

# Claim-Flags

Alles wichtige über die Claim Flags.

## Was sind Flags?

[Flags](#) sind Einstellungsmöglichkeiten für dein [Claim/GS](#), welche gewisse Spielmechaniken erlauben oder verbieten. Diese funktionieren ähnlich wie die Gamerules(Spielregeln) aus [Minecraft](#) selbst. Das ermöglicht dir nach deinen Wünschen gewisse Mechaniken die im Normalfall aktiv oder inaktiv sind umzuschalten. Du kannst und musst für jeden deiner (Haupt)-Claims die [Flags](#) separat einstellen und diese können sich auch voneinander unterscheiden.

Solltest du jedoch schon [Flags](#) auf deinem [Claim](#) eingestellt haben und erstellst dann ein [Subdivide](#) in diesem [Claim](#), so erbt dieser [Subdivide](#) auch vorerst alle Flageinstellungen. **Aktuell kannst du diese im Nachhinein auch noch nicht für den [Subdivide](#) individuell anpassen.**

Mit [Flags](#) kannst du so zum Beispiel das Schmelzen von Eis auf deinem [Claim](#) ausschalten. ~~Mit Hilfe von Subdivides kannst du sogar das Schmelzen von Eis nur in einem gewissen Bereich deines Claims verbieten.~~ **Noch nicht möglich**

### **Achtung:**

Eine Flag, die die Interaktion von Spielern mit etwas auf einem [Grundstück/Claim](#) verändert, gilt auch für **nicht eingetragene** Spieler!

Spieler die auf dem [Claim](#) eingetragen sind und eine entsprechende ClaimBerechtigung besitzen überschreiben derartige Interaktionsflags.

Zum Beispiel:

**Bauberechtigte** können trotz einer **damage-animals false** Tiere schlagen und töten!

Während es alle anderen Spieler mit einer niedrigeren oder keinen [ClaimBerechtigungen](#) nur können wenn **damage-animals true** gilt.

## Wie aktiviert/deaktiviert ihr Flags?

Wenn ihr euch auf eurem [Claim](#) befindet und **/cf** oder **/claimflag** eingibt, dann wird euch ein klickbares Menü mit der Liste aller für euch verfügbaren [Flags](#) angezeigt:

Vorschaubild



Dieses Liste beinhaltet eine zweite Seite, diese findet ihr per Klick auf die "2" oder ">>"

Vorschaubild



Wenn ihr mit dem Mauszeiger **über** die Namen der [Flags](#) fahrt, dann seht ihr eine kleine Erklärung zu der Flag!

Es folgt nun noch eine genauere Erklärung zu den einzelnen [Flags](#).

### Umschalten der [Flags](#):

Diese [Flags](#) könnt ihr dann einfach per Klick auf **true** oder **false** innerhalb des klickbaren Menüs an oder ausschalten.

Beachtet jedoch einige der [Flags](#) die ihr seht, könnt ihr nicht verändern.

## Anmerkung:

Solltet ihr mal bei einer Flag etwas anderes als **true** oder **false** daneben stehen haben, zum Beispiel **partial** oder ähnliches, dann könnt ihr nochmal darauf klicken um die Einstellungen wieder auf **true** oder **false** zu setzen.

Denn wenn **Flags** einmal verändert wurden, dann behalten sie ihre Konfiguration von dem Moment in dem sie verändert wurden.

Das bedeutet selbst wenn wir eine Einstellung der **Flags** ändern, dass sie z.B. mehr Blöcke betrifft, wird diese Einstellung **noch nicht** für bereits **veränderte/angeklickte Flags** übernommen. Diese bereits angeklickten **Flags** beziehen sich dann immer noch nur auf die Blöcke vor unserer Änderung!

Diese Veränderungen der Einstellungen bei den **Flags** werden **erst übernommen** von bereits angeklickten **Flags**, wenn diese **nochmal an bzw. ausgeschalten werden!**

**Flags** die noch im Standardzustand sind, dies bedeutet noch nie verändert wurden, also auch noch nicht von **true** auf **false** und wieder auf **true** gesetzt wurden, übernehmen diese Veränderung auch ohne an und ausschalten.

Daher werden wir euch darauf hinweisen, falls wir einmal eine Veränderung an den **Flags** vorgenommen haben, damit ihr diese nochmal neu einschalten/ausschalten könnt.

