

Table des matières

Introduction	4
Modules	6
Blocs	6
DiamondFlowerModule	6
HardObsidianModule	6
LightsOutModule	6
PainfulStonesModule	7
ParanoidModule	7
RandomChestModule	8
RapidOresModule	9
TorchThanCoalModule	10
WorldDropModule	10
Combat	12
AutomaticTNTModule	12
BombersModule	12
DropMyEffectsModule	12
EveryRoseModule	13
KillForEnchantmentModule	13
KillSwitchModule	13
KillToToggleTimeModule	14
MeleeFunModule	14
OneShootPassiveModule	14
SpeedSwapModule	14
StockupModule	14
SwitcherooModule	15
ThreeArrowModule	15
Craft	16
DisableFlintAndSteelModule	16
DisableLevelTwoPotionModule	16
DisableNotchAppleModule	16
DisableSpeckedMelonModule	16
InventorsModule	16
NoBowModule	17
NoSwordModule	17

OneWorkbenchModule	17
RapidToolsModule	17
Entités	19
EntityDropModule	19
InfestationModule	19
MobOresModule.....	20
SpawnEggsModule.....	21
VengefulSpiritsModule	21
ZombiesModule	21
Gameplay	22
AutomaticLapisModule	22
BloodDiamondModule.....	22
CatsEyesModule.....	22
ChickenModule	23
CocoaEffectsModule	23
ConstantPotionModule.....	24
CookieHeadModule	24
CrippleModule	25
DoubleHealthModule.....	25
FastTreeModule	25
GapZapModule.....	26
GoneFishingModule	26
HighwayToHellModule.....	26
InfiniteEnchanterModule.....	26
NightmareModule.....	26
NineSlotsModule.....	27
NinjanautModule	27
OneHealModule	27
PersonalBlocksModule.....	27
PopeyeModule	27
PotentialHeartsModule.....	28
PuppyPowerModule	29
PyroTechnicsModule.....	29
RapidFoodModule.....	30
RapidStackingModule	32

RapidUsefulModule	32
RemoveItemOnUseModule	33
RiskyRetrievalModule	33
RottenPotionsModule.....	33
StackableItemModule.....	34
SuperheroesModule	34
SuperheroesModulePlus.....	34
TheHobbitModule.....	34
Jeux	36
Introduction	36
Jeux dits « Run »	36
DoubleRunner	39
UltraFlagKeeper (ou Run4Flag)	41
Autres jeux	42
Notes.....	43

Introduction

La SurvivalAPI est un regroupement de modules pouvant être activés ou non. Chaque jeu active les modules nécessaires et aucun autre. Certains modules nécessitent une configuration afin de les faire fonctionner correctement. Toutefois, d'autres peuvent fonctionner sans aucune manipulation supplémentaire. Alors que chaque module est configuré dans le plugin propre au jeu, comme par exemple le plugin DoubleRunner pour le jeu portant le même nom, chaque module peut-être aussi configuré via fichier. Cette configuration via fichier se situe dans le fichier **game.json** situé à la racine du serveur, fichier créé par Hydroangeas. Si un module possède une configuration située dans le plugin et dans le fichier **game.json**, c'est celle situé dans le fichier **game.json** qui sera utilisée. Cette possibilité de configuration permettra de créer des parties personnalisées via un outil externe.

Un fichier game.json basique est formé comme ci-dessous :

```
{
  "template-id": "",
  "map-name": "",
  "min-slots": 1,
  "max-slots": 100,
  "options": {}
}
```

Nous pouvons remarquer l'objet JSON « **options** » contenant les configurations relatives au jeu. C'est dans cet objet que seront stockées les configurations des modules. Nous définissons alors les phrases suivantes :

- Un **objet** est désigné par un élément encadré par des accolades **{}** ;
- Un **tableau** est désigné par un élément encadré par des crochets **[]** ;
- Tous les **nombres** doivent être écrit **primitivement**, c'est-à-dire non sous forme de chaîne « » sauf indication contraire.

Dans l'objet JSON « **options** » se situera alors un objet JSON « **modules** » qui lui-même contiendra tout une liste d'objets JSON portant le nom brut du module souhaité.

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "NomDuModule": {}
    }
  }
}
```

Un module doit explicitement être marqué comme activé dans sa configuration. Il s'agit d'une sécurité afin d'affirmer la volonté de charger un module. Ainsi, via configuration, des modules qui doivent normalement être activés peuvent ne pas l'être.

