Table des matières

[Introduction 4](#_Toc479805885)

[Modules 6](#_Toc479805886)

[Blocs 6](#_Toc479805887)

[DiamondFlowerModule 6](#_Toc479805888)

[HardObsidianModule 6](#_Toc479805889)

[LightsOutModule 6](#_Toc479805890)

[PainfulStonesModule 7](#_Toc479805891)

[ParanoidModule 7](#_Toc479805892)

[RandomChestModule 8](#_Toc479805893)

[RapidOresModule 9](#_Toc479805894)

[TorchThanCoalModule 10](#_Toc479805895)

[WorldDropModule 10](#_Toc479805896)

[Combat 12](#_Toc479805897)

[AutomaticTNTModule 12](#_Toc479805898)

[BombersModule 12](#_Toc479805899)

[DropMyEffectsModule 12](#_Toc479805900)

[EveryRoseModule 13](#_Toc479805901)

[KillForEnchantmentModule 13](#_Toc479805902)

[KillSwitchModule 13](#_Toc479805903)

[KillToToggleTimeModule 14](#_Toc479805904)

[MeleeFunModule 14](#_Toc479805905)

[OneShootPassiveModule 14](#_Toc479805906)

[SpeedSwapModule 14](#_Toc479805907)

[StockupModule 14](#_Toc479805908)

[SwitcherooModule 15](#_Toc479805909)

[ThreeArrowModule 15](#_Toc479805910)

[Craft 16](#_Toc479805911)

[DisableFlintAndSteelModule 16](#_Toc479805912)

[DisableLevelTwoPotionModule 16](#_Toc479805913)

[DisableNotchAppleModule 16](#_Toc479805914)

[DisableSpeckedMelonModule 16](#_Toc479805915)

[InventorsModule 16](#_Toc479805916)

[NoBowModule 17](#_Toc479805917)

[NoSwordModule 17](#_Toc479805918)

[OneWorkbenchModule 17](#_Toc479805919)

[RapidToolsModule 17](#_Toc479805920)

[Entités 19](#_Toc479805921)

[EntityDropModule 19](#_Toc479805922)

[InfestationModule 19](#_Toc479805923)

[MobOresModule 20](#_Toc479805924)

[SpawnEggsModule 21](#_Toc479805925)

[VengefulSpiritsModule 21](#_Toc479805926)

[ZombiesModule 21](#_Toc479805927)

[Gameplay 22](#_Toc479805928)

[AutomaticLapisModule 22](#_Toc479805929)

[BloodDiamondModule 22](#_Toc479805930)

[CatsEyesModule 22](#_Toc479805931)

[ChickenModule 23](#_Toc479805932)

[CocoaEffectsModule 23](#_Toc479805933)

[ConstantPotionModule 24](#_Toc479805934)

[CookieHeadModule 24](#_Toc479805935)

[CrippleModule 25](#_Toc479805936)

[DoubleHealthModule 25](#_Toc479805937)

[FastTreeModule 25](#_Toc479805938)

[GapZapModule 26](#_Toc479805939)

[GoneFishingModule 26](#_Toc479805940)

[HighwayToHellModule 26](#_Toc479805941)

[InfiniteEnchanterModule 26](#_Toc479805942)

[NightmareModule 26](#_Toc479805943)

[NineSlotsModule 27](#_Toc479805944)

[NinjanautModule 27](#_Toc479805945)

[OneHealModule 27](#_Toc479805946)

[PersonalBlocksModule 27](#_Toc479805947)

[PopeyeModule 27](#_Toc479805948)

[PotentialHeartsModule 28](#_Toc479805949)

[PuppyPowerModule 29](#_Toc479805950)

[PyroTechnicsModule 29](#_Toc479805951)

[RapidFoodModule 30](#_Toc479805952)

[RapidStackingModule 32](#_Toc479805953)

[RapidUsefulModule 32](#_Toc479805954)

[RemoveItemOnUseModule 33](#_Toc479805955)

[RiskyRetrievalModule 33](#_Toc479805956)

[RottenPotionsModule 33](#_Toc479805957)

[StackableItemModule 34](#_Toc479805958)

[SuperheroesModule 34](#_Toc479805959)

