Schlägt eine Prüfung fehl (z. B. „Das Team ist voll.“), bekommst du eine rote Chat-Meldung statt eines stillen Klicks.

BEDROCK

SLUMANIA ist bewusst Bedrock-freundlich: reine Chest-GUIs ohne Hover-Pflicht, Klartext-Lore, Chat-Buttons mit Befehl daneben, Amboss-Eingaben statt Chat-Konsole.

Teleporte mit Warmlauf

Teleporte (Homes, Warps, Team-Homes, `/spawn`) starten einen gemeinsamen **Warmlauf-Countdown**: „Teleport in Xs — nicht bewegen!“ erscheint mitten auf dem Bildschirm.

- Bewegung, Tod oder Disconnect brechen den Warmlauf ab — dann passiert nichts, auch keine Abklingzeit.
- Erst nach dem erfolgreichen Teleport startet die kurze Abklingzeit.
- Im **Kampf** (SluStaff-Kampftag) und im **Jail** sind Teleporte blockiert.
- Homes, Warps und Anfragen speichern die Welt mit — Teleporte funktionieren über Dimensionen hinweg.

- Spieler mit dem Bypass-Recht `slucore.warmup.bypass` überspringen den Warmlauf, `slusentials.cooldown.bypass` die Abklingzeit (z. B. über Rang-Perks).

TIPP

Verlorene Übersicht? `/handbuch`` öffnet die In-Game-Handbuch-Übersicht — und dieses PDF ist die Langfassung davon.

Teams — gemeinsam stärker

Der Team-Mod gibt dir Mitspieler an die Hand: gründe dein Team, teile Truhe, Homes und Chat — und schicke ganzen Teams Nachrichten mit Geschenken.

Alles beginnt mit `/sluteams`: Ohne Zusatz öffnet er dein Team-Menü (Dashboard), von dort erreichst du fast alles per Klick. `/sluteams hilfe` listet alle Befehle auf, die du nutzen darfst — jeder Eintrag ist ein klickbarer Chat-Button.

Das Dashboard

- **Ohne Team:** [Team gründen] (Name + Tag per Chat-Eingabe), [Teams entdecken], [Einladungen] und [Team-Post] — Team-Post geht auch ohne eigenes Team.
- **Mit Team:** dein Team-Icon (Klick = Info), [Team-Truhe], [Team-Homes], [Teams entdecken], [Teamfarbe], [Team-Tag], [Team-Logo], [Spieler einladen], [Bewerbungen] (mit Zähler), [Beitrittsmodus], [Allianzen], [Feindschaften], [Team-Post] und [Hilfe und Befehle].

Das 4-reihige Hauptmenü passt sich deiner Situation an. In allen Aktions-Menüs sind die Icons reine Anzeigen — es lässt sich nichts herausnehmen oder verschieben; Klick-Aktionen prüft der Server und führt sie aus.

Team finden, gründen, beitreten

```
/sluteams entdecken [Seite]
```

Die Team-Suche: 45 Teams pro Seite mit Blätterpfeilen unten und einem Kompass mit Gesamtzahl in der Mitte. Jedes Team zeigt Logo, farbigen Tag, Mitgliederzahl, Beitrittsmodus und Kurzbeschreibung. Klick öffnet die Detailansicht — dort hängt dein Aktionsfeld davon ab, wo du stehst: **Beitreten** (öffentliches Team), **Bewerbung schreiben** (Befehl liegt in der Eingabezeile, du tippst nur die Nachricht) oder nur Anzeige (Team voll, schon in einem Team, dein eigenes).

```
/sluteams erstellen <Name> <Tag>
```

Gründet ein neues Team — du wirst Besitzer. Der Name besteht aus 2–16 Zeichen (Buchstaben, Zahlen, `_` oder `-`), der Tag aus 1–5 Zeichen; beide müssen serverweit einzigartig sein. Der Tag ist dein farbiges Präfix im Chat und TAB.

```
/sluteams erstellen Baumeister BAUM
```

```
/sluteams beitreten <Team>
```

Tritt einem **öffentlichen** Team direkt bei — kein Platz frei? Meldung „Das Team ist voll.“.

```
/sluteams beitreten Baumeister
```

```
/sluteams annehmen Baumeister
```

Nimmt eine Einladung des Teams an (Beispiel für die Einladungs-Buttons).

```
/sluteams bewerben <Team> <Nachricht>
```

Schreibt eine Bewerbung bei einem Team im **Bewerbungsmodus** (1–256 Zeichen). Standard: 3 offene Bewerbungen pro Spieler, max. 30 pro Team, verfallen nach 7 Tagen. Besitzer und Offiziere bekommen sofort eine klickbare Benachrichtigung.

Einladungen und Bewerbungen

```
/sluteams einladungen
```

Deine offenen Einladungen als Chat-Liste mit [Annehmen]-Buttons — Einladungen laufen nach 120 Sekunden ab.

```
/sluteams annehmen [Team]
```

Nimmt eine Einladung an (bei mehreren Einladungen das Team mit angeben). `/sluteams ablehnen [Team]` lehnt ab — ohne Teamnamen alle.

Bewerbungen für dein Team bearbeiten (Besitzer/Offiziere):

- **Öffnen:** Dashboard → [Bewerbungen] oder `/sluteams bewerbungen` — jede Bewerbung als Kopf-Icon mit Datum und voller Nachricht.
- **Links klicken** = annehmen (geht auch, wenn der Bewerber offline ist), **Rechts klicken** = ablehnen.
- **Direkt per Befehl:** `/sluteams bewerbung <Spieler> <annehmen|ablehnen>`.

Mitglieder und Rollen

Die Rangfolge: **Besitzer** > **Offizier** > **Mitglied**. Offiziere dürfen einladen, Bewerbungen bearbeiten, Homes setzen/löschen und normale Mitglieder entfernen. Nur der Besitzer überträgt Besitz, ernennt Offiziere, ändert Name/Tag/Logo/Beitrittsmodus/Sichtbarkeit und löst auf.

```
/sluteams einladen <Spieler>
```

Lädt einen **online** Spieler ein — er bekommt [Annehmen]/[Ablehnen]-Buttons.

```
/sluteams einladen Alex_99
```

```
/sluteams entfernen <Mitglied>
```

Schließt ein Mitglied aus. Offiziere können nur normale Mitglieder entfernen — Offiziere entfernt nur der Besitzer.

```
/sluteams besitzer <Mitglied>
```

Überträgt den Team-Besitz (der neue Besitzer muss Mitglied sein). Als Besitzer geht `/sluteams verlassen` nicht — erst übertragen oder auflösen.

```
/sluteams offizier <Mitglied> <ja|nein>
```

Vergibt oder entzieht die Offiziersrolle.

```
/sluteams offizier Alex_99 ja
```

```
/sluteams auflösen [bestaetigen]
```

Löst dein Team auf (nur Besitzer): Erster Aufruf fragt nach, mit `bestaetigen` wird wirklich aufgelöst. Truhe und Teamdaten werden archiviert, die Staff kann Teams wiederherstellen; Allianzen und Feindschaften enden automatisch, Partner werden informiert.

```
/sluteams auflösen bestaetigen
```

Team-Einstellungen

```
/sluteams umbenennen <Name>
```

Ändert den vollen Teamnamen (2–16 Zeichen, muss frei sein). `/sluteams tag <Tag>` ändert den Chat/TAB-Präfix (1–5 Zeichen, einzigartig).

```
/sluteams kurzebeschreibung <Text|loeschen>
```

Kurztext (max. 64 Zeichen) für den Schwebetext der Team-Suche. `/sluteams beschreibung <Text|loeschen>` setzt die volle Vorstellung (max. 400 Zeichen) für die Detailansicht.

```
/sluteams beitrtritt <oeffentlich|bewerbung>
```

Stellt den Beitrittsmodus um (nur Besitzer) — dieselbe Umschaltung gibt es als GUI-Button. `oeffentlich` = Direktbeitritt, `bewerbung` = nur per Bewerbung oder Einladung.

```
/sluteams logo [Item]
```

Logo-Menü (nur Besitzer): der **komplette Item-Katalog des Servers** inklusive Mod-Items, 45 pro Seite, aktuelles Logo mit „● Aktuell“ markiert. Gespeichert wird nur die reine Item-ID; unbekannte IDs fallen auf die Truhe (`minecraft:chest`) zurück. Mit Item-ID setzt du direkt.

```
/sluteams logo minecraft:diamond_pickaxe
```

```
/sluteams farbe <Vorlage|Code>
```

Ändert die Teamfarbe des Tags: benannte Vorlagen (z. B. **gold**, **tuerkis**) oder Hex-Codes im Format **C6DA**.

```
/sluteams farbe &#26C6DA
```

Das **Farbmenü** listet 16 benannte Minecraft-Farben plus 8 Hex-Vorlagen („ozean“, „smaragd“, „lavendel“ ...) als anklickbare Felder; „Eigene Eingabe“ legt den Befehl **/sluteams farbe** in deine Eingabezeile.

```
/sluteams info
```

Übersicht deines Teams: Logo, Tag, Beschreibungen, Besitzer, Homes, Mitglieder mit Rollen, Beitrittsmodus, Erstellungsdatum, Allianzen und Feindschaften (inkl. „gegenseitig“ / „einseitig erklärt“).

TIPP

In der Team-Suche erscheinen „Verbündet:“/„Verfeindet:“-Zeilen und der Hinweis „Bewerbung läuft“, falls du dich dort beworben hast — Beziehungen und Status auf einen Blick. Soll alles geheim bleiben? `/sluteams allianzsichtbar aus``.

Team-Homes

Maximal 10 Homes pro Team (Staff-Einstellung). Erreichbar sind eigene Homes **und** die Homes verbündeter Teams.

```
/sluteams sethome [Name]
```

Speichert ein Team-Home an deiner Position (Besitzer/Offiziere). Ohne Name heißt es **basis**; ein bestehender Name überschreibt das Home.

```
/sluteams sethome farm
```

```
/sluteams home [Name]
```

Teleportiert zu einem Team-Home (Warmlauf + Abklingzeit, siehe unten). Tab-Vervollständigung schlägt eigene zuerst, dann Allianz-Homes vor — bei Doppelnamen gewinnt dein eigenes.

```
/sluteams home farm
```

```
/sluteams delhome [Name]
```

Löscht ein eigenes Team-Home. Allianz-Homes fremder Teams kannst du **nicht** löschen. `/sluteams homes` listet alle Homes mit Icon — erst deine, dann die der verbündeten Teams.