```
{  
  [...]  
  "options": {  
    "modules": {  
      "NomDuModule": {  
        "enabled": true  
      }  
    }  
  }  
}
```

Modules

Blocs

DiamondFlowerModule

Description : Active un pourcentage de chance d'obtenir un diamant en cassant une fleur.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "DiamondFlowerModule": {
        "enabled": true,
        "diamonds": « nombre entier »
        "chance": « nombre réel »
      }
    }
  }
}
```

diamonds : Nombre entier définissant le nombre de diamants donnés quand une fleur est cassée.

chance : Nombre réel entre 0 et 1 définissant la chance de donner des diamants au joueur quand il casse une fleur. Plus le nombre est proche de 1, plus la chance est élevée. Mettre 0 rend l'événement impossible et mettre 1 le rend permanent.

HardObsidianModule

Description : L'obsidienne endommage grandement la pioche du joueur. De plus, seule une pioche en diamant pourra la casser.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

LightsOutModule

Description : Désactive la possibilité de poser des torches (tout type confondu).

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

PainfulStonesModule

Description : Donne des dégâts quand le joueur marche sur certains types de blocs

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "PainfulStonesModule": {
        "enabled": true,
        "blocks": [
          « Liste de Material »
        ]
        "damages": « nombre réel »
      }
    }
  }
}
```

blocks : Liste de [Material](#). Le nom doit respecter la case, c'est-à-dire être tout en majuscule.

damages : Dégâts infligés au joueur s'il marche sur les blocs listés précédemment (en demi cœurs)

ParanoidModule

Description : Quand un joueur mine un minerai de diamant, ses coordonnées sont affichées dans le chat.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

RandomChestModule

Description : Les coffres contiennent des contenus aléatoires prédéfinis.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "RandomChestModule": {
        "enabled": true,
        "items": [
          {
            "stack": « ItemStack »,
            "probability": « nombre entier »
          }
        ]
      }
    }
  }
}
```

- items** : Liste d'objets JSON comportant 2 valeurs :
- **stack** : Chaîne de la forme « **Material, Quantité, Metadata** » (Exemple : « **DIRT, 1, 0** » pour le bloc de terre basique).
 - **probability** : Probabilité d'obtenir cet objet entre 0 et 100. Mettre 0 rend l'objet impossible à obtenir et mettre 100 le rend omniprésent.

RapidOresModule

Description : Permet de modifier l'objet donné par le cassage d'un minerai.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "RapidOresModule": {
        "enabled": true,
        "drops": [
          {
            "match": « ItemStack »,
            "drop": « ItemStack »,
            "experience": {
              "type": « chaîne » (Soit « fixed », soit « random »),
              "value": « chaîne »
            }
          }
        ]
      }
    }
  }
}
```

drops : Liste d'objets JSON comportant 3 valeurs :

- **match** : Chaîne de la forme « **Material, Quantité, Metadata** » (Exemple : « **DIRT, 1, 0** » pour le bloc de terre basique) désignant l'objet à repérer.

Attention, l'objet repéré est le résultat du minerai cassé et non le minerai en lui-même.

*Pour désigner le diamant, il faudra alors noter « **DIAMOND, 1, 0** » et non « **DIAMOND_ORE, 1, 0** ».*

*Attention, il est impossible de modifier le résultat du charbon si le module **TorchThanCoalModule** est activé.*

- **drop** : Chaîne de la forme « **Material, Quantité, Metadata** » (Exemple : « **DIRT, 1, 0** » pour le bloc de terre basique) désignant l'objet à donner à la place de l'ancien.

- **experience** : Objet JSON comportant 2 valeurs :
 - o **type** : Type ce calcul à effectuer. Les valeurs possibles sont « **fixed** » et « **random** ».

- **value** : Selon le « **type** » sélectionné, les valeurs peuvent différencier :
 - « **fixed** » : Entier dans une chaîne. Exemple : « **2** ».
 - « **random** » : Deux (2) entiers séparés par une virgule et un espace (,) dans une chaîne représentant les bornes de l'aléatoire. Le minimum est strictement supérieur à 0. Exemple : « **1, 2** ».

TorchThanCoalModule

Description : Le charbon ne peut plus s'obtenir à partir des minerais, ceux-ci donneront désormais des torches.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "TorchThanCoalModule": {
        "enabled": true,
        "torch": « nombre entier »
      }
    }
  }
}
```

torch : Nombre de torches à donner quand un minerai de charbon est cassé.

