

# **CAHIER DES CHARGES détaillé**

## **OMEGA-GAMES**

31/10/2020

Gabriel Xenostathis (Gabilou#9344)



# TABLE DES MATIERES

<b>1. INTRODUCTION.....</b>	<b>4</b>
1.1 PRÉSENTATION DU SERVEUR .....	4
1.2 MACHINE À DISPOSITION.....	5
<b>2. SYSTÈME DE MONDE .....</b>	<b>6</b>
2.1 LES DIFFÉRENTS MONDES .....	6
2.2 LE RTP .....	8
2.3 LE RENOUVELLEMENT DES MONDES .....	9
2.4 INTERFACE DU /MONDE .....	9
<b>3. SYSTÈME ÉCONOMIQUE .....</b>	<b>10</b>
3.1 COMMANDES DE BASE .....	10
3.2 LES JOBS .....	10
3.3 L'ÉTAT .....	16
3.4 LES SHOPS .....	16
<b>4. SYSTÈME DE PROTECTION DE TERRAIN .....</b>	<b>20</b>
4.1 PRINCIPE GÉNÉRAL.....	20
4.2 LES COMMANDES .....	20
<b>5. ADMINSHOP .....</b>	<b>23</b>
5.1 L'ADMINSHOP.....	23
5.2 LES ITEMS ET LES PRIX .....	23
5.3 COMMANDES .....	24
<b>6. SYSTÈME DE VOTE .....</b>	<b>25</b>
6.1 LES VOTES .....	25
6.2 COMMANDES .....	25
6.3 RÉCOMPENSES ET POURCENTAGES .....	26
<b>7. SYSTÈME DE GROUPE.....</b>	<b>27</b>
7.1 ORGANISATION D'UN GROUPE.....	27
7.2 COMMANDES .....	27
<b>8. LES VILLES .....</b>	<b>31</b>
8.1 LA CAPITALE .....	31
8.2 LES AUTRES VILLES .....	33
<b>9. LES GRADES .....</b>	<b>34</b>
9.1 LA BOUTIQUE.....	34
9.2 LES GRADES .....	34
<b>10. STAFF.....</b>	<b>37</b>
10.1 GRADES.....	37
10.2 PERMISSIONS.....	37
10.3 GUIS ET COMMANDES.....	37



# 1. Introduction

---

## 1.1 Présentation du serveur

Le serveur Omega Games sera pour l'instant un serveur uniquement basé sur la survie vanilla Minecraft. Le serveur a pour but de sortir en même temps que la 1.17Cave-Update pour proposer aux joueurs l'expérience de jeux multi sur la nouvelle version de Minecraft. Pour l'instant, la version 1.17 est prévue pour l'été 2021, cette date approximative sera en conséquent la deadline pour l'ouverture du projet.

### 1.1.1 Les Administrateurs

Les Administrateurs du projet sont :

Administrateur	Discord
Chad	Chad#6820
CorbeauPunk	Corbeaupunk#1379
Gabilou	Gabilou#9344

Les administrateurs ont la charge du projet Omega Games, s'il y a quoi que ce soit de pas clair dans ce cahier des charges veuillez-vous référer à l'un d'eux. Toutefois si votre question porte sur le développement Minecraft, veuillez contacter Chad.

### 1.1.2 Rémunération

Ce cahier des charges n'est normalement destiné qu'à Chad, si vous êtes en possession de celui-ci c'est qu'un administrateur vous l'a partagé pour une raison tierce ou que vous êtes un développeur recruté par Chad. Si cela est le cas et que vous vous posez des questions vis-à-vis de votre rémunération, veuillez envoyer un message privé discord à Chad, il prendra en compte votre requête et s'occupera avec vous de tout le reste, il est sympa.

### 1.1.3 Publique

Le serveur Omega-Games doit être accessible par tout le monde, notamment par les joueurs plus jeunes. Il est donc indispensable que les lexiques utilisés restent dans le politiquement correct : aucune insulte ou propos offensants envers croyance, ethnie, sexe ou sexualité dans les plugins. Les plugins doivent strictement suivre le règlement d'Omega-Games, s'ils ne le suivent pas toute la crédibilité du staff s'en verrait atteinte.

## 1.2 Machine à disposition

Les machines à dispositions des développeurs ne devraient avoir aucune difficulté à supporter une survie Vanilla. Toutefois il reste indispensable d'optimiser un maximum le code pour éviter les lags éventuels.

Omega Games utilise un VPS. Pour plus d'informations concernant les machines à disposition contacter Chad.

## 2. Système de monde

---

### 2.1 Les différents mondes

Pour éviter les griefs et la « destruction » des mondes à dispositions de joueurs, des mondes ressources et des mondes libres sont à disposition des joueurs. Dans chaque monde le spawn est protégé dans un périmètre de 250blocks x 250blocks. Au-delà de cette limite les joueurs peuvent casser, poser et utiliser ce qu'ils veulent.

#### 2.1.1 Monde libre

Le monde libre est le monde de base du serveur dédié aux constructions dans l'Overworld. On peut y accéder par le menu **/monde** ou en tapant la commande **/m libre**.

Des claims sont à la disposition des joueurs.

L'interface est un bloc de grass renommé :

- §6Monde Libre
- Monde de construction dans l'overworld.
- (§aclaims disponibles§r).

Tchat lors de la téléportation :

- §6[Monde]§r Téléportation vers le §amonde libre§r.

#### 2.1.2 Monde libre nether

Le monde libre nether est le monde dédié aux constructions dans le nether. Les joueurs peuvent y accéder par le menu **/monde** ou en tapant la commande **/m nether**.

Des claims sont à la disposition des joueurs.

L'interface est un bloc de netherwart renommé :

- §6Monde Libre Nether
- Monde de construction dans le nether.
- (§aclaims disponibles§r).

Tchat lors de la téléportation :

- §6[Monde]§r Téléportation vers le §amonde libre nether§r.

### 2.1.3 Monde libre end

Le monde libre end est le monde dédié aux constructions dans l'end. Les joueurs peuvent y accéder par le menu **/monde** ou en tapant la commande **/m end**.

L'Enderdragon ne spawn pas dans ce monde.

Des claims sont à la disposition des joueurs.

L'interface est un bloc d'Endstone renommé :

- §6Monde Libre End
- Monde de construction dans l'end.
- (§aclaims disponibles§r).

Tchat lors de la téléportation :

- §6[Monde]§r Téléportation vers le §amonde libre end§r.

### 2.1.4 Monde ressource

Le monde ressource est le monde dédié aux ressources dans l'overworld. Les joueurs peuvent y accéder par le menu **/monde** ou en tapant la commande **/m r**.

L'interface est une pioche en diamant renommé :

- §6Monde Ressource
- Monde de récolte de ressources dans l'overworld.
- (§cclaims indisponibles§r).

Tchat lors de la téléportation :

- §6[Monde]§r Téléportation vers le §amonde ressource§r.

### 2.1.5 Monde ressource nether

Le monde ressource nether est le monde dédié aux ressources dans le nether.

Les joueurs peuvent y accéder par le menu **/monde** ou en tapant la commande **/m rnether**.

L'interface est un bloc de Warped Stem renommé :

- §6Monde Ressource Nether
- Monde de récolte de ressources dans le nether.
- (§cclaims indisponibles§r).

Dans le tchat lors de la téléportation :

- §6[Monde]§r Téléportation vers le §amonde ressource nether§r.

### 2.1.6 Monde ressource end

Le monde ressource end est le monde dédié aux ressources dans l'end. Les joueurs peuvent y accéder par le menu **/monde** ou en tapant la commande **/mrend**. L'Enderdragon spawn dans ce monde.

L'interface est un Eye of Ender renommé :

- §6Monde Ressource End
- Monde de récolte de ressources dans l'end.
- (§cclaims indisponibles§r).

Tchat lors de la téléportation :

- §6[Monde]§r Téléportation vers le §amonde ressource end§r.

## 2.2 Le RTP

Le RTP est disponible sur tous les mondes, le joueur peut faire la commande **/rtp** pour se faire téléporter n'importe où dans le monde ou il se trouve. Le rtp téléporte au minimum à 1000 blocks du spawn et ne téléporte pas dans l'eau.

Le RTP dispose d'un cooldown qui change en fonction du grade du joueur et du monde.

Pour les nouveaux joueurs :

Monde	Cooldown du /rtp
Libre	10 Minutes
Nether libre	10 Minutes
End libre	10 Minutes
Ressource	1 Minute
Nether ressource	1 Minute
End ressource	1 Minute

Message tchat lors d'un rtp réussis :

- §6[Monde]§r Téléportation effectué avec §asuccès§r !