## Flagliste und Erklärung:

### **Flags** die ihr **nicht** umschalten könnt:

- **creeper-block-explosion**
  - Kontrolliert, ob Creeper Blöcke zerstören können.
  - Immer **false**, nicht änderbar! --> Creeper zerstören nie Blöcke auf euren Claims!
- **fire-block-damage**
  - Kontrolliert, ob Feuer Block-Schaden anrichtet/Blöcke zerstören kann.
  - Immer **false**, nicht änderbar! --> Feuer zerstört nie Blöcke auf euren Claims!
- **fire-spread**
  - Kontrolliert, ob Feuer sich ausbreiten kann.
  - Immer **false**, nicht änderbar! --> Feuer kann sich nie auf euren Claims ausbreiten!
- **ride**
  - Kontrolliert, ob das Aufsetzen & Fortbewegen mit Tieren & Fortbewegungsmitteln möglich ist.
  - Immer **true**, nicht änderbar! --> Tiere und Minecarts können immer "geritten" und "bestiegen" werden auch von uneingetragenen Spielern!
    - **ACHTUNG:** Jeder Spieler, auch nicht eingetragene, können sich auf fertig gesattelte Pferde, Schweine oder ähnliches setzen und mit diesen reiten. Sie könnten also so **gestohlen werden**. Beachtet das bei euren Ställen!
- **tnt-block-explosion**
  - Kontrolliert, ob TNT Blöcke zerstören kann oder Spielern/Mobs Schaden zufügen kann.
  - Immer **false**, nicht änderbar! --> TNT kann nie auf euren Claims Blöcke zerstören und nie Mobs Schaden zufügen!
- **wither-block-break**
  - Kontrolliert, ob Wither Blöcke zerstören können.
  - Immer **false**, nicht änderbar! --> Der Wither kann nie auf euren Claims Blöcke zerstören!

## Flags die ihr umschalten könnt:

Die jeweiligen Flag-Änderungen beziehen sich jeweils nur auf den [Claim](#) in dem ihr die Flag verändert habt. Wenn ihr eine Flag auf einem [Subdivide](#) verändert, ändert ihr die Einstellung nicht auf dem Hauptclaim, sondern nur auf dem [Subdivide](#). Wenn ihr eine Flag auf eurem Hauptclaim ändern und schon vorhandene Subdivides habt, dann ändert sich die Flag dort nicht, sondern nur auf dem Hauptclaim.

Jedoch erben Subdivides bei der Erstellung die aktuellen Flag-Einstellungen des Hauptclaims.

- **chest-access**
  - **Funktioniert**
  - Kontrolliert, ob alle Spieler auf Truhen zugreifen können.
  - Standardeinstellung: **false**
    - **false:** Nicht eingetragene Spieler können **keine** Kisten und Fässer auf diesem [Claim](#) öffnen. Lediglich Spieler mit **Container** oder **höheren** [ClaimBerechtigungen](#) können diese öffnen.
    - **true:** **Alle** Spieler, auch nicht eingetragene, können Kisten und Fässer auf diesem [Claim](#) öffnen, unabhängig von ihren [ClaimBerechtigungen](#).
      - **Kein** Ersatz bei so gestohlenen Items! Wählt diese Einstellung mit Bedacht und nur in passenden Subdivides oder Momenten!
- **crop-growth**
  - **Funktioniert aktuell nicht! --> Weizensamen wachsen trotz false aus.**
  - Kontrolliert, ob Weizensamen wachsen können.
  - Standardeinstellung: **true**
    - **false:** Weizensamen werden **nie** (aus)wachsen trotz richtigen Bedingungen.
    - **true:** Weizensamen werden (aus)wachsen bei richtigen Bedingungen.
- **damage-animals**
  - **Villager, Pferde, Esel, Maultier, Llama, Schwein, Skelettpferd und Zombiepferd sind trotz true nicht tötbar.**
  - **Eisengolems, Schneegolems, Fledermaus und alle Fische sind trotz false tötbar, ebenso sind Schafe und Pilzkühe trotz false scherbbar.**
  - **Rest Funktioniert**
  - Kontrolliert, ob Tiere von allen Spielern geschädigt werden können.
  - Bezieht sich lediglich auf friedliche Tiere. Monster können **immer** und von **jedem** getötet werden!
  - Standardeinstellung: **false**
    - **false:** Nicht eingetragene Spieler können **keinen** Tieren auf deinem [Claim](#) Schaden zufügen. Lediglich Spieler mit der **Bauberechtigten** oder **höheren** [ClaimBerechtigungen](#) können Tiere auf deinem [Claim](#) schaden.
    - **true:** **Alle** Spieler, auch nicht eingetragene, können Tiere auf diesem [Claim](#) schaden und töten, unabhängig von ihren [ClaimBerechtigungen](#).
      - **Kein** Ersatz bei so getöteten Tieren! Wählt diese Einstellung mit Bedacht und nur in passenden Subdivides oder Momenten!
- **grass-growth**
  - **Funktioniert aktuell nicht! --> Gras-Blöcke breiten sich trotz false aus.**
  - Kontrolliert, ob sich Gras-Blöcke ausbreiten können.
  - Standardeinstellung: **true**
    - **false:** Grasblöcke breiten sich trotz passenden Bedingungen **nicht** auf umgebende Erdblöcke aus.
    - **true:** Grasblöcke breiten sich bei passenden Bedingungen auf umgebende Erdblöcke aus.

