

Claim-Subdivides

Alles zum Erstellen von Subdivides!

Was sind Subdivides?

Subdivides sind quasi Claims in Claims. Ihr könnt somit euer [Claim/GS](#) in einzelne Teilstücke unterteilen. Das ermöglicht euch einzelne Gebiete in eurem [Claim](#) unterschiedlich zu bearbeiten. Damit ist es euch möglich lediglich Spieler auf gewisse Gebiete zu berechtigen. Damit könnt ihr zum Beispiel Keller ausheben lassen, eure Farmen zur Verfügung stellen oder euer Kistenlager nur für euch sichern, ohne dass ihr euch Gedanken machen müsst, dass jemand etwas zerstört.

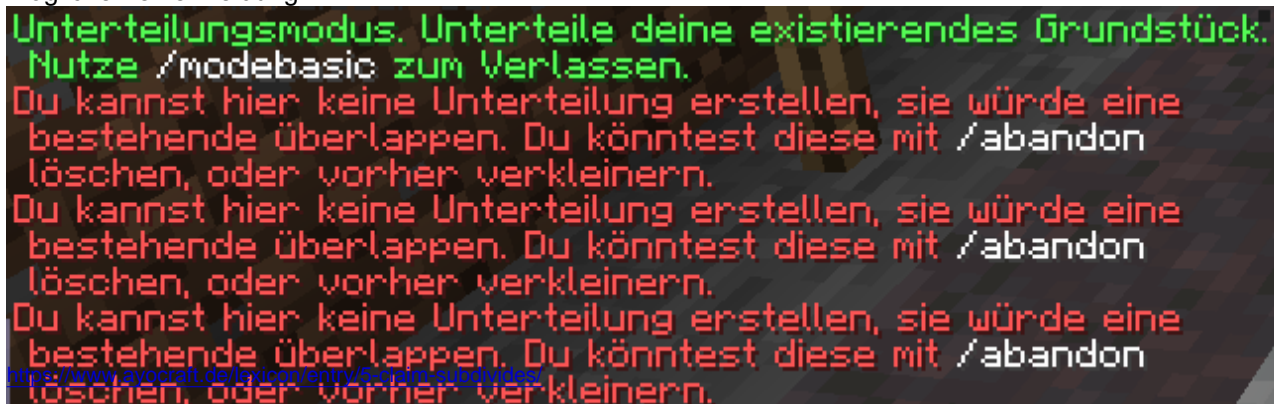
Ein [Subdivide](#) ist also genauso ein [Claim](#) und wird daher mit den gleichen Befehlen bearbeitet.

Das Ändern von [Flags](#) auf Subdivides ist bisher **noch nicht** möglich! Subdivides werden **bisher** immer die gleichen Flageinstellungen übernehmen wie der Hauptclaim und diese auch behalten. Ändert ihr eine Flageinstellungen im Hauptclaim, dann ändern sich diese Einstellungen auch in allen Subdivides dieses Hauptclaims.

Wie erstelle ich einen Subdivide?

1. Ihr benötigt das **ClaimTool** bzw. die Goldschaufel
2. Nehmt das **ClaimTool** in die Hand und nehmt diese erst wieder aus der Hand, wenn ihr fertig seid.
3. **/modesubdivide** eingeben. Solltet ihr die Schaufel zwischenzeitlich aus der Hand legen, dann seid ihr wieder im **/modebasic**.
4. **/cuboid** zum Umschalten zwischen 2D-Mode und 3D-Mode. Zeigt euch danach im Chat an, welcher Modus aktiv ist.
 1. **2D-Mode:** Wenn ihr einen [Subdivide](#) erstellen wollt, der eine Fläche über die **gesamte** Höhe (0-255) nutzt.
 2. **3D-Mode:** Wenn ihr einen [Subdivide](#) erstellen wollt, der eine Fläche über eine von euch selbst gewählte Höhe nutzt. (z.B. Nur ein Zimmer im Haus mit lediglich 4 Block Höhe)
5. Nun klickt ihr mit immer noch dem [Claim](#) Tool in der Hand, die erste gewünschte Ecke eures Subdivides an. Danach die entsprechende diagonal gegenüberliegende Ecke.
 1. **Achtung:** Die Eckpunkte dürfen **nicht** auf der Grenze des Hauptclaims/eines anderen Subdivides liegen.
 2. **Im 2D-Mode:** Die Höhe der angeklickten Eckpunkte spielt **keine** Rolle.
 3. **Im 3D-Mode:** Die Höhe der angeklickten Eckpunkte muss den gewünschten Höhen eures Subdivides entsprechen.
 1. Wenn ihr ein [Subdivide](#) von Höhe 64 bis 69 haben möchtet, dann muss Eckpunkt eins auf Höhe 64 und Eckpunkt zwei auf Höhe 69 sein oder eben umgekehrt.
 4. Solltet ihr eine Fehlermeldung im Chat bekommen lest diese durch und versucht es nochmal. Wahrscheinlich versucht ihr dann einen [Subdivide](#) außerhalb eures Hauptclaims zu erstellen oder dieser [Subdivide](#) würde einen anderen [Subdivide](#) überlappen.