Das **Homes-Menü** (Dashboard → Team-Homes):

- **Links klicken** = teleportieren, **Rechts klicken** = Lösch-Bestätigung (nur eigene Homes; Allianz-Homes teleportieren bei beiden Klicks).
- **[Home erstellen]**: Namen per Amboss tippen (1–24 Zeichen, Doppelnamen werden abgelehnt), dann den **Icon-Katalog** wählen — ohne Wahl gilt die Enderperle.
- **[Icon setzen]**: Home auswählen, dann Katalog — Name und Koordinaten bleiben unverändert.

Teleport-Regeln (gleich für Befehl und GUI-Klick):

- **Kampf-Sperre**: Wer im Kampf getaggt ist, kann sich nicht wegteleportieren.
- **Jail-Sperre**: Im Jail gibt es keine Teleporte.
- **Warmlauf**: Countdown (Standard 3 Sekunden); Bewegung, Tod oder Ausloggen brechen ihn ab.
- **Abklingzeit**: Standard 15 Sekunden — startet erst nach dem erfolgreichen Teleport.
- Du musst leben und darfst nicht im Bett liegen.

Team-Truhe und Team-Chat

```
/sluteams truhe [Team]
```

Öffnet die gemeinsame **Team-Endertruhe** (54 Slots) für alle Mitglieder. Mit Teamnamen öffnest du die Partner-Truhe eines verbündeten Teams — dasselbe echte Inventar, keine Kopie. Endet die Allianz, während die Truhe offen ist, schließt sich das Menü beim nächsten Klick.

```
/sluteams chat <Nachricht>
```

Schreibt in den Team-Chat — nur für Mitglieder sichtbar, mit **TEAM**-Markierung und farbigem Tag.

```
/sluteams chat Wir treffen uns um 20 Uhr am Spawn!
```

Allianzen und Feindschaften

Eine Allianz bedeutet: kein Friendly-Fire zwischen den Mitgliedern, gegenseitiger Truhenzugriff und gemeinsame Homes. Eine Feindschaft ist ein öffentlicher Marker ohne Gameplay-Wirkung — sie ist **einseitig und sofort aktiv**, ohne Zustimmung des anderen Teams, und schließt Allianzen mit dem Team aus.

```
/sluteams allianz <Team>
```

Sendet eine Allianz-Anfrage (optional mit Grund im GUI-Flow). Ohne Argument öffnet die Team-Auswahl-GUI. `/sluteams allianz annehmen <Team>` nimmt an — ebenso **ablehnen** und **beenden**.

```
/sluteams allianzen
```

Liste aller Partner und offenen Anfragen mit klickbaren Buttons (Truhe öffnen, Beenden, Annehmen, Ablehnen).

```
/sluteams allianzsichtbar <an|aus>
```

Legt fest (nur Besitzer), ob eure Allianzen **und** Feindschaften öffentlich in der Team-Suche erscheinen (Standard: öffentlich).

```
/sluteams feindschaft <Team>
```

Erklärt die Feindschaft. „Beenden“ (`/sluteams feindschaft beenden <Team>`) zieht eure Erklärung zurück — bei einer gegenseitigen Feindschaft endet dadurch nur eure eigene. `/sluteams feindschaften` listet eure Rivalen, getrennt nach gegenseitig und einseitig.

Im **Allianzen-Menü** (Dashboard → Allianzen): verbündete Teams per Links-Klick (Partner-Truhe) bzw. Rechts-Klick (Beenden mit Bestätigung), eingehende Anfragen mit sichtbarem Grund, [Anfrage senden] mit Team-Auswahl und optionaler Amboss-Begründung.

Das **Feindschaften-Menü** ist der Gegenpart: Rivalen in Rot mit Kennzeichnung einseitig/gegenseitig und Datum (Klick: Beenden mit Bestätigung), [Feindschaft erklären] mit Team-Auswahl — erklärt jemand euer Team einseitig, bietet die GUI dir dort die Gegenerklärung an. Die Sichtbarkeit teilt die Allianz-Einstellung.

Team-Post: Nachrichten und Geschenke an ganze Teams

Das Team-Postfach schickt eine Nachricht **plus Item-Geschenke** an ein ganzes Team — auch als Team-loser, aus einem fremden Team oder ans eigene. Die Zustellung läuft über die Slumarket-Post-Verwaltung: dupe-sicher, jedes Geschenk kann genau einmal angenommen werden.

```
/sluteams post senden <Team>
```

Die Senden-GUI hat **18 echte Einwurf-Slots** für deine Items — einlegen wie in eine Truhe. Dazu: [Nachricht] (Amboss, max. 256 Zeichen, . = ohne Nachricht) und [Senden], der erst aktiv wird, wenn Item oder Nachricht vorhanden sind. [Abbrechen] oder ESC gibt alle Items zurück.

```
/sluteams post eingang
```

Der Team-Posteingang: pro Post Absender, Kurzfassung, Geschenk-Icon, Datum und Abgeholt-Haken (45 Einträge pro Seite). Klick öffnet die Detail-Ansicht mit der **vollen** Nachricht (für alle Mitglieder lesbar) und der Geschenk-Vorschau.

- **Abholen darf nur die Team-Leitung** (Besitzer/Offiziere): [Alles abholen] oder **stückweise entnehmen** — der Rest wandert zurück ins Postfach und wartet weiter.
- **Online-Mitglieder** bekommen eine klickbare [Eingang öffnen]-Meldung, die direkt in den Eingang springt.

WARNUNG

Team-Post-Kontingente: maximal 20 offene Team-Posts pro Ziel-Team, Abklingzeit 10 Sekunden pro Absender (erst nach erfolgreichem Senden). Ist das Ziel-Postfach voll, wird abgelehnt — deine Items kehren zurück, es geht nichts still verloren.

BEDROCK

Alle Team-Menüs sind reine Chest-GUIs; jeder Chat-Button zeigt seinen Befehl zusätzlich als Klartext (z. B. [Annehmen] » /sluteams annehmen Baumeister), Texteingaben laufen über Amboss-Fenster.

Rechte kurz: Ohne Sperre durch die Staff dürfen alle Spieler alle Team-Befehle nutzen. Bypass-Rechte wie [slucore.warmup.bypass](#) (Warmlauf) bzw. [slusentials.cooldown.bypass](#) (Abklingzeit) überspringen die Teleport-Hürden — z. B. über Rang-Perks.

Wirtschaft: Markt, Post und Handel

Slumarket bringt Auftragsbrett, Post und Live-Handel — alles läuft über eine dupe-sichere Escrow-Engine, bei der Items nie an zwei Orten existieren können.

Das Escrow-Prinzip

„Escrow“ bedeutet: Items wandern in einen Treuhandspeicher, sobald du sie einsetzt — nicht direkt zum anderen Spieler. Legst du eine **Belohnung** fest oder sendest ein **Geschenk**, werden die Items sofort in der Server-Datenbank gespeichert und existieren an keinem zweiten Ort. Beim **Live-Handel** werden beide Angebote vor dem Tausch eingefroren, dokumentiert und erst danach kreuzweise übergeben.

WARNUNG

Die goldene Regel der Engine: erst Datenbank, dann Items. Im schlimmsten Crash-Fall kann ein Item verloren gehen — verdoppelt wird es niemals. Schlägt ein Versand fehl, bekommst du die Items sofort zurück; stürzt der Server mitten im Handel ab, bekommt jede Seite ihr Angebot beim Neustart als Post zurück.

Jede Aktion wird protokolliert (Audit-Datei mit exakten Item-Summen) — bei Streitfällen kann das Team den Verlauf nachvollziehen.

Der Markt-Hub

/markt

Öffnet den Hub mit vier Einträgen: **Aufträge** (Auftragsbrett), **Postfach**, **Handel** und **Auftrag erstellen**.

Die Listen-GUIs (Brett, Postfach, Spielerliste) folgen alle demselben Layout: Liste oben (bis zu 45 Einträge pro Seite), unten [Seite zurück], Aktions-Knopf, Info-Icon mit Zähler, [Zurück] und [Nächste Seite].

Aufträge: erstellen und erfüllen

Über **Auftrag erstellen** im Hub führst du einen Auftrag Schritt für Schritt ein:

- **Titel:** Amboss-Eingabe, max. 30 Zeichen.
- **Beschreibung:** max. 100 Zeichen; ein einzelner . bedeutet „keine Beschreibung“.
- **Anforderung:** Items aus dem Katalog zusammenklicken (Kategorien, Survival-Filter) und eine **Zielmenge** setzen — über Knöpfe (+1/+5/+10/+32/+64, ×2, ÷2) oder Kurzschrift im Amboss („5k“ = 5.000, „2m“ = 2.000.000, Cap 10.000.000 pro Position). Bis zu **9 verschiedene Items** pro Auftrag; auch **Verzauberungen** als Anforderung möglich (Lieferung muss genau diese Verzauberung haben). Leer lassen = Bau- oder Dienst-Auftrag.
- **Belohnung:** mindestens 1 Item — diese Items gehen **sofort in Escrow** und verlassen dein Inventar.

Maximal **3 eigene Aufträge** sind gleichzeitig offen. Beim Veröffentlichen erscheint dein Bedarf zusätzlich im Chat („Bedarf: 1.000x Stein, ...“).

Mengen-Aufträge: das Kontor-Prinzip

Moderne Aufträge schließen **automatisch ab**, sobald die letzte Position voll ist: Die Belohnung wird sofort an den Arbeiter ausgezahlt — derselbe Server-Tick, keine Wartezeit auf dich. Du holst den angesammelten **Vorrat** später kontor-artig ab: bis zu 36 Stacks pro Klick, beliebig oft bis leer.

- **Keine Teilauszahlung:** Wer die letzte Position füllt, bekommt die **gesamte** Belohnung — der erste vollständige Arbeiter gewinnt.
- **Liefern in Runden:** Das Liefer-GUI hat echte Ablage-Slots; passende Items werden angerechnet und sofort in der Datenbank gesichert. **Shulker-Kisten** darfst du liefern — die Mod packt aus, zählt und gibt dir die Kiste mit dem Rest zurück.
- **Annehmen:** Auftragsbrett → Auftrag anklicken → übernehmen. Danach ist der Auftrag **exklusiv** für dich markiert (Status „IN ARBEIT“), beide Seiten sehen es im Chat.
- Fortschritt wird bei jeder Runde gesichert — du kannst über mehrere Tage liefern.
- **Fertig melden:** Bei Aufträgen ohne Item-Anforderung meldest du einfach „fertig“, der Ersteller bestätigt und zahlt die Escrow-Belohnung aus (bei Mengen-Aufträgen passiert die Auszahlung automatisch ohne ihn).
- Aufträge **ohne** Item-Anforderung laufen manuell: Arbeiter meldet „fertig“, Ersteller bestätigt und zahlt aus.