- **ice-form**
  - **Funktioniert aktuell nicht! --> Wasser wandelt sich trotz false in Eisblöcke um.**
  - Kontrolliert, ob sich Eis bilden kann.
  - Standardeinstellung: **true**
    - **false:** Wasser(blöcke) wandeln sich trotz passenden Bedingungen **nicht** in Eisblöcke um.
    - **true:** Wasser(blöcke) wandeln sich bei passenden Bedingungen in Eisblöcke um.
- **ice-melt**
  - **Funktioniert aktuell nicht immer! --> Selten bis Manchmal schmelzen Eisblöcke trotz false.**
  - Kontrolliert, ob Eis schmelzen kann.
  - Standardeinstellung: **true**
    - **false:** Eisblöcke schmelzen trotz passenden Bedingungen **nicht** zu Wasser.
      - **Aktuell könnten trotzdem noch ein paar Eisblöcke schmelzen, aber nicht alle und nicht nach einem Schema.**
    - **true:** Eisblöcke schmelzen bei passenden Bedingungen zu Wasser.
- **leaf-decay**
  - **Funktioniert aktuell nicht! --> Blätter verschwinden, auch wenn diese Flag false ist.**
  - Kontrolliert, ob Blätter/"Laub"blöcke verschwinden.
  - Bezieht sich nicht auf selbst gesetzte "Laub"blöcke, sondern lediglich auf zurückgebliebene Blätter von gefällten Bäumen.
  - Standardeinstellung: **true**
    - **false:** Zurückgebliebene Blätter von gefällten Bäumen verschwinden **nicht**.
    - **true:** Zurückgebliebene Blätter von gefällten Bäumen verschwinden.
- **mushroom-growth**
  - **Funktioniert aktuell nicht! --> Pilze vermehren sich, auch wenn diese Flag false ist.**
  - Kontrolliert, ob Pilze sich verbreiten können.
  - Bezieht sich **nicht** auf das Erzeugen von Riesenzapfen mit Knochenmehl.
  - Standardeinstellung: **true**
    - **false:** Pilze breiten sich trotz richtigen Bedingungen **nicht** aus.
    - **true:** Pilze breiten sich bei richtigen Bedingungen aus.
- **mycelium-spread**
  - **Funktioniert aktuell nicht! --> Gras-Blöcke breiten sich trotz false aus.**
  - Kontrolliert, ob Mycelium sich verbreitet
  - Standardeinstellung: **true**
    - **false:** Myzelblöcke breiten sich trotz passenden Bedingungen **nicht** auf umgebende Erdblocke aus.
    - **true:** Myzelblöcke breiten sich bei passenden Bedingungen auf umgebende Erdblocke aus.
- **sleep**
  - **Funktioniert aktuell nicht! --> User müssen Zugriffsberechtigte ClaimBerechtigung oder höher haben.**
  - Kontrolliert, ob andere Spieler in Betten schlafen/legen können.
  - Standardeinstellung: **false**
    - **false:** Nicht eingetragene Spieler können sich **nicht** in Betten auf diesem [Claim](#) legen/schlafen. Lediglich Spieler mit **Zugriffsberechtigten** oder **höheren ClaimBerechtigungen** können sich in Betten auf diesem [Claim](#) legen.
    - **true:** **Alle** Spieler, auch nicht eingetragene, können sich in Betten auf diesem [Claim](#) legen/schlafen, unabhängig von ihren [ClaimBerechtigungen](#).
- **snow-fall**
  - **Ungetestet**
  - Kontrolliert, ob Schnee fällt und liegen bleibt.
  - Standardeinstellung: **true**