Mögliche Fehlermeldung



Unterteilungsmodus. Unterteile deine existierendes Grundstück.
Nutze /modebasic zum Verlassen.
Du kannst hier keine Unterteilung erstellen, sie würde eine bestehende überlappen. Du könntest diese mit /abandon löschen, oder vorher verkleinern.
Du kannst hier keine Unterteilung erstellen, sie würde eine bestehende überlappen. Du könntest diese mit /abandon löschen, oder vorher verkleinern.
Du kannst hier keine Unterteilung erstellen, sie würde eine bestehende überlappen. Du könntest diese mit /abandon löschen, oder vorher verkleinern.

<https://www.avocraft.de/lexicon/entry/5-claim-subdivides>

Du versuchst entweder einen [Subdivide](#) zu erstellen, der mit einer Grenze auf deinem Hauptclaim liegt oder deinen Hauptclaim sogar überschreitet. Oder du versuchst einen [Subdivide](#) zu erstellen, der einen anderen bereits vorhandenen [Subdivide](#) überlappen würde.

Überprüfe deine gewählten Eckpunkte und den Bereich dazwischen nochmal mit dem InspectTool. Und versuche es noch einmal innerhalb deines Hauptclaims und ohne einen bereits vorhanden [Subdivide](#) zu überlappen.

/abandon funktioniert nicht!

1. Fertig, euer [Subdivide](#) ist nun erstellt. Ihr seht diesen auch mit Hilfe des Inspect-Tool. Die Ecken eines Subdivides sind mit **weißer Wolle** und **Eisenblöcke** markiert.

Markierung eines Subdivides



Wie bearbeite ich einen **Subdivide**?

1. Sucht euren **Subdivide** mit Hilfe des Inspect-Tool. Die Ecken werden euch mit weißer Wolle und einem Eisenblock angezeigt.
2. Stellt euch in diesen Bereich und bearbeitet diesen **Claim**/Subdivides wie es bei **/claiminfo** oder **ClaimBerechtigungen** beschrieben ist. Dort ist genau beschrieben wie ihr Spieler hinzufügt oder einzelne Einstellungen des Claims ändert.
 1. **Tipp**: Benennt **all** eure Claims, auch eure Subdivides für eine bessere Übersichtlichkeit!
 1. Im entsprechenden **Claim** stehen und **/claimdisplayname [Name]** eingeben.
 2. Stellt immer sicher, dass ihr **im richtigen Claim**/Subdivides steht den ihr bearbeiten wollt!
 1. Mit **/claiminfo** könnt ihr überprüfen ob ihr in eurem **Subdivide** steht. Entweder ihr erkennt es am selbst gesetzten Namen oder daran, dass bei Typ **[Subdivision]** ausgewählt ist.

Wie verändere ich die Größe eines Subdivides?

Ihr könnt dafür eine von 2 Varianten nutzen:

1. Per Ecken anklicken und verschieben:

Ecken anklicken und Verschieben

1. Sucht euren [Subdivide](#) mit Hilfe des InspectTool. Die Grenzen werden euch mit weißer Wolle und die Eckpunkte mit einem Eisenblock angezeigt.
 1. Stellt sicher, dass ihr euch den richtigen [Subdivide](#) anzeigen lasst. Zur Not vorher mit [/claiminfo](#) überprüfen und dann nochmal mit dem InspectTool die Ecken anzeigen lassen.
2. Nehmt euer ClaimTool in die Hand und nutzt dieses die ganze Zeit.
 1. Ihr solltet **nicht** im **/modesubdivide** sein! Dadurch könnt ihr Fehler vermeiden!
Gebt zur Sicherheit nochmal **/modebasic** ein.
3. Jetzt klickt ihr die entsprechende Ecke (den Eisenblock), den ihr verschieben wollt mit dem ClaimTool an.
 1. **Achtung:** Dieser Eisenblock ist nur eine **visuelle** und **nicht echte** Darstellung! Ihr könnt diesen Block **nur** anklicken, wenn dort auch ein **echter** Block existiert (Genau an der Stelle, wo der Eisenblock ist.)
 2. **Achtung:** Beachtet die Chatmeldung, die ihr erhaltet wenn ihr den Block anklickt. Sollte es eine falsche sein, dann einmal das ClaimTool aus der Hand legen und neu anfangen.