Message lors d'un rtp raté :

- &6[Monde]&r &cDésolé &ril vous reste &cx &rminutes à attendre avant de pouvoir vous retéléporter.

x = nombre de minutes restantes avant le rtp (cooldown)



## 2.3 Le renouvellement des mondes

Vu que les mondes ressources vont être utilisé abondamment par les joueurs, chaque premier du mois les mondes ressources sont renouvelés. Les maps sont générées automatiquement par Minecraft est le spawn est redéfini par les administrateurs.

## 2.4 Interface du /monde

A la place de « Chest » : §6[Monde] §8§lLes différents mondes.



### 3. Système économique

---

Le système économique est basé sur la monnaie du serveur appelée oméga.

#### 3.1 Commandes de base

Les joueurs ont accès à la commande **/money** pour voir l'argent qu'ils ont accumulés. Tchat :

- §6[Economie]§r Vous possédez §ax\$§r.

x = monnaie dont le joueur dispose.

Pour faire des transactions avec les autres joueurs, un joueur peut effectuer la commande **/pay « destinataire » « montant »** pour virer de l'argent à un autre joueur.

Si le joueur dispose d'assez d'argent pour effectuer la transaction, tchat :

- §6[Economie]§r Vous avez envoyé §ax\$ §r à §b[pseudo]§r.

x = montant envoyé ; y = destinataire.

Si le joueur ne dispose pas d'assez d'argent pour effectuer la transaction, tchat :

- §6[Economie]§r Il vous manque §cx\$ §r pour effectuer la transaction.

x = montant – argent dont le joueur dispose

Les joueurs peuvent voir l'argent que d'autres joueurs possèdent avec la commande **/money [pseudo]**.

- §6[Economie]§r &b[pseudo]&r possède actuellement &a[nombre]\$&r.

#### 3.2 Les Jobs

Les jobs sont des métiers que les joueurs peuvent exercer en jeu, des actions prédéfinies rapportent différentes sommes d'argent en jeu.

Les différents jobs sont :

- Mineur
- Bucheron
- Terraformeur
- Chasseur
- Fermier
- Enfourneur

- Pêcheur
- Cuistot
- Alchimiste

### 3.2.1 Les niveaux des jobs

Les niveaux jobs servent à augmenter l'argent gagné lorsqu'une action rémunérée est effectuée. Les points jobs se récupère en effectuant les actions prédéfinis de chaque job.

Les niveaux jobs augmente en difficulté par palier :  $x * 1.2^{\text{niveau}}$

$x$  = valeur de base = 100

L'argent gagné augmente de 5% par niveau :  $x * 1.05^{\text{niveau}}$

$x$  = valeur de base

Lorsqu'un job est quitté, le niveau de tous les jobs du joueur sont remis à zéros. Lorsqu'il va sélectionner un nouveau job, il recommencera au niveau zéro.

### 3.2.2 Commandes des jobs

Pour mieux pouvoir organiser les jobs, les joueurs ont accès à un GUI avec toutes les fonctionnalités du plugin jobs grâce à la commande `/jobs`.

À la place de « Chest » : §6[Economie]§8§l Les jobs



Pioche en Fer = Mineur

- §6Mineur
- §c► §rClic §gauche §rpour voir les §bspécificités§r.
- §c► §rClic §droit §rpour §brejoindre §rle job.

Hache en Bois = Bucheron

- §6Bucheron
- §c► §rClic §gauche §rpour voir les §bspécificités§r.
- §c► §rClic §droit §rpour §brejoindre §rle job.

### Pelle en Fer = Terraformeur

- §6Terraformeur
- §c► §rClic §gauche §pour voir les §bspécificités§r.
- §c► §rClic §droit §pour §brejoindre §rle job.

### Epée en Diamant = Chasseur

- §6Chasseur
- §c► §rClic §gauche §pour voir les §bspécificités§r.
- §c► §rClic §droit §pour §brejoindre §rle job.

### Houe en Or = Fermier

- §6Fermier
- §c► §rClic §gauche §pour voir les §bspécificités§r.
- §c► §rClic §droit §pour §brejoindre §rle job.

### Four = Enfourneur

- §6Enfourneur
- §c► §rClic §gauche §pour voir les §bspécificités§r.
- §c► §rClic §droit §pour §brejoindre §rle job.

### Canne à pêche = Pêcheur

- §6Pêcheur
- §c► §rClic §gauche §pour voir les §bspécificités§r.
- §c► §rClic §droit §pour §brejoindre §rle job.

### Patate Cuite = Cuistot

- §6Cuistot
- §c► §rClic §gauche §pour voir les §bspécificités§r.
- §c► §rClic §droit §pour §brejoindre §rle job.

### Alambique = Alchimiste

- §6Alchimiste
- §c► §rClic §gauche §pour voir les §bspécificités§r.
- §c► §rClic §droit §pour §brejoindre §rle job.

### Barrière = quitter son job actuel

- &cQuitter votre job actuel
- &c► &rClic &droit &pour &bquitter &rle job.

EnderChest = job actuel

- §0Vous êtes actuellement §a[job]§r !

x = Job que le joueur exerce actuellement (mineur, bucheron etc.)

Livre = voir les statistiques du job actuel (Niveau)

- §6Statistiques
- §c► §rClic §adroit §rpour §bquitter §rle job.

Si le joueur clique droit, dans le chat :

- §6[Economie]§r Statistiques de votre job.
- Vous êtes un §a[job]§r de niveau §b[niveau]§r.
- Niveau actuel :
- §b[actuel] §a-----§r-----§b [actuel+1]

x = job actuel ; y = niveau du job actuel

### 3.2.3 Les actions et la rémunération des jobs

#### 3.2.3.1 Mineur

Action	Argent gagné ini.	Point job gagné
Miner du charbon	+ 0.2 \$	+ 0.2 PJ
Miner du fer	+ 7 \$	+ 2 PJ
Miner de l'or	+ 30 \$	+ 30 PJ
Nether gold ore	+ 30 \$	+ 30 PJ
Miner du lapis	+ 10 \$	+ 10 PJ
Miner de la redstone	+ 3 \$	+ 3 PJ
Miner du diamant	+ 20 \$	+ 20 PJ
Miner de l'émeraude	+ 50 \$	+ 50 PJ
Miner du quartz	+ 7 \$	+ 10 PJ
Débris Antiques	+ 75 \$	+ 75 PJ
Blocs 1.17	-	-

#### 3.2.3.2 Bucheron

Action	Argent gagné ini.	Point job gagné
Couper du chêne	+ 1 \$	+ 1 PJ
Couper de sapin	+ 1 \$	+ 1 PJ
Couper du bouleau	+ 1 \$	+ 1 PJ
Couper de l'acajou	+ 1 \$	+ 1 PJ

Couper de l'acacia	+ 1 \$	+ 1 PJ
Couper du chêne noir	+ 1 \$	+ 1 PJ
Couper de l'hyphe carmin	+ 5 \$	+ 5 PJ
Couper de l'hyphe biscornues	+ 5 \$	+ 5 PJ

### 3.2.3.3 Terraformeur

Action	Argent gagné ini.	Point job gagné
Creuser Grass	+ 0.05 \$	+ 0.1 PJ
Creuser Dirt	+ 0.01 \$	+ 0.01 PJ
Miner Stone	+ 0.1 \$	+ 0.2 PJ
Miner Granite	+ 0.5 \$	+ 1 PJ
Miner Diorite	+ 0.5 \$	+ 1 PJ
Miner Andésite	+ 0.5 \$	+ 1 PJ
Miner Packed Ice	+ 2.5 \$	+ 5 PJ
Creuser Sand	+ 0.05 \$	+ 0.1 PJ
Miner Sandstone	+ 0.2 \$	+ 0.4 PJ
Creuser Red Sand	+ 0.5 \$	+ 1 PJ
Creuses Netherrack	+ 0.05 \$	+ 0.1 PJ
Creuses Snowblock	+ 0.05 \$	+ 0.1 PJ
Creuses Clay	+ 1 \$	+ 2 PJ
Creuser Soulsand	+ 1 \$	+ 2 PJ
Creuser Endstone	+ 0.5 \$	+ 1 PJ
Creuser mycélium	+ 1.5 \$	+ 3 PJ
Creuser Terracotta	+ 0.5 \$	+ 1 PJ
Miner Red Sandstone	+ 0.25 \$	+ 0.25 PJ

