

AktiveSign

Die Deutsche Anleitung

Inhaltsverzeichnis

1. Was ist AktiveSign?.....	2
2. Die Config	3
3. Aufbau der Schilder	4
4. Die Schilder und ihre Funktionen	5
4.1 Heal.....	5
4.2 Weather.....	6
4.3 Time.....	6
4.4 setGroup.....	7
4.5 Gamemode.....	7
4.6 Warp.....	8
4.6.1 Wie lege ich Warps fest?	8
4.7 Spawn	9
4.8 Free.....	9
4.9 Transmitter.....	10
4.9.1 Wie nutze ich den Transmitter?	10
5. Geld-Schilder (Ab hier wird „iConomy“ gebraucht!).....	11
5.1 Buy.....	11
5.2 Sell	12
5.3 Bank.....	13
5.4 Balance	13
6. „User“-Schilder (Schilder, die auch Spieler verwenden dürfen).....	14
6.1 AdminHelp.....	14
6.2 UserShop	14
6.2.1 Beispiele	15
6.2.2 Wie wird ein UserShop erstellt?.....	15
7. Befehle.....	16
7.1 Nur für Admins	16
7.2 Für alle	16

1. Was ist AktiveSign?

Mit AktiveSign kann man bestimmte Befehle auf Schildern ausführen. Eine Liste dieser Schilder und wie sie funktionieren, findet ihr auf den nächsten Seiten.

Unter anderem ergänzt AktiveSign das Geld-Plugin **iConomy**. Somit bietet AktiveSign viele Möglichkeiten an.

Beispiele:

- **UserShop**: Spieler können ihre Items in Truhen verkaufen oder Tauschen.
- **Sell & Buy**: Errichte auf Server ein Admin-Shop. Spieler können dort ihre Items, die sie nicht mehr brauchen, dort verkaufen, bzw. was sie brauchen dort kaufen.
- **Bank**: Baue auf dem Server eine Bank, damit Spieler Geld abheben können.
- **Heal**: Baue ein Krankenhaus, um deine Spieler zu Heilen.

UND VIELES MEHR!

Viele Schilder können so angepasst werden, dass sie nur für bestimmte Gruppen bestimmt sind. Somit könnt ihr bei bestimmten Schildern z.B. eigene Preise für VIPs festlegen.

Später wird es auch möglich sein, mit dem Plugin **WorldGard** (Noch nicht fertig) bestimmte Areas zu kaufen oder Eintritt zu verlangen, die man erst mit AktiveSign kaufen muss.

Für Bugs oder andere Probleme mit AktiveSign, wendet euch bitte an PatrickBronke im Rising World Forum!

Installation:

1. Erstelle einen Ordner (wenn nicht vorhanden) „plugins“
2. Erstelle 3 weitere Ordner im Ordner „plugins“
 - a. AktiveSign
 - b. iConomy (Wenn gewünscht)
 - c. SprachAPI (PFLICHT)
3. Füge in die jeweiligen Ordner die passenden JAR-Dateien ein.
4. Starte den Server neu!
5. FERTIG!