Abbruch und Verwaltung

- **Storno als Ersteller:** Die Escrow-Belohnung kommt komplett zurück. Bei laufenden Aufträgen (IN ARBEIT) nur mit Ja/Nein-Bestätigung — und nur, wenn der Vorrat leer ist.
- **Aufgeben als Arbeiter:** Der Auftrag geht zurück zu OFFEN, bereits gelieferter Fortschritt und der Vorrat bleiben erhalten.
- **Meine Aufträge:** zeigt deine Aufträge als Ersteller *und* Arbeiter, mit Filtern [Offen] [In Arbeit] [Abgeschlossen] [Erfüllt] [Alle].

Das Brett listet alle offenen und laufenden Aufträge (45 pro Seite); Icon und Hover verraten Zielmengen („Braucht: 1.000x Stein ...“, „1.000x Stein (15 Stacks + 40)“).

Post: Nachrichten und Geschenke

/post

Öffnet dein Postfach: alle Mails, neueste zuerst (45 pro Seite), Info-Icon mit Neu-Zähler, [Post senden], [Zurück]. Der Join-Hinweis „Du hast neue Post“ ist klickbar und öffnet direkt [/post](#).

/post

- **Löschen** geht nur, solange kein Geschenk wartet (Ja/Nein-Bestätigung).
- Dein Posteingang ist begrenzt auf **45 Mails**.

Post senden ([Post senden] im Postfach oder Hub):

- **Empfänger:** aus dem Adressbuch wählen (online **und** offline, paginiert) oder über [Name eintippen] per Amboss suchen. Der Empfänger muss nicht online sein — die Zustellung wartet in der Datenbank.
- **Nachricht:** per Amboss, max. 150 Zeichen, . = ohne Nachricht.
- **Geschenk:** eine Item-Eingabe-GUI mit echten Slots — nichts einlegen = reine Nachricht. Nach dem Absenden sind die Items in Escrow; zurück bekommst du sie nur, wenn das Absenden fehlschlägt.

Nach jedem **erfolgreichen** Versand gibt es einen kurzen Cooldown (Standard 10 Sekunden) — gescheiterte Versuche verbrauchen ihn nicht.

WARNUNG

Post-Kontingente: dein Posteingang fasst 45 Mails, das Löschen einer Mail mit wartendem Geschenk ist blockiert. Hol Geschenke ab, bevor der Eingang voll läuft.

Beim Öffnen einer Mail mit Geschenk: **[Geschenk abholen]** liefert ins Inventar (Überlauf fällt als Drop zu deinen Füßen). Ist dein Inventar voll, entnimm **stückweise** — ein Teil kommt raus, der Rest bleibt sicher in der Post-Zeile und wartet. Die Geschenk-Vorschau zeigt vorher alle Slots als Icons.

In der Empfänger-Auswahl gibt es zudem **[An Team senden]** (Aquamarin, Kisten-Icon) — damit schickst du Post an einzelne Teammitglieder, ohne sie im Adressbuch zu suchen (Kapitel 2 beschreibt das Team-Postfach für ganze Teams). Der Knopf erscheint nur mit aktiver Teams-Mod.

Live-Handel: direkt tauschen

```
/trade <Spieler>
```

Sendet eine Handels-Anfrage an einen Online-Spieler — er muss **in deiner Nähe** stehen (Standard: 5 Blöcke). Ohne Spieler öffnet **/trade** die Spielerliste; Anfragen laufen nach 60 Sekunden ab. Der Empfänger klickt **[Annehmen]** oder tippt **/trade annehmen**; **/trade ablehnen** lehnt ab.

```
/trade annehmen
```

Die Handel-GUI öffnet sich **bei beiden gleichzeitig und gespiegelt**:

BEREICH	BEDEUTUNG
Linke Spalten	Deine echten Ablage-Slots — hier legt dein Angebot rein
Mittel-Spalte	Köpfe, dein und das Level-Angebot des Partners (Klick = Klartext-Übersicht im Chat)
Rechte Spalten	Angebot des Partners — nur Ansicht, live synchronisiert
Untere Reihe	[Abbrechen], [Level +1/+5/+10], [Bereit] (Smaragd), [Level -1/-5/-10]

- **Bereit erklären:** Jede Änderung am eigenen Angebot (Item oder Level) setzt **beide** Bereit-Markierungen sofort zurück — niemand kann versteckt noch etwas ändern. Sind beide bereit, läuft der Tausch im nächsten Tick atomar.
- **Level-Handel:** Neben Items kannst du Erfahrungs-Level anbieten — begrenzt auf dein aktuelles Level, jede Änderung setzt ebenfalls beide Flags zurück.
- **Geschenk-Handel ist erlaubt:** Eine Seite kann schenken, ohne etwas zu bekommen. Abgebrochen wird nur, wenn **beide** Seiten gar nichts anbieten.
- **Cooldown:** Nach einem erfolgreichen Handel gibt es für beide eine kurze Abklingzeit (Standard 10 Sekunden).

Der Handel bricht **sicher** ab (Items kehren zurück, Überlauf als Drop, der Partner wird informiert), wenn jemand ESC drückt oder [Abbrechen] klickt, disconnectet, stirbt, die Distanz nicht mehr stimmt oder die Anfrage ausläuft.

GUI-Layout im Überblick

Der Hub ([/markt](#)) ist ein 3-Reihen-Menü:

SLOT	INHALT
10	Aufträge (Kompass) → Auftragsbrett
12	Postfach (Buch) → /post -Postfach, Hover zeigt den Neu-Zähler
14	Handel (Diamant) → Online-Spielerliste
16	Auftrag erstellen (Buch) → Erstellen-Wizard

Die Item-Eingabe-GUIs (Belohnung, Lieferung, Geschenk) haben vorne **echte Ablage-Slots** (Standard: 18) — dahinter der grüne Bestätigungs-Knopf ([Veröffentlichen] / [Ablegen] / [Senden]) und der rote [Abbrechen]. Beim Bestätigen wandern die Items in den Escrow-Speicher; beim Abbrechen oder ESC bekommst du alles zurück ins Inventar (Rest als Drop).

Das **Mail-Detail** (6 Reihen):

SLOT	INHALT
4	Absender-Kopf
9–26	Geschenk-Icons (alle 18 Slots als Vorschau sichtbar)
47	[Geschenk abholen]
49	[Löschen] (mit Ja/Nein-Bestätigung)
51	[Zurück]

Das **Auftrag-Detail** zeigt Anforderung und Belohnung als Icons — nichts davon ist entnehmbar. Hier liegen auch die Aktions-Knöpfe: Übernehmen / Liefern / Fertig melden / Abnehmen & Belohnung / Storno mit Ja-Nein-Bestätigung.

Stellschrauben (Standardwerte der Server-Config, vom Team anpassbar):

EINSTELLUNG	STANDARD
Eigene offene Aufträge	3
Titel / Beschreibung (Auftrag)	30 / 100 Zeichen
Post-Nachricht	150 Zeichen
Geschenk-Slots	18
Posteingang	45 Mails

EINSTELLUNG	STANDARD
Post-Cooldown	10 s
Handels-Reichweite	5 Blöcke
Anfragen-Timeout (Handel)	60 s
Handels-Cooldown	10 s
Mengen-Cap pro Position	10.000.000

Gut zu wissen

- **Offline-fähig:** Post funktioniert über Distanz und Offline-Zeit — Geschenke warten, bis der Empfänger sie abholt, und können bei vollem Inventar stückweise entnommen werden.
- **Verlust vs. Dupe:** Im Alltag bemerkst du von der Escrow-Engine nichts — schlägt etwas fehl, bekommst du deine Items sofort zurück; verdoppelt wird nie.
- **Legacy-Aufträge:** Alte Aufträge ohne Mengen-Positionen laufen weiterhin manuell: liefern → Ersteller nimmt ab → Auszahlung (dazu muss der Arbeiter online sein).

TIPP

Items sind nie weg, wenn du ein Eingabe-GUI schließt — egal ob ESC oder Bedrock-Bedienung: alles kehrt zurück ins Inventar, Überlauf als Drop am Fuß.

BEDROCK

Alle Menüs sind Kisten-GUIs mit Anvil-Eingaben; die Level-Übersicht kommt bewusst als Klartext-Chat; neben jedem Chat-Button steht der Befehl als Text (z. B. /trade annehmen).

Profil und Darstellung

Dein Profil sammelt Stats, Beschreibung, Kosmetik und Karma — öffne es per Befehl oder einfach mit Sneak + Rechtsklick.

```
/profil [Spieler]
```

Ohne Spieler öffnet die Spieler-Auswahl (online **und** offline, zuletzt gesehene zuerst, mit Tab-Autofill); mit Name geht es direkt ins Profil — offline-Spieler über die gespeicherten Daten.

Auch **sneaken (Shift halten) und mit der Haupthand rechtsklicken** öffnet das Profil des Spielers neben dir — das lässt sich vom Server-Team abschalten, dann nur per Befehl.

```
/profil Steve_94
```

Das Profil-GUI

Ein 54-Slot-Menü. Die wichtigsten Kacheln:

SLOT	KACHEL	FUNKTION
13	Kopf-Icon	Name + Stats in der Lore
31	Buch	Profilbeschreibung des Spielers
36	Karma-Historie	Alle Karma-Gaben und Kill-Abzüge, paginiert
40	Badge-Reihe	Die bis zu 5 selbst gewählten Badges
45	[Darstellung] / [Karma geben]	eigenes / fremdes Profil
47	Kommentare	Lesen und schreiben
51	[Beschreibung ändern] / [Bounty setzen]	eigenes / fremdes Profil
53	[Skills]	Nur im eigenen Profil — öffnet deine Skills

Im Kopf-Icon stecken unter anderem: Spielzeit, Tode, platzierte/abgebaute Blöcke, gelaufene **Distanz** (km mit einer Nachkommastelle), **Erster Join** (auch bei Offline-Profilen), Team, **Karma** (grün ab 25, rot bei -10 und tiefer), beste Killstreak, ausstehende Bountys und die Kommentar-Zahl. Offline-Profile zeigen die Datenbank-Werte; Live-Vanilla-Stats (Spielzeit, Tode, Blöcke, Distanz) sieht man nur bei Online-Spielern.