### 3.2.3.4 Chasseur

Action	Argent gagné ini.	Point job gagné
Chicken	+ 2 \$	+ 5 PJ
Cod	+ 7 \$	+ 10 PJ
Mooshroom	+ 2 \$	+ 7 PJ
Cow	+ 2 \$	+ 5 PJ
Pig	+ 2 \$	+ 5 PJ
Salmon	+ 7 \$	+ 10 PJ
Cave Spider	+ 4 \$	+ 10 PJ
Enderman	+ 4 \$	+ 10 PJ
Spider	+ 4 \$	+ 10 PJ

Piglin	+ 4 \$	+ 10 PJ
Zombie	+ 4 \$	+ 10 PJ
Creeper	+ 4 \$	+ 10 PJ
Skeleton	+ 4 \$	+ 10 PJ
Piglin Brute	+ 7 \$	+ 15 PJ
Blaze	+ 7 \$	+ 15 PJ
Witch	+ 7 \$	+ 15 PJ
Husk	+ 7 \$	+ 15 PJ
Slime	+ 10 \$	+ 20 PJ
Drowned	+ 10 \$	+ 20 PJ
Guardian	+ 17 \$	+ 35 PJ
Hoglin	+ 25 \$	+ 50 PJ
Magma Cube	+ 20 \$	+ 30 PJ
Phantom	+ 20 \$	+ 30 PJ
Pillager	+ 30 \$	+ 45 PJ
Ravager	+ 100 \$	+ 100 PJ
Shulker	+ 60 \$	+ 60 PJ
Evoker	+ 45 \$	+ 45 PJ
Vindicator	+ 45 \$	+ 45 PJ
Wither Skeleton	+ 60 \$	+ 60 PJ
Elder Guardian	+ 100 \$	+ 100 PJ
Wither	+ 2 000 \$	+ 2 000 PJ
Ender Dragon	+ 10 000 \$	+ 10 000 PJ

3.2.3.5 Fermier

3.2.3.6 Enfourneur

3.2.3.7 Pêcheur

3.2.3.8 Cuistot

3.2.3.9 Alchimiste

### 3.3 L'état

Le serveur est dirigé par un état géré par les administrateurs. Toutes interactions en rapport avec l'état doivent être effectuée et vérifiée par un ou plusieurs des administrateurs.

#### 3.3.1 Les Taxes

Les joueurs sont soumis à des taxes tous les 3 jours de 4% de leur argent total. Il est possible de faire diminuer les taxes en achetant une propriété au sein de notre capitale, les taxes diminueront de 2% et passeront donc de 4% à 2%. (Voir catégorie « Ville » pour en savoir plus sur les achats de propriétés.)

#### 3.3.2 Les prêts à l'état

Les joueurs peuvent demander une aide fiscale de l'état en envoyant un message aux administrateurs en présentant leur projet détaillé avec le cout prévu. Les joueurs devront rembourser le montant exact du prêt au travers des taxes qui seront augmentées pour ce cas précis, les taxes augmentées prendront places une fois que le joueur aura officiellement commencé son projet et dépensé l'argent. Les règles sont très strictes et seront mises en place pour chaque projet individuellement.

### 3.4 Les shops

Les shops sont des moyens d'interaction indirecte entre joueurs. Un coffre est utilisé pour vendre une certaine quantité d'objets contre une certaine somme.

#### 3.4.1 Mise en place d'un shop

##### 3.4.1.1 Vue d'ensemble d'un shop



Shop = §4Shop

X = Nombre minimal d'item que le propriétaire veut vendre en une fois (1, 16, 32, 48, 64) et l'objet qu'il veut vendre : §a « nombre d'Items » « item en question ».



Y = Prix que le propriétaire veut mettre pour X nombre d'objet : §a « Prix ».

Propriétaire = Pseudo du propriétaire : §4 « pseudo ».

#### 3.4.1.2 Commande de création d'un shop

Les joueurs devront tout d'abord placer une pancarte sur le coffre avec écrit « SHOP » dans la première ligne en majuscule pour ensuite continuer de créer leur shop dans le chat. Le plugin doit donc comprendre que lorsqu'un joueur pose une pancarte sur un coffre avec « SHOP » écrit en majuscule dans la première ligne que le joueur veut créer un shop.

Une fois que le plugin a compris que le joueur veut créer un shop, il doit lui demander quel item il veut vendre :

- §6[Economie]§r - Configuration du SHOP -
- Veuillez §dnoter dans le tchat§r le §anom exacte de l'item§r que vous souhaitez vendre dans ce shop.
- §eexemple : minecraft:dirt.

Ensuite le plugin doit demander me nombre de blocks que le joueur veut vendre en une fois :

- §6[Economie]§r - Configuration du SHOP -
- Sélectionnez le nombre de blocks§a minimum §rque le joueur peut acheter en un achat.
- §e§oCliquez dans le tchat
- [§a16§r] ; [§a32§r] ; [§a48§r] ; [§a64§r]

Le joueur pourra sélectionner directement dans le chat le nombre de blocks qu'il veut vendre en une fois.

Ensuite le plugin doit demander pour combien d'Oméga le joueur veut vendre ces items :

- §6[Economie]§r - Configuration du SHOP -
- Ensuite, écrivez dans le tchat pour combien de §a\$ §rvous voulez vendre §d[nombre d'items] §b[nom de l'item]§r.

Y = nombre d'Items que le joueur veut vendre.

Z = item que le joueur veut vendre.

A la fin le plugin demande une dernière fois si le joueur veut bien créer son shop :

- §6[Economie]§r - Configuration du SHOP -
- Enfin, êtes vous sûr(e) de bien vouloir vendre §d[nombre d'items] §b[nom de l'item] §rpour §a[prix]§§r ?
- §e§oCliquez dans le tchat
- [§aoui§r] ; [§cnon§r]

X = Prix auquel le joueur veut vendre l'Item

Si le joueur sélectionne « Non » alors la pancarte est détruite.

Le plugin calcule automatiquement le prix pour un stack de l'item vendu, si le chiffre est à virgule, le chiffre est arrondi à l'entier plus grand.

Si le joueur veut changer son shop il doit recommencer depuis le début.

### 3.4.2 Achat dans un shop

Les joueurs peuvent acheter dans les shops des autres, soit en faisant clic droit sur la pancarte pour acheter le nombre d'item que l'autre joueur vend, soit en faisant shift + clic droit pour acheter un stack.

Le plugin prend alors directement les Oméga du joueur et les donne au propriétaire du shop.

### 3.4.3 Approvisionner les shops

Le plugin doit pouvoir vérifier combien de blocks il reste dans le coffre et si ceux-ci sont bien ceux que le propriétaire veut vendre. S'il reste moins de blocks que ce que le propriétaire veut vendre, alors shop vent le reste au prochain joueur en calculant le prix en fonction de combien de blocks restent et du prix initial donné par le propriétaire. S'il ne reste plus de blocks, le plugin affichera dans le chat :

- §6[Economie]§cDésolé !§r ce shop est vide.

Le propriétaire doit alors approvisionner le coffre pour pouvoir revendre avec ce shop.

### 3.4.4 Trouver et promouvoir des shops

Les joueurs peuvent créer un claim autour de leur shop et set un spawnpoint dans celui-ci. Après avoir été accepté par un des administrateur ou modérateur,

le claim sera officiellement répertorié comme shop où les joueurs pourront se tp pour faire leurs achats. La commande pour avoir la liste de tous les grands shops sera **/shop list** qui marquera dans le chat :

- §6[Economie]§r Liste des shops.
- Nombre de shops : §a[nombre]§r.
- §6Shops §r:
- §d[nom du shop] §r(§b[propriétaire]§r)
- §d[nom du shop] §r(§b[propriétaire]§r)
- §d[nom du shop] §r(§b[propriétaire]§r)
- §d[nom du shop] §r(§b[propriétaire]§r)
- §d[nom du shop] §r(§b[propriétaire]§r)
- §ePage 1/x
- §r◀ Page précédente | Page suivante ▶

X = nombre de shops au total

Lorsqu'un joueur clique sur le nom d'un shop dans le chat, il y est automatiquement tp.

Un autre moyen est donné pour promouvoir les shops, les annonces dans le chat. Pour une certaine somme un joueur peut promouvoir son shop en payant une somme à définir. Il pourra sélectionner le temps qu'il souhaite faire apparaitre l'annonce et le texte exacte de son annonce, sachant qu'au plus le temps est long et au plus l'annonce a de mots, au plus la somme est élevée. Une fois son temps sélectionné, le plugin enverra l'annonce du shop dans le chat toutes les 3H.

