

ArtDeko – Armorstand Artist Suite (Stand: 28.02.17)

Was tut es?

ArtDeko ermöglicht es dem Anwender, Rüstungsstände in Minecraft auf die verschiedensten Arten zu manipulieren und zu gestalterischen Zwecken zu kontrollieren. Komplexe Strukturen im kleinen Format, wie z.B. detaillierte Möbel, die bekannten posierenden Rüstungsstand-Statuen oder ganz einfach eine Kombination dieser Elemente, sind mit diesem Plugin in wenigen Schritten zu realisieren. Einmal eingearbeitet, bietet ArtDeko eine völlig neue Dimension an gestalterischen Möglichkeiten für detailverliebte Minecrafter.

Nutzung erst ab dem Rang Pro-Member

Erst ab dem Rang Pro-Member ist die Nutzung von ArtDeko möglich. Warum? Zum Einen wird der Missbrauch des Plugins mit dieser Beschränkung reduziert (Spieler die dem Server schaden wollen, spielen nicht bis zum Rang Pro-Member), zum Anderen ist es eine Aufwertung des Pro-Members und somit eine Langzeitmotivation.

Generell ist es möglich, ArtDeko auf der Creativewelt zu nutzen. Auf der Hauptwelt, und somit auf dem eigenen Grundstück und im Shop, kann ArtDeko erst nach erfolgreicher Teilnahme an einer Schulung genutzt werden. Mit dieser Maßnahme sichern wir einen verantwortungsvollen Umgang mit dem relativ komplexen Tool.

Bei der Nutzung in den Shops muss bedacht werden, dass *sichtbare* Rüstungsstände weiterhin verboten sind und daher das Attribut "Visible" nicht auf *true* stehen darf.

Generelle Bedienung

Grundlegend gibt es 3 wichtige Elemente der Bedienung. Scrollen auf der „Hotbar“ (das sind die 9 Inventarplätze unten im Bild) bewegt ausgewählte Rüstungsstände.

Die Taste zum Items Wegwerfen (Standard „Q“) wird zum Einstellen der Genauigkeit der Bewegung genutzt - > 6 Stufen stehen zur Auswahl, von 1 Block Bewegung | 90° Rotation bis hin zu 1/16 Block Bewegung | 1° Rotation.

Bewegungen und Rotationen werden abhängig von Blickrichtung und „Schleichstatus“ ausgeführt. **Generelle Daumenregel: wer schleicht rotiert, wer steht verschiebt!**

Um eine bestehende Auswahl - egal ob Einzel- oder Gruppenauswahl - aufzuheben, einfach entweder in die Luft oder auf einen Block rechtsklicken.

Ebenfalls wichtig für die Bedienung ist der aktuelle Arbeitsmodus. Ein Arbeitsmodus legt fest, wie sich ausgewählte Rüstungsstände bewegen (und NUR das, es gibt keine Befehle die nur in einem speziellen Modus funktionieren). Folgende Modi sind momentan implementiert:

Single

Der Standard Bearbeitungsmodus. Jede Session startet im Single-Mode. Der Modus bietet eine Vielzahl an Möglichkeiten für einzelne Rüstungsstände. So kann er auf allen 3 Achsen bewegt, sowie um seine eigene Achse rotiert werden. Sollte der Rüstungsstände ein Item

auf dem Helm-Slot tragen, so kann der Kopf rotiert werden, andernfalls wird am rechten Arm gedreht.

Group

Der Gruppenmodus ist zum Verschieben, Rotieren und Kopieren von Rüstungsstand-Gruppen gedacht. Rotationen nehmen in diesem Modus immer den Spieler als Mittelpunkt der Rotation. Gruppenbefehle starten mit /adg

Body

Im Body-Modus kann der Rüstungsständer nicht mehr verschoben werden. Mittels Schleichen + Q (oder die jeweilige Item-Wegwerftaste) kann jedes einzelne Körperteil des Ständers angewählt und wie gewohnt rotiert werden. Wie immer: die Art und Weise ist abhängig von der Blickrichtung des Spielers. Perfekt zum Inszenieren von Szenen und Denkmalstatuen.