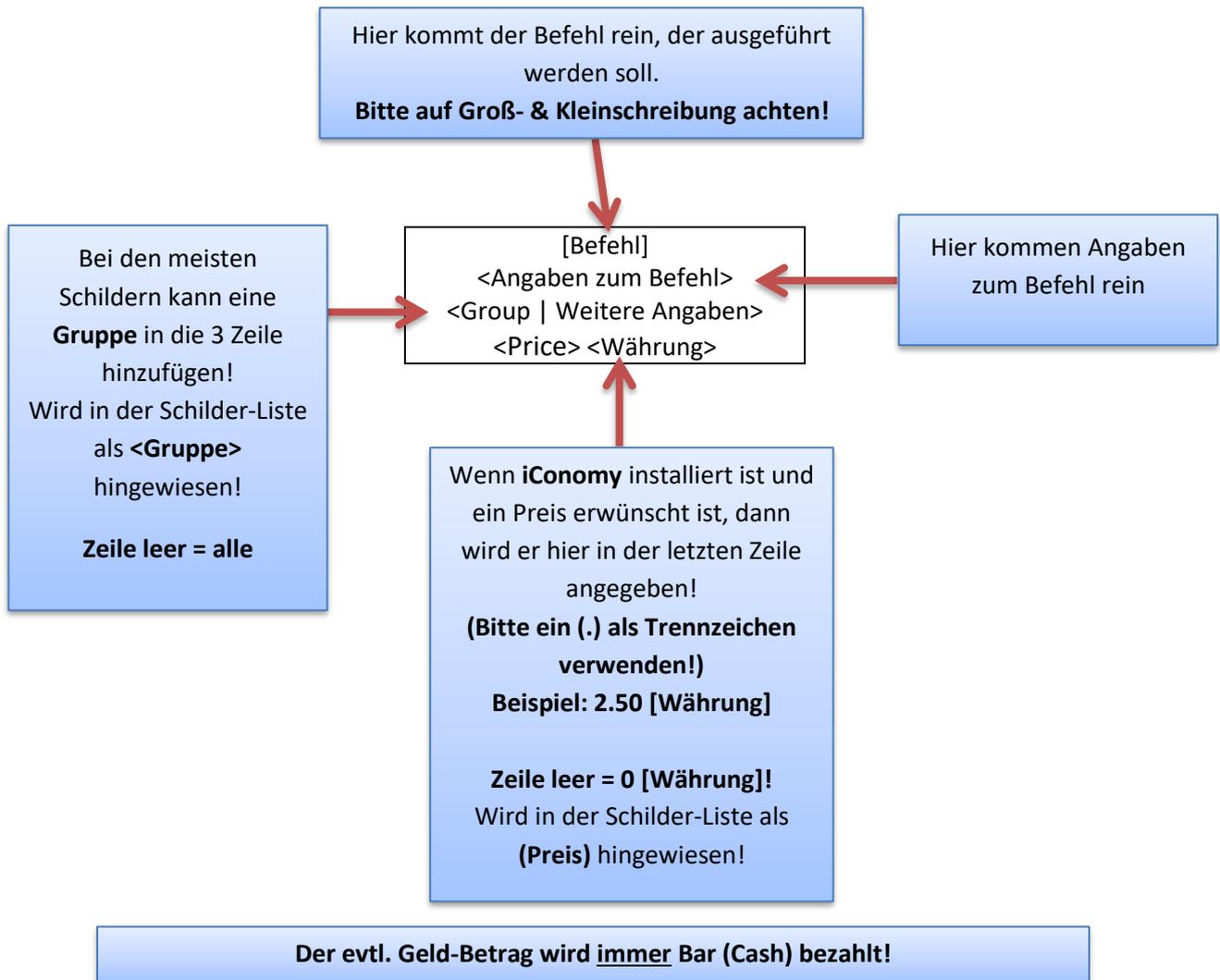
Viel Spaß mit dem Plugin.