Deine **Beschreibung** (Buch, Slot 51 im eigenen Profil): [Beschreibung ändern] klicken, Text im Amboss tippen, Enter. 1 bis 100 Zeichen, reiner Text — Farb- und Formatcodes (&, §) werden beim Speichern herausgestrippt, komplett leere Texte werden abgelehnt.

Darstellung — dein Look

Im eigenen Profil öffnet **[Darstellung]** einen Hub: **Titel, Chat-Icons, Partikel, Chat-Zusatz und Nametag-Zusatz** stehen in einer Reihe, dazu die [Badges]-Kachel. Jede Kategorie hat paginierte Seiten. Gesperrte Einträge zeigen die Zeile „**Freischalten durch: ...**“ (z. B. „Freischalten durch: Rang Veteran (100 h)“) — nur freigeschaltete Belohnungen kannst du anziehen.

- **Titel** stehen rechts von deinem Namen (Chat und über dem Kopf): **46 Titel** aktuell — Erfolgs-Titel (z. B. „Immer da“ bei 10 h), Rang-Titel (Kenner 50 h bis Urgestein 1000 h), Creator-Titel **[YT]/[TTV]** (nur vom Server-Team) und **Skill-Titel** in vier Stufen (L10/L25/L40/L50) je Skill. Skill-Titel zeigen **immer automatisch deine höchste besessene Stufe** des gewählten Skills.
- **Chat-Icons**: 4 Stück hinter deinem Namen — Herz , Schild , Geschenk , Willkommen .
- **Partikel-Auren**: 9 Auren umgeben dich mit Partikeln (1× pro Sekunde, alle sehen sie): Freuden-Glitzer, Drachenhauch, Herzen, Goldrausch, Siegesflamme, Seelenflamme, Sternenstaub, Urschwaden und Maxer-Blitz (nur für den Erfolg „Maxer!“). Unsichtbare Staff-Spieler haben keine sichtbare Aura.
- **Chat-Zusatz**: was rechts von deinem Namen in der Chat-Zeile steht — **Aus** → **Titel** → **Rang** → **Aus** (durchklickbar).
- **Nametag-Zusatz**: was über deinem Kopf steht ([Team-Tag] Name [Titel] ) — hat seine **eigene Wahl**. Dein Karma steht bewusst **nicht** im Nametag.

Titel, Icons, Auren und Badges **verdient** man — über Erfolge, Fortschritte (**/fortschritt**), Spielzeit-Ränge, Skills und Server-Ereignisse. Gesperrte Einträge zeigen dir in der Darstellungs-GUI die Zeile „**Freischalten durch: ...**“, damit du weißt, woran es hakt.

TIPP

Feile an deiner Profilbeschreibung: Maximal 100 Zeichen reiner Text (keine Farb-/Formatcodes, kein leerer Text) — genau diese Zeile sehen alle, die dein Profil öffnen.

Badges — bis zu 5 selbst wählen

Badges sind verdiente Abzeichen — 18 Stück im Katalog, verdient über Fortschritte (**/fortschritt**), Erfolge und Skills (z. B. **Gründer**, **Champion**, **Meister-Bergmann**, **Allrounder** für alle Skills L25, **Vollender** für alle L50). Seit 2.13.1 entscheidest **du**, welche bis zu 5 Badges dein Profil zeigt:

- **Öffnen**: **/profil** → [Darstellung] → [Badges]. Die Lore zeigt „Gewählt: X/5“ und „Im Besitz: N“.
- **Klick = wählen oder abwählen** (Toggle). Die **Klick-Reihenfolge ist die Anzeige-Reihenfolge** — was du zuerst anklickst, steht zuerst.
- **Maximum 5**: Ein weiterer Klick wird abgelehnt („Maximum 5 Badges — erst eine abwählen.“).
- **[Auswahl leeren]** löscht die komplette Auswahl; [Zurück] führt in den Darstellungs-Hub.
- **Ohne Auswahl** zeigt die Badge-Reihe des Profils den Platzhalter „**Kein Badge ausgewählt**“ — kein stiller Auto-Fallback. Ein leerer Slot heißt: Der Spieler hat (noch) nichts gewählt.

Badges erscheinen **nicht im Chat** — die Auswahl wirkt ausschließlich auf die Badge-Reihe im **/profil**-GUI.

PvP und Karma

Das Karma-System bewertet Fairness im PvP: Spieler geben Spielern **+1 oder -1**. Im Fremd-Profil auf **[Karma geben]** klicken → Plus oder Minus → optionaler Grund per Amboss.

```
/karma <Spieler> <plus|minus>
```

Gibt einem Spieler +1 oder -1 Karma — ein Grund geht nur im GUI-Flow.

```
/karma Steve_94 minus
```

Der GUI-Flow in drei Klicks:

- **[Karma geben]** im Fremd-Profil anklicken.
- **Plus oder Minus** wählen.
- **Grund** optional per Amboss-Tafel tippen — jede Gabe mit Grund landet in der Karma-Historie.

Anti-Missbrauch: Selbst-Karma ist blockiert, zwischen denselben zwei Spielern gilt ein **24-Stunden-Cooldown** (beide Richtungen), pro Woche sind max. **10 Gaben** möglich. Jede Gabe mit Grund landet in der **Karma-Historie** (Slot 36).

WARNUNG

Karma hat Konsequenzen: Ein Kill in der freien Welt (Wildnis-PvP) kostet den Killer **-5 Karma** (Untergrenze -100). Karmafrei sind nur Kills zwischen echten Event-Teilnehmern (Killer **und** Opfer) und Duell-Kills. Wer sein eigenes Bounty-Opfer tötet, bekommt die Auszahlung trotzdem, aber normal -5 Karma.

Killstreak: Jeder Spieler-Kill zählt. Ab **3 Kills** erscheint ein rotes **KN** hinter dem Namen; bei jedem Tod resettet die Streak, der **Bestwert bleibt**.

```
/killstreak
```

Zeigt deine aktuelle und beste Killstreak. Beispiel: Du hast gerade 4 Kills in Folge — **/killstreak** zeigt „aktuell 4, best 9“.

Bountys — Kopfgelder auf Spieler:

- **Setzen (manuell):** Im Fremd-Profil [Bounty setzen]. Die Einlage **ist** die Bounty: Diamanten und/oder **genau ein** Item-Typ in beliebiger Menge. Fehlklicks klemmen statt abweisen — mit [Zurück zum Profil] bekommst du die Einlage zurück. Setzen geht nur im GUI-Flow.
- **Auto-Bounty:** Sinkt der Kill-Karma-Anteil eines Spielers tief genug (Standard-Schwelle -20), setzt der Server ein Bounty von **8 Diamanten** (24 h Ziel-Cooldown) — „ausgesetzt von SLUMANIA“.
- **Auszahlung:** Tötet jemand ein Bounty-Opfer, läuft die Auszahlung als Slumarket-Post an den Killer (offline-fähig, genau einmal). Ein fremdes Bounty-Opfer erlegen gibt **+5 Karma**.
- **Schutzregeln:** Unsichtbare Staff-Spieler sind nie Bounty-Ziel; jede Setzung gibt eine globale Chat-Zeile.

```
/bounty
```

Öffnet die Liste der aktiven Bountys (GUI).

Kommentare: Im Profil-GUI (Slot 47) kannst du auf fremden Profilen Kommentare lesen und schreiben (Amboss, max. 160 Zeichen). Zwischen denselben zwei Spielern gilt ein 30-Minuten-Cooldown, pro Profil liegen max. 25 Kommentare. Ist das Ziel online, bekommt es sofort eine Benachrichtigung.

BEDROCK

Der Nametag über dem Kopf ([Team-Tag] Name [Titel] □N) funktioniert für Java und Bedrock; alle Profil-GUIs (Darstellung, Karma, Bounty) öffnen sich wie gewohnt als Chest-Menu.

Fortschritt

SluProgress bündelt Erfolge, Mob-Collection mit Trophäen und serverweite Community-Ziele hinter einem einzigen Befehl: `/fortschritt`.

```
/fortschritt
```

Öffnet die Hub-GUI: [Advancements], [Mob-Collection], [Community-Ziele], [Skill-Fortschritte]. Verwaltungs-Befehle wie `/fortschritt admin` sind Team-Sache.

```
/fortschritt
```

```
/artefakt
```

Registriert das Item in deiner Haupthand als **Artefakt** oder zeigt seine Geschichte: Erstellt am/von, Besitzer-Kette, Kills (getrennt Mobs/Spieler), Summen je Ereignis-Typ und die Rarity-Stufe in ihrer Farbe. Registrieren kostet nur das Cap: max. 3 Neu-Registrierungen pro Stunde.

```
/artefakt
```

Beispiel: deine Angel in die Haupthand nehmen, dann `/artefakt`.

Erfolge

SluProgress bringt **51 echte Erfolge** als Vanilla-Advancements: **29 Fortschritte** im Haupt-Katalog (Alltag & Server, Jagd & Bosse, Ränge, Handel & Wirtschaft) und **22 Skill-Erfolge** in einem eigenen Zweig. Dazu kommen 12 Struktur-Knoten, die nur die Baum-Struktur bilden.

Der Vanilla-Fortschritts-Bildschirm (Taste **L**) zeigt **zwei Tabs**:

- „**SLUMANIA Fortschritte**“ — die 29 Haupt-Katalog-Erfolge in 4 Gruppen, dazu „**Maxer!**“ als Krone direkt unter der Wurzel.

GRUPPE	ERFOLGE
Alltag & Server (12)	Willkommen, Stammgast, Langstrecke, Höhlenforscher, Architekt, Großstadt, Zuverlässig, Postbote, Großzügig, Kritiker, Gründer, Teamplayer
Jagd & Bosse (6)	Monsterjäger, Drachentöter, Witherzähmer, „Aus dem Dunkel“ (Warden), Meisterangler, Fischlegende
Ränge (6)	Kenner, Veteran, Champion, Legende, Mythos, Urgestein
Handel & Wirtschaft (4)	Arbeitgeber, Händler, Handelsmagnat, Unzerstörbar

- „**SLUMANIA Skills**“ — die 22 Skill-Erfolge: pro Skill eine Kopf-Kategorie mit der Stufen-Kette L10 → L25 → L50; die **4 Momente** („Erster Riesen-Fang“, „Erster Angler-Diamant“, „1000 Ernten“, „10 Kills in Serie“) hängen an diesen Skill-Kategorien.