WorldDropModule

Description : Permet de modifier l'objet donné par le cassage d'un minerai.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "WorldDropModule": {
```

```

    "enabled": true,
    "drops": [
      {
        "match": « Material »,
        "drop": « ItemStack »
      }
    ]
  }
}

```

drops : Liste d'objets JSON comportant 3 valeurs :

- **match** : [Material](#) à détecter. Exemple : « GRAVEL ».
- **drop** : Chaîne de la forme « Material, Quantité, Metadata » (Exemple : « DIRT, 1, 0 » pour le bloc de terre basique) désignant l'objet à donner à la place de l'ancien.

Combat

AutomaticTNTModule

Description : Active la TNT automatiquement quand elle est posée.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

BombersModule

Description : Un briquet indestructible est donné aux joueurs au début du jeu. De plus, quand un joueur meurt, il donne de la TNT.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "BombersModule": {
        "enabled": true,
        "tnt-dropped": « nombre entier »
      }
    }
  }
}
```

tnt-dropped : Nombre de TNT à donner quand un joueur meurt.

DropMyEffectsModule

Description : Quand un joueur meurt, celui-ci donne ses effets actuels sous forme de potion.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
```

```

    "DropMyEffectsModule": {
      "enabled": true,
      "blacklist": [
        « Liste de PotionEffectType »
      ]
    }
  }
}

```

blacklist : Liste de [PotionEffectType](#) représentant les effets à ne pas donner sous forme de potion.
Exemple : « SPEED ».

EveryRoseModule

Description : Au début de la partie, un plastron enchanté Thorns est donné à tous les joueurs.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

KillForEnchantmentModule

Description : Quand un joueur meurt, celui-ci donne une table d'enchantement. Le craft de celle-ci est bloqué par défaut.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

KillSwitchModule

Description : Quand un joueur est tué, son inventaire est échangé avec celui de son meurtrier.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

KillToToggleTimeModule

Description : Quand un joueur meurt, l'heure du monde est inversée (jour/nuit)

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

MeleeFunModule

Description : Désactive le temps d'attente d'attaque entre chaque coup. Les joueurs peuvent donc se taper très rapidement.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

OneShootPassiveModule

Description : Les entités passives (animaux) meurt en un coup.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

SpeedSwapModule

Description : Quand un joueur meurt, l'effet de vitesse devient effet de lenteur pour tous les joueurs. Le prochain joueur à mourir renversera ces effets de nouveau.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

StockupModule

Description : Quand un joueur meurt, des cœurs d'absorption sont donnés aux autres joueurs

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```

{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "StockupModule": {
        "enabled": true,
        "hearts": « nombre entier »
      }
    }
  }
}

```

hearts : Nombre de cœurs d'absorption à donner aux joueurs.

SwitcherooModule

Description : Quand une entité est touchée par la flèche d'un joueur, leurs positions sont échangées.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

ThreeArrowModule

Description : Quand une flèche est tirée par un arc, celui-ci en tire trois (3) au lieu d'une (1).

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

Craft

DisableFlintAndSteelModule

Description : Désactive le craft du briquet.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

DisableLevelTwoPotionModule

Description : Désactive le fait de pouvoir obtenir des potions de niveau II.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

DisableNotchAppleModule

Description : Désactive le craft de la pomme de Notch.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

DisableSpeckedMelonModule

Description : Désactive le craft du melon scintillant.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

InventorsModule

Description : Quand un joueur craft un outil ou morceau d'armure en diamant, une annonce est affichée dans le chat.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

NoBowModule

Description : Désactive le craft de l'arc.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

NoSwordModule

Description : Désactive le craft des épées.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

OneWorkbenchModule

Description : Permet de craft d'une seule et unique table de craft. Le joueur devra la garder toute la partie.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

RapidToolsModule

Description : Permet de modifier le matériel des outils quand un en bois est crafté.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "RapidToolsModule": {
        "enabled": true,
        "material": « chaine » (Soit « WOOD », « STONE », « IRON », « GOLD »,
          « DIAMOND »)
      }
    }
  }
}
```

```
}  
}  
material
```

: Matériel constituant les outils donnés à la place de ceux en bois.

Entités

EntityDropModule

Description : Permet de modifier ce que l'on peut obtenir des entités quand elles sont tuées.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "EntityDropModule": {
        "enabled": true,
        "drops": [
          {
            "entity": « EntityType »,
            "stacks": [
              « Liste d'ItemStack »
            ]
          }
        ]
      }
    }
  }
}
```

drops : Liste d'objets JSON comportant 3 valeurs :

- **entity** : Nom de l'[EntityType](#) désignant l'entité à repérer. Exemple : « CREEPER ».
- **stacks** : Liste de chaîne de la forme « Material, Quantité, Metadata » (Exemple : « DIRT, 1, 0 » pour le bloc de terre basique) désignant l'objet à donner.

