Alle wichtigen Variablen

! Boolean (True oder False) sind bei uns entweder true oder ohne Wert, um Platz zu sparen. Beispielanfrage wäre:

*if* ***{%player's uuid%\_teamdienst} is true:***

***// Fragt, ob Spieler im Teamdienst ist***

*if* ***{%player's uuid%\_teamdienst} is not set:***

***// Fragt, ob Spieler NICHT im Teamdienst ist***

**Variablenname - (*Typ)* - [Werte die angenommen werden können]**

**{fly.%player%} - <- Flugmodus an? (Boolean)**

**{%player%\_gesperrt} - <- Spieler gesperrt? (Boolean)**

**{%player's uuid%\_teamdienst} - <- Spieler im Teamdienst {Also ist Spieler gleich Admin} (Boolean)**

**{%player's uuid%\_Fraktion} - <- Fraktion (String ["Fraktion",]**

**{warp.name.bus.%player%} - <- Spieler im Bus? (Boolean)**

**{distance.compass.%player%} - <- Entfernung zum nächsten Navi-Ziel (Int)**

**{Marrypartner::%player's uuid%} - <- Partner Des Spielers (Spielername, Niemanden)**

**{%uuid of player%\_fett} - <- Fettwerte (1-5, Int)**

**{%uuid of player%\_muskeln} - <- Muskelwerte (1-5, Int)**

**{%player%\_gesperrt} - <- Ist-Gesperrt? (Boolean)**

**{friends::%uuid of player%::login} - <- Letzter Loginzeitpunkt (Date)**

**{friend.count.%player's uuid%} - <- Anzahl der Freunde (Int)**

**{friend.list.%player's uuid%::\*} - <- Liste aller Freunde (List of Strings)**

**{%player's uuid%\_bargeld} - <- Bargeld (Double / Int)**

**{%player's uuid%\_kontonummer\_bank} - <- Kontonummer (Int)**

**{%{%player's uuid%\_kontonummer\_bank}%\_kontostand\_bank} - <- Kontostand (Double [Für Skript einfach normaler Int / Zahlentyp])**

**{%UUID of player%.stuendlicheabrechnung.miete} - <- Miete pro Payday (Int)**

**{%UUID of player%.abrechnung.strom} - <- Strom verbraucht (Int, Strom)**

**{%uuid of player%\_exp} - <- EXP des Spielers (Int, Levelsystem)**

**{%uuid of player%\_level} - <- Level des Spielers (Int, Levelsystem)**

**{%{%uuid of player%\_level2}%\_levelneed} - <- EXP für Levelup (Int, Levelsystem)**

**{%uuid of player%\_level2} - <- Level des Spielers + 1 (Int, Levelsystem)**

**{days::%uuid of player%} - <- Tage der Ontime (Int)**

**{hour::%uuid of player%} - <- Stunden der Ontime (Int, 0 bis 23)**

**{minute::%uuid of player%} - <- Minuten der Ontime (Int, 0 bis 59)**

**{%uuid of player%.locations} - <- Zahl der eigenen Orte (Boolean)**

**{%uuid of player%.waffenbesitzkarte}% <- Waffenbesitzkarte (Boolean)**

**{%uuid of player%.Leichtwaffenschein}% <- Leichtwaffenschein (Boolean)**

**{%uuid of player%.Schwerwaffenschein}% <- Schwerwaffenschein (Boolean)**

**{%uuid of player%.Kriegswaffenschein}% <- Kriegswaffenschein (Boolean)**