Befehle

| | | |
|---|---|--|
| 1 | <i>/ad on off</i> | ArtDeko verwendet die Spieler Hotbar zur intuitiven Kontrolle über Rüstungsständer, da dies mit dem normalen Spielgeschehen kollidiert, reagiert das Plugin nur bei Einstellung „On“. Der Befehl ist Grundlage und Start jeder ArtDeko-Session. |
| 2 | <i>/ad add <name> <quelle> [slot]</i> | Generiert einen neuen Rüstungsständer an der Position des ausführenden Spielers. Der Rüstungsständer bekommt den angegebenen Namen. Quelle des ausgerüsteten Blocks/Items kann entweder eine Block ID sein (z.b. 35 für wolle) oder eine Kopie des Items aus der Hand des Spielers. Eingabe dafür lautet einfach „HAND“. Slot Bezieht sich auf den Ausrüstungslot am Rüstungsständer wo das ausgewählte Item landen soll, zur Auswahl stehen „HEAD“ und „ARM“. Standard ist „ARM“. |
| 3 | <i>/ad info</i> | Gibt Informationen über aktuelle Einstellungen deiner ArtDeko-Session. |
| 4 | <i>/ad near <radius></i> | Selektiert den nächsten Rüstungsständer im angegebenen Radius. |
| 5 | <i>/ad list <radius></i> | Listet alle Rüstungsständer im gegebenen Radius namentlich auf, gut um sie danach per select auszuwählen. |
| 6 | <i>/ad select <name> [radius]</i> | Selektiert den Rüstungsständer anhand des Namens im Radius. Standardradius beträgt 5 Block. Unterstützt auch das * Symbol als Wildcard Zeichen (Bsp: /ad select *wolle könnte den Rüstungsständer mit Namen „rotewolle“ selektieren). |
| 7 | <i>/ad item <quelle> <slot></i> | Fügt dem Rüstungsständer ein Item hinzu, wie bei Add ist die Quelle eine Block-ID oder „HAND“ für das Handitem. Für Slot stehen zur Auswahl: HEAD, ARM, OFF, CHEST, PANTS, BOOTS. Dieser Befehl ausgeführt mit ID 0 oder leerer Hand |

| | | |
|----|------------------------------------|---|
| | | löscht das Item auf dem angegeben Slot. |
| 8 | <i>/ad equip</i> | Öffnet ein grafisches Menu in dem das Equipment eines Rüstungsständers angepasst werden kann. Bequemere Alternative zu /ad item. |
| 9 | <i>/ad set <attribut></i> | Setzt ein Attribut für den Rüstungsständer. Verfügbare Attribute werden mit /ad set aufgelistet. |
| 10 | <i>/ad unset <attribut></i> | Gegenteil von Set, gleiche Attributauswahl. |
| 11 | <i>/ad toggle <attribut></i> | Wechselt den Wert eines Attributs auf sein Gegenteil. |
| 12 | <i>/ad rename <neuename></i> | Benennt einen Rüstungsständer um, gängige Farbcodes funktionieren wie z.B. &4 für Rot. Leerzeichen bitte durch # ersetzen. Bsp. &6&IDicke#Goldene#Schrift. Für die Erklärung der Farbcodes an das Ende des Dokuments scrollen.. |
| 13 | <i>/ad mode <modus></i> | Wechselt den ArtDeko Modus, verfügbare Modi : SINGLE, GROUP, BODY. |

| | | |
|----|--------------------------------------|---|
| 14 | <i>/ad copy <neuename></i> | Kopiert den selektierten Rüstungsständer und fügt ihn unter neuem Namen an der gleichen Stelle wieder ein. Die Kopie wird selektiert und kann verwendet werden. Sehr gut um fortlaufende Strukturen zu bauen. |
| 15 | <i>/ad preset list</i> | Listet alle gespeicherten Presets auf. Presets sind voreingestellte Posen bestehend aus Armpose, Kopfpose und dem Vermerk ob der Rüstungsständer klein oder normalgroß ist. |
| 16 | <i>/ad preset apply <name></i> | Wendet das Preset <name> auf den ausgewählten Rüstungsständer an. |
| 17 | <i>/ad del</i> | Löscht den selektierten Rüstungsständer permanent. |
| 18 | <i>/ad alias</i> | Listet alle Abkürzungen von ArtDeko-Befehlen auf. |
| 19 | <i>/ad help</i> | Bietet Informationen zur Benutzung der integrierten Hilfefunktion für jeden Befehl. |
| 20 | <i>/ad</i> | Kurzübersicht über alle gelisteten Befehle. |

