[](https://i.ibb.co/0CV2ry3/Untitled.png)  
**version 1.4 final**

Novo, totalmente reescrito por mim, com mais extras e um sistema StatsX de design muito melhor. Comparado ao antigo, este é mais otimizado, com código melhor escrito. Adicionadas coisas como / faca, / tiro na cabeça, / granada (que são para ver quantas mortes você tem para um mapa), / maptop, um novo design exclusivo de nossos comandos conhecidos como / top15, / rankstats e assim por diante . As mensagens são feitas em cores por meio da biblioteca do CromChat. Você também tem a opção de personalizar o design das telas motd ao seu gosto (cores, tamanho, localização, etc.). Para este propósito, entretanto, é recomendado que você tenha uma pequena idéia de html. Abaixo você verá como funciona a configuração. Alguns bugs também foram corrigidos. Em geral, esse sistema é mais moderno.

**Comandos + explicação**

**/ topX -** (como X é o número de jogadores que vão ao motd). Cria uma tela motd com os melhores jogadores do servidor. Dependendo dos cvars (você os verá abaixo), cada jogador mostra sua pontuação. Por padrão, os resultados de todos sairão desta forma:**Kills, Deaths, Damage, Shots, Hits, Headshots, Percentage HS, C4 Planted, C4 Defused**.[foto](https://i.ibb.co/xDxwpjV/20200422025720-1.jpg).  
- **IMPORTANTE!**Como o limite na tela motd é de cerca de 1.500 caracteres, se as estatísticas de todos os jogadores forem muito grandes, alguns dos personagens na tela começarão a desaparecer. Para tanto, os nomes dos jogadores são feitos com até **23** caracteres SOMENTE para este tipo de top15. No entanto, ainda há uma boa chance de que isso aconteça!  
  
**/ maptop -** Rouba uma tela motd com os melhores jogadores do mapa. Cada jogador mostra os resultados da seguinte maneira única: **Kills, Headshots, Porcentagem HS, Facas, Porcentagem KV, Granadas, Porcentagem GD** .[foto](https://i.ibb.co/KGzx5BV/20200425021036-1.jpg).  
- Salvar os resultados do mapa é mais**ID DE VAPOR**.  
  
**/ rankstats -** Mostra as estatísticas de classificação em tempo integral do jogador na partida ( **Kills, Deaths, Hits, Shots, Damage, Eff., Acc.** ), bem como os golpes que ele infligiu a todos os jogadores ( **cabeça, peito, Estômago, braço esquerdo, braço direito, perna esquerda, perna direita** ).[foto](https://i.ibb.co/ngpNjGb/20200426234237-1.jpg).  
  
**/ stats -** Exibe um menu a partir do qual você pode ver as estatísticas ou rankstats de todos os jogadores de acordo com o que você selecionou.  
  
**/ statsme -** Exibe 3 colunas de estatísticas do jogador no modsme. No primeiro estão todos claros **Kills, Deaths, Hits, Shots, Damage, Eff., Acc.**. O segundo é realmente único.[foto](https://i.ibb.co/yVLD35H/20200427000623-1.jpg). Aqui está um pouco mais:  
- **Tempo de jogo -** Mostra o tempo de jogo do jogador durante todo o período que jogou no servidor.  
- **C4 plantado -** Mostra o número total de bombas plantadas pelo jogador.  
- **C4 Defused -** Mostra o número total de bombas desativadas do jogador.  
- **C4 explodiu -** Mostra o número total de bombas explodidas com sucesso no jogador.  
- **Função -** Mostra a função do jogador no servidor (Admin, VIP, etc.). Caso você use[chat manager-a на OciXCrom](https://www.amxx-bg.info/forum/viewtopic.php?t=1843), as funções serão exibidas dependendo dos prefixos que você definiu no arquivo de configuração de seu plugin. Se você não o usar, o padrão exibirá o **Player** , mas você pode alterá-lo de**#define DEFAULT\_ROLE\_NAME**no plug-in StatsX.  
- **Nível de habilidade -** mostra o nível geral de habilidade do jogador na barra de progresso e as porcentagens.  
- **Última atividade -** exibe a última atividade do jogador no servidor no formato mm / dd / aaaa - hh / mm / ss.

* O tempo de jogo do jogador e a última atividade são salvos via nvault em **ID DE VAPOR**.

E a terceira coluna mostra as estatísticas do jogador para cada arma que ele usou para o mapa ( **Kills, Deaths, Hits, Shots, Damage, Acc.** )  
  
**/ Hp -** Quando um jogador é morto, o chat mostrará a ele o nome do assassino, o nome da arma com que o matou, a distância da qual o matou (em metros), o sangue e a armadura restantes e os golpes que infligiu ao corpo (se houver).[foto](https://i.ibb.co/9GWTWwC/2020-04-27-030720.png).  
  
