

## **Formation Freebuild**

Le Freebuild est un mode de jeu en 1.12.2 dans lequel votre imagination et vos talents en build seront remarqués. En soit, le Freebuild est tout à fait semblable au mode créatif en single player mais la différence est que vous pourrez construire en compagnie d'autres joueurs ainsi que de voir les constructions des autres.

### **→ Le Spawn**



Le Spawn est assez important en Freebuild car c'est ici que vous trouverez les bases à savoir sur ce mode de jeu. Vous y trouverez donc :

- Les commandes de base



- Une rapide description des différents plugins (World Edit, GoBrush...) et comment les utiliser







- Les avantages suivant les grades (de Joueur jusqu'à Legend)



Respectivement:

- **Joueur** : Accès à 2 plots / Accès à la fusion /plot merge / Accès à decoheads (/dh)
- **VIP** : Accès à 3 plots / Accès à 1 sethome / Accès à Armor Stand Creation + **tous les avantages du grade Joueur**
- **VIP+** : Accès à 5 plots / Accès à World Edit / Accès au //Download + **tous les avantages des grades Joueur & VIP**
- **MVP** : Accès à 7 plots / Accès à VoxelSniper + **tous les avantages des grades Joueur à VIP+**
- **MVP+** : Accès à 10 plots + **tous les avantages des grades Joueur à MVP**
- **Legend** : Accès à 10 plots / Accès à GoBrush & GoPaint + **tous les avantages des grade Joueur à MVP+**
- Le top temps de jeu :



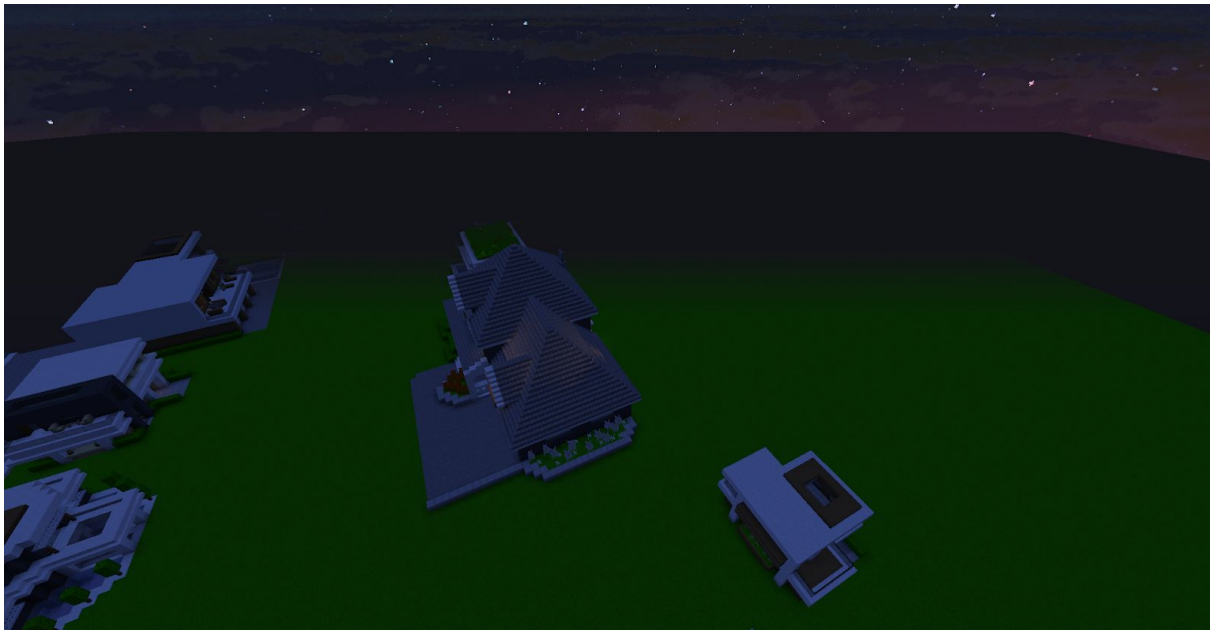


- Le top des blocs placés :



→ [Le plot :](#)

Le plot est une parcelle de 257x257. (Exemple de plot, ici, le mien)



### → Les commandes :

**/plot auto** : Se créer une parcelle - **/plot claim** : S'approprier une parcelle lorsqu'elle est vide

**/plot visit [pseudo]** : Aller sur le plot de quelqu'un

**/plot info** : Permet d'avoir les informations du plot

**/plot home** : Permet de retourner à son plot

**/plot add [pseudo]** : Permet d'ajouter un joueur en tant que membre du plot (!) Cependant, le joueur en question ne pourra pas interagir avec le plot si le chef est déconnecté (!)

**/plot trust [pseudo]** : Permet d'ajouter un joueur en tant que Helper du plot (!) En tant que Helper du plot, le joueur pourra interagir avec le plot même si le chef est déconnecté (!)

**/plot leave** : Permet de quitter un plot

**/plot clear** : Permet de recommencer un plot à 0 (confirmation avec la commande **/plot confirme**)

**/plot delete** : Permet de supprimer ton plot (/!\ Après ça, ton plot ne t'appartiendra plus /!\), (puis confirmation avec la commande **/plot confirme**)

**/plot comment (owner, public, report)** : Permet d'ajouter un commentaire sur un plot

**/plot remove [pseudo]** : Permet de supprimer un joueur de ton plot (qu'il soit membre ou helper du plot, c'est la même commande)

**/plot deny [pseudo]** : Permet de bannir un joueur de ton plot (**/plot undeny [pseudo]** pour le débannir)

**/plot kick [pseudo]** : Permet d'expulser un joueur de ton plot (sans le bannir)

**/plot music** : Permet d'ajouter de la musique sur son plot

**/sethome** : Permet de placer un home (la commande **/plot home** vous téléporte directement à l'emplacement de votre sethome)

**/plot near** : Permet de voir les joueurs présents sur ton plot

**/plot middle** : Permet de te téléporter au centre du plot

**/plot unlink** : Permet de supprimer une méga-parcelle (la commande

**/plot merge** permet de créer une méga-parcelle)

**/plot inbox (owner, public, report)** : Permet de voir les commentaires du plot où tu te trouves

**/plot flag add [nom du flag] True / False** : Permet d'ajouter un flag à ton plot. **True** permet d'activer le flag et **False** permet de le désactiver. [la commande **/plot flag set [nom de flag] True / False** est la même que celle ci-dessus]

**/plot flag remove [nom du flag]** : Permet de retirer un flag

**/plot done** : Permet de définir ton plot comme terminé

**/plot list all** : Permet de voir la liste des plots

**/plot chat On / Off** : Permet d'activer ou de désactiver le t'chat du plot

**/plot flag info** : Permet de voir les flags disponibles (mais on peut les voir avec la boussole : **Personnaliser ta parcelle → Flags disponibles** et voilà)