3 Beispielmeldungen:

RICHTIG:
Dieser Block wurde bereits von Lenamaru gesichert.
Du hast noch 1047 freie Baublöcke.
Unterteilungsmodus. Unterteile deine existierendes Grundstück.
Nutze /modebasic zum Verlassen.
* ForErox ist nun abwesend.
Grundstücksanpassung aktiv. Klicke auf die neue Position, um die Größe zu ändern.

Ihr habt den Eckblock angeklickt und könnt diesen nun an eine Position verschieben und den [Subdivide/Claim](#) so vergrößern/verkleinern.
Falls das die falsche Ecke war oder ihr es doch nicht machen wollt, legt die GoldSchaufel/das ClaimTool aus der Hand.

FALSCH:
Dieser Block wurde bereits von Lenamaru gesichert.
Du hast noch 1047 freie Baublöcke.
Unterteilungsmodus. Unterteile deine existierendes Grundstück.
Nutze /modebasic zum Verlassen.
* ForErox ist nun abwesend.
Grundstücksanpassung aktiv. Klicke auf die neue Position, um die Größe zu ändern.

Unterteilungsmodus. Unterteile deine existierendes Grundstück.
Nutze /modebasic zum Verlassen.
Du kannst hier keine Unterteilung erstellen, sie würde eine bestehende überlappen. Du könntest diese mit /abandon löschen, oder vorher verkleinern.
Du kannst hier keine Unterteilung erstellen, sie würde eine bestehende überlappen. Du könntest diese mit /abandon löschen, oder vorher verkleinern.
Du kannst hier keine Unterteilung erstellen, sie würde eine bestehende überlappen. Du könntest diese mit /abandon löschen, oder vorher verkleinern.

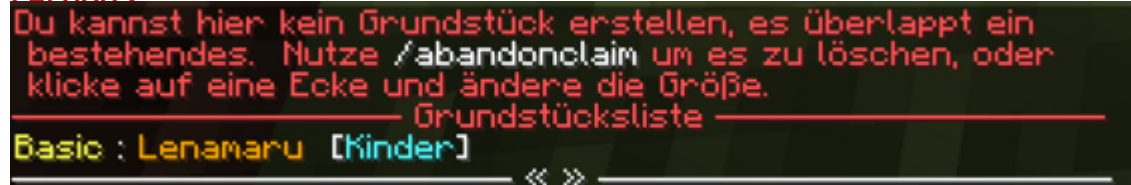
Du hast nicht den Eckpunkt getroffen, sondern einen Block innerhalb eines bereits vorhandenen Claims oder außerhalb deines Hauptclaims.

Fang nochmal von vorne an und stell sicher, dass der Eckpunkt den du verschieben willst, auch wirklich vorhanden ist und nicht nur als Eisenblock durch das InspectTool auftaucht, damit du ihn auch wirklich anklicken kannst.

/abandon funktioniert nicht!

/abandonclaim funktioniert nicht!

FALSCH 2:



Du hast nicht den Eckpunkt getroffen, sondern einen Block außerhalb eines Subdivides, aber in deinem Hauptclaim. Dies passiert, wenn du versucht hast einen Eckblock anzuklicken, du aber einen anderen Block erwischt hast und noch im **/modsubdivide** warst.

Du hast nun **einen neuen Subdivide** erstellt mit diesem Block als einen der Eckpunkt! Melde dich bei einem **Mod oder höher!**

Um dies zu beenden, kannst du einfach die Gold-Schaufel/das ClaimTool aus deiner Hand legen oder **/modebasic** eingeben.

Fang nochmal von vorne an und stell sicher, dass der Eckpunkt den du verschieben willst, auch wirklich vorhanden ist und nicht nur als Eisenblock durch das InspectTool auftaucht, damit du ihn auch wirklich anklicken kannst.