## 4. Système de protection de terrain

---

### 4.1 Principe général

Des claims sont disponibles pour les joueurs uniquement dans les mondes libres (overworld libre, nether libre, end libre). Cette protection permet de sécuriser sa base des éventuels griefs mais aussi de définir les personnes qui ont accès aux coffres, fours etc...

La zone de claim est délimitée par deux chunk sur deux chunk (du 32\*32) et est une colonne qui va de la couche 0 à la couche 256 en y.

Le joueur peut accepter des personnes dans son claim qui auront accès aux coffres, aux fours et tous les objets interactifs de Minecraft. Ils pourront aussi construire dans le claim. Le nombre de personnes qu'une personne peut ajouter à son claim est délimité par son grade.

Le nombre de claims disponibles change en fonction du grade du joueur.

Lorsqu'on rentre dans un claim le nom du claim est affiché au-dessus de la barre d'inventaire.

Le nom des claims est affectué automatiquement lorsqu'un joueur crée un claim avec le nom [Pseudo + numéro du claim (1, 2, 3, 4,...)].

### 4.2 Les commandes

Les joueurs peuvent claim automatiquement les claims qui sont autour d'eux avec la commande **/claim auto**.

Tchat :

- §6[Claim]§r Votre claim a été créé.

Les joueurs peuvent voir leurs claims avec la commande **/claim show** qui fera faire apparaitre des particules sur tous les côtés du rectangle claims (32\*32\*256) pendant 10s.

Tchat :

- §6[Claim]§r Votre claim est affiché, des particules apparaissent aux bordures.

Les joueurs peuvent changer le nom de leurs claims avec la commande **/claim rename [nom actuel] [nouveau nom]**.

Tchat :

- §6[Claim]§r Votre claim a été renommé §a[nouveau nom]§r.

Les joueurs peuvent set un point de spawn dans leur claim avec la commande **/claim set spawnpoint** qui mettra le nouveau spawnpoint à l'endroit où le joueur est positionné, s'il veut créer un shop les gens qui vont s'y tp vont être téléportés au spawnpoint définit.

Tchat :

- §6[Claim]§r Le nouveau spawnpoint a été défini.

Les joueurs peuvent supprimer le claim dans lequel ils sont avec la commande **/claim dell** ou avec la commande **/claim dell [nom du claim]** s'ils veulent effacer un claim dans lequel ils ne sont pas.

Tchat :

- §6[Claim]§r Votre claim a été supprimé.

Les joueurs peuvent accéder à la liste de leurs claims avec la commande **/claim list**. En cliquant dans le chat sur un claim le joueur est téléporté vers le spawnpoint du claim sélectionné. Dans le chat à côté du nom du claim les joueurs pourront sélectionner la croix pour supprimer le claim, un deuxième message dans le chat est alors envoyé pour s'assurer que le joueur veut bien supprimer ce claim.

Tchat :

- §6[Claim]§r Liste de vos claims.
- Vous avez §a[nombre] claim(s)§r.
- §b[nom du claim] §e[TP]
- §b[nom du claim] §e[TP]
- §b[nom du claim] §e[TP]
- §b[nom du claim] §e[TP]
- §b[nom du claim] §e[TP]
- Page 1/x
- §o◀ Page précédente | Page suivante ▶

Les joueurs peuvent ajouter d'autres joueurs à leurs claims avec la commande **/claim add [pseudo]** ou inversement avec la commande **/claim dell [pseudo]**. La commande ajoute les joueurs uniquement dans le claim dans lequel se trouve le propriétaire.

Tchat :

- §6[Claim]§b [pseudo]§r a été ajouté à votre claim.

Tchat :

- §6[Claim]§b [pseudo]§r a été retiré de votre claim.

Les joueurs peuvent ouvrir un gui de chaque claim en faisant la commande **/claim gui** dans le claim choisit.

Les joueurs ont accès à une liste de toutes les commandes plus hautes avec la commande **/claim help**.

Tchat :

- §6[Claim]§r Help : liste des commandes.
- §e- &b/claim auto§r : crée un claim autour de vous.
- §&e- §b/claim show§r : montre les bordures du claim.
- §e- §b/claim rename [nom actuel] [nouveau nom]§r : renommé un claim.
- §e- §b/claim set spawnpoint§r : définir un point d'apparition
- §e- §b/claim dell§r : supprime le claim dans lequel vous vous trouvez.
- §e- §b/claim dell [nom du claim]§r : supprime un claim spécifique.
- §e- §b/claim list§r : la liste de tous vos claims.
- §e- §b/claim add [pseudo]§r : ajouter un joueur à votre claim.
- §e- §b/claim dell [pseudo]§r : retirer un joueur de votre claim.
- §e- §b/claim gui §r: ouvre le gui de vos claims.
- §e§oSi vous avez d'autres questions n'hésitez pas à contacter un membre du staff !

## 5. Adminshop

---

### 5.1 L'adminshop

L'adminshop est un shop situé dans la capitale (voir après) qui permet de réguler l'économie du serveur. C'est un shop dont le ressources sont infinies, donc elles n'ont pas besoin d'être revitalisé par quelqu'un. On y trouve des objets incraftables comme des objets super rares pour un prix élevé.

L'adminshop se situe dans l'hôtel de ville.

### 5.2 Les items et les prix

Item	Prix
Spawner	100 000\$
O d'Abeilles	200 000\$
O d'Âne	200 000\$
O d'Arpenteur	200 000\$
O de Chat / Ocelot	200 000\$
O de Loup	200 000\$
O de Renard	200 000\$
O de Perroquet	200 000\$
O de Cheval (squelette, zombie)	200 000\$
O de Dauphin	200 000\$
O de Lama	200 000\$
O de Panda	200 000\$
O d'Ours Blanc	200 000\$
O de Tortue	200 000\$
O de Poissons Tropicaux	200 000\$
O d'Endermite	200 000\$
O de Hoglin	200 000\$
O de Vache / Champimeuh	300 000\$
O de Lapin	300 000\$
O de Mouton	300 000\$
O de Poule	300 000\$
O de Cochon	300 000\$
O de Morue	300 000\$
O de Saumon	300 000\$
O de Zombie	300 000\$
O de Squelette	300 000\$
O de Creeper	300 000\$

O d'Araignée	300 000\$
O de Slime	300 000\$
O de Guardian	300 000\$
O d'Enderman	300 000\$
O de Cube de Magma	300 000\$
O de Piglin	300 000\$
O de Blaze	300 000\$
O de Ghast	300 000\$
O de Wither Squelette	300 000\$
O de Villageois	400 000\$
O de Golem	400 000\$
O de Sorcière	500 000\$

### 5.3 Commandes

Les joueurs peuvent se téléporter à l'adminshop avec la commande **/tp adminshop**. La commande dispose d'un cooldown de 10s.

Tchat :

- §6[Adminshop]§r Téléportation vers l'adminshop.



## 6. Système de vote

---

### 6.1 Les votes

Pour attirer plus de joueurs sur le serveur le fait de voter sur des sites de listes de serveur Minecraft rapportera des récompenses journalières aux voteurs. Cliquer sur les liens rapporte des points votes, cliquer sur un lien rapporte 1 point vote. Chaque point vote peut être utilisé dans la cagnotte après. Plusieurs points votes peuvent être utilisés en même temps, le joueur recevra plus de récompenses.

### 6.2 Commandes

Les joueurs peuvent accéder aux liens pour voter avec la commande **/vote**.

Tchat :

- §6[Vote]§r Liens de votes :
- 1. §ehttps://exemplelien.fr
- 2. §ehttps://exemplelien.fr
- 3. §ehttps://exemplelien.fr
- 4. §ehttps://exemplelien.fr
- Vous avez §a[nombre] points vote§r.

Les joueurs peuvent utiliser leurs points votes avec la commande **/vote roll**. Si le joueur ne dispose pas de la place nécessaire dans son inventaire pour recevoir toutes les récompenses les récompenses ne sont pas données et un message est envoyé dans le chat.

Tchat :

- §6[Vote]§r Vote roll.
- Vous avez reçu :
- §eitem §r; §eitem §r; §eitem §r; §eitem §r; §eitem §r; §eitem §r; §eitem §r; §eitem §r; §eitem ...