**/ me -** Mostra no chat todos os danos (com acertos) que você fez na rodada.[foto](https://i.ibb.co/chxMKjk/2020-05-03-225108.png).  
  
**/ pontuação -** Mostra no chat a pontuação total de ambas as equipes, bem como seus Acc. e Eff. em porcentagens.[foto](https://i.ibb.co/tDVwcrD/2020-04-27-031751.png).  
  
**/ report -** Reportar para a equipe no chat qual arma você está segurando no momento, quantos pentes / munições existem (se houver), seu sangue e armadura.  
  
**/ rank -** Mostra no chat seu rank quantos de quantos, todos os assassinatos que você cometeu, assim como todos os golpes, eff. e acc.[foto](https://i.ibb.co/28XPcvx/2020-04-27-031820.png).  
  
**/ switch -** Habilita / desabilita notificações Hud.  
  
**/ inforank -** Habilita / desabilita as informações de classificação do jogador exibidas em cada nova rodada. Você aprenderá mais sobre essas informações a seguir.  
  
**/ headshot -** Mostra no chat quantas headshot mata (e em% de todas as suas mortes) você fez para o mapa.[foto](https://i.ibb.co/fHP1Xb7/2020-04-27-031848.png).  
  
**/ faca -** Mostra no chat quantas mortes com faca (e em% de todas as suas mortes) você fez para o mapa.[foto](https://i.ibb.co/2hVh2n0/2020-04-27-031902.png).  
  
**/ granada -** Mostra no chat quantas granadas matou (e em% de todas as suas mortes) você fez para o mapa.[foto](https://i.ibb.co/RchryqP/2020-04-27-031922.png).

**Opções de personalização de StatsX**

As opções integradas para personalizar o sistema StatsX são as mesmas do antigo. Cada opção pode ser ligada e desligada. As opções são as seguintes (+ explicação):  
  
**KillerChat -** Exibe as informações da vítima no chat obtido de / hp e / me. Mas em / mim mostra o dano (com acertos) apenas para o assassino, não para todos.[foto](https://i.ibb.co/Z2Lz8BP/2020-04-27-032447.png).  
  
**ShowAttackers -** Exibe a mensagem do HUD do jogador depois que ele morre, uma lista de todos os nomes que o atacaram / mataram, bem como seus golpes, danos e HS (se houver).[foto](https://i.ibb.co/VYLwXLJ/2020-04-27-032550.png).  
  
**ShowVictims -** Exibe a mensagem do HUD do jogador depois que ele morre, uma lista de todos os nomes que ele atacou / matou, assim como seus golpes, danos e a arma com a qual ele os matou, contra eles.[foto](https://i.ibb.co/bgfscQk/2020-04-27-032623.png).  
  
**ShowKiller -** Exibe uma mensagem do HUD para o jogador depois que ele morre, informações sobre o jogador que o matou (nome, arma com a qual ele o matou, distância, dano, acertos e quanto sangue e armadura ele ainda tem). Abaixo estão informações sobre o jogador que morreu (a vítima), se ele causou algum dano (com acertos). E abaixo dela, os golpes que o assassino havia infligido em seu corpo.[foto](https://i.ibb.co/Kj8sh0K/2020-04-27-032634.png).  
  
**ShowTeamScore -** No final da rodada mostra uma mensagem do HUD para todos os jogadores com a pontuação total de ambas as equipes, bem como seu eff./acc. por rodada.[foto](https://i.ibb.co/vJ5FjQG/2020-04-27-032813.png).  
  
**ShowTotalStats -** No final da rodada mostra a mensagem do HUD do jogador com suas estatísticas gerais para a rodada (mortes, HS, tiros, tiros).[foto](https://i.ibb.co/b6vD9T7/2020-04-27-032842.png).  
  
**ShowMostDisruptive -** No final da rodada mostra uma mensagem do HUD para todos os jogadores com o jogador mais destrutivo (mais dano feito) para a rodada (dano, golpes, ef. Acc.).[foto](https://i.ibb.co/JBjsT2J/2020-05-03-225037.png).  
  
**ShowBestScore -** No final da rodada mostra uma mensagem do HUD para todos os jogadores com o maior marcador (melhor) jogador por rodada (kills, HS, eff., Acc.).[foto](https://i.ibb.co/DgdSqHt/2020-05-03-225124.png).  
  
