

Befehl /skull

Mit dem Befehl /skull kann man mit einer eigenen Textur versehene Spielerköpfe erzeugen.

Bei Kreativ kann man dies einfach so machen, für die anderen Server benötigt man einen Gutschein. Diese kann man zum Beispiel als Belohnung bei bestimmten Events erhalten. Damit der Befehl funktioniert muss man den Gutschein in der Haupthand halten.

Die Basisversion der Befehls lautet `/skull <spezifikation>`.

`<spezifikation>` muss dabei eines der folgenden sein:

- Name eines existierenden Minecraft-Spielers. Dieser muss *nicht* bei uns auf dem Server mitspielen. Wenn ein ungültiger Name angegeben wird bekommt man Steve (oder manchmal Alex?). Ansonsten bekommt man den Kopf der aktuellen Skin des Spielers. Dies war früher fehlerbehaftet, so dass auf diese Art erzeugte Köpfe ihren Skin verloren haben; dieser Fehler wurde inzwischen aber behoben. Es ist also unbedenklich, einen Spielernamen zu verwenden, vorausgesetzt, es gibt einen, der den gewünschten Kopf hat. Allerdings kommt es leider immer wieder vor, dass veraltete Skins verwendet werden. In dem Fall ist eine der anderen Möglichkeiten zu wählen.
- Code für eine Textur. Dies ist der Skin-spezifische Teil der URL (=Internet-Adresse) auf dem Minecraft-Texturen-Server. Damit kann man auch Köpfe bekommen, die aktuell kein Spieler verwendet. Es gibt dafür Nachschlage-Kataloge, zum Beispiel <https://minecraft-heads.com/>. Den Code findet man auf der Einzelseite ganz unten, bei "Other". -> "Minecraft-URL". Siehe z.B. <https://minecraft-heads.com/cu...eads/monsters/33412-hydra>: der Code wäre `b6a77689a73f39cd9c5f56c8e002ed7c76ea4a905c56a767adfd83cb2ealf2c4`. Dies ist wohl der beste Weg, um Köpfe zu erzeugen (außer Spielernamen, wenn es einen passenden Spieler gibt).
- Es würde auch das gehen, was bei "Other" -> "Value" steht (tatsächlich ist das die komplette URL, kodiert mit einem Verfahren namens Base64). Hat den Nachteil, dass es deutlich länger ist, unter Umständen zu lang für die Chatkonsole.

Man kann aber auch dem Kopf einen anderen Namen oder sogar eine Beschreibung geben!

Der Name kommt einfach direkt hinter `<spezifikation>`. Wenn der Name ein Leerzeichen enthalten soll, dann muss er in doppelten Anführungszeichen stehen, also z.B.

```
/skull b6a77689a73f39cd9c5f56c8e002ed7c76ea4a905c56a767adfd83cb2ealf2c4 "einer der Köpfe der Hydra"
```

Eine Beschreibung kommt hinter dem Namen. Hier sind keine Anführungszeichen nötig, alles was danach kommt ist Beschreibung. Wenn es zu lang ist werden Zeilenumbrüche gemacht. Man kann einen Zeilenumbruch auch erzwingen, indem man `||` schreibt (dieser Strich ist auf der Taste links neben dem Y, wenn man Alt Gr gedrückt hält).

z.B:

```
/skull b6a77689a73f39cd9c5f56c8e002ed7c76ea4a905c56a767adfd83cb2ealf2c4 "einer der Köpfe der Hydra" Den hab ich selbst abgeschlagen, war gar nicht mal schwer!||Das könnte sogar mein Hamster, mit einer Pfote und verbundenen Augen!!!!lelf!
```

Man kann sogar sowohl in Beschreibung als auch im Namen Farbcodes verwenden. Dazu muss man einfach an die entsprechende Stelle `&x` schreiben, wobei `x` der entsprechende Code ist, siehe

<https://minecraft.tools/en/color-code.php> (ohne das §).

Z.B.

```
/skull b6a77689a73f39cd9c5f56c8e002ed7c76ea4a905c56a767adfd83cb2ea1f2c4 "&4einer  
der Köpfe der &2&lHydra"
```

Da wäre alles außer "Hydra" dunkelrot, und "Hydra " wäre dunkelgrün und fett.

Der Gutschein verschwindet natürlich, wenn man ihn benutzt.

Und wenn euch das zu kompliziert ist, dann gebt den Gutschein einfach jemandem aus dem Team und sagt ihm, was ihr wollt 😊