Struktur-Knoten sind sofort erfüllt — dadurch klappen die Bäume auf und **alle Bedingungen sind von Anfang an sichtbar**, bevor du sie jagst. Gesperrte Erfolge zeigen im Hover die Klartext-Bedingung plus „**Stand: X**“ (Distanz in km, Spielzeit in Stunden, Counts mit Tausender-Punkt); erledigte zeigen ein grünes „ **Fertig**“.

„Maxer!“ — die Krone

Maxer! ist der Abschluss-Erfolg und kataloggetrieben: Sobald alle anderen Erfolge des Haupt-Katalogs fertig sind, **alle 88 Arten** der Mob-Collection entdeckt sind und die **100 %-Trophäe abgeholt** wurde (erreicht reicht nicht — du musst klicken!), bekommst du ihn automatisch (Check alle 5 Sekunden). Die 22 Skill-Erfolge zählen bewusst **nicht** — „Maxer!“ verlangt keinen Skill-Grind auf L50.

Skill-Fortschritte (Hub-Button [Skill-Fortschritte]): die 18 Stufen-Erfolge (6 Skills × L10/L25/L50) und die 4 Momente. Sie werden direkt von den Skills verliehen — Titel und Badges für Skills kommen aus dem Skills-System, nicht doppelt hier. Die Liste zeigt die Datenbank-Wahrheit; deinen Live-Level-Fortschritt siehst du im [/skills](#)-Hub.

Belohnungen und die Rang-Kaskade

Jeder Erfolg schaltet Kosmetik frei: **Titel, Chat-Icons, Partikel-Auren, Badges** (verwaltet über das Profil). Ein Erfolg je Spielzeit-Rang vergibt den Rang-Titel:

ERFOLG	BEDINGUNG	BELOHNUNGEN
Kenner	50 h	Titel Kenner
Veteran	100 h	Titel Veteran + Aura „Goldrausch“
Champion	250 h	Titel Champion + Aura „Siegesflamme“ + Badge Champion
Legende	500 h	Titel Legende + Aura „Seelenflamme“ + Badge Legende
Mythos	750 h	Titel Mythos + Aura „Sternenstaub“ + Badge Mythos
Urgestein	1000 h	Titel Urgestein + Aura „Urschwaden“ + Badge Urgestein

Mob-Collection und Trophäen

Über den Hub-Button **[Mob-Collection]** öffnest du die Kategorie-Ansicht: **88 Survival-Mob-Arten** zu entdecken (nur Giant und Illusioner sind ausgeschlossen). Gezählt wird rückwirkend über die Vanilla-Kill-Statistik — alle Kills seit Serverstart zählen sofort. Gefundene Arten zeigen  mit Kill-Zähler, fehlende sind grau mit „???“.

- **5 Filter-Buttons** unten: Alle / Passive / Feindliche / Wasser / Nether — jede Lore zeigt „X / N entdeckt“. Die Filter ändern nur die Ansicht; Meilensteine beziehen sich immer auf alle 88.
- **Trophäen bei 25 / 50 / 75 / 100 %:** Sie liegen auf den Trophäen-Slots bereit und werden per Klick **abgeholt** — erreicht ≠ abgeholt.

- Die Trophäe ist ein reines Vanilla-Spielerkopf-Item mit eingraviertem Name und Lore (Stufe, Datum) — platzierbar wie jeder andere Kopf.

Community-Ziele

Über den Hub-Button **[Community-Ziele]** siehst du serverweite Ziele: Alle Spieler sammeln **gemeinsam** an einem Zähler. Es gibt 5 Ziel-Typen: **mob_kill** (konkrete Art aus der 88er-Liste), **block_break**, **item_craft** (jeweils konkretes Item oder alle), **tree_plant** und **fish_catch**.

- Aktive Ziele zeigen Fortschritts-Balken (Prozent, Restmenge, Enddatum, **dein eigener Beitrag**); ein Filter-Button zyckelt Alle → Nur aktive → Nur abgeschlossene.
- Das älteste aktive Ziel zeigt eine blaue **BossBar für alle Online-Spieler** (1× pro Sekunde aktualisiert).
- Bei 100 % gibt es einen Broadcast, einen Eintrag in der Server-Historie (**/geschichte**) und ggf. eine **Item-Belohnung für alle Beteiligten** — wer offline war, bekommt sie beim nächsten Join.

Werkzeug-Rarity (Kurzüberblick)

Jedes Werkzeug (Angel, Spitzhacke, Axt, Schaufel, Schwert, Hacke, Schere, Feuerzeug) sammelt ab dem ersten Einsatz **Nutzungs-Stats direkt am Item** — Angel zählt Fische, Spitzhacke/Axt/Schaufel Abbau, Schwert+Axt Mob-Kills. Aus der Gesamtsumme ergibt sich die Rarity-Stufe:

STUFE	AB NUTZUNG
Gewöhnlich	Start
☐ Ungewöhnlich	100
☐ Selten	1.000
☐ Legendär	10.000

Die Stufe siehst du an Name- und Lore-Farbe („Stufe: ☐ Selten — noch 981 bis ☐ Legendär“); bei einem Aufstieg gibt es einen Chat-Hinweis. Registrierte **Artefakte** (**/artefakt**) sammeln dieselben Stats und behalten zusätzlich ihre Besitzer-Geschichte.

GUI-Fahrplan und FAQ

Hub (**/fortschritt**):

SLOT	KNOPF
11	[Advancements] — „X / 29 geschafft“
13	[Mob-Collection] — „Y / 88 entdeckt“
15	[Community-Ziele]
17	[Skill-Fortschritte]
49	[Schliessen]

Listen und Details sind paginiert (45 Einträge pro Seite, [Zurück] / [Weiter]); das Detail-[Zurück] bringt dich auf die Listenseite zurück, von der du gekommen bist.

- **Bekomme ich einen Erfolg doppelt, wenn ich rejoin?** Nein — jede Verleihung läuft über die Datenbank („exakt einmal“).
- **Ich war offline, als ein Erfolg kam?** Kein Problem — beim nächsten Join wird alles nachgeawardet.
- **Warum zeigt der Hub „X / 29“, obwohl es mehr Erfolge gibt?** Die 22 Skill-Erfolge sind ein eigener Zweig und zählen bewusst nicht in die Haupt-Liste.

BEDROCK

Vanilla-Advancement-Toasts und der Fortschritts-Bildschirm (Taste L) sind Java-Features — auf Bedrock ersetzen sie die private Chat-Zeile und der Server-Broadcast bei jedem Erfolg. BossBar, alle GUIs, Trophäen und Werkzeug-Rarity sitzen bewusst registry-frei am Item und sind überall sichtbar.

Skills und Ernte-Qualität

Sechs Skills, XP fürs normale Spielen — graben, ernten, angeln und kämpfen zählt bis Level 50 auf den passenden Skill, mit echten Boni, Titeln und Badges.

SKILL	STATUS	KURZ GESAGT
Bergbau	aktiv	Erze und Stein abbauen, Chance auf Doppel-Drops
Landwirtschaft	aktiv	Ernten, Auto-Replant, Crop-Raritäten (Minderwertig/Saftig/Pracht)
Fischerei	aktiv	Angeln mit Special-Loot, schnellere Bisse, /fischstatistik
Kampf	aktiv	Mobs/PvP töten, mehr Schaden, Heilung pro Kill
Holzfällen	Phase B	Titel/Badges existieren bereits, XP folgt später
Bauen	Phase B	dito — in allen GUIs ausgegraut („Kommt mit Phase B")

Phase-B-Skills schalten keine Boni frei und geben (noch) kein XP.

Befehle und GUI

```
/skills [top|detail <skill>]
```

Ohne Zusatz öffnet das Skills-Hub mit allen sechs Skills (Level, Gesamt-XP, XP bis zum Level-Up, nächster Titel). [top](#) öffnet die Top-Auswahl, danach siehst du die **Top-10** eines Skills (nur Spieler ab Level 2). [detail <skill>](#) springt direkt in die Detail-Ansicht — Skill-IDs sind [bergbau](#), [landwirtschaft](#), [fischerei](#), [kampf](#), [holzfaellen](#), [bauen](#).

```
/skills detail fischerei
```

```
/fischstatistik
```

Deine persönliche Fang-Historie im Chat: Fänge gesamt, Schatz-Extra-Rolls, Doppelfänge, Eisen-/Gold-Anglerglück, Riesenfänge, Angler-Diamanten. Erst ab **Fischerei-Level 30** verfügbar.

Der **[Skills]-Button** in deinem [/profil](#) öffnet dasselbe Skills-Hub. In der Detail-Ansicht steht immer „Nächster Titel: ... (Lxx)" — du siehst sofort, welcher Titel als nächstes wartet. Die **Roadmap** (Slot 22 im Detail) zeigt pro Level XP-Kosten, Belohnungen und deine aktuellen Boni; dein Level leuchtet als „ DU BIST HIER".

Die GUIs im Überblick: **Hub** (6 Skill-Tiles, Phase-B-Skills ausgegraut, dazu Top und Schliessen), **Detail** (XP-Balken, Boni-Liste, nächster Titel, Top-3 des Skills), **Roadmap** (2 Seiten, je Level ein Slot) und **Top-Liste** (Top-10 als Spielerköpfe mit Level und Gesamt-XP).

XP und Level-Kurve

Jeder Skill zählt XP separat bis **L50**. Die Kurve hat drei Phasen: L1–10 startet bei 60 XP pro Aufstieg und wächst schnell (L10 → 11 ≈ 1.197 XP), die Mittelphase liegt z. B. bei ≈ 4.179 XP (L20 → 21), die Endphase steigt exponentiell (L40 → 41 ≈ 29.300 XP). **Insgesamt sind es rund 890.000 XP bis L50** — ein Langzeit-Ziel. Die GUI-Roadmap zeigt für jedes Level exakt, was es kostet.

