



Centre d'information

Gestion de CLAIM



Plugin utilisé : WorldGuard

① [Gérer les membres]

- **Propriétaire** : À qui appartient le claim (*Chef*).
 - Lui UNIQUEMENT peut demander de le supprimer.
 - **Administrateur** : Membre qui gère le claim :
 - Faire des demandes (Exemple : un agrandissement)
 - Ajouter ou supprimer un membre
 - Gérer les flags (propriétés) (Exemple : Désactiver la fonte de glace)
 - **Simple membre** : Seulement membre
-

✧ *Ajouter un joueur en tant que simple membre*

👉 **`/rg addmember TONCLAIM TONJOUEUR`**

✧ *Ajouter un joueur en tant qu'administrateur*

👉 **`/rg addowner TONCLAIM TONJOUEUR`**

✧ *Supprimer un joueur en tant que simple membre*

👉 **`/rg removemember TONCLAIM TONJOUEUR`**

✧ *Supprimer un joueur en tant qu'administrateur*

👉 **`/rg removeowner TONCLAIM TONJOUEUR`**

② [Gérer les flags (propriétés)]

2 façons :

① Graphique

Plus simple à utiliser (*Adapter pour les flags de type événements naturels*)

② Ligne de commandes

Plus précis et complet (*Utiliser généralement*)

● Informations générales :

En très grande partie les flags correspondent à :

▣) **Autoriser** ou **interdire** une action ou un événement.
allow pour l'autoriser et *deny* pour l'interdire.

Exemple : ice-melt (*Fonte de la glace*)
 ice-melt *allow* > la glace fondra
 ice-melt *deny* > la glace ne fondra pas

Et quelques fois les flags correspondent à :

▣) **Renseigner un texte** (*message, heure en tick ...*)

▣) **Renseigner un emplacement** (*lieu de téléportation, ...*)

▣) **Renseigner un type** (*de météo, ...*)

▣) **Renseigner une liste de type** (*d'animaux, de monstres, ...*)

● À Noter :

À la fin du document, vous trouverez une liste de tous les flags que vous pouvez modifier. Ces flags sont différenciés par la couleur des drapeaux, ▣) **Autoriser** ou **interdire**,
 ▣) **Renseigner un texte**, ▣) **Renseigner un emplacement**,
 ▣) **Renseigner un type** et de ▣) **Renseigner une liste de type**.

1 Graphique

Plus simple à utiliser (*Adapter pour les flags de type événements naturels*)

 /rg flags

(Commande à exécuter dans le claim)

```
(FAWE) ----- Flags for monclaim -----
entity-item-frame-destroy .....allow Deny
mob-spawning .....allow Deny
deny-spawn .....entity type
pistons .....allow Deny
fire-spread .....allow Deny
lava-fire .....allow Deny
lightning .....allow Deny
snow-fall .....allow Deny
snow-melt .....allow Deny
ice-form .....allow Deny+
ice-melt .....allow Deny
frosted-ice-melt .....allow Deny
frosted-ice-form .....allow Deny
mushroom-growth .....allow Deny
leaf-decay .....allow Deny
grass-growth .....allow Deny
mycelium-spread .....allow Deny
vine-growth .....allow Deny
----- <<< Page 3 of 8 >>> -----
```


Exemple 1 :  **Autoriser** ou **interdire** une action ou un événement.

Allow (Autoriser), **Deny**(Interdire) ou rien(*Garder la valeur par default du serveur*)

- Un click sur **allow** ou **deny** pour activer votre choix
- Un click sur le choix activé le désactive

*Exemple avec le flag **ice-melt** (fonte de la glace)*

```
ice-melt .....allow Deny
```

 **Allow** activé (la glace fondra)

```
ice-melt .....allow Deny
```

 **Deny** activé (la glace ne fondra pas)

Exemple 2 : ☐) Renseigner un texte (message, heure en tick ...)