2. Die Config

AuthorDebug=false	Wenn PatrickBronke euch auf dem Server unterstützen soll, ohne Adminrechte zu bekommen, dann stellt das auf „true“! → „ Debug “ muss „ true “ sein!
AutoSave=false	Hier wird bestimmt, ob ALLE (auch NICHT-AktiveSign-Schilder!) automatisch geschützt werden! → „ Protection “ muss „ true “ sein!
AutoSaveOnlyAdmin=true	Hier wird bestimmt, ob nur von Admin gesetzte Schilder automatisch geschützt werden! → AutoSave muss „ true “ sein!
Debug=0	Hier wird der Debug aktiviert! 1 = aktiv
DebugLevel=ALL	Hier wird der Level des Debugs festgelegt. ALL = Alles, WARNING = Warnungen, INFO = Info, SEVERE = Errors (Empfohlen: ALL)
Protection=true	Hier kann die Protection aktiviert bzw. Deaktiviert werden!
UseSign_AdminHelp=true UseSign_Balance=true UseSign_Bank=true UseSign_Buy=true UseSign_Free=true UseSign_Gamemode=true UseSign_Heal=true UseSign_Sell=true UseSign_SellAll=true UseSign_Spawn=true UseSign_Ticket=false UseSign_Time=true UseSign_Transmitter=true UseSign_UserShop=true UseSign_Warp=true UseSign_Weather=true UseSign_setGroup=true	Hier werden die einzelnen Schilder ein- bzw. ausgeschalten! Ausgeschalten Schilder sind nicht mehr aktiv und werden vom Plugin ignoriert! Kan z.B. genutzt werden, wenn es ein weiteres Plugin mit ähnlicher Funktion gibt, damit es keine Fehler gibt. WICHTIG: Bitte das „Ticket“-Schild erst aktivieren, wenn WorldGard fertig ist!
UseSign_AdminHelp_Group=	Hier kann EINE weitere Gruppe hinzugefügt werden, die auch eine Hilfenachricht erhalten soll (z.B. Support)

3. Aufbau der Schilder

Es wird dringend empfohlen, Schilder mit 4 Zeilen zu verwenden!



4. Die Schilder und ihre Funktionen

Hier werden nun alle Schilder und ihre Funktionen erklärt.

(| = Oder; <> = Pflicht Angabe; () = Optional; {} = Variable;

(Group) = Eine Server-Gruppe kann angegeben werden;

(Price) = Ein Preis kann angegeben werden!)

→ Wichtig: <Währung> entspricht der Währung von iConomy.

(D.h. wenn ihr in iConomy in der Config die Einstellung von **Currency** ändert, wirkt sich das auch auf die Schilder aus!)

→ Hinweis: Ein Preis kann nur angegeben werden, wenn iConomy installiert ist!

Alle Schilder im Bereich 4 und 5 dürfen nur ADMINS erstellen.

Nutzen darf sie jeder, außer es wurde auf dem Schild eine bestimmte Gruppe festgelegt!

4.1 Heal

Aufbau	Beispiel
[Heal] <Punkte (1 – 100) {type}> (Group) (Price <Währung>)	[Heal] 20 VIP 2 <Währung>

Erklärung:

Hier werden Spieler geheilt. In der 2. Zeile können entweder Lebenspunkte oder die unten stehenden Typen benutzt werden. Wenn ein Spieler weniger Lebenspunkte braucht, als auf dem Schild steht, wird nur der Rest (bis 100) aufgefüllt. Der Preis bleibt dennoch der gleiche!

Im oberen Beispiel wird ein Spieler, der der Server-Gruppe „VIP“ angehört und mind. 2 <Währung> hat, um 20 Lebenspunkte geheilt.

Variablen:

- {type} = ...
 - „all“ = Alles wird geheilt.
 - „hunger“ = Heilt nur den Hunger
 - „thirst“ = Löscht den Durst
 - „bones“ = Heilt Knochenbrüche
 - „bleeding“ = Heilt Blutung

4.2 Weather

Aufbau	Beispiel
[Weather] <{type}:true false> (Group) (Price <Währung>)	[Weather] rain:true

Erklärung:

Hier wird das Wetter auf dem Server geändert.

→ „:true“ = Wetter wird **ohne** Übergang geändert

→ „:false“ = Wetter wird **mit** Übergang geändert

Im oberen Beispiel wird das Wetter auf dem Server bei **jedem** Spieler **kostenlos** auf „Regen“ (ohne Übergang) gestellt.