### 6.3 Récompenses et pourcentages

Pourcentage	Item
<b>1%</b>	Spawner
<b>5%</b>	10 000\$
<b>%</b>	16 netherite
<b>7%</b>	Selle
<b>7%</b>	Nametag
<b>7%</b>	Cristal de l'end
<b>7%</b>	Armure de cheval
<b>10%</b>	16 diamants
<b>10%</b>	1 000\$
<b>20%</b>	64 bûches
<b>20%</b>	32 patates 32 carottes

## 7. Système de groupe

---

### 7.1 Organisation d'un groupe

Les joueurs peuvent créer des groupes. Chaque joueur peut être membre d'un seul et unique groupe à la fois, il doit quitter son ancien groupe pour en rejoindre un nouveau. Le fondateur du groupe est considéré comme l'admin du groupe, il peut ajouter ou enlever des membres du groupes à sa volonté. Le nombre de membres maximum d'un groupe est délimité en fonction du grade du fondateur.

Les joueurs appartenant au même groupe on automatiquement accès aux claims des autres membres du groupe, ainsi ils peuvent combiner leur total de claim afin de couvrir plus de terrain. Le groupe dispose aussi d'une banque de groupe ou les joueurs peuvent déposer leur argent qui leur reste à disposition. Cette banque est utile si les joueurs veulent se procurer un monde privé (voir plus bas), si un monde privé est acheté avec cet argent tous les membres du groupe seront chefs du nouveau monde.

### 7.2 Commandes

Pour créer un groupe le joueur et futur fondateur du groupe peut effectuer la commande **/groupe create [nom du groupe]**.

Tchat :

- §6[Groupe]§r Le groupe §a[nom du groupe]§r a bien été créé ! Vous pouvez désormais ajouter des joueurs à votre groupe.

Pour les autres commandes si le joueur n'est pas dans un groupe :

- §6[Groupe]§c Vous n'êtes dans aucun groupe§r.

Pour ajouter des joueurs le chef du groupe doit effectuer la commande **/groupe add [pseudo]**.

Tchat du fondateur du groupe :

- §6[Groupe]§r Votre invitation a bien été envoyée à §a[pseudo]§r.

Tchat de la personne invitée :

- §6[Groupe]§r Vous avez été invité(e) à rejoindre le groupe §a[nom de groupe]§r par §a[pseudo du fondateur du groupe]§r.
- Voulez vous rejoindre ce groupe ?
- [§aoui§r] §0; §r[§cnon§r]

Le joueur invité peut ensuite cliquer dans le tchat pour accepter ou denier l'invitation.

Si l'invité accepte :

- Dans le tchat du fondateur du groupe :
  - §6[Groupe]§r &a[nom de l'invité] §ra §aaccepté §rvotre invitation au groupe.
- Dans le tchat de l'invité :
  - &6[Groupe]&r Vous avez rejoint le groupe.

Si l'invité refuse :

- Dans le tchat du fondateur du groupe :
  - §6[Groupe]§r §a[nom de l'invité] §ra §crefusé §rvotre invitation au groupe.
- Dans le tchat de l'invité :
  - &6[Groupe]&r Vous avez refusé l'invitation.

Pour supprimer un joueur du groupe le fondateur peut effectuer la commande **/groupe dell [pseudo]**.

Dans le tchat du fondateur si la personne est dans le groupe :

- §6[Groupe]§r §a[pseudo] §ra été retiré de votre groupe.

Dans le tchat du fondateur si la personne n'est pas membre du groupe :

- §6[Groupe]§r §a[pseudo]§r ne fait §cpas§r partie de votre groupe.

Dans le tchat du membre s'il faisait partie du groupe et s'il se fait retirer du groupe :

- §6[Groupe]§r Vous avez été retiré du groupe §a[nom du groupe]§r.

Tous les membres du groupe peuvent accéder à une liste détaillée du groupe en effectuant la commande **/groupe list**.

Tchat :

- §6[Groupe]§r Liste du groupe.
- Nom du groupe : §b[nom]
- Total de banque : §a[argent dans la banque générale]§\$f.
- §6Fondateur §f:
- §d[pseudo]
- §6Membres §f:
- [pseudo]
- [pseudo]

Tous les membres peuvent accéder à la banque en effectuant la commande **/groupe banque**.

Tchat :

- §6[Groupe]§r Banque de groupe.
- Nom du groupe : §b[nom]§f.
- Total de banque : §a[argent sur la banque]§\$f.
- Dernières transactions :
- §a+§e [montant] §f[pseudo]
- §a+§e [montant] §f[pseudo]

Le plugin se souvient des 5 dernières transactions (addition d'argent) qui se sont passées sur la banque de groupe et les mets dans la liste.

Les membres du groupe peuvent seulement ajouter de l'argent à la banque de groupe en effectuant la commande **/groupe banque donate [montant]**.

Tchat :

- §6[Groupe]§r Vous avez ajouté §a[montant] §r à la banque de groupe !

S'il n'a pas assez d'argent :

- §6[Groupe]§r Vous n'avez pas assez d'argent.

Si un joueur veut quitter son groupe il doit effectuer la commande  
`/groupe leave`.

Tchat :

- §6[Groupe]§r Vous avez quitté votre groupe.

Si un fondateur de groupe veut dissoudre son groupe il doit effectuer la commande `/groupe diss`.

Tchat :

- §6[Groupe]§r Vous avez dissout votre groupe.

## 8. Les villes

---

### 8.1 La capitale

La capitale sera située aux alentours du centre de la map. Elle sera le spawn des joueurs et sera l'endroit où les joueurs pourront acheter des propriétés pour faire baisser leur taxe. L'adminshop se trouve aussi à la capitale.

La structure et le build en général de la capitale est précisée dans un autre cdc qu'on enverra aux builders.

Chaque joueur ne peut avoir qu'une seule propriété dans la capitale.

Pour se téléporter vers la capitale les joueurs doivent effectuer la commande **/tp capitale**.

Tchat lors de la téléportation :

- §6[Capitale]§r Téléportation vers la Capitale.

Tchat une fois téléporté :

- §6[Capitale]§r Bienvenue à la Capitale !

#### 8.1.1 Les propriétés de la capitale

On retrouve différentes propriétés à la capitale qui diffèrent de prix en fonction de leur taille en block<sup>2</sup> :

Taille	Prix
+/- 100 blocks <sup>2</sup>	800 000
+/- 200 blocks <sup>2</sup>	1 650 000
+/- 300 blocks <sup>2</sup> ou +	3 400 000

Les prix seront fixés par des administrateurs avant l'ouverture du serveur pour chaque maison individuellement en plaçant un panneau devant chaque entrée.

Un joueur peut faire clic droit sur le panneau à l'entrée de la maison qu'il désire.

Tchat :

- §6[Capitale]§b - §rPropriété à vendre !§b -
- Taille de la propriété : §b[taille]§r.
- Prix : §a[prix]§\$r.
- 
- Souhaitez vous acheter cette propriété ?
- [§aoui§r]

Le joueur peut ensuite cliquer oui dans le tchat pour acheter la propriété.

Tchat s'il a assez d'argent et qu'il n'est pas déjà propriétaire :

- §6[Capitale]§a Félicitations ! §rvous êtes désormais propriétaire.

Lorsqu'un joueur devient propriétaire le panneau à l'entrée affiche le pseudo du propriétaire.

Tchat s'il n'a pas assez d'argent et qu'il n'est pas déjà propriétaire :

- §6[Capitale]§c Désolé !§r l'achat n'a pas pu avoir lieu, vous n'avez pas assez d'argent.

Tchat s'il est déjà propriétaire :

- §6[Capitale]§c Désolé !§r il semble que vous soyez déjà propriétaire dans la capitale, il vous est impossible d'acheter une deuxième propriété. Vous pouvez vendre votre propriété et réessayer !

Un joueur peut revendre sa propriété à la capitale en effectuant la commande **/capitale resell**. L'état lui verse alors ½ du prix de la maison et le panneau redeviens comme avant l'achat.

Tchat :

- §6[Capitale]§r Vous avez revendu votre propriété à la capitale. L'état vous vers §a[montant]§§r.

Un joueur peut se téléporter à sa propriété en effectuant la commande **/capitale home tp**.

Tchat s'il a une propriété :

- §6[Capitale]§r Téléportation vers votre propriété.

Les joueurs pourront utiliser tout l'espace intérieur de leur propriété comme ils le souhaitent. Notamment pour créer un shop par exemple.



## 8.2 Les autres villes

Les joueurs pourront créer eux même des villes et y vendre des propriétés au prix qu'ils voudront. Pour être caractérisé comme une ville, celle-ci doit être approuvée par un administrateur au préalable et en suivant des critères spécifiques :

- Beauté et architecture correcte.
- Taille de la ville respectable.
- Un minimum de RP.
- Cohérence dans les builds et le style de build.

Si une ville suit ces critères elle sera affichée dans la liste des villes et sera accessible depuis la capitale ou via la commande **/ville list**.

