

SkyKitPvP – Hilfe

Permissions:

skykitpvp.cmd.setup - /setup Befehl Benutzen

skykitpvp.eco.coins.own – Seine eigenen Coins sehen

skykitpvp.eco.coins.other – Coins von anderen Spielern sehen

skykitpvp.stats.own – Seine eigenen Statistiken sehen

skykitpvp.stats.other – Statistiken von anderen Spielern sehen

skykitpvp.cmd.build – Um den /build Befehl zu nutzen

skykitpvp.eco.admin – Um Coins zu setzen und zu verändern

Befehle:

/stats <Spieler> - Statistiken sehen

/coins oder /money <Spieler> - Coins sehen

/eco <set/give/take> <Name> <Anzahl> - Coins verändern

/build – Baumodus aktivieren/deaktivieren

/setup – Weitere Infos jetzt:

/setup Befehl:

/setup setspawn – Setzt den Spawn auf die aktuelle Position

/setup registerframes – Erkennt und erneuert die Bilderahmen

/setup reloadConfig – Lädt die Config Datei neu

/setup reloadKits – Lädt die Kits neu

/setup help – Gibt Hilfe über das Plugin

/setup spawnNPC <Villager/Witch> - Spawnt den Kit-Villager und die Items Hexe

/setup removeNPC <Villager/Witch> - Entfernt NPCs im Umkreis von 5 Blöcken

SkyKitPvP Economy API

`EcoManager.setCoins(Player player, int coins)` – [Void] Setzt Coins von Spieler

`EcoManager.addCoins(Player player, int coins)` – [Void] Gibt dem Spieler Coins

`EcoManager.takeCoins(Player player, int coins)` – [Void] Nimmt dem Spieler Coins weg

`EcoManager.hasEnough(Player player, int coins)` – [Boolean] Gibt true zurück, wenn der Spieler mind. die angegebenen Coins besitzt

`EcoManager.getCoins(Player player)` – [Integer] Gibt die Coins von dem Spieler zurück

`EcoManager.saveToMySQL(Player p, boolean async)` – [Void] Sichert den Kontostand von dem Spieler in der Datenbank, async = Passiert dieser Vorgang asynchron zum Main Thread?

`EcoManager.loadFromMySQL(Player p, boolean async)` – [Void] Lädt die Coins aus der Datenbank, async = Passiert dieser Vorgang asynchron zum Main Thread?

Kits bearbeiten/hinzufügen:

1:

DisplayName: '&9&IFreezer' – Anzeige Name des Kits

Price: 0 – Preis (Wenn 0 = Starterkit)

MinKillsForUpgrade: 10 - Wie viele Kills braucht man um das Kit aufzuleveln?

SuperPower: 'ENEMY_FREEZE' – Welche Superfähigkeit ist dem Kit zugewiesen

DisplayType: 'ICE' – Welches Item Wird vom Villager angezeigt?

LevelValue: - Werte für unterschiedliche Kit Fähigkeiten

1: 2

2: 4

3: 6

4: 8

5: 10

Inventory:

0: 'STONE_SWORD;&bSchwert;1' – Format: ‚Material;Name;Anzahl‘

1: 'GOLDEN_APPLE;&6Goldapfel;3'

Armor:

Helmet: 'AIR' – Format: 'Material'

Chestplate: 'LEATHER_CHESTPLATE;&7Brustplatte;1'

Leggings: 'AIR'

Boots: 'AIR'

Itemliste: <https://hub.spigotmc.org/javadocs/spigot/org/bukkit/Material.html>

Config Erklärung:

MySQL Konfiguration

MySQL:

host: 'localhost'

user: 'skykitpvp'

password: 'password'

database: 'skykitpvp'

Stats Wand Schilder Layout (%rank%, %name%, %kills%, %deaths%, %kd%)

SignLayout:

0: '&6&l%rank%'

1: '&3%name%'

2: '&2%kills%'

3: '&4%deaths%'

Die Namen und Guis der NPCs am Spawn

NpcNames:

Villager: '&e&lKits' – Name von Villager

Witch: '&d&lItems' – Name von Hexe

Zombie: '&2&lArena' – Name von Zombie (Coming soon...)

Prefix: '&4[&eSky&6Kit&cPvP&4] ' – Plugin Prefix

FallDamage: false – Soll Fallschaden aktiv sein?

JumpPadPower: 3.0 – Wie stark ist das Jumppad?

PvPHeight: 117 – Ab welcher Y-Koordinate ist PvP aktiviert

DeathHight: 80 – Ab welcher Y-Koordinaten stirbt man?

CoinsPerFrame: 10 – Wie viele Coins soll ein ItemFrame geben?

CoinsPerKill: 30 – Wie viele Coins bekommt man für einen Kill?

ItemFrameAmount: 5 – Wie viele befüllte Itemframes sollen immer da sein?

Fähigkeiten hinzufügen:

- 1) Erstelle im Enum `de.devofvictory.skykitpvp.objects.Superpower` einen neuen Eintrag, mit dem Namen der Fähigkeit.
- 2) Erstelle eine neue Klasse im Paket namens `de.devofvictory.skykitpvp.superpowers` mit dem gleichen Namen wie in Schritt 1
- 3) Implementiere das Interface „SuperPowerExecutor“ und füge alle abstracten Methoden hinzu.
- 4) An dieser Stelle schreibst du den Code, der ausgeführt wird, wenn ein Spieler mit dem Kit, was die Superfähigkeit hat, sneaked.
- 5) Jetzt erstellst du ein Kit, indem du den letzten Eintrag in `SkyKitPvp/kits.yml` kopierst und entsprechende Variablen ersetzt.
- 6) Die Variable „SuperPower“ setzt du auf den Namen im Enum.
- 7) Reloade den Server