4. Habt ihr den Block mit der richtigen Meldung angeklickt, könnt ihr nun den **neuen** entsprechenden Eckpunkt, an den ihr die vorherige Ecke verschieben wollt, **anklicken**.
 1. **Erhaltet ihr diese Meldung: Die Größe hierher zu ändern würde ein anderes Grundstück überlappen.**
Beachte der neue Eckpunkt darf nicht auf der Grenze oder innerhalb eines anderen Subdivides liegen!
Außerdem darf der Eckpunkt auch nicht außerhalb deines Claims liegen!
 2. Dieser neue Eckpunkt **kann auch innerhalb** des Subdivides gesetzt werden um den **Subdivide** zu **verkleinern**.
5. Solltest du die Meldung bekommen: **Grundstücksgröße angepasst**. Dann habt ihr eure Ecke des Subdivides verschoben. Dies könnt ihr mit allen anderen Eckpunkten ebenfalls machen, sofern diese echte Blöcke sind.
Habt ihr zudem das ClaimTool **nicht** aus der Hand gelegt in der Zeit und **nicht** /modebasic eingegeben, dann könnt ihr mit den anderen Ecken einfach ab Punkt 4 beginnen.
Ansonsten wieder ab Punkt 1.

2. Per Befehl:

Per Befehl

Vergrößern:

1. Sucht euren [Subdivide](#) mit Hilfe des InspectTool. Die Grenzen werden euch mit weißer Wolle und die Eckpunkte mit Eisenblöcken angezeigt.
2. Stellt euch nun in diesen Kasten aus weißer Wolle.
 1. Mit [/claiminfo](#) könnt ihr überprüfen ob ihr in eurem gewünschten [Subdivide/Claim](#) steht. Entweder ihr erkennt es am selbst gesetzten Namen oder daran, dass bei Typ **[Subdivision]** ausgewählt ist.
3. **/claimexpand** *[Blockanzahl]* *[Richtung]* eingeben.
 1. **[Blockanzahl]** - Hier gebt ihr die Anzahl der Blockereihen ein um die ihr diesen [Subdivide/Claim](#) erweitern wollt, bzw. die Anzahl der Blöcke um die ihr die jeweilige äußerste Grenze der Richtung dieses Subdivides/Claims in diese Richtung verschieben wollt.
 2. **[Richtung]** - Die Himmelsrichtung/Richtung in die ihr diesen [Subdivide](#) erweitern wollt.
Mögliche Richtungen:
 1. **north, south, west, east** - Erweitert euer [Claim/Subdivide](#) um die Anzahl der Blöcke in die entsprechende Himmelsrichtung.
Ihr könnt die richtige Himmelsrichtung über **F3** erkennen. Schaut in die Richtung in die ihr erweitern wollt, drückt **F3** und seht was bei **Facing** steht.
 2. **up, down** - Erweitert euer [Claim/Subdivide](#) um die Anzahl der Blöcke nach oben(up) oder unten(down).
 3. **all** - Erweitert euer [Claim/Subdivide](#) um die Anzahl der Blöcke in **alle** Richtungen, sowohl oben, unten als auch alle Himmelsrichtungen!
3. **Beispiele:**
 1. **/claimexpand 5 east** - Erweitert den [Claim](#) in dem ihr steht um **5 Blöcke** Richtung **Osten**.
Östliche Grenze vorher: 65 --> Östliche Grenze danach: 70 (**Claim wird größer!**)
 2. **/claimexpand 8 down** - Erweitert den [Claim](#) in dem ihr steht um **8 Blöcke** nach **oben**.
Untere Grenzhöhe vorher: 18 --> Untere Grenzhöhe danach: 10 (**Claim wird größer!**)
 3. **/claimexpand 3 all** - Erweitert den [Claim](#) in dem ihr steht um **3 Blöcke** in **alle** Richtungen.
4. Solltest du die Meldung bekommen: **Die Größe hierher zu ändern, würde ein anderes Grundstück überlappen.**
Dann hast du versucht den [Subdivide/Claim](#) über deine Grenzen hinaus oder in einen anderen [Subdivide/Claim](#) hinein zu erweitern. Wiederhole die ganzen Schritte und überprüfe deine gewählte Blockanzahl und Richtung!
Bedenkt: Die Grenze eines Subdivides darf nicht **auf der Grenze** des Hauptclaims/eines anderen Subdivides liegen!
5. Solltest du die Meldung bekommen: **Grundstücksgröße angepasst.**
Dann hast du dein [Subdivide/Claim](#) erfolgreich um die angegebene Blockanzahl in die angegebene Richtung erweitert.
6. Nun kannst du dir mit Hilfe des InspectTools wieder die neuen Grenzen anschauen und sehen ob es jetzt passt, falls nicht einfach diese Schritte wiederholen bis es passt.