[SuperheroesModulePlus 34](#_Toc479805960)

[TheHobbitModule 34](#_Toc479805961)

[Jeux 36](#_Toc479805962)

[Introduction 36](#_Toc479805963)

[Jeux dits « Run » 36](#_Toc479805964)

[DoubleRunner 39](#_Toc479805965)

[UltraFlagKeeper (ou Run4Flag) 41](#_Toc479805966)

[Autres jeux 42](#_Toc479805967)

[Notes 43](#_Toc479805968)

# 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 non, 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](https://hub.spigotmc.org/javadocs/spigot/org/bukkit/Material.html). 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 : |
| * + 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](https://hub.spigotmc.org/javadocs/spigot/org/bukkit/Material.html) 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](https://hub.spigotmc.org/javadocs/spigot/org/bukkit/potion/PotionEffectType.html) 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 meurtrié.

**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](https://hub.spigotmc.org/javadocs/spigot/org/bukkit/entity/EntityType.html) 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](https://hub.spigotmc.org/javadocs/spigot/org/bukkit/entity/EntityType.html) 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 Lapiz 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 recoivent 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](https://hub.spigotmc.org/javadocs/spigot/org/bukkit/potion/PotionEffectType.html) 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 I.* |

### 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 »),

"value": « chaîne »

}

]

}

]

}

}

}

}

|  |  |
| --- | --- |
| drops | : Liste d’objets JSON comportant 2 valeurs : |
| * entity | : Nom de l’[EntityType](https://hub.spigotmc.org/javadocs/spigot/org/bukkit/entity/EntityType.html) désignant l’entité à repérer. Exemple : « CREEPER ». |
| * stacks | : Liste d’objets JSON comportant 4 valeurs : |
| * + type | : Type de stack. Les valeurs possibles sont « replace » et « add ». |
| * + match | : Dans le cas d’un type « replace », il faut détecter le stack à remplacer par son [Material](https://hub.spigotmc.org/javadocs/spigot/org/bukkit/Material.html). Il est utile d’utiliser ce type quand nous voulons, par exemple, remplacer la nourriture crue d’une entité par de la nourriture cuite. |
| * + drop | : Chaîne de la forme « Material, Quantité, Metadata » (Exemple : « DIRT, 1, 0 » pour le bloc de terre basique) désignant l’objet à donner. |
| * + quantity | : Objet JSON comportant 2 valeurs : |
| * + - type | : Type ce calcul à effectuer. Les valeurs possibles sont « multiply », « fixed » et « random ». |
| * + - value | : Selon le « type » sélectionné, les valeurs peuvent différencier :   * « 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 simplifié. 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 ficher.