InfestationModule

Description : Quand un monstre est tué, il y a une chance de revivre au même endroit.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
```

```

"options": {
  "modules": {
    "InfestationModule": {
      "enabled": true,
      "chance": « nombre réel »
    }
  }
}

```

chance : Nombre réel entre 0 et 1 définissant la chance de faire revivre le monstre. Plus le nombre est proche de 1, plus la chance est élevée. Mettre 0 rend l'événement impossible et mettre 1 le rend permanent.

MobOresModule

Description : Quand un minerai est cassé, il y a une chance de faire spawn un monstre à cet endroit.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```

{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "MobOresModule": {
        "enabled": true,
        "chance": « nombre réel »
      }
    }
  }
}

```

chance : Nombre réel entre 0 et 1 définissant la chance de faire spawn un monstre. Plus le nombre est proche de 1, plus la chance est élevée. Mettre 0 rend l'événement impossible et mettre 1 le rend permanent.

SpawnEggsModule

Description : Quand un joueur lance un œuf, il fait spawner une entité aléatoire.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "SpawnEggsModule": {
        "enabled": true,
        "entities": [
          « Liste d'EntityType »
        ]
      }
    }
  }
}
```

entities : Liste d'[EntityType](#) désignant les entités pouvant spawner. Exemple : « **CREEPER** ».

VengefulSpiritsModule

Description : Quand un joueur est tué, un Ghast ou un Blaze spawn.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

ZombiesModule

Description : Quand un joueur est tué, un zombie avec les effets du joueurs spawn.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

Gameplay

AutomaticLapisModule

Description : Permet de remplir automatiquement le slot du Lapis Lazuli dans une table d'enchantement.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

BloodDiamondModule

Description : Quand un minerai de diamant est cassé, le joueur perd de la vie.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "BloodDiamondModule": {
        "enabled": true,
        "damages": « nombre réel »
      }
    }
  }
}
```

damages : Dégâts infligés au joueur s'il marche sur les blocs listés précédemment (en demi cœurs)

CatsEyesModule

Description : Permet d'avoir constamment un effet de vision nocturne.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

ChickenModule

Description : Au début du jeu, tous les joueurs ont la vie d'un poulet (1,5 cœur) et des pommes d'or.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "ChickenModule": {
        "enabled": true,
        "start-health": « nombre réel »,
        "golden-apples": « nombre entier »
      }
    }
  }
}
```

start-health : Vie de base des joueurs (en demi cœur).

golden-apples : Nombre de pomme d'or à donner aux joueurs au début de la partie.

CocoaEffectsModule

Description : Au début du jeu, tous les joueurs reçoivent 5 cacao donnant des effets positifs pendant un certain temps puis des effets négatifs pendant un certain temps.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "CocoaEffectsModule": {
        "enabled": true,
        "bonus-time": « nombre entier »,
        "penalty-time": « nombre entier »
      }
    }
  }
}
```

```
}
bonus-time      : Durée (en seconde) des effets positifs.
penalty-time    : Durée (en seconde) des effets négatifs.
```

ConstantPotionModule

Description : Permet d’avoir des effets de potion constants.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "ConstantPotionModule": {
        "enabled": true,
        "effects": [
          {
            "effect": « PotionEffectType »,
            "level": « nombre entier »
          }
        ]
      }
    }
  }
}
```

effects : Liste des effets de potion constants :

- **effect** : [PotionEffectType](#) représentant l’effet de potion. Exemple : « **SPEED** ».
- **level** : Niveau de l’effet de potion.

Attention, le niveau minimum est 0 et compte comme une potion de niveau 1.

CookieHeadModule

Description : Quand un joueur meurt, sa tête possédant tous ses effets de potion est donnée.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

CrippleModule

Description : Quand un joueur prend des dégâts de chute, un effet de lenteur est donné.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "CocoaEffectsModule": {
        "enabled": true,
        "bonus-time": « nombre entier »
      }
    }
  }
}
```

bonus-time : Durée (en seconde) des effets positifs.

