

階段を登ってレーザーから逃げるクラフト

事前準備

サーバーはpaper 1.17.1

<https://github.com/TeamKun/RunAwayFromLaser>

のリポジトリにあるworld.zipのワールドデータをサーバーに配置する(作り直したので前回のを使いまわさず必ず配置しなおす)

MobMissile(<https://github.com/TeamKun/MobMissile>) も忘れず導入してください。

プレイヤーのゲームモードをアドベンチャーにしてください(破壊行為対策)

パーティクルの設定を"すべて"にしてください。

オートジャンプを"オフ"にすることを全体に告知してください

ゲームの始め方

1. ゲームに参加するプレイヤーのゲームモードをアドベンチャーにします
2. /mobMissile start - MobMissileを事前にONにしておきます
3. /rafl start - ゲームを開始します

ゲームの終わり方

1. /mobMissile stop - レーザーが消滅しゲームが終了します

ゲームルール

階段を登って後ろから追ってくるレーザーから逃げる。

レーザーに当たる,もしくはレーザーの後ろに行くと死ぬ。

階段から落ちてもゲームオーバー。

ジャンプは出来ないようになっている。

ジャンプしようとするとき一時的に停止する。

空腹ゲージは減らないため食料を食べる必要はない。

ゲームの流れ

サバイバルのプレイヤーが階段の前にtpされる→

開始まで10秒待つ→

開始されると壁がなくなり階段が登れるようになるので登る→

数秒後に後ろからレーザーが迫ってくる

ギミック

100m以上進むと正面にモブがスポーンするようになる。

そのモブはプレイヤーに向かって飛んでいき,当たると3秒間足が遅くなる。

コマンド勢向け

手順書

初期設定は終わっているため/rafl startと実行すれば良い。

後述するMobMissileを使う場合は/mobmissile startも実行してください。

- レーザーが重いとき
/rafl config setからgapの値を大きくしたりlaserSizeの値を小さくすることで多少の軽量化が可能。
- 階段を変えたいとき
/rafl setStairInfo <width>を指定の階段の右下の階段ブロックをターゲットしながら実行する。

新しい階段を作りたいときは/rafl createStair <width>から.

階段の生成が完了していなくてもブレイは可能(但し階段生成がそこそこ重いので快適かどうかはわからない).

遊び方

遊び方として2パターン考えられる.

1. MobMissileと組み合わせて遊ぶ <https://github.com/TeamKun/MobMissile/releases/tag/1.0.1-Rafl>
このMobMissileは爆発威力を0.0Fであり,代わりにSlowness Lv.2が3秒間付与される仕様となっている.
MobMissileの使い方はこのチケットを参照: <https://redmine.lab.kunmc.net/redmine/issues/424>
2. shouldMobSpawnの値をfalseにし,一部の参加勢を妨害役に回して遊ぶ