

HP同期プラグイン

概要

- みんなのHPが同期します。
- 誰かがダメージを食らった場合、他の人にダメージが入ります。
- 誰かが回復した場合、他の人も回復します。

注意点

- 複数人が同時に回復を行っても、回復するスピードは一定です。
- 誰かがダメージを食らった場合、発光し 戦犯として表示されます。
- 食らったダメージ量等が右側に表示されることがあります。

管理者向け

注意

- どのチームの所属していないプレイヤーは、強制的にmainチームに所属されます。
- チームを作成することができ、独立して動きます。

コマンド

コマンドに第一引数をだけを指定した場合、現在の設定が表示されます。

例: /hpsync maxhp

-
- /hpsync help
コマンドのヘルプが表示されます。

-
- /hpsync <start|stop>
HPSyncをスタート/ストップします。
予め下記のコマンドで設定されていることを想定します。

-
- /hpsync maxhp <Team> <HP>
Team => チーム名
HP => 設定したいHP(の数)
チームの最大HPを設定します。
例: /hpsync maxhp 100

-
- /hpsync register <Team>
Team => チーム名
/teamコマンドで作成したチームをHPSyncに登録します。
例: /hpsync register

-
- /hpsync healspeed <Team> <HealSpeed>
Team => チーム名
HealSpeed => 回復スピード, nTickに1回復
n Tick間に1回復するレートを定義します。
例: /hpsync healspeed main 1

-
- /hpsync heallimit <Team> <HP>
Team => チーム名
HP => 回復リミット, チームが1分間に回復できる 数
HPを-1にセットした場合、リミットが無制限になります(デフォルト値)。

例 : /hpsync heallimit 200

- /hpsync ranking <damage|none|clear>
ランキング関連のコマンドです。
damage => ダメージを受けたランキングを右側のバーに表示します。
none => 右側のバーからランキングを削除します。
clear => 現在のランキングをクリアします。
-

- /hpsync nonstop <Team> <on|off>
ノンストップモードを変更します。
ノンストップになると、チームが死んでも復活するようになります。

ビデオ

[【令和最新版】復活の最高の瞬間2021.mp4](#)

ビデオ

[新しいビデオ.mp4](#)

ファイル

新しいビデオ.mp4	27.6 MB	2021/06/06	K69 天才ペヤングさん
【令和最新版】復活の最高の瞬間2021.mp4	27.6 MB	2021/06/13	K69 天才ペヤングさん