DoubleHealthModule

Description : Permet de doubler la barre de vie originelle.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

FastTreeModule

Description : Permet de casser instantanément les arbres.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

GapZapModule

Description : Quand un joueur prend des dégâts, l'effet de régénération est annulé.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

GoneFishingModule

Description : Au début du jeu, une canne à pêche incassable est donnée aux joueurs.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

HighwayToHellModule

Description : Au début du jeu, des outils pour aller dans le Nether sont donnés aux joueurs.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

InfiniteEnchanterModule

Description : Au début du jeu, des outils pour s'enchanter indéfiniment sont donnés aux joueurs.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

NightmareModule

Description : La partie se déroulera uniquement de nuit.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

NineSlotsModule

Description : Condamne l'inventaire des joueurs aux neufs (9) slots de la barre d'action rapide.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

NinjanautModule

Description : Au début de la partie, un joueur est désigné comme Ninjanaut. Des effets positifs lui sont donnés. A sa mort, son meurtrier devient Ninjanaut à son tour.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

OneHealModule

Description : Au début du jeu, une houe en or permettant de restaurer complètement la vie est donnée aux joueurs.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

PersonalBlocksModule

Description : Restreint la destruction d'un bloc sensible à la personne qui l'a posé.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

PopeyeModule

Description : Au début du jeu, un épinard permettant d'avoir un effet de force est donnée aux joueurs.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "PopeyeModule": {
        "enabled": true,
        "bonus-time": « nombre entier »
      }
    }
  }
}
```

bonus-time : Durée (en seconde) des effets positifs.

PotentialHeartsModule

Description : Au début du jeu, les joueurs ont beaucoup de cœurs potentiels, mais seulement la moitié est donnée.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "PotentialHeartsModule": {
        "enabled": true,
        "max-health": « nombre réel »
      }
    }
  }
}
```

max-health : Nombre de demi cœurs potentiels donnés au joueur. La moitié sera donnée au début de la partie. Exemple, pour une valeur de « 40.0 », « 20.0 » demi cœurs seront donnés aux joueurs au début de la partie.

PuppyPowerModule

Description : Au début du jeu, des œufs de loup ainsi que du matériel pour apprivoiser sont donnés aux joueurs.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "PuppyPowerModule": {
        "enabled": true,
        "eggs": « nombre entier » (Entre « 1 » et « 64 » compris) ,
        "bones": « nombre entier » (Entre « 1 » et « 64 » compris),
        "rotten-flesh": « nombre entier » (Entre « 1 » et « 64 » compris)
      }
    }
  }
}
```

eggs : Nombre d'œufs de loup à donner aux joueurs. Le nombre doit être situé entre 1 et 64 compris et ne peut être égal à 0.

bones : Nombre d'os à donner aux joueurs. Le nombre doit être situé entre 1 et 64 compris et ne peut être égal à 0.

rotten-flesh : Nombre de morceaux de chair de zombie à donner aux joueurs. Le nombre doit être situé entre 1 et 64 compris et ne peut être égal à 0.

PyroTechnicsModule

Description : Quand un joueur prend des dégâts, il est mis en feu. Cependant, un seau d'eau est donné au début du jeu pour tous les joueurs.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```

{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "PyroTechnicsModule": {
        "enabled": true,
        "fire-time": « nombre entier »
      }
    }
  }
}

```

fire-time : Durée (en seconde) pendant laquelle le joueur sera en feu quand il prendra des dégâts.

RapidFoodModule

Description : Permet de modifier ce que les entités peuvent donner comme nourriture.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```