Tchat :

- §6[Ville]§r Liste des villes.
- Nombre de villes : §a[nombre]§r.
- - §d[nom] §rpar §b[pseudo]
- - §d[nom] §rpar §b[pseudo]
- - §d[nom] §rpar §b[pseudo]
- Page 1/x
- §o◀ Page précédente | Page suivante ▶

Les joueurs peuvent cliquer sur le nom de la ville pour s'y téléporter.

Les pages montrent à chaque fois maximum 6 villes en même temps. Les joueurs peuvent cliquer dans le chat sur page suivante ou précédente pour changer de pages s'il y en a plusieurs.

Les villes doivent être difficiles à créer, les admins vont donc être très stricte pour attribuer le statut de ville à une construction.



A la place de chest : §6Grades

La blazeroad est enchantée et est renommée :

- §6Ancêtre
- Prix : §a5€ §rou §a100 000\$§r.
- §bAvantages :
- §b- §rCooldown du RTP mondes libres : §d5 minutes
- §b- §rCooldown du RTP mondes ressources : §d30s
- §b- §rNombre de claims : §d20
- §b- §rNombre de personnes max dans un claim : §d6
- §b- §rNombre de personnes max dans un groupe : §d6
- §e§o ► Clic droit pour acheter le grade.

La pastèque est enchantée et est renommée :

- §6Légende
- Prix : §a10€ §rou §a200 000\$§r.
- §bAvantages :
- §b- §rCooldown du RTP mondes libres : §d2 minutes
- §b- §rCooldown du RTP mondes ressources : §d15s
- §b- §rNombre de claims : §d30
- §b- §rNombre de personnes max dans un claim : §d11
- §b- §rNombre de personnes max dans un groupe : §d11
- §e§o ► Clic droit pour acheter le grade.

La pomme dorée est enchantée et est renommée :

- §6Mythique
- Prix : §a20€ §rou §a300 000\$§r.
- §bAvantages :
- §b- §rCooldown du RTP mondes libres : §d30s
- §b- §rCooldown du RTP mondes ressources : §d5s
- §b- §rNombre de claims : §d50
- §b- §rNombre de personnes max dans un claim : §d26
- §b- §rNombre de personnes max dans un groupe : §d26
- §e§o ► Clic droit pour acheter le grade.

Les vitres sont renommées en rien, du vide.

Si le joueur fait clic droit sur un des items, dans le tchat :

- §6[Boutique]§r Souhaitez vous acheter le grade §b[grade]§r pour §a[prix]§r ?
- [§aoui§r]
- §e§oVous pouvez aussi acheter les grades sur notre site : §e<https://exemplelien.fr>.

Ensuite le joueur peut cliquer sur oui dans le tchat.

Si le joueur a assez d'argent, tchat :

- §6[Boutique]§a Félicitations !§r vous êtes désormais §b[grade]§r.

Si le joueur n'a pas assez d'argent, tchat :

- §6[Boutique]§c Désolé !§r vous n'avez pas assez d'argent pour acheter ce grade.

Si le joueur possède déjà ce grade ou un grade supérieur, tchat :

- §6[Boutique]§c Désolé !§r vous possédez déjà le grade §b[grade actuel]§r.

Lorsqu'un joueur reçoit un nouveau grade une annonce est envoyée dans le tchat pour tous les joueurs sur le serveur :

- §6[Annonce] §d[joueur]§r vient d'acheter le grade §b[grade]§r ! ★★★

Lorsqu'un joueur achète un grade avec l'argent du jeu, le grade se reset au bout de 60 jours de jeux avec, alors que les grades achetés avec de l'argent réel restent pour toujours.

Pour les joueurs qui ont acheté le grade avec l'argent du jeu, ils peuvent faire **/grade time** pour voir combien de temps il leur reste.

Tchat :

- §6[Boutique]§r Vous êtes actuellement §b[grade]§r. Il vous reste §a[nombre] jours §ravant le reset de votre grade.

## 10. Staff

---

### 10.1 Grades

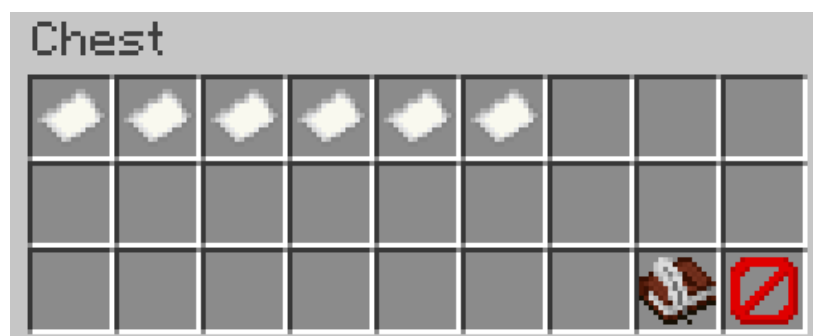
Il y a 3 grades de staff dans le serveur : Helpeurs, Modérateurs et Administrateurs. Les Helpeurs sont des modérateurs en test, ils font leurs preuves auprès du responsable modération du serveur, ils ont tous les droits des modérateurs mais restent en session de test surveillée.

### 10.2 Permissions

	Helpeur	Modérateur	Résponsable modération	Administrateurs
Accès au /staff	✓	✓	✓	✓
Kick	✓	✓	✓	✓
Mute	✓	✓	✓	✓
Tempban	✓	✓	✓	✓
Permaban	✗	✓	✓	✓
Ban modo	✗	✗	✓	✓
Ban IP	✗	✗	✗	✓

### 10.3 GUIs et commandes

Les joueurs peuvent report un autre joueur pour plusieurs raisons avec la commande `/report [pseudo]`.



A la place de chest : §6Reports

Feuilles sont renommées :

Pour les insultes :

- §6Insultes
- Le joueur a insulté ou a tenu des propos inappropriés dans le tchat ou en message privé.

Pour les pubs :

- §6Pub
- Le joueur fait des pubs pour d'autres serveurs ou d'autres serveur discord dans le tchat ou en message privé.

Pour les constructions inappropriées :

- §6Construction
- Le joueur a créé une construction inappropriée sur le serveur Minecraft.

Pour les skins ou les pseudos inappropriés :

- §6Skin et/ou pseudo
- Le joueur a un skin ou un pseudonyme inapproprié.

Pour les glitches ou les usebugs :

- §6Glitch et/ou Usebug
- Le joueur a utilisé un glitch ou un usebug sur le serveur minecraft §e(utilisation d'un bug à des fins personnelles afin d'en tirer profit)§r.

Pour les cheats :

- §6Cheat
- Le joueur a utilisé une triche.

Le livre est renommé :

- §6Explications
- Report un joueur revient à prévenir un membre du staff d'un mauvais comportement. Les faux reports sont donc §csanctionnés§r car ils ne font que spam le staff.

La barrière est renommée :

- §cFermer cette page.

Les joueurs lambda ne pourront pas utiliser les commandes suivantes, un message d'erreur apparait dans le tchat :

- §6[Staff]§c Vous n'avez pas l'autorisation d'utiliser cette commande.

Les membres du staff ont accès à la commande **/staff** qui les mets en créatif. Leur inventaire est supprimé lorsqu'ils utilisent cette commande, il y a donc un message d'alerte dans le tchat avant de les mettre en mode staff :

- §6[Staff]§b Attention§r, l'activation du /staff supprime tous les items de votre inventaire. Si les items que vous avez sur vous vous sont précieux, veuillez les déposer dans un coffre.
- §dVoulez-vous activer le staff mode ?
- [§aoui§r]
- §eCliquez sur oui une fois que vous avez déposé vos items précieux.

Une fois que le membre du staff a cliqué sur oui, il est mis en créatif et est mis en vanish on. Son nouvel inventaire est le suivant :



La poudre en première position est pour l'utilisation du vanish, lorsque le vanish est activé avec un clic droit, la poudre est verte, lorsqu'il est désactivé la poudre est grise. La vanish peut s'activer avec la commande **/vanish**.

Lorsque le vanish s'active, tchat :

- §6[Staff]§a✓§r Vanish activé !

Lorsque le vanish se désactive, tchat :

- §6[Staff]§cX§r Vanish désactivé !

La poudre quand le vanish est activé est renommée : §6Vanish §r[§aon§r]

La poudre quand le vanish est désactivé est renommée : §6Vanish §r[§aoff§r]

La boule de neige en seconde position est pour l'utilisation du freeze. Lorsqu'un membre du staff fait clic droit avec la boule de neige ou en faisant **/freeze [pseudo]** la personne freeze ne peut plus bouger.