Gruppenbefehle

| | | |
|----|---------------------------------|---|
| 21 | <i>/adg near <radius></i> | Selektiert alle Rüstungsständer im gegebenen Radius und setzt sie als ausgewählte Gruppe. Überschreibt vorherige Selektion falls vorhanden. |
| 22 | <i>/adg select</i> | Wie die „SINGLE“-Mode Variante. Fügt Rüstungsständer zu einer Gruppenselektion zusammen. Wildcardzeichen *. |
| 23 | <i>/adg addselect</i> | Fügt einer bestehenden Gruppenselektion weitere Rüstungsständer hinzu. Funktion wie „/adg select“, Wildcardzeichen *. |
| 24 | <i>/adg deselect</i> | Entfernt Rüstungsständer aus einer bestehenden Gruppenselektion. Funktion wie „/adg select“, Wildcardzeichen *. |
| 25 | <i>/adg menu</i> | Öffnet ein Menu mit Repräsentationen der ersten 54 Rüstungsständer der ausgewählten Gruppe. Einzelne Rüstungsständer können aus dem Menü |

| | | |
|----|---------------------------------|--|
| | | entfernt, oder über das Menü ausgerüstet werden. |
| 26 | <i>/adg copy <suffix></i> | Kopiert alle Rüstungsstände der Gruppenauswahl, selektiert sie als aktive Gruppe und fügt sie an gleichem Ort wieder ein. Das angegebene Suffix wird dem Namen jedes einzelnen Stands hinzugefügt. Bsp: suffix: cp alter Name: orangeblock neuer Name: orangeblockcp . |
| 27 | <i>/adg del</i> | Löscht alle Rüstungsstände der ausgewählten Gruppe. |
| 28 | <i>/adg alias</i> | Zeigt eine Liste abgekürzter Befehle für schnelleres Arbeiten mit dem Programm im Gruppenmodus an. |
| 29 | <i>/adg</i> | Kurzübersicht über alle gelisteten Gruppenbefehle. |

Hinweise

Es bietet sich an, neue Kreationen zuerst „am Raster“ (also in 90° Ausrichtung) zu bauen, und später im Gruppenmodus zu rotieren.

Eine kurze Ingame-Hilfe zu jedem Befehl erreicht man mit dem Befehl, gefolgt von '-help', '-h' oder '?'. Beispiel für den '/ad item'-Befehl: /ad item -help oder /ad item ?

Fehleingaben führen häufig zu einem Tooltip für die richtige Verwendung des Befehls.

Nicht jedes Item kann in jedem Rüstungsstände-Slot angezeigt werden. ARM zeigt alles an , HEAD zeigt die meisten Blöcke + z.B. Schalter, Hopper und Hooks an, CHEST, PANTS und BOOTS zeigen quasi nur Rüstungsteile für diese Slots an. Sollte ein beschworener Rüstungsstände mal „nicht da“ sein, mag es evtl. daran liegen. In diesem Falle den 'leeren' Rüstungsstände mit /ad del löschen.

Kleine Bewegungen sind mitunter nicht sofort sichtbar (z.B. 5° Rotation) , einfach mal ~5 sec warten bis es „nachrutscht“. Das ist ein clientseitiges Problem, Relog hilft zur Not.

Farbig benannte Rüstungsstände können momentan nicht ohne weiteres selektiert werden, da die „Farbe“ ein unsichtbarer Teil des Namens ist. Benutzt daher nach Möglichkeit den „near“ Befehl oder benennt die Rüstungsstände erst an ihrem finalen Standort.

Wenn der Kopf des Armorstands sich in einem soliden Block befindet, färben sich alle Items dunkel/schwarz. Es gibt drei Möglichkeiten das zu beheben:

- 1) Den Block entfernen, so dass der Kopf sich in der Luft befindet
- 2) an die Stelle des soliden Blocks einen durchsichtigen/leuchtenden Block platzieren.
- 3) /ad unset marker während der Rüstungsstände ausgewählt ist.

In Minecraft haben auch unsichtbare Rüstungsstände eine Hitbox. Diese Hitbox kann den Zugriff auf andere Blöcke und Items verwehren, wenn ein Rüstungsstände direkt vor diesen platziert wird.

Die sichtbaren Namen der Rüstungsstände, lassen sich, wie in der Tabelle erklärt mit Farben und Textgestaltungsmöglichkeit versehen. Ein Text kann mit dem **Et-Zeichen** (&) gefolgt von den Codes aus dem nebenstehendem Bild, gestaltet werden. Wobei die Angabe für die Farbe immer an erster Stelle steht.
Beispiel: "&1&l[Text]", für einen fettgeschriebenen dunkelblauen Text.

