

UHC V.2 CLASES

CAMEIOS

- Todo el Plugin ha sido reescrito desde 0.
- Ahora el plugin soporta la versión 1.20.6 y requiere del Datapack Experimental de la 1.21
- Se han añadido 8 clases nuevas
- Se han eliminado 4 Clases (Warden, Arquero, Sleepy y Asesino)
- Las clases que se han mantenido han recibido algunos cambios
- Menus Nuevos y mejorados
- Mas utilidades con el /class

NUEVAS CLASES

BREEZE

- Los Breezes tienen Velocidad 2 permanente
- Recibirán un nuevo Item: **Varita de Breeze**. Este item les da dos habilidades a los Breezes
 - **Click Derecho:** Lanza una Wind Charge en la dirección que mira el jugador (1s Cooldown)
 - **Click Izquierdo:** El jugador es impulsado en la dirección en la que mira, y genera una explosión de viento que levanta a las entidades cercanas en la posición en la que cae, negando así el daño de caída. (60s Cooldown)

SPIDER

- Las Arañas cuentan con efecto Weaving permanente y son inmunes al Veneno
- Recibirán un nuevo ítem: **Bomba de Cobwebs**. Un proyectil que al lanzarlo genera un área de telarañas donde caiga. Estas Telarañas desaparecen a los 10 segundos (45s Cooldown).
- Si golpean a la Araña con el encantamiento **Perdicion de los Artropodos** esta recibirá el daño extra correspondiente del encantamiento.

GUERRERO

- Los Guerreros destacan en peleas a cuerpo a cuerpo.
- Recibirán un nuevo ítem: **Hacha de Guerrero**: Al hacer **Shift + Click Derecho** activaran su habilidad **Ira Candy** (45s Cooldown)
- La **Ira Candy** dura 10 segundos y mientras este activa, el jugador recibe Fuerza II, Velocidad II y Glowing. La habilidad termina cuando:
 - El jugador golpea a un enemigo
 - El jugador recibe daño
 - Se acaban los 10 segundos de habilidad.
- Los Guerreros preferirán ir a combates melee, ya que los proyectiles procedentes de Jugadores hacen un 25% de daño extra al Guerrero.

CAÑONERO

- Los Cañoneros recibirán 2 Ítems nuevos al comienzo de la partida. Un **Casco de Cañonero** y un **Cañon de Polvora**.
- El **Casco de Cañonero** es un casco de Hierro que cuenta con **Proteccion Contra Explosiones V**.
- El **Cañon de Polvora** se trata de un ítem que lanzará mini-TNT hacia donde mira el jugador, consumiendo una **Bala de Cañon** de su Inventario (1s Cooldown).
- La **Bala de Cañon** es un nuevo ítem crafteable por cualquier jugador de la partida, pero que solo el Cañonero puede usar. Para craftearlo el jugador necesita 1 de Redstone, 1 de Arena, y 1 de Polvora. Colocarlos en la mesa de craftero dará **2 Balas de Cañon** como resultado.



ARQUITECTO

- Los Arquitectos reciben 2 Items Nuevos: **Herramienta del Arquitecto** y **Bloques de Constructor**.
- **Bloques de Constructor:** Un stack de bloques de Ladrillo que el Arquitecto puede colocar de forma infinita. Ese stack nunca se agotara.
- **Herramienta de Arquitecto:** Con esta herramienta podrás colocar automáticamente una de 3 estructuras diferentes (60s Cooldown):
 - Una Pared
 - Una Escalera
 - Una Mini-Torre

MINERO

- Los Mineros recibirán un nuevo Item: **Pico del Minero Espectral**.
 - Este pico otorga mayor alcance para picar bloques mientras lo tengas en la mano
 - Cuando piques minerales con este pico, hay un 10% de que suelte un drop extra del mineral.
- También recibirán Visión Nocturna y Prisa Minera I permanente, junto a Velocidad II mientras estén en cuevas.

ANTMAN

- Los Antmans recibirán un nuevo Item: **Cambia Formas**
- Con este nuevo item, el jugador podrá alternar entre si aumentar o menguar su tamaño (60s Cooldown). Cada acción tiene diferentes efectos sobre el jugador:
 - **Aumentar:** Mayor alcance, 6 corazones temporales de Absortion, saltos mas grandes y pero es mas lento.
 - **Menguar:** Alcance reducido, menor potencia de salto y debilidad al pegar.

WITHER

- Los Withers son completamente inmunes al efecto Wither
- Recibirán un nuevo ítem: **Espada Putrefacta**. Esta espada aplica 3 segundos de Wither II a quien golpea.
- Si un wither recibe un golpe con el encantamiento **Golpeo**, este recibirá el daño extra correspondiente del encantamiento.

CAMBIOS A CLASES

BLAZE

- La Habilidad del Blaze ahora se activa desde un nuevo ítem que reciben al comienzo de la partida.
- Ahora cuando un Blaze está en el agua ya no recibe daño, sino que recibe Lentitud I y Ceguera hasta que salga del agua.
- El Blaze ya no se ve constantemente en fuego, solo durante su habilidad. Por ello se ha eliminado la opción de ocultar el fuego del Blaze del Selector.

BRUJA

- La Varita de Bruja ahora tiene dos nuevos Hechizos
 - **Fireball**: Lanza una bola de fuego en la dirección que miras.
 - **Revelo**: Revela la posición de todos los jugadores en un radio de 32 bloques alrededor de la bruja.

DELFIN

- Ahora el casco de delfín es equivalente a Hierro y es Irrompible
- Ahora el tridente también recibe Impaling III y es irrompible
- Se ha reducido el nerfeo de los Delfines en el Nether. Ahora es Lentitud I y Debilidad I

IRON GOLEM

- Ahora los golems tienen una reducción de Daño del 33%
- Se ha añadido un nuevo Item: **Hierro Concentrado**:
 - Este item es consumible y todos los jugadores pueden craftearlo con la siguiente receta. Se stackea hasta 16.



- Si el Golem consume este item, se le regenerará un corazón automáticamente, pero si lo hace otro jugador, recibirá Wither II durante 5 segundos.

OTROS CAMBIOS

- Se han añadido todas las clases nuevas al Selector de Clases, el cual ahora es el **Selector de Clases v2**
- Se ha añadido un nuevo menú para los Hosts con las acciones generales del Plugin simplificadas en un Panel de control



- Cambios en las opciones del /class. Que el host puede hacer /class help para ver todas las funcionalidades.