

## Capture the Flag Plugin

### Bedienung:

Das Plugin startet beim Server-Start ganz automatisch. Damit das Plugin funktioniert ist jedoch das Weltmanager Plugin Multiverse-Core erforderlich.

### Start:

Das Spiel startet automatisch, sobald die Mindestanzahl an Spielern (in der Config gespeichert) erreicht worden ist. Ein Countdown wird auf 60 Sekunden gesetzt und zählt dann runter. Dieser kann entweder durch das Leaven eines Spielers, durch das Wechseln eines Spielers in ein anderes Team oder durch den Command /cancel abgebrochen werden.

### Team wechseln:

Das Team kann man einfach über das Bett-Item im ersten Hotbarslot wechseln. Man wird beim Joinen automatisch einem Team zugewiesen, und zwar immer dem Team, das am wenigsten Mitglieder hat. Wenn beide Teams gleich viele Mitglieder haben wird Team Blau bevorzugt.

### Map Voting:

Am Map Voting kann man ganz einfach über das Papier-Item im zweiten Hotbarslot teilnehmen. Beim Rechtsklicken öffnet sich ein Inventar mit allen registrierten Maps. Man kann seine Auswahl auch verändern, indem man das Item einfach nochmal benutzt. Die Auswertung erfolgt, wenn der Countdown bei 10 angekommen ist. Danach wird das Papier-Item aus dem Inventar entfernt und somit kann man seine Wahl dann auch nicht mehr verändern. Bei einem Gleichstand zwischen zwei (oder mehr) Maps wird die bevorzugt, die auf dem Slot mit der kleinsten Nummer ist (Der erste Slot der ersten Reihe hat die Nummer 0, der zweite die 1 usw.).

### Spiel:

Nachdem das Spiel beginnt, werden alle Spieler auf die Map teleportiert, jeder auf den Spawn seines Teams. Dann hat man die Möglichkeit sich im Shop, denn man über das Rechtsklicken eines Droppers erreicht, sich zusätzliche Items mit den Coins, die im Scoreboard angezeigt werden zu kaufen. Coins erhält man, indem man Eisenbarren (einen Coin) oder

**Capture the Flag**  
**by Dr\_\_Dirty & CPU**

Goldbarren (fünf Coins) einsammelt. Stirbt ein Spieler bzw. wird er getötet so erhält der Killer ggf. einen Kill, der im Scoreboard angezeigt wird, und der Getötete verliert 50% seiner Coins.

Ende:

Das Spiel endet, wenn ein Team drei Punkte erreicht hat. Man erhält einen Punkt, wenn man die gegnerische Flagge in den Umkreis der eigenen bringt. Die Flagge kann man nehmen, indem einfach durch sie hindurch läuft. Wenn der Spieler, der gerade im Besitz der Flagge ist, stirbt, wird diese zurückgesetzt. Sobald ein Team gewinnt wird die Map resettet, werden alle Spieler wieder in die Lobby teleportiert, ihre Runden Statistiken werden angezeigt und nach 15 Sekunden werden diese vom Server gekickt, damit das Spiel neustarten kann.

Commands:

<b>Command</b>	<b>Eingabe</b>	<b>Permission erforderlich?</b>	<b>Beschreibung</b>
/cancel	/cancel	ctf.cancel	Bricht bei der ersten Eingabe den Countdown ab und setzt ihn auf 60 und bei der zweiten wird der Countdown dann fortgeführt.
/gm	/gm [player] <0   1   2   3>	ctf.gm	Verändert den Gamemode des eingegebenen Spielers. Gibt man keinen Spieler an, so wird der Spieler genommen, der den Command eingegeben hat.