Exemple avec le flag **greeting** (Le message qui apparaît au tchat en entrant dans la région)

- Un click sur **unset string** pour écrire le texte de votre choix

```
greeting .....unset string
```

- Un click sur le message *ex* : **Vous rentrez** pour modifier ou supprimer le message existant

```
greeting .....Vous rentrez dans le...
```

```
/rg flag -w "map" -h 5 monclaim greeting MONTEXTE
```

La commande est déjà pré-écrite, il manque juste le texte à rajouter

Note : Si vous voulez remettre le flag avec la valeur par défaut, c'est à dire avec aucun message enregistrée, il faut taper la commande sans rien ajouter après le flag (*ex* : greeting)

```
/rg flag -w "map" -h 5 monclaim greeting
```

Exemple 3 : ☐) Renseigner un emplacement (lieu de téléportation, ...)

Exemple avec le flag **teleport** (Le lieu de la téléportation avec la commande /rg tp)

- Un click sur **unset location** si aucun emplacement est défini

```
teleport .....unset location
```

- Un click sur l'emplacement *ex* : **map, 19....** pour modifier ou supprimer l'emplacement existant

```
teleport .....map, 19845, 69, 20453, 7, -155
```

```
/rg flag -w "map" -h 4 monclaim teleport
```

La commande est déjà pré-écrite, il manque juste à rajouter **here** pour enregistrer la position ou tu te trouves.

```
/rg flag -w "map" -h 4 monclaim teleport here
```

Note : Si vous voulez remettre le flag avec la valeur par défaut, c'est à dire avec aucune position enregistrée, il faut taper la commande sans rien ajouter après le flag (*ex* : teleport)

```
/rg flag -w "map" -h 4 monclaim teleport
```

Exemple 4 : ☐) Renseigner un type (de météo, ...)

Exemple avec le flag **weather-lock** (Vérouiller le type météo en, **rain** [pluie] ou **clear** [soleil])

- Un click sur **weather type** si aucune météo verrouillée est défini

```
weather-lock .....weather type
```

- Un click sur l'emplacement *ex* : **clear** pour modifier ou supprimer la météo fixe

```
weather-lock .....clear
```

```
/rg flag -w "map" -h 4 monclaim weather-lock
```

La commande *est déjà pré-écrite*, il manque juste à rajouter **rain** ou **clear**

```
/rg flag -w "map" -h 4 monclaim weather-lock clear
```

Note : Si vous voulez remettre le flag avec la valeur par défaut, c'est à dire remettre le cycle pluie, orage et soleil.

```
/rg flag -w "map" -h 4 monclaim weather-lock
```

Exemple 5 : ☐) Renseigner une liste de type (d'animaux, de monstres, ...)

Exemple avec le flag **deny-spawn** (Une liste des types d'entités qui ne peuvent pas spawner)

- Un click sur **entity type** si la liste est vide

```
deny-spawn .....entity type
```

- Un click sur l'emplacement *ex* : **2x entity..** pour modifier ou supprimer la liste

```
deny-spawn .....2x entity type
```

```
/rg flag -w "map" -h 3 monclaim deny-spawn
```

La commande *est déjà pré-écrite*, il manque juste à rajouter **la liste des animaux ou des monstres** séparer par une « , » que vous voulez empêcher de spawner.

```
/rg flag -w "map" -h 3 monclaim deny-spawn cow,zombie
```

Note : Si vous voulez remettre le flag avec la valeur par défaut, c'est à dire ne plus interdire des animaux ou des monstres à spawner

```
/rg flag -w "map" -h 3 monclaim deny-spawn
```

2 Ligne de commandes

Plus précis et complet (Utiliser généralement)

● Les marqueurs :

⊙ -w : Renseigné le monde

⊙ -g : Renseigné le groupe à qui s'applique le flag

all : Tout le monde (Par défaut)

members : À partir de membre (simple membre + administrateur)

owners : Administrateur seulement

nonmembers : Tous SAUF simple membre + administrateur

nonowners : Tous SAUF administrateur seulement

● À Noter :

⊙ Paramètre en bleu : Obligatoire

⊙ Paramètre en vert : Facultatif

Par default si pas renseigné:

CLAIM = Le nom du claim qui se trouve à l'endroit où la commande est exécutée, pour info s'il a plusieurs zones à ce lieu, le nom du claim est obligatoire.

-w **MONDE** = Le nom du monde où la commande est exécutée.