Rate-Caps (Anti-AFK-Farming, XP pro Minute je Skill):

SKILL	XP/MINUTE
Bergbau	2.400
Landwirtschaft	1.800
Fischerei	1.320
Kampf	2.400

XP über dem Cap werden still verworfen — Massen-Farmen lohnen nur bis zum Minutenlimit. Die PvP-Belohnung ist bewusst **ohne** Rate-Cap.

Beim XP-Sammeln erscheint eine **Bossbar** mit Skill-Icon, Level, XP-Stand und Balken; nach 6 Sekunden ohne XP blendet sie aus. Beim Level-Up gibt es Chat-Zeile und Sound — bei **L50** zusätzlich einen Server-Broadcast.

Was die Skills dir bringen

Alle Boniwerte sind Config-getrieben; hier die Standard-Werte.

Bergbau (XP: Erz 4, Stein 1 — nur mit dem richtigen Werkzeug, Kreativ und selbst gesetzte Blöcke zählen nicht):

- **Doppel-Drop bei Erzen:** +0,9 % pro Level bis max. **45 %**. Bei Erfolg poppt 1 Erz-Item raus (je Erz gemappt).
- Auf L30 hast du 27 % Chance auf einen Bonus-Diamanten beim Diamant-Abbau.

Landwirtschaft (XP: 15 pro reifer Ernte — Weizen, Karotten, Kartoffeln, Beetroot, Netherwarzen, Kakao, Melone, Kürbis):

- **Ertrag:** +100 % Extra-Ernte bei **L30**, +150 % bei **L50** — aus 8 Weizen werden bei Ernte-L50 z. B. 20.
- **Auto-Replant ab L15:** Der Server pflanzt deine Ernte 1 Tick später automatisch neu — **ein** Saatgut-Item wird verbraucht, und zwar nur aus **undekorierten Stacks** (deine wertvollen Quality-Crops werden als Saatgut nie angefasst).
- **Crop-Raritäten:** das Herzstück — eigenes Kapitel unten.

Fischerei (XP: 220 pro Fang):

- **Biss-Wartezeit:** bis –30 % kürzere Wartezeit.

- **Doppelfang:** bis +15 % Chance, den Fang doppelt zu bekommen.
- **Special-Pools** (Chance wächst vom Gate-Level bis L50):

POOL	AB LEVEL	CHANCE BEI L50	MENGE
Eisen-Anglerglück (Custom-Item)	L10	bis 45 %	2–4
Riesenfang (riesiger Fisch, Custom-Name)	L15	bis 20 %	8–16
Gold-Anglerglück	L20	bis 25 %	2–4
Angler-Diamant (Custom-Trophäe)	L30	bis 10 %	1

Ab L50 gibt es beim Diamant-Pool zusätzlich eine 10 %-Chance auf einen Diamanten als Extra-Trophäe.

Kampf (XP pro Kill, Basis 200 für wilde Mobs):

- **Wilde Mobs:** XP steigt um +2 %/Level bis +100 % (max. 400 XP pro Kill).
- **Spawner-Farmen:** nur 25 % der Basis-XP (50 XP) und kein Level-Bonus — Grinder zählen bewusst wenig.
- **Boss-Mobs** (Enderdrache, Withers, Warden): ×3 XP.
- **PvP-Kill: 3.000 XP** — aber nur **1× pro Opfer pro Tag**; jeder weitere Kill desselben Spielers an dem Tag gibt kein PvP-XP.
- **Nahkampf-Schaden:** +0,1 %/Level bis +5 % (nur deine Angriffe). **Heilung pro Kill:** bis 2,5 % deiner Max-HP — auch bei PvP.
- **Killstreak:** 10 Kills in Serie (auch PvP) lösen einen Moment + Chat-Zeile aus; dein Tod resettet die Serie.

Titel-Ladder

Jeder Skill hat einen Titel-Aufstieg — freigeschaltet wird automatisch beim Level-Up:

SKILL	TITEL-KETTE (L10 → L25 → L40 → L50)
Bergbau	Hobby-Gräber → Bergmann → Grubenmeister → Legenden-Bergmann
Landwirtschaft	Beet-Entdecker → Bauern-Buddy → Feld-Tycoon → Legendärer Farmer
Fischerei	Feierabend-Angler → Fluss-Navigator → Meer-Jäger → Legendärer Angler
Kampf	Übungs-Schlag → Straßen-Fighter → Arena-Legende → Kriegs-Held

Bei **L50** gibt es zusätzlich ein **Badge** und den Server-Broadcast; Advancements (via SluProgress) gibt es bei L10/L25/L50 je Skill. Sammel-Auszeichnungen: **Allrounder** (alle 6 Skills L25) und **Vollender** (alle 6 L50) werden nach jedem Level-Up geprüft.

Crop-Raritäten: Minderwertig, Saftig, Pracht

Ernte-Drops der Landwirtschaft bekommen eine **Quality-Stufe** — nur wenn **du** persönlich erntest (Hüpfen/Automatik ohne Spieler-Kontext bekommen Deko, aber kein Ertrag und kein XP):

STUFE	FARBE	FOOD-FAKTOR
Minderwertig	grau	×0,6
Normal	keine Deko	—
Saftig	gold	×1,3
Pracht	gold + fett	×1,6

Die Deko ist ein Namens-Prefix („Saftig Carrot“), eine Lore-Zeile und ein **Food-Override** auf dem Item — Hunger und Sättigung werden multipliziert. Ein **Pracht-Brot** hat **8 Hunger / 9,6 Sättigung** statt 5/6,0 — fast zwei normale Brote.

Chancen (steigen mit deinem Level, Werte sind Server-Config-Standard):

- **Minderwertig** gibt es nur **unter L15** (Standard 10 % Chance) — niedrige Level können „schlechte“ Ernte ziehen, hohe nie mehr.
- **Saftig/Pracht** skalieren mit dem Level hoch; **Pracht** erst **ab L25** (Standard bis zu 100 % Saftig-Basis und 25 % Pracht-Basis bei L50, Pracht wird vor Saftig ausgewürfelt).
- Quality-Rolls gibt es ab Landwirtschaft-**L2**; Auto-Replant-Ernten sind ausgenommen.

XP durch Raritäten: Saftig +3 / Pracht +10 echte Vanilla-XP-Punkte pro geerntetem Stack, dazu **+25 % / +50 %** Skill-XP auf die Ernte-XP. Minderwertig gibt keinen Abzug — du verlierst nie Skill-XP durch eine schlechte Ernte. Stacks verschiedener Stufen **stapeln nicht** miteinander (Saftig-Karotten liegen getrennt) — gewollt, damit keine Zufalls-Mischstapel entstehen.

Vererbung beim Kochen und Crafting

Dekorierte Crops behalten ihre Stufe beim Verarbeiten: Eine **Saftig-Kartoffel** wird im Ofen zu „Saftig Baked Potato“ (×1,3 auf der Output-Nutrition), eine **Pracht-Karotte** + 9 Gold-Nuggets wird zu „Pracht Golden Carrot“. Der Pfad deckt auch das Rezeptbuch-Auto-Fill und Shift-Klick-Serien ab.

- **Bester Input zählt:** Der Output erbt die **höchste** vorkommende Stufe der Zutaten — auch Minderwertig vererbt sich (×0,6-Food, grauer Name). Nur normale Zutaten → Output bleibt normal.
- **Positivliste:** Vererbt wird nur bei 7 Outputs — [baked_potato](#), [golden_carrot](#), [bread](#), [beetroot_soup](#), [pumpkin_pie](#), [glistening_melon_slice](#), [dried_kelp](#). Nebensachen (Angelrute mit Karotte, Melonen-Samen) bleiben undekoriert.
- **Unberührt** bleiben Brauen, Schmieden und Dorfbewohner-Trades. Ein Amboss-Umbenennen zerstört die Stufe nicht mehr.

TIPP

Quality-Crops zählen seit dem 1.1.1-Fix als Rezeptbuch-Zutaten — du kannst Saftig-/Pracht-Crops also ganz normal über die Rezeptbuch-Füllung verarbeiten.

BEDROCK

Alle Skills-Flows laufen über Kisten-GUIs und funktionieren damit auch auf Bedrock; `/fischstatistik` gibt reinen Klartext-Chat aus.

Coinflip 1v1

SluBet ist GUI-first: Einsatz einlegen, Farbe wählen, 50/50-Wurf — der Sieger nimmt den ganzen Pot.

```
/cf [annehmen|ablehnen <id>]
```

`/cf` (Alias für `/coinflip`) öffnet den Betting-Hub: „Coinflip 1v1“ auf der Mittelposition, dazu **Historie** und Info. `annehmen <id>` bzw. `ablehnen <id>` entscheidet eine eingehende Anfrage — dieselbe Aktion wie die Chat-Buttons.

```
/cf annehmen 42
```

Der Flow

- **Hub und Gegner:** Im Hub „Coinflip 1v1“ starten → Gegner-Auswahl mit Spielerköpfen (alphabetisch, 45 pro Seite). **Nicht wählbar:** du selbst, unsichtbare Staff-Spieler und Spieler in einer offenen Runde.
- **Einsatz festlegen:** Die Einsatz-GUI nimmt dein **eigenes Inventar** als Auswahl — kein Amboss, kein Chat-Befehl.

BEREICH	SLOTS	FUNKTION
Einsatz-Bereich	0–26	Echte Slots — Items rein/raus wie im Inventar
Plus-Stepper	27–35	+1 / +5 / +10 / +32 / +64
Minus-Stepper	36–44	–1 / –5 / –10 / –32 / –64
Trio unten	48–50	[Bestätigen] / Status „Dein Einsatz“ / [Abbrechen]

Die Stepper wirken auf den **ersten Stapel** im Einsatz-Bereich und nehmen die Items **real** aus deinem Inventar. [Bestätigen] legt den Einsatz fest, [Abbrechen] oder ESC gibt alles zurück.