## 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 :   * COAL   + Drop : COAL\*3   + Expérience : Random(0, 2) * IRON\_ORE   + Drop : IRON\_INGOT\*2   + Expérience : Random(0, 2) * GOLD\_ORE   + Drop : GOLD\_INGOT\*2   + Expérience : Random(0, 2) * DIAMOND   + Drop : DIAMOND\*2   + Expérience : Random(3, 7) * EMERALD   + Drop : EMERALD\*2   + Expérience : Random(3, 7) * QUARTZ   + Drop : QUARTZ\*1   + Expérience : Random(2, 5) * INK\_SACK\*1(méta 4) – Lapis Lazuli   + Drop : INK\_SACK\*Random(1, 5)(méta 4)   + Expérience : Random(2, 5) |
| RapidFoodModule | Configuration par défaut :   * COW   + Remplace RAW\_BEEF par COOKED\_BEEF\*Multiply(2)   + Remplace LEATHER par LEATHER\*Multiply(2) * HORSE   + Remplace RAW\_BEEF par COOKED\_BEEF\*Multiply(2)   + Remplace LEATHER par LEATHER\*Multiply(2) * SHEEP   + Remplace MUTTON par COOKEN\_MUTTON\*Multiply(2)   + Ajoute LEATHER\*Random(1, 6)   + Ajoute STRING\*Random(1, 3) * PIG   + Remplate PORK par GRILLED\_PORK\*Multiply(2)   + Ajoute LEATHER\*Random(1, 6) * CHICKEN   + Remplace RAW\_CHICKEN par COOKED\_CHICKEN\*Multiply(2)   + Remplace FEATHER par ARROW * SKELETON   + Remplace ARROW par ARROW\*Multiply(2)   + Remplace BOW par BOW(méta 0) * SQUID   + Ajoute COOKED\_FISH\*Random(1, 3) * RABBIT   + Remplace RABBIT par COOKED\_RABBIT\*Multiply(2) * ZOMBIE   + Remplace ROTTEN\_FLESH par COOKED\_BEEF\*Multiply(2) * BAT   + Ajoute COOKED\_MUTTON\*Random(1, 3) |
| RapidUsefulModule | Configuration par défaut :   * GRAVEL   + ARROW\*3 avec 0.75 chance * FLINT   + ARROW\*3 avec 0.75 chance * SAPLING   + APPLE avec 0.3 chance * SAND   + GLASS\_BOTTLE avec 1 chance * CACTUS   + LOG\*2 avec 1 chance * SULPHUR   + 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 | Configuration :   * SPEED niveau 0(+1) * FAST\_DIGGING niveau 0(+1) |
| RandomChestModule | Configuration :   * DIAMOND\*2 avec 40% chance * REDSTONE\*4 avec 60% chance * NETHER\_STALK\*3 avec 55% chance * GOLD\_INGOT\*2 avec 50% chance |
| DropMyEffectsModule | Configuration :   * 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 | Configuration modifiée par rapport à celle par défaut :   * COAL   + Drop : TORCH\*6   + Expérience : Random(3, 6) * IRON\_ORE   + Drop : IRON\_INGOT\*6   + Expérience : Random(5, 7) * DIAMOND   + Drop : DIAMOND\*4   + Expérience : Random(7, 9) * QUARTZ\_BLOCK   + Drop : POTION   + Expérience : Random(5, 7) |
| RapidFoodModule | Configuration modifiée par rapport à celle par défaut :   * COW   + Remplace RAW\_BEEF par COOKED\_BEEF\*Multiply(2)   + Ajoute MILK\_BUCKET   + Ajoute BOOK * SHEEP   + Remplace MUTTON par COOKEN\_MUTTON\*Multiply(2)   + Ajoute BOW   + Ajoute BOOK * PIG   + Remplate PORK par GRILLED\_PORK\*Multiply(2)   + Ajoute BOOK * CHICKEN   + Remplace RAW\_CHICKEN par COOKED\_CHICKEN\*Multiply(2)   + Ajoute ARROW\*8 * SKELETON   + Remplace ARROW par ARROW\*Multiply(2)   + Ajoute BOW(enchanté ARROW\_DAMAGE\*1) * SQUID   + Ajoute COOKED\_FISH\*Random(1, 3)   + Ajoute FISHING\_ROD * RABBIT   + Remplace RABBIT par COOKED\_RABBIT\*Multiply(2)   + Ajoute POTION(type SPEED allongée) * ZOMBIE   + Remplace ROTTEN\_FLESH par COOKED\_BEEF\*Multiply(2)   + Ajoute POTION(type STRENGTH) * BAT   + Ajoute COOKED\_MUTTON\*Random(1, 3)   + Ajoute POTION(type NIGHT\_VISION allongée) * SPIDER   + Ajoute POTION(type POISON allongée) |
| RapidUsefulModule | Configuration modifiée par rapport à celle par défaut :   * SUGAR\_CANE   + ENCHANTMENT\_TABLE avec 0.05 chance   + POTION(type SPEED) avec 0.25 chance   + BOOK avec 0.7 chance * GRAVEL   + FLINT\_AND\_STEEL avec 0.2 chance   + ARROW\*16 avec 0.8 chance * FLINT   + FLINT\_AND\_STEEL avec 0.2 chance   + ARROW\*16 avec 0.8 chance * SAND   + 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 :   * OBSIDIAN   + OBSIDIAN\*4 * APPLE   + GOLDEN\_APPLE\*2 |
| ConstantPotionModule | Configuration modifiée par rapport à celle par défaut :   * 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 remaintenu par Jérémy L. (BlueSlime). Ainsi, ce jeu apparaitra 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.