**EndPlayer -** Exibe as estatísticas de cada jogador individualmente (statsme) no final do mapa.  
  
**EndTop15 -** Exibe / top15 no final do mapa.  
  
**EndMapTop -** Exibe / maptop no final do mapa.  
  
**ShowStats -** Liga **/** desliga as mensagens do HUD.  
  
**ShowDistHS -** Mostra a distância e o HS nas mensagens do HUD **ShowAttackers** e **ShowVictims** .  
  
**SpecRankInfo -** mostra a classificação do jogador (quantos de quantos) você está assistindo enquanto está morto em uma mensagem do HUD. A única diferença em relação ao antigo sistema StatsX é que aqui a mensagem muda de cor a cada segundo e fica mais colorida assim.[foto](https://i.ibb.co/Sw4jNHQ/2020-04-27-033719.png).  
  
Os outros:  
**SayHP SayStatsMe SayRankStats SayMe SayRank SayReport SayScore SayTop15 SayMapTop SayHS SayKnife SayGrenade SayStatsAll**  
são claros. Habilite / desabilite os comandos apropriados.

**Informação de classificação**

Um recurso foi adicionado ao sistema que notificará o jogador do chat em cada nova rodada se ele carregou / desceu uma classificação, bem como se entrou / saiu do top15 (por padrão, pode ser medido por cvar). Se o ferimento permanecer o mesmo na nova rodada, ele não mostrará nada.  
  
Se o jogador enviar uma nova classificação, ele receberá a seguinte mensagem:  
**Parabéns, você subiu com X rank / s! Agora sua classificação é X de X.**  
  
Se a classificação do jogador cair, ele receberá a seguinte mensagem:  
**Ruim, você baixou X na classificação! Agora sua classificação é X de X.**  
  
Se o jogador entrar no topX, ele exibirá a seguinte mensagem:  
**Parabéns, você está logado no TopX! Agora sua classificação é X de X.**  
  
Se o jogador sair do topX, ele receberá a seguinte mensagem:  
**Ruim, você foi expulso do TopX! Agora sua classificação é X de X.**  
  
Observe que X no canhão é o número que você definiu com cvar, como mencionei.

**Personalizar mensagens do HUD**

Através do arquivo de configuração **HudMessages.ini**você pode personalizar suas mensagens HUD. Aqui está uma lista de opções + explicação.

* **COLOR - A** cor RGB das mensagens do HUD. Os valores variam de 0 a 255. Você pode usar 256 para qualquer cor.
* **POSITION -** Posições X e Y das mensagens do HUD.
* **EFFECT -** Efeito das mensagens do HUD.
  + 0 é estático, sem efeito.
  + 1 é um piscar.
  + 2 é uma máquina de escrever.
* **DURATION\_EFF - A** duração dos efeitos do HUD.

Você pode usar [AMXX-BG HUD Generator](https://amxx-bg.info/forum/hudgenerator/) para obter ajuda com a personalização.

**Configurações de código de plug-in**

Você pode alterar as mensagens, HUDs, números e outras coisas no código como desejar, mas se você não tiver muita ideia sobre scripts, é melhor alterar apenas estas linhas:  
**#define DEFAULT\_ROLE\_NAME "Jogador" / \* Cancele (remova "//") esta linha se quiser usar os prefixos do gerenciador de bate-papo do OciXCrom \* / // # define USE\_CRX\_PREFIXES #define STATSX\_MOTD\_STYLE "<link rel = 'stylesheet' href = 'http: //your\_link/statsx.css'>" #define SHOW\_BOTH\_MOST "^ n ^ n ^ n ^ n ^ n ^ n ^ n" #define SHOW\_ONE\_MOST "^ n ^ n ^ n ^ n ^ n ^ n ^ n ^ n ^ n" #define SHOW\_NO\_MOST "^ n ^ n ^ n ^ n ^ n ^ n ^ n ^ n ^ n ^ n ^ n"**  
  
Os últimos são usados ​​para organizar as mensagens do HUD no final da rodada, se algumas delas forem excluídas.  
**STATSX\_MOTD\_STYLE** deve mudar, abaixo você descobrirá o porquê.

**Mudando o design das telas motd**

Aqui está um tutorial super curto sobre como você pode alterar algumas cores e guias nas telas do motd. Para fazer isso, abra o arquivo**statsx.css**.  
E para qualquer coisa (tabela, th) entre parênteses você pode alterar as configurações, desde que você se lembre para que serve. Por exemplo, se você quiser alterar a cor dos títulos, entre os parênteses você altera**cor**em qualquer valor que você decidir (neste caso, deve ser código de cores html).  
Extremamente fácil, não é? Da mesma forma você pode alterar a cor, o tamanho e a ordem dos textos, a cor das tabelas, o tamanho dos títulos e muito mais! Está tudo nas suas mãos, só tem de jogar até ajustar tudo ao seu gosto.