{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "RapidFoodModule": {
        "enabled": true,
        "drops": [
          {
            "entity": « EntityType »,
            "stacks": [
              {
                "type": « chaîne », (Soit « replace », soit « add »)
                "match": « Material », (Seulement dans le cas du type « replace ».
                Il ne sera pas utilisé dans le cas du type « add » et peut donc
                rester vide ou absent dans ce cas.)
                "drop": « ItemStack »,
                "quantity": {
                  "type": « chaîne », (Soit « multiply » [uniquement dans le cas
                  d'un stack de type « replace »], soit « fixed », soit
                  « random »),

```

drops

- type
- match

: Liste d'objets JSON comportant 2 valeurs :

: Liste d'objets JSON comportant 4 valeurs :

: Dans le cas d'un type « **replace** », il faut détecter le stack à remplacer par son [Material](#). Il est utile d'utiliser ce type quand nous voulons, par exemple, remplacer la nourriture crue d'une entité par de la nourriture cuite.

: Objet JSON comportant 2 valeurs :

- « multiply » : Uniquement dans le cas d'un type de stack
« replace », cela permet de définir comme quantité du stack `drop` une multiplication de la quantité du stack d'origine. Cela est utile pour doubler, par exemple, la quantité de nourriture originellement donnée. La valeur est donc un entier dans une chaîne représentant le multiplicateur. Exemple : « 2 ».
- « fixed » : Entier dans une chaîne. Exemple : « 2 ».
- « random » : Deux (2) entiers séparés par une virgule et un espace (,) dans une chaîne représentant les bornes de l'aléatoire. Le minimum est strictement supérieur à 0. Exemple : « 1, 2 ».

RapidStackingModule

Description : Permet d'obtenir le même type de bois et de pierre peu importe la catégorie.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

RapidUsefulModule

Description : Permet de donner des objets définis sur certains blocs.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "RapidUsefulModule": {
        "enabled": true,
        "drops": [
          {
            "match": « ItemStack »,
            "stack": « ItemStack »,
            "chance": « nombre réel »
          }
        ]
      }
    }
  }
}
```

match : Chaîne de la forme « **Material, Quantité, Metadata** » (Exemple : « **DIRT, 1, 0** » pour le bloc de terre basique) désignant l'objet à détecter..

stack : Chaîne de la forme « **Material, Quantité, Metadata** » (Exemple : « **DIRT, 1, 0** » pour le bloc de terre basique) désignant l'objet à donner à la place de l'ancien.

chance : Nombre réel entre 0 et 1 définissant la chance de donner le stack défini à la place de celui originel. Plus le nombre est proche de 1, plus la chance est élevée. Mettre 0 rend l'événement impossible et mettre 1 le rend permanent.

RemoveItemOnUseModule

Description : Supprime les bols de soupe quand celui-ci est consommé.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

RiskyRetrievalModule

Description : Quand un minerai est miné, il est instantanément copié dans un coffre incassable situé au centre de la carte.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

RottenPotionsModule

Description : Donne un effet de potion aléatoire quand un joueur mange de la nourriture de zombie.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Oui

```
{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "RottenPotionsModule": {
        "enabled": true,
        "effect-time": « nombre réel »
      }
    }
  }
}
```

effect-time : Durée (en seconde) durant laquelle l'effet aléatoirement donné durera.

StackableItemModule

Description : Permet de fusionner les objets identiques dans le même stack automatiquement.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

SuperheroesModule

Description : Tous les joueurs obtiennent des effets bénéfiques constants.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

SuperheroesModulePlus

Description : Tous les joueurs obtiennent des effets bénéfiques puissants constants.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

TheHobbitModule

Description : Au début du jeu, un anneau d'or permettant de devenir invisible est donné aux joueurs.

Incompatible avec les modules :

Configuration nécessaire : Non

```

{
  [...]
  "options": {
    "modules": {
      "TheHobbitModule": {
        "enabled": true,
        "bonus-time": « nombre réel »
      }
    }
  }
}

```

}

bonus-time : Durée (en seconde) durant laquelle l'effet d'invisibilité durera.

Jeux

Introduction

Les modules activés par jeux vont être listés. Les configurations de ceux-ci seront grandement vulgarisés et simplifiés. Seuls les objets « ItemStack » basiques peuvent être ajoutés via la configuration par fichier. Cela signifie que l'ajout via fichier de potions ou d'objets enchantés est impossible. Cela sera peut-être le cas dans le futur. De plus, dans certaines configurations, vous pourrez voir plusieurs résultats possibles selon un pourcentage de chance. Si cette fonctionnalité n'est pas énoncée dans la description du module, c'est qu'elle n'est pas disponible pour la configuration via fichier.