- **Farbe wählen:** Slot Rot oder Blau — der Gegner spielt automatisch die andere Farbe. Es gibt kein Kopf/Zahl, nur Rot/Blau. **Erst die Farbwahl** sichert (escrowt) deinen Einsatz; bis dahin kann ein Disconnect nichts verlieren.
- **Beidseitige Bestätigung:** Beide bekommen dieselbe Bestätigungs-GUI (dein Einsatz + Farbe, Coinflip-Info, Gegner-Einsatz + Farbe). Der **Wurf startet erst, wenn beide bestätigt haben** — jede Ablehnung bricht sauber ab, escrowte Items kehren beidseitig zurück.
- **Wurf-Animation:** Slot 13 wechselt ~2,5 Sekunden zwischen roter und blauer Wolle, dann steht das Finale-Icon in der **Gewinner-Farbe** (~1,75 Sekunden). Der Wurf ist echter 50/50-Server-RNG (Seed und Rohwert landen im Audit). Schließen bricht nichts — die Runde ist längst entschieden.
- **Ergebnis und Pot:** Der Gewinner sieht **[Pot nehmen]**, der Verlierer **[Rematch anbieten]**. **Kein serverweiter Broadcast** — das Ergebnis ist nur für euch beide sichtbar.

Pot-Auszahlung: Manuell per Klick oder **automatisch** — der Server-Sweep zahlt jeden reifen Pot **0,5 Sekunden** nach dem Wurf aus; wer schneller klickt, nimmt manuell. Auch beim Join werden reife Pots sofort ausgezahlt. Ein nicht entschiedener Pot bleibt sicher escrowt — auch über Restart und Reconnect. Inventar voll? Rest droppt an deine Füße, nichts verschwindet.

Rematch: Nur der **Verlierer** kann anbieten — Farben wählen, Anfrage an den Gewinner, beidseitige Bestätigung, neuer Wurf. Die **Einsätze bleiben automatisch dieselben**; dir fehlt dein letzter Einsatz, gibt es eine klare Abweisung ohne Escrow. Pro Ausgangs-Runde läuft nur eine Fortsetzung (Mutex). **Verdoppeln ist entfernt** — wer x2 will, startet einen neuen Coinflip.

Historie und Limits

Der **Historie**-Knopf im Hub zeigt: Statistik-Kopfzeile **Gesamt / Gewonnen / Verloren / Winchance** (grün ab 50 %), deine Winrate der letzten 10 Runden und 18 Runden pro Seite (neueste zuerst, mit Runden-Nummer, Datum, Gegner, Rolle, Farbe, Einsatz, Ergebnis). Nur entschiedene Runden zählen.

Es gibt **keine Mindest- oder Höchsteinsätze** — dein Einsatz ist nur durch dein Inventar begrenzt. Die Werte aus `config/slubet.json`:

KEY	STANDARD	BEDEUTUNG
<code>cooldownSekunden</code>	30	Cooldown je Spieler zwischen Würfeln — wird nur nach einem erfolgreichen Wurf gesetzt, für beide Spieler in derselben Transaktion; der Rematch-Flow ist bewusst ausgenommen
<code>timeoutSekunden</code>	60	Timeout für unbeantwortete Anfragen und offene Züge — nach Ablauf kehren escrowte Items zurück

Restzeiten werden dir im Chat angezeigt („... 12 Sekunden einen Coinflip starten“). Sicherheit: ESC in der Einsatz- oder Bestätigungs-GUI gibt Items sauber zurück, das Schließen der Gewinner-GUI zählt als Default-Aktion „Gewinner nimmt Pot“, der Cooldown ist restart-fest — und jede Aktion (inkl. Wurf-Seed) landet im Audit-Log.

WARNUNG

Wer eine gefüllte Shulker-Kiste als Einsatz setzt, setzt die **leere Kiste** — Inhalte werden beim Einsatz entfernt. Und wie bei jedem Coinflip: Der Einsatz wandert in Escrow und ist bei Niederlage weg.

BEDROCK

Der komplette Flow ist GUI-first (Kisten-Menüs, kein Hover-only, Zurück-Button überall); die Chat-Anfrage bringt Annehmen/Ablehnen als Klick-Buttons mit — daneben steht der Klartext-Befehl als Fallback.

Events

Der Event-Kalender zeigt kommende und laufende Events, der Warp-Button bringt dich hin — und auf dem Event-Gelände wartet das Gästebuch.

/event

Öffnet die Event-Liste mit allen kommenden und laufenden Events, geordnet nach Termin — laufende stehen oben. Klick auf ein Event öffnet die Detail-Ansicht mit Titel, Typ, Termin und Status.

- **Warp-Button:** Sichtbar nur, wenn am Event ein Slusentials-Warp verknüpft ist — er ruft das öffentliche [/warp](#) auf, du landest also im normalen Warp-Teleport mit Warmlauf.
- Zurück-Buttons führen überall zur Liste zurück; alle Lore-Texte sind Klartext (Bedrock-tauglich).

Teilnahme ist automatisch: Beim Start werden alle aktuell online Spieler als Teilnehmer erfasst (auch wer **während** des Events joint, wird nachgetragen). Du musst nichts tun — online sein genügt. Die Teilnahme-Liste bleibt nach dem Event bestehen (Historie) und speist den Karma-Schutz.

Karma-Vertrag: Kills zwischen echten Event-Teilnehmern sind **karmafrei** (Killer **und** Opfer müssen Teilnehmer sein). Wildnis-PvP außerhalb von Events bleibt karma-pflichtig — der Event-Schutz ist kein Freibrief für Raubzüge. Events starten und stoppen nie versehentlich: Jeder Start und Stopp braucht eine Bestätigung, und es läuft nie mehr als ein Event gleichzeitig.

Restart während eines Events: Läuft ein Event und der Server startet neu (Restart, Crash, Wartung), ist das Event danach **abgebrochen** — du musst nichts reparieren, wenn es wichtig ist, startet Staff es einfach neu.

Discord-Ankündigungen: Hat Staff einen Webhook eingerichtet, meldet die Mod Events beim Anlegen, Start und Stop zusätzlich nach Discord; ohne Webhook laufen die Ankündigungen nur über den Broadcast und [/geschichte](#).

Border-Events: Frontier-Expansion

Der Server wächst zu festen Terminen: Die **Weltgrenze der Oberwelt** expandiert schrittweise auf eine größere Größe.

- Vor dem Termin gibt es eine **Ankündigung im Broadcast** (Standard: 30 Minuten vorher).
- Beim Termin wächst die Grenze allmählich auf die Zielgröße (Standard: 5 Minuten) — du siehst die Weltgrenze buchstäblich wandern. Nur die Oberwelt wächst; Nether und End bleiben unberührt.
- **Geschrumpft wird nie.** Nach Abschluss gibt es eine End-Meldung und einen Eintrag in [/geschichte](#).
- Ist der Server zum Termin offline, wird der Termin als **verpasst** markiert — nicht nachträglich expandiert.

TIPP

Die Ankündigung kommt 30 Minuten vorher — nutze die Zeit und baue schon einmal in Richtung neuer Grenze, so weit sie geladen ist.

Gästebuch: /gaestebuch

Auf dem Server gibt es **Gästebuch-Schilder** (einfache Eichen-Hängeschilder mit besonderer Markierung — ein normal umbenanntes Schild ist kein Gästebuch, Fälschungen sind ausgeschlossen).

/gaestebuch

Öffnet die Liste aller aufgestellten Gästebücher; Klick öffnet die Ansicht des Schilds.

Aufstellen: Gästebuch-Item in der Hand → **Rechtsklick** auf den Ziel-Block → Bestätigungs-GUI („Ja, platzieren“ / „Abbrechen“, Ziel-Position wird angezeigt). Das Item wird erst verbraucht, wenn das Schild wirklich steht und der Eintrag angelegt ist — geht etwas schief, verlierst du es nicht.

Schreiben: Rechtsklick auf ein Gästebuch-Schild öffnet die Ansichts-GUI: das aktuelle Schildbild (Slot 4), **Eintrag schreiben** (Amboss, max. 128 Zeichen), **Verlauf** (alle Einträge, neueste zuerst, paginiert).

- In der Ansichts-GUI: Slot 4 = aktuelles Schildbild, Slot 11 = „Eintrag schreiben“, Slot 13 = „Verlauf“, Slot 22 = „Zurück“.
- **5 Einträge pro Spieler und Tag** pro Schild, **30 Sekunden Cooldown** nach erfolgreichem Eintrag.
- Wird ein Schild abgebaut, werden seine Einträge „verwaist“ und nach **30 Tagen** endgültig geräumt.

BEFEHL	WOFÜR
/event	Event-Liste und -Details öffnen (GUI)
/gaestebuch	Gästebuch-Liste öffnen
/geschichte	Server-Historie — auch die Frontier-Expansions

BEDROCK

Alle Event- und Gästebuch-GUIs nutzen Klartext-Lore ohne Hover-Pflicht — die Menüs sind auch über Geyser bedienbar; Ankündigungen kommen zusätzlich als Broadcast.

Essentials

Slusentials sind die Alltags-Werkzeuge: Teleporte, Privatnachrichten, Homes, Warps, virtuelle Werkbänke und das Starter-Kit.

Hilfreich zu wissen: Viele Teleporte haben einen **Warmlauf-Countdown** (3 Sekunden, Titel mitten auf dem Bildschirm — nicht bewegen!) und danach eine kurze **Abklingzeit**. Im **Kampf** sind alle Slusentials-Befehle blockiert, im **Jail** sind alle Teleporte gesperrt.

Teleportieren

```
/spawn
```

Teleportiert zum Welt-Spawn (3 s Warmlauf, danach keine Abklingzeit).

```
/tpa <Spieler>
```

Sendet eine Teleport-Anfrage: Du willst **zum** Spieler. `/tpahere <Spieler>` fragt, ob der Spieler **zu dir** kommt. Anfragen laufen nach 60 Sekunden ab.

```
/tpa Anna
```

```
/tpahere Bob
```

```
/tpaccept [Spieler]
```

Nimmt eine offene Anfrage an (der sich bewegende Teil bekommt den 3-s-Warmlauf). `/tpdeny [Spieler]` lehnt ab.

```
/tpaccept
```

```
/back
```

Bringt dich **sofort** (ohne Warmlauf) zur letzten Position vor deinem Teleport zurück. **Nach dem Tod funktioniert `/back` nicht.**

```
/back
```

Beispiel: Du merkst nach `/home tp base`, dass die Kiste woanders liegt — `/back` bringt dich zurück.

```
/rtp
```

Zufalls-Teleport in einem Radius um den Spawn (Standard: **5000 Blöcke, 30 s Abklingzeit**). Die Suche findet nur **sichere Spots** (keine Lava/Feuer/Kaktus, Luft darüber). **Fehlschlag verbraucht keine Abklingzeit** — und es gibt keinen Warmlauf, du wirst sofort weggeportet. Die Actionbar zeigt den Suchfortschritt.

```
/rtp
```

Privatnachrichten

```
/pn <Spieler> <Text>
```

Sendet eine Privatnachricht, klar mit `<Spieler>`-Präfix abgetrennt. `/aw <Text>` antwortet deinem **letzten Chat-Partner** (Haupt-Befehl dafür); `/reply` ist derselbe Befehl unter dem alten Namen.

```
/pn Anna Treffen uns am Spawn?
```

```
/msg <Spieler> <Text>
```

Die Vanilla-Befehle `/msg`, `/tell` und `/w` sind auf diesem Server von Slusentials übernommen und verhalten sich exakt wie `/pn`.

```
/ignore <Spieler>
```

Setzt einen Spieler auf deine **Ignore-Liste** — er kann dir keine `/pn` mehr senden. Auch `/aw` und die übernommenen Roots respektieren die Liste. `/ignore` ohne Argument öffnet die Verwaltungs-GUI (Liste + Aufheben per Klick).