**Capture the Flag**  
by Dr\_\_Dirty & CPU

/map	/map	ctf.selectmap	Öffnet ein Inventar, indem man die Map auswählen kann. Danach kann die Map nur noch durch diesen Command verändert werden und nicht mehr durch das Map Voting.
/mv	/mv ...	Ja	Commands von Multiverse Core. Diese werden z. B. für dem import einer neuen Map bzw. Welt benötigt (/mv import [Welt]).
/ping	/ping	Nein	Zeigt im Chat den Ping in Millisekunden an.
/registerworld	/registerworld [name] [author] [display item]	ctf.registerworld	Registriert eine mit Multiverse Core importierte Welt in der Config. Hierzu muss man sich in der Map befinden, die man registrieren möchte. Der „name“ ist der Name, unter

**Capture the Flag**  
**by Dr\_\_Dirty & CPU**

			dem die Map im Map Voting Inventar angezeigt wird, der „author“ der (oder die) Erbauer der Map und „display“ ist die ZahlenID des Blocks, der dann im Map Voting Inventar für die Map angezeigt wird. Möchte man eine andere Sorte eines Blocks hinzufügen (bspw: farbige Wolle) macht man das mit einem Doppelpunkt hinter der Block-ID und dahinter die sub-ID (z.B: 35:6). (In der Config wird der Doppelpunkt durch einen Unterstrich ersetzt)
/resetmap	/resetmap	ctf.resetmap	Resettet die Map, auf der das Spiel läuft. Der Command ist von einer

**Capture the Flag**  
by Dr\_\_Dirty & CPU

			HashMap abhängig, in der alle Locations von den von Spielern gesetzten Blöcken gespeichert sind.
/start	/start	ctf.start	Startet das Spiel und überspringt dabei den Countdown. Das Map Voting wird dann nicht mehr berücksichtigt. Hat man zuvor keine Map mit /map ausgewählt, dann wird eine zufällige ausgewählt. Diese kann man jedoch mit /map noch verändern.
/setlobbyspawn	/setlobbyspawn	ctf.lobby	Setzt an der Stelle, an der der Spieler steht, den Lobbyspawn und speichert ihn in der Config.
/setloc	/setloc <spawn_red   spawn_blue	ctf.setlocation	Setzt an der Stelle, an der der Spieler steht die

**Capture the Flag**  
**by Dr\_\_Dirty & CPU**

	flag_red   flag_blue>		entsprechende Location für diese Welt. Für jede Welt müssen diese Locations gesetzt werden.
/setspawner	/setspawner <iron   gold>	ctf.setspawner	Setzt die Locations für die entsprechenden Spawner und speichert diese in der Config.
/setmaxplayers	/setmaxplayers [number]	Ctf.maxplayers	Setzt die maximale Spieleranzahl des Servers auf die angegebene Nummer. Diese muss größer als null und durch zwei teilbar sein, denn die Teamgröße ist von diesem Wert abhängig.
/setpoints	/setpoints <red   blue> [number]	ctf.setpoints	Setzt die Punkte des angegebenen Teams auf die angegebene Anzahl die im ganzzahligen Bereich von 0 bis 3 liegen muss.

**Capture the Flag**  
**by Dr\_\_Dirty & CPU**

/setcoins	/setcoins [player] [number]	ctf.setcoins	Setzt die Coins des angegebenen Spielers auf die angegebene Anzahl. Diese muss im ganzzahligen Bereich von 0 bis 1.000.000.000 liegen.
-----------	-----------------------------------	--------------	--

Mögliche Fehlerquellen:

/setspawner

Es kann sein, dass das entsprechende Array in der Config noch nicht erstellt wurde und deswegen ein Fehler auftritt. Zur Behebung muss man in die Config gehen und das erste Element des Arrays erstellen. Wichtig ist, dass man auf die korrekte Rechtschreibung achtet, da es ansonsten wieder zu Fehlern kommen kann.

/rl

Wird der Server geloadet, während eine Runde läuft, wird die Map nicht resettet.

/gm, /gamemode oder WorldEdit

Blöcke, die nicht im Survival Modus gesetzt wurden, werden ebenfalls nicht resettet.