- **false:** Trotz Schnee als Niederschlag, erscheinen **keine** Schneeschichten auf den Blöcken.
    - **true:** Bei Schnee als Niederschlag, erscheinen Schneeschichten auf den Blöcken.
- **snow-melt**
  - **Funktioniert aktuell nicht immer! --> Selten bis Manchmal schmelzen Schneeschichten trotz false.**
  - Kontrolliert, ob Schneeschichten schmilzt.
  - Standardeinstellung: **true**
    - **false:** Trotz passenden Bedingungen schmelzen die Schneeschichten **nicht**.
    - **true:** Bei passenden Bedingungen schmelzen die Schneeschichten.
- **snowman-trail**
  - **Funktioniert aktuell nicht! --> Trotz true hinterlassen Schneemänner keine Schneeschicht.**
  - Kontrolliert, ob Schneemänner eine Schneespur hinterlassen.
  - Standardeinstellung: **true**
    - **false:** Trotz passenden Bedingungen hinterlassen laufende Schneemänner **keine** Schneeschichten auf den Blöcken.
    - **true:** Bei passenden Bedingungen hinterlassen laufende Schneemänner Schneeschichten auf den Blöcken.
- **soil-dry**
  - **Funktioniert aktuell nicht! --> Farmland/geharkte Erde trocknet ohne Wasser aus!**
  - Kontrolliert, ob geharkte Erde/Farmland austrocknen kann.
  - Standardeinstellung: **true**
    - **false:** Bei keiner vorhanden Wasserquelle in der Nähe trocknet Farmland/geharkte Erde **nicht** aus.
    - **true:** Bei keiner vorhanden Wasserquelle in der Nähe trocknet Farmland/geharkte Erde aus.
- **vehicle-use**
  - **Hierzu zählen aktuell auch alle Pferdearten(Pferde, Maultier, Esel etc) sowie Schweine!**
  - Kontrolliert, ob "Fahrzeuge"(Boote, Loren/Minecarts) platziert oder zerstört werden können.
  - Standardeinstellung: **false**
    - **false:** Nicht eingetragene Spieler können **keine** "Fahrzeuge"(Boote, Loren/Minecarts) setzen und/oder zerstören. Lediglich Spieler mit **Bauberechtigten** oder **höheren ClaimBerechtigungen** können "Fahrzeuge"(Boote, Loren/Minecarts) zerstören und/oder setzen.
    - **true:** Alle Spieler, auch nicht eingetragene, können "Fahrzeuge"(Boote, Loren/Minecarts) setzen und/oder zerstören, unabhängig von ihren **ClaimBerechtigungen**. **Sie können ebenso Schweine und Pferde töten!**
- **villager-trade**
  - **Funktioniert**
  - Kontrolliert, ob Spieler mit Villagern handeln können.
  - Standardeinstellung: **true**
    - **false:** Nicht eingetragene Spieler können **nicht** mit Villagern handeln. Lediglich Spieler mit **Zugriffsberechtigter** oder **höheren ClaimBerechtigungen** können mit Villagern handeln.
    - **true:** **Alle** Spieler, auch nicht eingetragene, können mit Villagern handeln, unabhängig von ihren **ClaimBerechtigungen**.
- **vine-growth**
  - **Funktioniert aktuell nicht! --> Trotz false wachsen Ranken**
  - Diese Flag wurde am 5.10.2020 verändert. Alle die, diese Flag vor diesem Datum geändert haben, sollte diese nochmal ein/ausschalten.
  - Kontrolliert, ob Lianen/Ranken wachsen können.
  - Standardeinstellung: **true**
    - **false:** Trotz passenden Bedingungen wachsen Ranken **nicht** weiter.

- **true**: Bei passenden Bedingungen wachsen Ranken weiter

### **Flags** die ihr kaufen könnt:

- **ambient-spawn**
  - Kosten: 60.000 Pixel
  - Verhindert das Spawnen von Fledermäusen, Bienen usw.
  - Immer **false**, nicht änderbar. --> Es werden nie wieder Umgebungstiere(Bienen, Fledermäuse usw.) auf diesem [Claim](#) spawnen.
- **animal-spawn**
  - Kosten: 60.000 Pixel
  - Verhindert das Spawnen von friedlichen und neutralen Tieren (auch keine Spawntier).
  - Immer **false**, nicht änderbar. --> Es werden nie wieder friedliche/neutrale Tiere auf diesem [Claim](#) spawnen.
- **aquatic-spawn**
  - Kosten: 60.000 Pixel
  - Verhindert das Spawnen von allen Wasserbewohnern außer Ertrunkenen.
  - Immer **false**, nicht änderbar. --> Es werden nie wieder Wasserbewohner(außer Ertrunkenen) auf diesem [Claim](#) spawnen.
- **monster-spawn**
  - Kosten: 60.000 Pixel
  - Verhindert das Spawnen von feindlichen Mobs (auch keine Spawntier).
  - Immer **false**, nicht änderbar. --> Es werden nie wieder feindliche Mobs auf diesem [Claim](#) spawnen.

Sollten weitere [Flags](#) hinzukommen, werden diese nach und nach auch hier eingetragen oder wenn Veränderungen vorgenommen werden, wird dies auch hier angepasst. Schaut also ab und an mal hier vorbei um auf dem neusten Stand zu sein. Große Veränderungen werden aber natürlich auch größer angekündigt!

Desweiteren gilt wie immer, wenn Fehler, Bugs oder Probleme auftreten oder ihr denkt das etwas nicht so läuft wie es soll, dann scheut euch nicht dies uns mitzuteilen!