Dans le tchat du membre du staff lorsqu'il freeze une personne :

- §6[Staff]§r Vous avez freeze §b[pseudo]§r.

Dans le tchat du membre du staff lorsqu'il unfreeze une personne :

- §6[Staff]§r Vous avez unfreeze §b[pseudo]§r.

Dans le tchat du joueur lorsqu'il se fait freeze :

- §6[Staff]§r Vous avez été freeze par un membre du staff, veuillez suivre leurs consignes.

Dans le tchat du joueur lorsqu'il se fait unfreeze :

- §6[Staff]§r Vous avez été unfreeze.

Le bâton KB est un ... bâton KB.

L'épée en diamant en cinquième position est pour l'utilisation de la sanction.  
Lorsqu'un membre du staff fait clic droit sur un joueur ou en faisant **/sanction [pseudo]**, un GUI apparaît.



A la place de chest : §6Sanctionner §b[pseudo]

Les vitres sont renommées en rien.

En haut à gauche la tête du joueur renommé :

- §b[pseudo]
- Le joueur a déjà été mute : §d[nombre] fois§r.
- Le joueur a déjà été banni : §d[nombre] fois§r.
- Adresse IP : §e[IP]§r.
- Joueurs ayant la même adresse IP : §e[Joueurs]§r.

Le premier livre est renommé :

- §6Catégorie Message
- Clic gauche pour développer la catégorie.



Le deuxième livre est renommé :

- §6Catégorie Gameplay
- Clic gauche pour développer la catégorie.

Le premier papier est la sanction pour cheat ou triche et est renommé :

- §6Cheat ou Triche
- Le joueur utilise un logiciel pour modifier le jeu afin d'obtenir un avantage déloyal sur les autres joueurs.
- 
- §a👁️ §rClic gauche pour appliquer la sanction.
- §eBan permanant

Le deuxième papier est la sanction pour les abus de report et est renommé :

- §6Abus de report
- Le joueur a report fait des reports inutiles. (Plusieurs fois la même personne, troll, ...)
- 
- §a👁️ §rClic gauche pour appliquer la sanction.
- §eBan 3d

Le livre avec la plume est renommé :

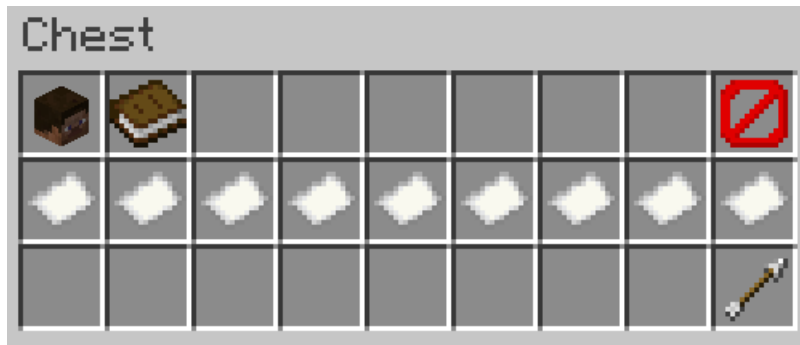
- §6Autre
- Si la raison de la sanction n'apparait pas dans la liste ici, le ban ou mute personnalisé est disponible pour les modérateurs ou plus.
- §e/mute [pseudo] [raison] [durée]
- §e/ban [pseudo] [raison] [durée]
- §oDurée : 1m1h1d

La barrière est renommée :

- §cAnnuler la sanction

Lorsque le membre du staff clique sur une des catégories (livre un ou deux), un nouveau gui apparait :

Si le membre du staff choisit la catégorie Message.



Au lieu de chest : §6Sanctions §r : §7Messages

La tête est renommée :

- §b[pseudo]
- Le joueur a déjà été mute : §d[nombre] fois§r.
- Le joueur a déjà été banni : §d[nombre] fois§r.
- Adresse IP : §e[IP]§r.
- Joueurs ayant la même adresse IP : §e[Joueurs]§r.

Le livre est renommé :

- §6Catégorie Message

La barrière annule la sanction et ferme le GUI, elle est renommée :

- §cAnnuler la sanction

La flèche fait revenir le jouer à la page précédente et est renommée :

- §bPage précédente

La première feuille est la sanction pour le flood et est renommée :

- §6Flood ou Spam
- Le joueur spam le tchat avec un ou plusieurs messages identiques ou se ressemblants.
- 
- §a💀 §rClic gauche pour appliquer la sanction.
- §eMute 20m

La deuxième feuille est la sanction pour le mauvais langage et est renommé :

- §6Mauvais langage
- Le joueur utilise un vocabulaire inadéquat.
- 
- §a👤 §rClic gauche pour appliquer la sanction.
- §eMute 15m

La troisième feuille est la sanction pour provocation et est renommé :

- §6Provocation
- Le joueur provoque d'autres joueurs.
- 
- §a👤 §rClic gauche pour appliquer la sanction.
- §eMute 30m

La quatrième feuille est la sanction pour les insultes et est renommé :

- §6Insultes
- Le joueur utilise des insultes dans le tchat.
- 
- §a👤 §rClic gauche pour appliquer la sanction.
- §eMute 30m

La cinquième feuille est la sanction pour l'incitation à l'infraction et est renommé :

- §6Incitation à l'infraction
- Le joueur incite d'autres joueurs à commettre une infraction au règlement.
- §oGo spam le tchat.
- §oInsultez tous truc.
- §o...
- 
- §a👤 §rClic gauche pour appliquer la sanction.
- §eMute 1h

La sixième feuille est la sanction pour les liens interdits et est renommée :

- §6Liens interdits
- Le joueur envoie des liens malsains dans le tchat.
- 
- §a🦴 §rClic gauche pour appliquer la sanction.
- §eBan 1d

La septième feuille est la sanction pour la publicité et est renommée :

- §6Publicité
- Le joueur fait de la pub pour un serveur tierce dans le tchat.
- §oAllez tous sur mon serveur : IP.
- §oVenez sur mon serveur discord.
- 
- §a🦴 §rClic gauche pour appliquer la sanction.
- §eBan 1d

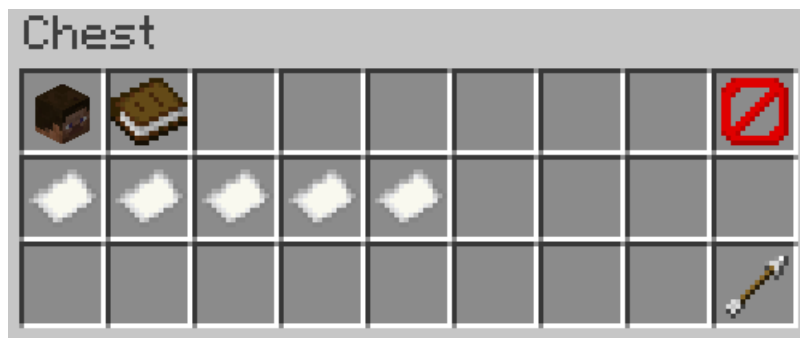
La huitième feuille est la sanction pour le DDOS ou tentative de hack et est renommé :

- §6DDOS ou tentative de hack
- Le joueur envoie des liens visant à ddos ou hack les joueurs du serveur.
- 
- §a🦴 §rClic gauche pour appliquer la sanction.
- §eBan 14d

La neuvième feuille est la sanction pour les menaces IRI et est renommée :

- §6Menaces lourdes
- Le joueur menace un autre joueur de lui faire du mal.
- §oJe vais baiser ta mère.
- §oJe vais te DDOS.
- §o...
- 
- §a🦴 §rClic gauche pour appliquer la sanction.
- §eBan 14d

Si le membre du staff choisit la catégorie Gameplay :



Au lieu de chest : §6Sanctions §r : §7Gameplay

La tête est renommée :

- §b[pseudo]
- Le joueur a déjà été mute : §d[nombre] fois§r.
- Le joueur a déjà été banni : §d[nombre] fois§r.
- Adresse IP : §e[IP]§r.
- Joueurs ayant la même adresse IP : §e[Joueurs]§r.