Verkleinern:

1. Sucht euren [Subdivide](#) mit Hilfe des InspectTool. Die Grenzen werden euch mit weißer Wolle und die Eckpunkte mit Eisenblöcken angezeigt.
2. Stellt euch nun in diesen Kasten aus weißer Wolle.
 1. Mit [/claiminfo](#) könnt ihr überprüfen ob ihr in eurem gewünschten [Subdivide/Claim](#) steht. Entweder ihr erkennt es am selbst gesetzten Namen oder daran, dass bei Typ **[Subdivision]** ausgewählt ist.
3. **/claimcontract** *[Blockanzahl]* *[Richtung]* eingeben.

1. **[Blockanzahl]** - Hier gebt ihr die Anzahl der Blockreihen ein um die ihr diesen [Subdivide/Claim](#) verkleinern wollt, bzw. die Anzahl der Blöcke um die ihr die jeweilige äußerste Grenze dieser Richtung dieses Subdivides/Claims "zurückziehen" wollt .
2. **[Richtung]** - Die Himmelsrichtung/Richtung in die ihr diesen [Subdivide](#) erweitern wollt.

Mögliche Richtungen:

 1. **north, south, west, east** - Zieht die äußerste Grenze dieser Himmelsrichtung eures Claims/Subdivides um die Anzahl der Blöcke zurück.
Ihr könnt die richtige Himmelsrichtung über **F3** erkennen. Schaut in die Richtung die ihr verkleinern wollt, drückt **F3** und seht was bei **Facing** steht.
 2. **up** - Zieht die unterste Fläche/Grenze eures Claims/Subdivides um die Anzahl der Blöcke nach oben.
down - Zieht die oberste Fläche/Grenze eures Claims/Subdivides um die Anzahl der Blöcke nach unten.
 3. **all** - Zieht all eure Grenzen eures Claims/Subdivides um die Anzahl der Blöcke zurück!
3. **Beispiele:**
 1. **/claimcontract 5 north** - **Zieht** die nördliche Grenze des Claims in dem ihr steht um **5 Blöcke** Richtung **Mitte/Süden** zurück.
Nördliche Grenze vorher: 65 --> Nördliche Grenze danach: 60 (**Claim wird kleiner!**)
 2. **/claimcontract 8 down** - **Zieht** die oberste Grenze/Fläche des Claims in dem ihr steht um **8 Blöcke** nach **unten**.
Obere Grenzhöhe vorher: 78 --> Oberste Grenzhöhe danach: 70 (**Claim wird kleiner!**)
 3. **/claimcontract 5 up** - **Zieht** die unterste Grenze/Fläche des Claims in dem ihr steht um **5 Blöcke** nach **oben**.
Untere Grenzhöhe vorher: 15 --> Untere Grenzhöhe danach: 20 (**Claim wird kleiner!**)
 4. **/claimcontract 3 all** - **Zieht** alle Grenzen des [Claim](#) in dem ihr steht um **3 Blöcke zurück** Richtung Mitte.
4. Solltest du die Meldung bekommen: **Die Größe hierher zu ändern, würde ein anderes Grundstück überlappen.**
Dann hast du versucht den [Subdivide/Claim](#) über deine Grenzen hinaus oder in einen anderen [Subdivide/Claim](#) hinein zu "verkleinern"/die Grenze in einen anderen [Claim](#) zurückzuziehen.
Wiederhole die ganzen Schritte und überprüfe deine gewählte Blockanzahl und Richtung!
Bedenkt: Die Grenze eines Subdivides darf nicht auf der Grenze des Hauptclaims/eines anderen Subdivides liegen!
5. Solltest du die Meldung bekommen: **Grundstücksgröße angepasst.**
Dann hast du dein [Subdivide/Claim](#) erfolgreich um die angegebene Blockanzahl in die angegebene Richtung verkleinert/zurückgezogen.
6. Nun kannst du dir mit Hilfe des InspectTools wieder die neuen Grenzen anschauen und sehen ob es jetzt passt, falls nicht einfach diese Schritte wiederholen bis es passt.

Wie lösche ich einen [Subdivide](#)?