Variablen:

- {type} = Wassertyp
 - „sun“ oder „clear“ = Sonnig
 - „rain“ = Regen
 - „storm“ = Sturm
 - „heavyrain“ = Starkregen
 - „rainthunder“ = Gewitter mit Regen
 - „heavyrainthunder“ = Gewitter mit Starkregen
 - „fog“ = Nebel
 - „densefog“ = Dichter Nebel
 - „overcast“ = Bewölkt

4.3 Time

Aufbau	Beispiel
[Time] <{hh:mm}> (Group) (Price <Währung>)	[Time] 08:21 10 <Währung>

Erklärung:

Hier wird die Zeit auf dem Server geändert. Die Zeitangabe ist immer 24h!

Im oberen Beispiel wird die Zeit auf 08:21 Uhr umgestellt, wenn der Spieler 10 <Währung> dabei hat. Die Gruppe ist hier egal.

Variablen:

- {hh:mm} = Neue Uhrzeit
 - hh = Stunde (**IMMER Zweistellig**, auch wenn kleiner als 10 (01, 02, 03 usw.))
 - mm = Minute (**IMMER Zweistellig**, auch wenn kleiner als 10 (01, 02, 03 usw.))

4.4 setGroup

Aufbau	Beispiel
[setGroup] <Old Group> <New Group> (Price <Währung>)	[setGroup] Tutorial Member

Erklärung:

Hier wird die Server-Gruppe eines Spielers geändert. Kann z.B. genutzt werden, damit sich jemand auf dem Sever selbst aktivieren kann.

Im oberen Beispiel wird der Spieler von der Gruppe „Tutorial“ zu „Member“ geändert.

4.5 Gamemode

Aufbau	Beispiel
[Gamemode] <{type}> (Group) (Price <Währung>)	[Gamemode] creative 10 <Währung>

Erklärung:

Ändert hier den Gamemode eines Spielers.

Im oberen Beispiel wird ein Spieler für 10 <Währung> auf „Creative“ geändert!

Variablen:

- {type}
 - creative
 - survival

4.6 Warp

Aufbau	Beispiel
[Warp] <Warp-Name> (Group) (Price <Währung>)	[Warp] Downtown Member 15 <Währung>

Erklärung:

Teleportiert einen Spieler an einen Ort, den man zuvor per Kommando festgelegt hat.

Im oberen Beispiel wird der Spieler, der der Gruppe **Member** angehört, nach **Downtown** teleportiert, wenn er **15 <Währung>** hat.

4.6.1 Wie lege ich Warps fest?

1. Zuerst muss man sich an den Ort stellen, wo ein „Warp-Punkt“ gesetzt werden soll
2. Nun gibt man das Kommando **/setwarp <Warp-Name> (NUR ADMINS)**
(Warp-Name kann nur 1x existieren! Mit /warps bekommt man eine Liste aller Warps!)
3. Nun kann man das [Warp]-Schild schreiben, um den Spieler hierher zu teleportieren!

HINWEIS: Die Liste aller Warps können nur von Admins aufgerufen werden!

Folgende Befehle können auch nur Admins bei [Warp] verwenden:

- **/delwarp** – Löscht ein Warp
- **/warp** – Teleportieren ohne Schild
- **/editwarp** – Warp bearbeiten!

4.7 Spawn

Aufbau	Beispiel
[Spawn] (Group) (Price <Währung>)	[Spawn]

Erklärung:

Teleportiert einen Spieler zum Spawn.

4.8 Free

Aufbau	Beispiel
[Free] <Menge> <I O C> <ID>(:var) (Gruppe)	[Free] 32 I 265

Erklärung:

Mit diesem Schild erhält man eine bestimmte Menge an Items kostenlos.

Im oberen Beispiel erhält der Spieler **32x** das **Item** mit der ID **265** (=Holz) kostenlos.

Variablen:

- Menge:
 - Wie viel wird verkauft
- I / O / C:
 - I = Item
 - O = Objekt
 - C = Kleidung
- ID:
 - Die ID des Objektes/Items/Kleidung
→ Tipp: nehme das Item in die Hand und gebe den Befehl: **/getinfo** ein! Du bekommst so die ID und Variation des Items!
- :var : (Optional)
 - Nach dem „:“ kann die Variation angegeben werden (z.B. bei Blöcken)
→ Ist die Variation leer, dann ist es automatisch „0“!