-g **GROUPE** = **all**

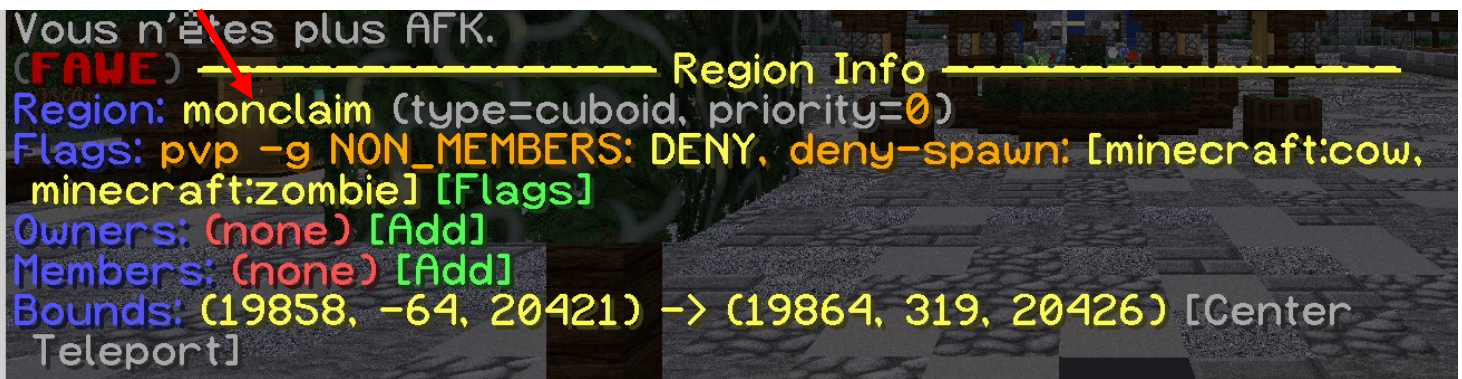
(1) Afficher des informations concernant le claim

`/rg info CLAIM -w MONDE` (Commande type)

Exemple : `/rg info`

(Commande tapé dans mon claim, donc pas besoin de renseigné le nom du claim ni du monde où il se trouve `/rg info monclaim -w map`)

Nom du claim : CLAIM



```

Vous n'êtes plus AFK.
(FAVE) ----- Region Info -----
Region: monclaim (type=cuboid, priority=0)
Flags: pvp -g NON_MEMBERS: DENY, deny-spawn: [minecraft:cow,
minecraft:zombie] [Flags]
Owners: (none) [Add]
Members: (none) [Add]
Bounds: (19858, -64, 20421) -> (19864, 319, 20426) [Center
Teleport]

```

(2) Appliquer un flag à un claim

/rg flag CLAIM -w MONDE -g GROUPE FLAG VALEUR (Commande type)

Exemple 1 : (Commande exécuté dans le claim)

/rg flag monclaim leaf-decay deny

Empêcher les feuilles de pourrir est de disparaître

Exemple 2 : (Commande exécuté dans le claim)

/rg flag monclaim -g nonmembers fly deny

Interdire le fly à ceux qui ne font pas partir du claim

Flags : USE , INTERACT et BUILD

Tableau permettant de voir (en vert) les actions des items que vous autoriser en passant le flag use, interact ou build en allow.

Items	Actions	Aucun	use allow	interact allow	build allow
Coffre de l'Ender	Accès au contenu				
Établie	Se servir				
Métier à tisser	Se servir				
Meule	Se servir				
Table de cartographie	Se servir				
Tailleur de pierre	Se servir				
Porte	Ouvrir / Fermer				NON GÉRER PAR LES JOUEURS
Portillon	Ouvrir / Fermer				
Trape	Ouvrir / Fermer				
Bouton	Actionner				
Levier	Actionner				
Plaque de pression	Actionner				
Livre (Sur pupitre)	Lire				
Table d'enchantement	Enchanter				
Cloche	Faire sonner à la main				
Lit	Dormir				
Ancre de réapparition	Accès				
Bloc musical	Jouer un son				
Nid d'abeilles	Récupérer le miel				
Ruche	Récupérer le miel				
Mouton	Tondre / récupérer laine				
Balise	Changer les pouvoirs				
Wagon	Monter dessus				
Radeau en bambou	Monter dessus				
Bateau	Monter dessus				
Animaux	Monter dessus				
Véhicules	Monter dessus				
TOUT (Comme ceux qui sont dans le claim)	<i>Ex :</i> <i>Ouvrir, accéder, casser les coffres, alambics ...</i> <i>Tuer les animaux</i> <i>Poser, casser blocs ...</i>				