Ihr habt für nicht mehr gebrauchte/falsche Subdivides folgende Möglichkeiten:

1. Behaltet ihn und verschiebt ihn bei Bedarf immer wieder an die richtige Stelle und ändern je nach Bedarf die [ClaimBerechtigungen](#) dieses Subdivides. Das **Verschieben** ist durch das beschriebene **Verkleinern** und **Vergrößern** eines Subdivides und etwas **Geschick** möglich.
2. Stellt euch in euren [Subclaim](#) und gebt /abandonclaim ein

Ihr kommt gar nicht zurecht oder habt Fehler gemacht?

Solltet ihr gar nicht durchsehen und benötigt unbedingt einen [Subdivide](#), dann könnt ihr einerseits im Chat fragen. Euch werden bestimmt Leute helfen und es euch erklären können, die es schon etwas öfter gemacht

haben. Andererseits könnt ihr auch jeder Zeit einen Staffler ansprechen und dort nach Hilfe oder Erklärungen fragen.

Falls ihr bereits einige falsche Subdivides erstellt habt beim Versuch den Richtigen zu erstellen, dann scheut euch nicht und sprecht einen **Mod oder höher** an. Dieser wird euch dann helfen können und die falschen Subdivides direkt entfernen.

Tipp für Fortgeschrittene

Ihr könnt euch die Mod WorldEdit CUI herunterladen und installieren. Diese macht die Visualisierung für die ganzen Claims mit dem InspectTool etwas übersichtlicher.



Wolle und Eisenblöcke = Grenzen von Subdivides
Goldblöcke und Glowstone = Grenze eines/des Hauptclaims



Wolle und Eisenblöcke = Grenzen von Subdivides

Aber zusätzlich rote Umrandung der Grenzen und Markierung der Grenzflächen mit weißen transparenten Quadraten.

Goldblöcke und Glowstone = Grenze eines/des Hauptclaims

Aber zusätzlich Markierung der Grenzflächen mit gelben transparenten Quadraten.

Was ihr benötigt:

1. Die Mod könnt ihr hier herunterladen: <https://github.com/mikroskeem/WorldEditCUI/releases>
Einfach die neuste **WorldEditCUI-1.16.2+01.jar** Version herunterladen. (Die Zahlen könnten sich geändert haben, einfach die oberste JAR Datei)
2. Außerdem benötigt ihr noch den Modloader **fabric**: <https://fabricmc.net/use/>
Von dort ladet ihr euch einfach den **Download Installer(Windows/.EXE)** herunter.
3. Zusätzlich benötigt ihr noch die **fabric-api**: <https://www.curseforge.com/minecraft/mc-mods/fabric-api/files>
Hier müsst ihr ebenfalls lediglich die aktuellste **[1.16.3] Fabric API 0.24.0 build 411** herunterladen. (Die Zahlen können sich ebenfalls geändert haben, einfach die oberste Datei.)

Installation:

1. Ihr startet den **fabric-installer-[Versionsnummer].exe**
 1. **Minecraft-Version**: 1.16.3 (Oder die aktuelle Version auf der der Server läuft.)
 2. **Loader-Version**: Die oberste Auswahl, demzufolge die höchste und neuste Versionsnummer.
 3. **Installationsorder**: Wählt dort euren gewünschten Ordner aus für die **Minecraft**-Version.
 4. **Create-Profil**: Haken **an**, damit ihr es im Launcher auswählen könnt.
2. Geht nun in den Ordner den ihr bei **Installationsordner** ausgewählt habt.
3. Dort sollte ein **mods** Ordner vorhanden sein. Öffnet diesen.
4. Fügt in diesen **mods** Ordner nun die **WorldEditCUI-[Versionsnummer].jar** und **fabric-api-[Versionsnummer]+build.[Buildnummer].jar** ein.
5. Nun könnt ihr im **Minecraft** Launcher das Profil **fabric-loader-[Versionsnummer]** auswählen und starten!

Wenn alles geklappt habt bekommt ihr nun jedes Mal wenn ihr mit dem InspectTool euch per Rechtsklick umschaut dieses Gatter angezeigt.

Gleiches gilt für das **Claimen**, sobald ihr beginnt einen **Claim** zu ziehen seht ihr direkt das Gatter hinterherziehen.

Achtung: Manchmal bleibt das Gatter vom **Claimen** auch, wenn man den Claimvorgang abgebrochen hat und geht nur durch reloggen wieder weg! Verlasst euch beim **Claim**-Erstellen also **nicht** nur auf dieses Gatter. Sondern achtet weiterhin auf die entsprechenden Chatmeldungen und entsprechenden Blockmarkierungen.