Starter-Kit und kleine Helfer

```
/kit
```

Holt das **Starter-Kit** — einmalig pro Spieler: Eisen-Werkzeug (Schwert, Spitzhacke, Axt, Schaufel), Leder-Rüstung, 16x Brot, 16x Fackeln, Schild, Bett, Wassereimer. Die Rüstung zieht sich automatisch an (falls die Slots frei sind). Das Kit wird beim ersten Join automatisch vergeben — `/kit` sagt dir dann nur, dass du es bereits abgeholt hast.

```
/workbench
```

Öffnet eine virtuelle Werkbank — überall, ohne Block zu stellen. Dasselbe Prinzip: `/anvil` (Amboss), `/enderchest` (Endertruhe), `/stonecutter` (Steinsäge), `/grindstone` (Schleifstein), `/enchant` (Verzauberungstisch mit voller Power wie 15 Bücherregale, XP-Kosten wie ein echter Tisch).

```
/enderchest
```

Beispiel: Nase voll von Kistenschlepperei? `/enderchest` und `/workbench` laufen überall mit.

```
/hat
```

Tauscht das Item in deiner Haupthand mit dem Helm-Slot — nochmal `/hat` = zurück.

```
/hat
```

```
/muell
```

Öffnet einen Mülleimer (27 Slots); `/wastebin` ist derselbe Eimer unter dem alten Namen.

WARNUNG

Der Mülleimer leert sich beim Schließen — vor dem Schließen alles herausnehmen, was du behalten willst.
Schließen = Inhalt weg.

Homes (privat)

Deine privaten Teleport-Punkte — klar getrennt von den Team-Homes. Ein Home speichert Position **und** Welt.

```
/home [list]
```

Öffnet die Homes-GUI: Klick = Teleport, Rechtsklick = Löschen (mit Bestätigung).

```
/home set <Name>
```

Setzt ein Home an deiner Position — danach öffnet sich der **Icon-Picker** aus dem kompletten Item-Katalog. `/home tp <Name>` teleportiert (3 s Warmlauf, Abklingzeit erst nach dem TP), `/home del <Name>` löscht, `/home icon <Name>` öffnet den Picker nachträglich.

```
/home set base
```

Standard sind **3 Homes**; mehr hängen an deinen **Spielzeit-Rang** — die Permission `slusentials.home.count.<n>` legt dein Limit fest (`-1` = unbegrenzt). Nach einem Rang-Aufstieg siehst du in der Aufstiegs-Nachricht, welche Befehle neu dazu gekommen sind.

Warps (öffentlich)

Warps sind die **öffentlichen** Sprungpunkte des Servers — zusätzlich kannst du eigene Warps setzen (eigenes Limit, `slusentials.warp.count.<n>`).

```
/warp
```

Öffnet die Warps-GUI: Linksklick = Teleport. **Eigene** Warps verwaltest du per Rechtsklick (Beschreibung, Icon, Löschen mit Bestätigung). Der Nether-Stern öffnet die Bewertungs-Auswahl.

```
/warp set <Name>
```

Setzt einen eigenen Warp an deiner Position (danach Icon-Picker).

```
/warp set shop
```

```
/warp bewerten <Name> [1-5]
```

Bewertet einen Warp mit 1–5 Sternen — Umbewerten ist erlaubt; der Durchschnitt („X.X von 5 (N Bewertungen)“) steht in der Warp-Lore. Ohne Namen öffnet die Warp-Auswahl, ohne Sterne die GUI. `/warp beschreibung <Name> <Text>` setzt die Beschreibung (max. 128 Zeichen, ohne Farbcodes), `/warp del <Name>` löscht deinen Warp (Bewertungen werden mitgelöscht).

Nickname

```
/nickname set <Name>
```

Setzt deinen Nickname — **max. 16 Zeichen**. Der Befehl selbst braucht eine eigene Freischaltung, Farb-Codes im Namen zusätzlich eine eigene (`slusentials.nick.color`). `/nickname clear` entfernt ihn, `/nickname reveal <Spieler>` zeigt dir den echten Namen hinter einem Nickname.

```
/nickname set PixelAnna
```

Hauptmenü, /gm und Rang-Perks

```
/slusentials [hilfe]
```

Öffnet das Hauptmenü mit allen Bereichen (Homes, Warps, Ignore-Liste, Starter-Kit, Privatnachricht, Hilfe). `/slusentials hilfe` öffnet die Hilfe-GUI mit allen Commands — perfekt zum Nachschlagen.

```
/gm <c|s|sp|a> [Spieler]
```

Kurzform für `/gamemode` (c = Kreativ, s = Survival, sp = Zuschauer, a = Ansehen). Der Befehl ist **rechteabhängig** — die Staff entscheidet, wer ihn nutzen darf.

```
/gm s
```

Einige Befehle sind an **Spielzeit-Ränge** gekoppelt (z. B. `/stonecutter` und `/enchant` ab Stammspieler, `/nick` ab Legende, Endertruhe/`/hat`/Farb-Codes ab Urgestein). Deinen Rang und Fortschritt siehst du mit `/spielzeit`.

BEDROCK

Alle Essentials-Flows funktionieren über Geyser: GUIs sind Chest-Menüs, Text-Eingaben laufen über Amboss, die Streak- und PN-Ausgaben sind reiner Klartext.

Hilfe, Melden und Streak

Tagesserie zählen, Tickets schreiben, Spieler melden — und das In-Game-Handbuch ist immer dabei.

Tagesserie (Streak)

```
/streak
```

Zeigt deine **Tagesserie** im Chat: wie viele Tage in Folge du eingeloggt warst — und deinen persönlichen Rekord („Deine Tagesserie: 7 Tag(e)" / „Rekord: 12 Tag(e)").

Die Serie wird **automatisch beim Join** erfasst — du musst nichts aktivieren. Ab **2 Tagen** erscheint deine Streak-Zeile zusätzlich in der Join-Nachricht. Einen Tag aussetzen, und die Serie beginnt bei 1.

Support: eigenes Ticket

```
/support
```

Öffnet die Kategorie-GUI: Kategorie wählen, dann dein Anliegen in der Text-Eingabe beschreiben — daraus wird ein **Ticket** für das Team.

```
/support liste
```

Zeigt **deine** Tickets mit dem kompletten Verlauf inklusive Antworten des Teams — du wirst benachrichtigt, wenn Staff antwortet.

Max. **3 offene Tickets** gleichzeitig pro Spieler; nach dem Erstellen gilt ein kurzer Cooldown (Standard 60 Sekunden) gegen Spam.

Report: Spieler melden

```
/report <Spieler> [Grund]
```

Meldet einen Spieler an das Team. Ohne Argumente öffnet sich eine Spieler-Auswahl-GUI; ohne Grund eine Kategorie-GUI (Cheating, Griefing, Chat, Sonstiges).

- Der **Grund** muss 3–64 Zeichen lang sein; es gibt einen Anti-Spam-Cooldown (Standard 60 Sekunden) zwischen Meldungen.
- Dein **Standort wird gespeichert** — Staff kann direkt zum Geschehen reisen. Online Staff-Mitglieder bekommen eine Klick-Benachrichtigung.
- Du bekommst das Ergebnis nicht als Chat-Zeile — aber **jede Meldung wird geprüft**.

TIPP

Warte nicht auf eine Rückmeldung zu deinem Report — geprüft wird trotzdem jede. Für Fragen zu deinem eigenen Fall (Rang, Kauf, Bug) ist `/support` der richtige Weg.

```
/report Troell1 greift Spieler im Spawn an
```

Das In-Game-Handbuch

```
/handbuch
```

Öffnet die Handbuch-Übersichts-GUI: Jede Seite des Spieler-Handbuchs liegt als **eigenes Buch-Item** nebeneinander (kein Blättern), gruppiert nach Themen wie Teams, Wirtschaft, Melden und Info. Buch anklicken = Seite öffnen.

```
/handbuch item [seite]
```

Gibt dir eine Handbuch-Seite als **echtes Buch ins Inventar** — ohne Argument das Gesamt-Handbuch, mit Seiten-ID (z. B. `teams-truhe`) genau diese Seite. Tab-Completion schlägt die verfügbaren Seiten vor; bei unbekannter ID bekommst du eine Klartext-Liste aller Seiten.

```
/handbuch item streak
```

Das System erinnert dich beim Join ans Handbuch und ergänzt dort deine Streak-Zeile ab 2 Tagen. Ein PDF-Download existiert im Spiel nicht — dieses PDF hier ist die Druckfassung des Handbuchs.

sluduel (Duellsystem) ist geparkt und **nicht installiert** — daher wird es hier nicht dokumentiert.

Kurzübersicht

BEFEHL	WOFÜR
<code>/streak</code>	Tagesserie + Rekord im Chat
<code>/support</code>	Eigenes Ticket erstellen (Kategorie + Beschreibung)
<code>/support liste</code>	Eigene Tickets mit Verlauf
<code>/report <Spieler> [Grund]</code>	Spieler melden (Kategorien, Ort wird gespeichert)
<code>/handbuch</code>	Handbuch-Übersicht (alle Seiten als Bücher)
<code>/handbuch item [seite]</code>	Handbuch-Seite als echtes Buch ins Inventar

BEDROCK

Streak-Antworten sind reine Klartext-Zeilen ohne Hover und Klick; die Handbuch-Buch-Items und Seiten-Liste bei unbekannter ID funktionieren ebenfalls überall.