Jeux dits « Run »

Les jeux dits « Run » activent par défaut les modules suivants :

DisableLevelTwoPotionModule	Aucune configuration
DisableNotchAppleModule	Aucune configuration
DisableSpeckedMelonModule	Aucune configuration
RapidOresModule	Configuration par défaut : <ul style="list-style-type: none"> - COAL <ul style="list-style-type: none"> o Drop : COAL*3 o Expérience : Random(0, 2) - IRON_ORE <ul style="list-style-type: none"> o Drop : IRON_INGOT*2 o Expérience : Random(0, 2) - GOLD_ORE <ul style="list-style-type: none"> o Drop : GOLD_INGOT*2 o Expérience : Random(0, 2) - DIAMOND <ul style="list-style-type: none"> o Drop : DIAMOND*2 o Expérience : Random(3, 7) - EMERALD <ul style="list-style-type: none"> o Drop : EMERALD*2 o Expérience : Random(3, 7) - QUARTZ <ul style="list-style-type: none"> o Drop : QUARTZ*1 o Expérience : Random(2, 5) - INK_SACK*1(méta 4) – Lapis Lazuli <ul style="list-style-type: none"> o Drop : INK_SACK*Random(1, 5)(méta 4) o Expérience : Random(2, 5)
RapidFoodModule	Configuration par défaut : <ul style="list-style-type: none"> - COW

	<ul style="list-style-type: none"> ○ Remplace RAW_BEEF par COOKED_BEEF*Multiply(2) ○ Remplace LEATHER par LEATHER*Multiply(2) - HORSE <ul style="list-style-type: none"> ○ Remplace RAW_BEEF par COOKED_BEEF*Multiply(2) ○ Remplace LEATHER par LEATHER*Multiply(2) - SHEEP <ul style="list-style-type: none"> ○ Remplace MUTTON par COOKED_MUTTON*Multiply(2) ○ Ajoute LEATHER*Random(1, 6) ○ Ajoute STRING*Random(1, 3) - PIG <ul style="list-style-type: none"> ○ Remplace PORK par GRILLED_PORK*Multiply(2) ○ Ajoute LEATHER*Random(1, 6) - CHICKEN <ul style="list-style-type: none"> ○ Remplace RAW_CHICKEN par COOKED_CHICKEN*Multiply(2) ○ Remplace FEATHER par ARROW - SKELETON <ul style="list-style-type: none"> ○ Remplace ARROW par ARROW*Multiply(2) ○ Remplace BOW par BOW(méta 0) - SQUID <ul style="list-style-type: none"> ○ Ajoute COOKED_FISH*Random(1, 3) - RABBIT <ul style="list-style-type: none"> ○ Remplace RABBIT par COOKED_RABBIT*Multiply(2) - ZOMBIE <ul style="list-style-type: none"> ○ Remplace ROTTEN_FLESH par COOKED_BEEF*Multiply(2) - BAT <ul style="list-style-type: none"> ○ Ajoute COOKED_MUTTON*Random(1, 3)
RapidUsefulModule	<p>Configuration par défaut :</p> <ul style="list-style-type: none"> - GRAVEL <ul style="list-style-type: none"> ○ ARROW*3 avec 0.75 chance - FLINT <ul style="list-style-type: none"> ○ ARROW*3 avec 0.75 chance - SAPLING <ul style="list-style-type: none"> ○ APPLE avec 0.3 chance - SAND <ul style="list-style-type: none"> ○ GLASS_BOTTLE avec 1 chance - CACTUS <ul style="list-style-type: none"> ○ LOG*2 avec 1 chance - SULPHUR <ul style="list-style-type: none"> ○ TNT avec 1 chance
RapidToolsModule	Configuration par défaut : STONE
AutomaticTNTModule	Aucune configuration
FastTreeModule	Aucune configuration
PersonalBlocksModule	Aucune configuration
TorchThanCoalModule	Configuration par défaut : 3
RemoveItemOnUseModule	Aucune configuration
ConstantPotionModule	<p>Configuration :</p> <ul style="list-style-type: none"> - SPEED niveau 0(+1)

	<ul style="list-style-type: none"> - FAST_DIGGING niveau 0(+1)
RandomChestModule	Configuration : <ul style="list-style-type: none"> - DIAMOND*2 avec 40% chance - REDSTONE*4 avec 60% chance - NETHER_STALK*3 avec 55% chance - GOLD_INGOT*2 avec 50% chance
DropMyEffectsModule	Configuration : <ul style="list-style-type: none"> - SPEED retiré - FAST_DIGGING retiré

DoubleRunner

Le DoubleRunner est un jeu dit « Run ». Il applique donc les modules des jeux dits « Run » ainsi que ceux ci-dessous :