**Cvars**

* **statsx\_new\_topx\_type (padrão: 0) -** Tipos de resultados de jogadores exibidos no top15.
  + [Digite 0 foto.](https://i.ibb.co/xDxwpjV/20200422025720-1.jpg)
  + [Digite 1 foto.](https://i.ibb.co/dPTjGWm/20200422025801-1.jpg)
  + [Tipo 2 foto.](https://i.ibb.co/Btw9NmB/20200422025849-1.jpg)
* **statsx\_new\_top\_info (padrão: 15) - O** número superior em que um jogador deve entrar / sair para notificar na próxima rodada. **(valor mínimo: 1, valor máximo: 15)**
* **statsx\_new\_maptop\_num (padrão: 10) -** O número de jogadores para exibir ao escrever o comando / maptop. **(valor mínimo: 1, valor máximo: 15)**
* **statsx\_new\_prefix (padrão: & x04 [StatsX New] & x01) -** Префикса в чата.
* **amx\_statsx\_duration (padrão: 12.0) - A** duração das mensagens HUD.

**ChangeLog**

**versão 1.0**

* Primeiro lançamento.

**versão 1.1**

* Corrigido bug com estatísticas incorretas do jogador na mensagem do HUD no final da rodada.
* Corrigido um bug com mensagens de HUD que saíam quando a chave estava desligada.
* As mensagens de início / reinício do jogo do HUD foram removidas.
* A pontuação do jogo é reiniciada no início / reinício do jogo.
* Já as mensagens do HUD à esquerda são transformadas em uma, pois o número anterior era 5, que está acima do máximo para que as mensagens do HUD apareçam na tela (4). E então eles fugiram.
* Agora as telas MOTD saem pela primeira vez e não saem instantaneamente (o jogador não precisa digitar o comando duas vezes para abrir).
* Otimização de código muito fácil.

**versão 1.2**

* Fica estabelecido que a distância das vítimas é a mesma para todos os jogadores.
* Corrigidos alguns bugs nas estatísticas do HUD.
* A opção on / off do comando / inforank é salva para sempre.
* Correções de código.
* Novo design que você pode usar. Você pode ver as fotos de[aqui](https://imgur.com/a/aNxMJNW).

**versão 1.3**

* Erros corrigidos nas mensagens do HUD ...
* Corrigido um bug às vezes no chat para mensagens duplas.
* Corrigido um bug quando o KillerChat saía de uma morte por bomba.
* Revisões de código.

**version 1.4 final**

* Um arquivo lang foi adicionado.
* Um arquivo de configuração foi adicionado por meio do qual você pode personalizar suas mensagens de HUD.
* O AMXX tem um bug interessante em que ao atingir uma parte relevante do corpo, às vezes o nome da própria parte do corpo não aparece (no chat e no HUD). Ou seja, às vezes não sai nada. Em vez de nada sair, é feito para escrever uma mensagem como **nenhum hit corporal** . O que será útil mostrar caso um jogador atire uma granada em alguém, pois neste caso o nome da parte do corpo não aparece novamente.
* Corrigido um problema em que os mods top15 e estatísticas não apareciam após a conclusão do mapa, se ativados.
* Uma nova opção de personalização de statsx foi adicionada - **EndMapTop** (exibe / maptop após o final do mapa).
* O arquivo statscfg.txt lang foi atualizado para que possa ser usado para todas as versões do AMXX até 1.10, sem mostrar o menu do jogo nas configurações de estatísticas em que está faltando o texto lang.

**Instalação**

Instale como qualquer outro plugin.  
**IMPORTANTE !!!** Para que o design das telas modd funcione corretamente, você precisa refazer esta linha de código: **#define STATSX\_MOTD\_STYLE "<link rel = 'stylesheet' href = 'http: //your\_link/statsx.css'>"** substituindo seu\_link pelo link de hospedagem, o que levará ao arquivo statsx stylesheel. **O LINK DE HOSPEDAGEM DEVE SER PÚBLICO SE VOCÊ QUER QUE O DESIGN SEJA VISTO POR TODOS OS JOGADORES! TAMBÉM É BOM QUE NÃO ESTEJA TÃO GRANDE PARA NÃO TER MUITOS SÍMBOLOS NAS TELAS DO MOTD E NÃO ACONTECER O QUE ACIMA!**  
Além disso, certifique-se de desligar o plug-in statsx antigo.