4.9 Transmitter

Aufbau	Beispiel	Text-Schild (ID: 1)
[Transmitter] <Text-Sign-ID> LEER LEER	[Transmitter] 1	Dieser Text wird Gesendet!

Erklärung:

Mit diesem Schild kann ein beliebiger Text an andere Schilder gesendet werden.

Wenn man den Text auf dem „Text-Schild“ ändert und mit dem Transmitter interagiert, wird der neue Text gesendet.

Im oberen Beispiel wird der Text „Dieser Text wird Gesendet!“ an die entsprechenden Schilder weitergeleitet.

Variablen:

- Text-Sign-ID: Hier wird die ID des Schildes, mit dem Text, der gesendet werden soll angegeben!
→ Tipp: Gebe **/as getid** im Chat ein und interagiere mit dem Schild, auf dem sich der Text befindet. So erhält man im Chat die richtige ID des Schildes.

4.9.1 Wie nutze ich den Transmitter?

1. Platziere 2 leere Schilde
 - a. 1. Schild: Schreibe den Text, den du senden willst, auf das erste Schild
 - b. Gib den Befehl **/as getid** ein und interagiere mit dem 1. Schild
 - c. Merke dir die **ID**, die im **Chat** angezeigt wird
 - d. Erstelle nun auf dem 2. Schild den Transmitter wie oben beschrieben.
→ Text-Sign-ID = Die ID von den Schritten **b.** und **c.!**
2. Wenn alles richtig ist, wird auf dem Schild **online** stehen.
Nun gehe durch die Welt und setze leere Schilder für die Empfänger.
Sobald du ein Schild gesetzt hast (oder sie sind bereits gesetzt), interagierst du mit diesem Schild.

→ TIPP: Immer erst einen Text auf das Text-Schild schreiben, damit man bei den Empfängern sehen kann, ob es funktioniert.
3. Wenn Text auf dem Text-Schild (1. Schild) steht, wird er automatisch auch auf dem Empfänger angezeigt.
4. Wenn du alle Empfänger platziert und aktiviert hast, dann gebe den Befehl: **/as stopp** im Chat ein!

5. Geld-Schilder (Ab hier wird „iConomy“ gebraucht!)

Hier geht es nun um die Schilder, die nur funktionieren, wenn das Plugin **iConomy** installiert ist.

5.1 Buy

Aufbau	Beispiel
[Buy] <Menge> <I O C> <ID>(:var) LEER (Price <Währung>)	[Buy] 32 265 15 <Währung>

Erklärung:

Hier kann mit einem Schild etwas gekauft werden.

Im oberen Beispiel werden **32x** das **Item** mit der ID **265** (= Holz) gekauft.

Der Betrag ist **15 <Währung>**.

BEACHTEN:

1. Das Inventar MUSS noch Platz für das Item besitzen
2. Bitte die 3. Zeile LEER lassen! (Wird ggf. vom Plugin automatisch ausgefüllt)
3. Bitte bei der Menge die Maximale Stapelgröße beachten!
(z.B. In dem Fall: Holz kann nur 32x gestapelt werden)

Variablen:

- Menge:
 - Wie viel wird verkauft
- I / O / C:
 - I = Item
 - O = Objekt
 - C = Kleidung
- ID:
 - Die ID des Objektes/Items/Kleidung
→ Tipp: nehme das Item in die Hand und gebe den Befehl:
/getinfo ein! Du bekommst so die ID und Variation des Items!
- :var : (Optional)
 - Nach dem „:“ kann die Variation angegeben werden (z.B. bei Blöcken)
→ Ist die Variation leer, dann ist es automatisch „0“!

