

SKY RUNNER MINECRAFT

1. About Game

Người chơi sẽ xuất phát từ Position 1 (Vị trí bắt đầu), vượt qua thử thách là các Bậc thang để đến Position 2 (Vị trí kết thúc).

Các chương ngại vật : Là các zombie – vật thể không xác định rơi từ vị trí Position 2 trượt đến Position 1 gây cản trở không thể di chuyển.

Điều kiện thắng : Đứng ở vị trí chỉ định trong vòng 15 giây để thắng, nếu trong 15s bị cản trở bởi các vật thể phải giữ vững vị trí để thắng cuộc.

2. Tool for SRM

Sử dụng các công cụ sau đây để tạo game

PaperMC 1.20.1 : Mã nguồn Server PaperMC

Tikfinity : Dạng API Get và Post vào Server tương tác Viewer với game

Skript : Công cụ SkriptLang dành cho Server.

3. Skript Request

3.1 Position Request :

Position Start (vị trí xuất phát) : Là vị trí bắt đầu game và re-spawn khi chết.

Position End (vị trí kết thúc) : Là vị trí kết thúc game

Lưu ý : 2 Position Start và End là 1 khoảng vị trí lớn (vùng). Hãy đặt 2 vị trí này ít nhất 10 block ngang (tọa độ X) để người chơi có thể đến bất kì block nào trong vùng chọn.

Position spawn Zombie (Vị trí xuất hiện Zombie) : Vị trí xuất hiện Zombies và quái vật thường có vị trí Z cao hơn Position 2 khoảng 3 block và Position Y khoảng 10 block.

3.2 Command :

Reset : /srm reset – Reset game, biến mất toàn bộ chương ngại vật và respawn nhân vật về vị trí Position 1.

Spawn obstacles : /srm spawn <entity_type> (Monster & Zombie ID) <number> Spawn vật thể

Note : Check các vật thể ID tại <https://minecraft.fandom.com/wiki/Entity>

Help win : /srm help <number> - Teleport player theo số <number> VD /srm help 10 – Nhân vật sẽ teleport đến Step block thứ 10 tính từ step đang đứng.

3.3 Move Obstacles

Khi spawn bất kỳ chương ngại vật – Obstacles : Các vật thể sẽ rơi từ position 2 đến position 1 và biến mất. Các vật thể sẽ “ Push “ Nhân vật nếu chạm trúng.

3.4 Countdown

Nếu Player chạm vào các block thuộc Position 2, Countdown sẽ bắt đầu đếm ngược và in ra màn hình chính 15 giây.

Nếu Player đang rời khỏi Position 2 trong thời gian đếm ngược -> Countdown Cancel

Nếu Player đủ 15s hiển thị chữ “ Streamer Win “ và teleport về lại Position 1.

Description

PaperMC 1.20.1 : <https://gist.github.com/osipxd/6119732e30059241c2192c4a8d2218d9>

Skript 2.7.3 : <https://github.com/SkriptLang/Skript/releases>