Le livre est renommé :

- §6Catégorie Gameplay

La barrière annule la sanction et ferme le GUI, elle est renommée :

- §cAnnuler la sanction

La flèche fait revenir le jouer à la page précédente et est renommée :

- §bPage précédente

Le premier papier est la sanction pour les constructions incorrectes et est renommé :

- &6Construction(s) incorrecte(s)
- Le joueur a construit une construction incorrecte (sexuel, croix gammée, ...).
- 
- &a🦴 &rClic gauche pour appliquer la sanction.
- &eBan 3d

Le deuxième papier est la sanction pour le skin incorrect et est renommé :

- &6Skin incorrecte
- Le joueur a un skin incorrect (nazi, ...)
- 
- &a👤 &rClic gauche pour appliquer la sanction.
- &eBan 4d

Le troisième papier est la sanction pour le pseudo incorrecte et est renommé :

- &6Pseudo incorrecte
- Le joueur a un pseudo incorrect.
- &oJbaisetamer
- &oFDP45
- &o...
- 
- &a👤 &rClic gauche pour appliquer la sanction.
- &eBan 4d

Le quatrième papier est la sanction pour anti AFK et est renommé :

- &6Anti AFK
- Le joueur utilise un moyen de contourner le anti AFK du serveur.
- 
- &a👤 &rClic gauche pour appliquer la sanction.
- &eBan 7d

Le cinquième papier est la sanction pour le multi compte et est renommé :

- &6Multi Compte
- Le joueur utilise plusieurs compte à lui seul sur le serveur (attention aux personnes de la même famille).
- 
- &a👤 &rClic gauche pour appliquer la sanction.
- &eBan 2d

Ensuite, une fois qu'une sanction a été sélectionnée dans le gui ou qu'une sanction a été donnée à l'aide du /ban ou /mute, le plugin demande au membre du staff si c'est la première fois ou non que le joueur ne respecte pas le règlement avec un GUI. Cette option ne s'applique pas à la sanction cheat.



Au lieu de chest : §6Sanctions &r :&7 Récidives

La barrière annule la sanction et ferme le GUI, elle est renommée :

- §cAnnuler la sanction

La tête est renommée :

- §b[pseudo]
- Le joueur a déjà été mute : §d[nombre] fois§r.
- Le joueur a déjà été banni : §d[nombre] fois§r.
- Adresse IP : §e[IP]§r.
- Joueurs ayant la même adresse IP : §e[Joueurs]§r.

La laine vert clair représente aucune récidive, le joueur commet sa première infraction au règlement, la sanction est celle de base choisit dans le précédent GUI. Elle est renommée :

- §aAucune récidive
- Le joueur commet pour la première fois une infraction au règlement.
- 
- §a🦴 §rClic gauche pour appliquer la sanction.
- §eSanction de base

La laine vert foncé représente entre une ou deux récidive (2 ou 3 sanctions mutes ou 2 ou 3 sanctions bans) le joueur a commit quelques infractions au règlement, la sanction est alors celle choisit dans le GUI précédent fois 2. Elle est renommée :

- §2Premières récidives
- Le joueur a commis jusqu'à 3 infractions au règlement.
- §c/!\ §r§oSi la sanction actuelle est un mute il faut voir combien de sanctions mute le joueur a déjà reçu et combien de sanctions ban si la sanction actuelle est un ban.
- 
- §a§rClic gauche pour appliquer la sanction.
- §eSanction de base x 2

La laine orange représente entre 2 et 4 récidives ( 4 ou 5 sanction mutes ou 4 ou 5 sanctions bans) le joueur est un multirécidiviste, la sanction est alors celle choisit dans le GUI précédent fois 4. Elle est renommée :

- §6Multirécidiviste
- Le joueur a commis entre 4 et 5 infractions au règlement.
- §c/!\ §r§oSi la sanction actuelle est un mute il faut voir combien de sanctions mute le joueur a déjà reçu et combien de sanctions ban si la sanction actuelle est un ban.
- 
- §a§rClic gauche pour appliquer la sanction.
- §eSanction de base x 4



La laine rouge représente l'abus de récidive, le joueur est toxique et a plus de 4 récidives (plus de 5 sanctions mute ou 5 sanctions ban), la sanction est alors définie en fonction de la sanction de base. Si la sanction de base est un mute alors la sanction dans le cas d'abus de récidive est un ban de 7d. Si la sanction de base est un ban alors la sanction en cas d'abus de récidive est un ban 365d. Elle est renommée :

- §4Il abuse de ouf
- Le joueur est toxique et a commit plus de 5 infractions au règlement.
- §c/!\ §r§oSi la sanction actuelle est un mute il faut voir combien de sanctions mute le joueur a déjà reçu et combien de sanctions ban si la sanction actuelle est un ban.
- 
- §a🦴 §rClic gauche pour appliquer la sanction.
- §eMute : ban 7d
- §eBan : ban 365d



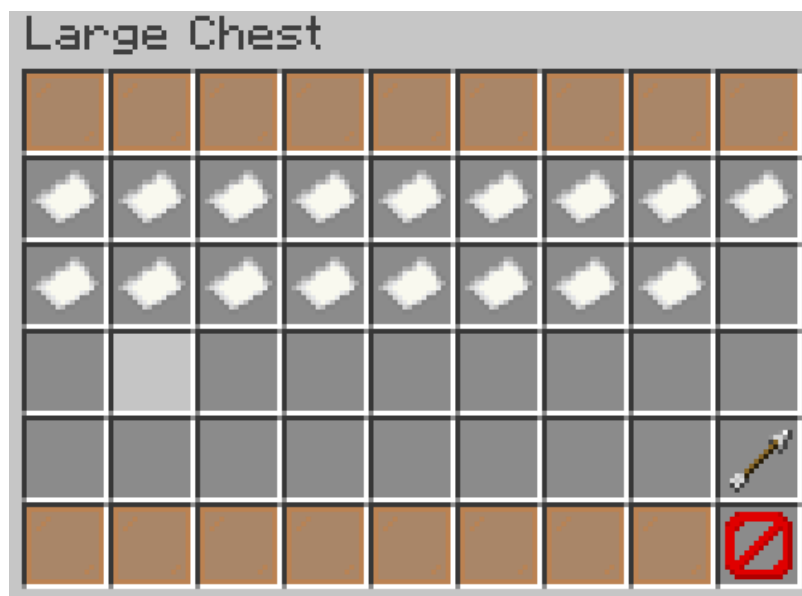
Ensuite pour en revenir à la barre d'inventaire quand un membre du staff fait /staff.

L'Ender Pearl permet au membre du staff de se téléporter vers un joueur aléatoire connecté au serveur.

Tchat :

- §6[Staff]§r Téléportation vers §b[pseudo]§r.

Le coffre est l'endroit où les membres du staff pourront trouver les reports qu'on effectué les joueurs du serveur. Lorsque le membre du staff fait clic droit sur le coffre ou fait la commande **/view reports** le GUI suivant apparait.



A la place de chest : §6Reports

Les vitres ne sont pas renommées.

La flèche sert à tourner la page et est renommée :

- §6Page suivante
- Page 1/x

La même flèche se trouver à gauche si on peut revenir à la page précédente et qu'il y a plusieurs pages.

- §6Page précédente
- Page 1/x

La barrière permet de fermer le GUI et est renommée :

- §4Fermer

Les reports des joueurs sont renommés :

- §6Report n°[numéro]
- Créateur du report : §b[pseudo]
- Personne report : §c[pseudo]
- Raison : §d[raison]
- Dernière connexion de la personne report : §dll y a [nombre] jours§r.
- 
- §a▶ §r Clic gauche pour fermer le report.

Et enfin, la barrière sert à sortir du mode staff et est renommée :

- §4Sortir du mode staff

Ensuite il y a la commande **/verif [pseudo]** qui ouvre un nouveau GUI.



La tête est renommée :

- §b[pseudo]
- Le joueur a déjà été mute : §d[nombre] fois§r.
- Le joueur a déjà été banni : §d[nombre] fois§r.
- Adresse IP : §e[IP]§r.
- Joueurs ayant la même adresse IP : §e[Joueurs]§r.

L'ender pearl permet de se téléporter vers le joueur.

Tchat :

- §6[Staff]§r Téléportation vers §b[pseudo]§r.

L'horloge permet de voir les cps de la personne et est renommée :

- CPS §b[gauche]§r/§b[droite]§r.

Le papier permet de voir le dernier report que le joueur a subi et est renommé :

- §6Dernier report
- Report par : §b[pseudo]
- Raison : §d[raison]

Le livre enchanté permet de voir exactement les dernières sanctions que le joueur a subi et est renommé :

- §6Dernières sanctions
- Sanctionné le §e[date]§r pour §d[raison]§r.
- Sanctionné le §e[date]§r pour §d[raison]§r.
- Sanctionné le §e[date]§r pour §d[raison]§r.

L'épée en diamant a la même fonction que l'épée en diamant lorsqu'on ouvre le /staff, elle ouvre le même GUI et est renommé :

- §6Sanctionner le joueur.

La partie vide du GUI permet de voir l'inventaire du joueur.