

## ランダムスキン変更プラグイン

スキンの替え方はゲーム内でOP権限持ちが/rsと打つ。

そうするとサーバーに入っているプレイヤーがランダムに全員違うスキンに置き換わる。

サーバーに再参加/新しく参加したプレイヤーもランダムでまだ選ばれていないスキンに置き換わる。

tpやsayコマンドでも全く違うプレイヤーとして認識されるため、だれがだれになっているのかが、本人しかわからない。

### 管理者向け設定方法

- /rsで全体のスキン変更/無効化をする
- /rset <selector / player> [ on / off ]  
で個別に有効/無効の設定ができる（尚、/rsで全体の有効化をしない限り誰もスキンは変更されない）
- /rset list で現在のプラグイン状況を確認することができる（"list"というプレイヤーのon / offができなくなるが、"list"の持ち主が参加しないと判断）
- /rset disablelist で現在の無効化中のプレイヤーを確認することができる。

### 管理者向け導入方法

このプラグインは前提プラグインのconfigを弄っている。

更に、RandomSkinの方も外部流出すると不味いファイルがあるので \*必ず\* 手動で以下の手順に沿って導入すること。

1. 前提プラグインNickAPIを導入する [[ <https://www.spigotmc.org/resources/nickapi-advanced-nickapi-1-8-1-16.26013/> ]]

2. redmineのチケットより、config.ymlをNickAPIのフォルダに導入する。 [[

<https://redmine.lab.kunmc.net/redmine/attachments/249> ]]

3. RandomSkinプラグインを導入する [[ <https://github.com/TeamKun/RandomSkin/releases/tag/1.2> ]]

4. plugins/RandomSkin/config.ymlになるように、RandomSkin側のコンフィグファイルを導入する [[

<https://redmine.lab.kunmc.net/redmine/attachments/291> ]]

5. サーバーを起動して、動作するかどうかを確認する。（NickAPI / RandomSkin）

6.

サーバーが起動することを確認出来たら、gameruleのsendCommandFeedbackをfalseにしておくこと。（コマンド関係でログが出ると中身が透けるため。）