5.2 Sell

Aufbau	Beispiel
[Sell] <Menge> < I O C > <ID>(:var) LEER (Price <Währung>)	[Sell] 32 I 265 15 <Währung>

Erklärung:

Hier kann mit einem Schild etwas verkauft werden!

Im oberen Beispiel werden **32x** das **Item** mit der ID **265** (= Holz) verkauft.
Der Betrag ist **15 <Währung>**.

BEACHTEN:

1. Das Item wird automatisch aus dem Inventar geholt!
(Das Plugin erkennt nur passende Stapel mit passender Menge
→ ggf. Rest zusammenfügen)
2. Bitte die 3. Zeile LEER lassen! (Wird ggf. vom Plugin automatisch ausgefüllt)
3. Bitte bei der Menge die Maximale Stapelgröße beachten!
(z.B. In dem Fall: Holz kann nur 32x gestapelt werden)

Variablen:

- Menge:
 - Wie viel wird verkauft
- I / O / C:
 - I = Item
 - O = Objekt
 - C = Kleidung
- ID:
 - Die ID des Objektes/Items/Kleidung
→ Tipp: nehme das Item in die Hand und gebe den Befehl:
/getinfo ein! Du bekommst so die ID und Variation des Items!
- :var : (Optional)
 - Nach dem „:“ kann die Variation angegeben werden (z.B. bei Blöcken)
→ Ist die Variation leer, dann ist es automatisch „0“!

5.3 Bank

Aufbau	Beispiel
[Bank] <{Modus}>	[Bank] out

Erklärung:

Hier kann man sich für iConomy eine Bank erstellen.

Wenn man mit dem Schild interagiert, wird ein GUI geöffnet. Dort kann man seinen gewünschten Betrag eingeben und bestätigen!

Im oberen Beispiel kannst du Geld von der Bank abholen!

Variablen:

- {Modus}
 - „in“ = In die Bank zahlen
 - „out“ = Geld von der Bank erhalten!

5.4 Balance

Aufbau	Beispiel
[Balance] <{typ}>	[Balance] all

Erklärung:

Hier wird der aktuelle Stand der Bank bzw. Cash im Chatt angezeigt.

Im oberen Beispiel wird sowohl der Cash-Betrag als auch der Bank Betrag im Chatt angezeigt.

Variablen:

- {typ}
 - „all“ = Cash und Bank
 - „cash“ = Nur Cash
 - „bank“ = Nur Bank

6. „User“-Schilder (Schilder, die auch Spieler verwenden dürfen)

Diese Schilder kann jeder Spieler setzen, wenn die Schilder in der Config aktiviert worden sind. (Auch ohne Admin-Rechte)

6.1 AdminHelp

Aufbau	Beispiel
[AdminHelp] (Text) < NUR FÜR ADMIN (Text) < NUR FÜR ADMIN (Text) < NUR FÜR ADMIN	[AdminHelp]

Erklärung:

Hier kann der Spieler ein Hilferuf absetzen!

ALLE Admins bekommen den Namen und die Position des Spielers mitgeteilt.

Im oberen Beispiel wird ein „normaler“ Hilferuf abgesetzt!

Variablen:

- (Text)
kann nur von Admins eingegeben werden!
Wenn diese Zeilen ausgefüllt sind, wird dieser Text auch im Chat angezeigt.
(z.B. Der Grund für die Hilfe)

Ohne Text darf jeder dieses Schild erstellen.

6.2 UserShop

Aufbau	Beispiel
[UserShop] (<Menge> <I O C > <ID>(:var)) ODER (Preis) (<Menge> <I O C > <ID>(:var)) ODER (Preis) LEER	[UserShop] WAS BIETE ICH AN? WAS WILL ICH?

Erklärung:

Nun kommt das umfangreichste Schild von ActiveSign.

Mit diesem Schild können Spieler ihren eigenen Laden aufbauen und ihre Sachen verkaufen bzw. tauschen. **(ES KANN KEIN GELD MIT GELD GETAUSCHT WERDEN!)**

In der 2. Zeile wird angegeben, was ich anbiete (Item/Objekt/Kleidung ODER Geld)!