▣	FLAGS	DESCRIPTIONS
PROTECTION LIÉE À		
▣	block-break	Casser des blocs
▣	block-place	Poser des blocs
▣	block-trampling	Si les terres agricoles et les œufs de tortues peuvent être piétinés
▣	chest-access	Accès aux coffres et autres inventaires (ex : distributeurs).
▣	fall-damage	Dégâts de chute
▣	frosted-ice-form	Si les joueurs avec des bottes avec semelles givrantes vont former de la glace
▣	entity-item-frame-destroy	Si les cadres peuvent être détruits
▣	entity-painting-destroy	Si les tableaux peuvent être détruits
▣	Item-Drop	Si les joueurs peuvent lâcher des items
▣	item-frame-rotation	Si les éléments peuvent être tournés dans les trames des éléments
▣	lighter	Si les briquets peuvent être utilisés
▣	ride	Si les véhicules (y compris les animaux) peuvent être montés
▣	pistons	Possibilité d'utiliser des pistons
▣	potion-splash	Possibilité d'utiliser les potions jetables
▣	pvp	Autorise ou non le PvP
▣	snowman-trails	Si les bonhommes de neige vont créer de la neige en dessous d'eux ?
▣	vehicle-place	Si des véhicules (bateaux, chariots de mine) peuvent être placés
▣	vehicle-destroy	Si les véhicules peuvent être détruits
MOBS (Monstres, animaux)		
▣	deny-spawn	Une liste des types d'entités qui ne peuvent pas spawner,
▣	damage-animals	Si les joueurs peuvent nuire aux animaux (vaches, moutons, etc.)
▣	enderman-grief	Permet ou empêche le grief de blocs par les endermen
▣	mob-damage	Si les mobs peuvent blesser des joueurs
▣	mob-spawning	Si les mobs et les animaux peuvent spawner
MOUVEMENTS		
▣	entry	Si les joueurs peuvent entrer dans la région
▣	entry-deny-message	Le message adressé aux joueurs auxquels l'entrée est refusée
▣	greeting	Le message qui apparaît au tchat en entrant dans la région
▣	greeting-title	Le titre qui apparaît à l'entrée dans la région.
▣	farewell	Le message qui apparaît au tchat en sortant de la région
▣	farewell-title	Le titre qui apparaît à la sortie de la région
▣	enderpearl	Si l'enderpel peut être utilisé
▣	chorus-fruit-teleport	Si les chœurs peuvent être utilisés pour se téléporter
▣	teleport	Le lieu de la téléportation avec la commande /rg tp
▣	teleport-message	Le message adressé aux joueurs téléportés par /rg tp

▣	FLAGS	DESCRIPTIONS
ÉVÉNEMENTS NATURELS		
▣	lightning	Si la foudre peut frapper
▣	snow-fall	Si la neige formera des tuiles sur le sol
▣	snow-melt	Si la neige va fondre
▣	ice-form	Si la glace se formera
▣	ice-melt	Si la glace va fondre
▣	frosted-ice-melt	Si la glace dépolie va fondre
▣	mushroom-growth	Si les champignons vont pousser
▣	leaf-decay	Si les feuilles vont se désintégrer
▣	grass-growth	Si l'herbe va pousser
▣	mycelium-spread	Si le mycélium va se propager
▣	vine-growth	Si la vigne (et le varech) va croître
▣	rock-growth	Si les roches (dripstone, etc.) vont se développer
▣	sculk-growth	Si la scik (sculk et sculk vignes) va croître
▣	crop-growth	Si les cultures (blé, pommes de terre, melons, etc.) vont pousser
▣	soil-dry	Si le sol va sécher
▣	coral-fade	Si le corail mourra quand il n'est pas dans l'eau.
TEMPS ET HEURE		
▣	time-lock	Bloquer heure en tick de la région (entre 0 et 24000)
▣	weather-lock	Bloquer le type météorologiques . Valeurs valables sont <code>rain</code> et <code>clear</code> .
EXTRAS FLAGS		
▣	fly	Si le fly est autorisé
▣	nether-portals	Si les portails du Nether sont activés
▣	worldedit	Si le worldedit est autorisé