RapidOresModule	<p>Configuration modifiée par rapport à celle par défaut :</p> <ul style="list-style-type: none"> - COAL <ul style="list-style-type: none"> o Drop : TORCH*6 o Expérience : Random(3, 6) - IRON_ORE <ul style="list-style-type: none"> o Drop : IRON_INGOT*6 o Expérience : Random(5, 7) - DIAMOND <ul style="list-style-type: none"> o Drop : DIAMOND*4 o Expérience : Random(7, 9) - QUARTZ_BLOCK <ul style="list-style-type: none"> o Drop : POTION o Expérience : Random(5, 7)
RapidFoodModule	<p>Configuration modifiée par rapport à celle par défaut :</p> <ul style="list-style-type: none"> - COW <ul style="list-style-type: none"> o Remplace RAW_BEEF par COOKED_BEEF*Multiply(2) o Ajoute MILK_BUCKET o Ajoute BOOK - SHEEP <ul style="list-style-type: none"> o Remplace MUTTON par COOKED_MUTTON*Multiply(2) o Ajoute BOW o Ajoute BOOK - PIG <ul style="list-style-type: none"> o Remplace PORK par GRILLED_PORK*Multiply(2) o Ajoute BOOK - CHICKEN <ul style="list-style-type: none"> o Remplace RAW_CHICKEN par COOKED_CHICKEN*Multiply(2) o Ajoute ARROW*8 - SKELETON <ul style="list-style-type: none"> o Remplace ARROW par ARROW*Multiply(2) o Ajoute BOW(enchanté ARROW_DAMAGE*1) - SQUID <ul style="list-style-type: none"> o Ajoute COOKED_FISH*Random(1, 3) o Ajoute FISHING_ROD - RABBIT <ul style="list-style-type: none"> o Remplace RABBIT par COOKED_RABBIT*Multiply(2) o Ajoute POTION(type SPEED allongée) - ZOMBIE <ul style="list-style-type: none"> o Remplace ROTTEN_FLESH par COOKED_BEEF*Multiply(2) o Ajoute POTION(type STRENGTH) - BAT <ul style="list-style-type: none"> o Ajoute COOKED_MUTTON*Random(1, 3) o Ajoute POTION(type NIGHT_VISION allongée) - SPIDER <ul style="list-style-type: none"> o Ajoute POTION(type POISON allongée)

RapidUsefulModule	Configuration modifiée par rapport à celle par défaut : <ul style="list-style-type: none"> - SUGAR_CANE <ul style="list-style-type: none"> o ENCHANTMENT_TABLE avec 0.05 chance o POTION(type SPEED) avec 0.25 chance o BOOK avec 0.7 chance - GRAVEL <ul style="list-style-type: none"> o FLINT_AND_STEEL avec 0.2 chance o ARROW*16 avec 0.8 chance - FLINT <ul style="list-style-type: none"> o FLINT_AND_STEEL avec 0.2 chance o ARROW*16 avec 0.8 chance - SAND <ul style="list-style-type: none"> o SAND avec 1 chance
RapidToolsModule	Configuration modifiée par rapport à celle par défaut : IRON
TorchThanCoalModule	Configuration modifiée par rapport à celle par défaut : 8
WorldDropModule	Configuration : <ul style="list-style-type: none"> - OBSIDIAN <ul style="list-style-type: none"> o OBSIDIAN*4 - APPLE <ul style="list-style-type: none"> o GOLDEN_APPLE*2
ConstantPotionModule	Configuration modifiée par rapport à celle par défaut : <ul style="list-style-type: none"> - SPEED niveau 1(+1) - FAST_DIGGING niveau 0(+1)
OneShootPassiveModule	Aucune configuration
AutomaticLapisModule	Aucune configuration

Module(s) désactivé(s) :

- RandomChestModule

UltraFlagKeeper (ou Run4Flag)

La configuration est identique à celle du DoubleRunner.

Autres jeux

Les autres jeux ont été archivés. Ils ne sont plus maintenus au long terme sur SamaGames. Si l'archivage d'un jeu archivé est remis en cause, il pourra être maintenu par Jérémy L. (BlueSlime). Ainsi, ce jeu apparaîtra sur ce document.

Notes

Quand des modules seront créés, le développeur en question sera prié de contacter Jérémy L. (BlueSlime) pour qu'il mette à jour ce document. Il en va de même pour la création d'un nouveau type de jeu basé sur la SurvivalAPI. De plus, si une configuration est mise à jour sur un des jeux existant, le développeur est prié de contacter le mainteneur pour qu'il mette à jour ce document.