In der 3. Zeile wird angegeben, was ich will (Item/Objekt/Kleidung ODER Geld)!

Die 4. Zeile MUSS leer bleiben! (Sie wird vom Plugin automatisch ausgefüllt!)

Variablen:

- Menge:
 - Wie viel wird verkauft
- I / O / C:
 - I = Item
 - O = Objekt
 - C = Kleidung
- ID:
 - Die ID des Objektes/Items/Kleidung
→ Tipp: nehme das Item in die Hand und gebe den Befehl: **/getinfo** ein! Du bekommst so die ID und Variation des Items!
- :var : (Optional)
 - Nach dem „:“ kann die Variation angegeben werden (z.B. bei Blöcken)
→ Ist die Variation leer, dann ist es automatisch „0“!

6.2.1 Beispiele

Item verkaufen	Item von jemanden Abkaufen
[UserShop] 32 I 265 20 \$ LEER	[UserShop] 20 EUR 32 I 265 LEER
Hier wird ein Item für 20 \$ verkauft	Hier will einer ein Item für 20 EUR!
Items tauschen	
[UserShop] 32 I 700:0 32 I 700:45 LEER	
Hier will einer ein Item tauschen	

6.2.2 Wie wird ein UserShop erstellt?

1. Platziere eine Truhe und fülle sie mit den Items, die du Verkaufen willst.
2. Erstelle nun wie oben gezeigt das UserShop-Sign
3. Wenn du es richtig geschrieben hast, dann wirst du aufgefordert, mit einer Truhe zu interagieren.
4. Sobald du mit einer Truhe interagiert hast, wird die UID auf das UserShop-Schild geschrieben
5. FERTIG

→ Beachte:

- Es können mehrere UserShop-Schilder mit einer Truhe verbunden werden
- Es kann kein Geld mit Geld getauscht werden!
- Wenn die Truhe zerstört wird, wird der Text auf den Schilden (die mit der Kiste verbunden sind) gelöscht.

7. Befehle

() = Optional; <> = Pflicht!

| = „Oder“

7.1 Nur für Admins

/setwarp <Name>	Setzt ein Warp an der Position, wo man steht!
/delwarp <Name>	Löscht den angegebenen warp!
/editwarp <Name>	Bearbeitet den Warp
/warps	Listet alle Warps auf
/warp <Name>	Teleportiert den Spieler zum Warp (ohne Schild)
/as addpro	Fügt ein Schild (interagieren) zu „Protection“ hinzu.
/as removepro	Löscht eine „Protection“ des Schildes
/as chest setslot <amounth>	SPEZIELLES EXTRA: Admins können die Slots der Truhen ändern.
/as stopp	Beendet eine gewisse Funktion! (Es wird im Chatt angezeigt, wenn man diesen Befehl brauch)

Wenn „AutoSaveOnlyAdmin“ auf „true“ ist:

/as prot <on off>	Wenn „on“ wird jedes Schild, das gesetzt wird, automatisch in die Protection aufgenommen!
/as destroy <on off>	Wenn „on“ kann jedes Schild, dass in der Protection ist, zerstört werden!

7.2 Für alle

/as help	Zeigt die Hilfe an
/as edit <on off>	Wenn „on“, dann können AktiveSign bearbeitet werden, ohne dass die Funktion ausgeführt wird. (Bei NICHT-Admin: NUR EIGENE)
/as getid (Inventar-Slot)	Gibt die
/as att attribute	
/getinfo	

Wenn „AutoSaveOnlyAdmin“ auf „false“ ist:

/as prot <on off>	Wenn „on“ wird jedes Schild, das gesetzt wird, automatisch in die Protection aufgenommen! (NUR EIGENE)
/as destroy <on off>	Wenn „on“ kann jedes Schild, dass in der Protection ist, zerstört werden! (NUR EIGENE)