

Mécanique de Craft de Cube World Alpha

Document de spécification



[I. Présentation](#)

[II. Règles général](#)

[III. Craft des consommables](#)

[IV. Craft des ressources](#)

[V. Craft des équipements](#)

[VI. Modification des armes](#)

I. Présentation

Au cours du jeu, le joueur a la possibilité d'utiliser le craft à travers un menu afin de créer des consommables qui l'aideront lors des combats, de créer du meilleur équipement ou encore d'améliorer l'arme directement.

Le joueur peut craft à l'aide de recettes et de ressources que le joueur trouvera dans le monde en explorant, en tuant des monstres ou en les achetant à un magasin.

Les crafts sont divisés en 6 catégories :

- Les armes
- Les armures
- Les amulettes
- La cuisine
- L'alchimie
- Les formules.

L'objectif de cette mécanique est de pousser le joueur à l'exploration à travers le monde et au combat afin qu'il cherche les ressources dont il a besoin. C'est une mécanique qui permet au joueur de se préparer face aux différentes difficultés qu'il va rencontrer, donjons, boss ou plus simplement zone plus dangereuse afin de récupérer du loot et de reproduire cette boucle.

Les crafts que le joueur pourra faire sont en fonction de l'établi qu'il utilise :

- Un feu de camp pour la cuisine.
- Un four pour faire fondre les minerais.
- Une scie pour transformer le bois en matériaux de craft.
- Le rouet permet de créer différents fils utiles pour différentes classes.
- Une enclume pour faire des armes et des armures en métal.
- Un métier à tisser permettant le craft des armures en tissu.
- L'établi qui permet de créer des armes en bois.
- La table de customisation qui permet de modifier notre arme.

Le joueur peut également créer certains objets en permanence, soit certains matériaux de craft, soit certains consommables.

II. Règles général

Pour chaque craft le joueur doit remplir quelques conditions :

- Tout d'abord il doit posséder la recette. S'il ne la possède pas l'objet n'apparaîtra pas dans l'interface.
- Ensuite, il doit être sur le bon type d'établi. Par exemple, s'il est en train de faire une épée, il doit être en train d'utiliser l'enclume.
- Pour finir, il doit avoir les ressources nécessaires.

Le craft prend un léger délai de quelques secondes pour empêcher le joueur de faire des crafts trop simplement en combat.

Le joueur ne doit pas bouger pour pouvoir faire le craft, s'il bouge, le craft s'annule.

Les craft se débloquent en augmentant de niveau, en achetant la recette à un marchand ou en dropant la recette sur des monstres ou dans des coffres. Malgré tout, même les recettes achetées sont bloquées derrière un certain niveau empêchant le joueur de les apprendre s'ils n'ont pas le niveau suffisant.

Toutes les recettes débloquent peuvent être craftées. C'est le déblocage de la recette qui est verrouillé par le niveau.

Le craft ne coûte pas d'argent au joueur.

Tous les crafts réussissent et ne nécessitent pas de niveau de métier ou de craft en particulier.

III. Craft des consommables

Les consommables servent à se redonner de la vie.



Les consommables se craftent dans l'onglet "Alchimie" et dans l'onglet "Cuisine".

Dans l'onglet alchimie sont présentes les potions, qui se craftent en utilisant des ressources achetées au shop et trouvées dans la nature. Les potions ne nécessitent pas d'établi pour être crafté, ce qui veut dire que le joueur peut les crafter en permanence s'il possède les ressources.

Les potions dans l'onglet alchimie se débloquent au fur et à mesure des niveaux du joueur. La recette reste la même mais sa puissance est augmentée.

Les seules potions disponibles sont les potions de cactus et les potions de vie. Elles ont toutes les deux le même effet, elles ne sont juste pas craftées de la même manière.



Dans l'onglet cuisine sont présents toutes sortes de plats permettant de se soigner et d'avoir des bonus comme des résistances supplémentaires nécessitant des matériaux plus simples d'obtention mais ne peuvent pas être consommés en se déplaçant. Certains consommables dans l'onglet cuisine nécessitent un feu de camp afin de les créer, d'autres non. Les recettes de consommables se débloquent principalement en les achetant à des marchands.

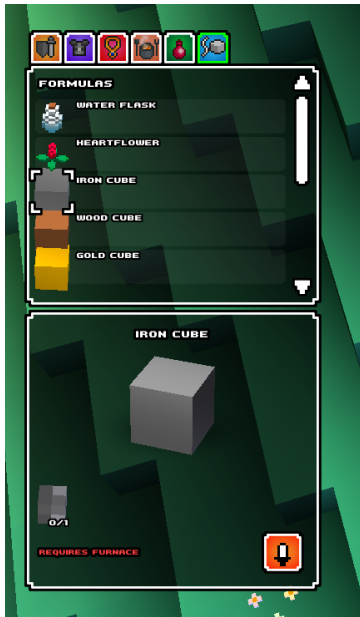
Les crafts disponibles sont :

- Soupe de ginseng
- Brochette de champignons
- Tranche d'ananas
- Muffin à la citrouille
- écrasée de baies des neiges
- Limonade
- Chocolat chaud
- Smoothie vert



Un feu de camp

IV. Craft des ressources



Les ressources servent à créer de l'équipement ou des armes. Les ressources se craftent dans l'onglet formules.

Les crafts des ressources se font avec beaucoup de types établis différents. En effet, il faut utiliser le four pour faire fondre les minerais, il faut utiliser la scie pour couper le bois et pour finir le rouet qui permet de transformer le coton en fils différents en fonction de l'armure voulue. Les ressources utilisées sont donc très différentes et trouvables principalement en explorant le monde.

Les recettes des matériaux sont débloquées par défaut. C'est une partie indispensable pour crafter les équipements.

Le four permet le craft de ces éléments:

- Cube de fer nécessitant des pépites de fer
- Cube d'argent nécessitant des pépites d'argent
- Cube d'or nécessitant des pépites d'or



Un four

La scie permet un seul craft qui est les cubes de bois nécessitant du bois.



Une scie

Le rouet permet le craft de ces éléments :

- Fil de coton nécessitant du coton
- Fil de soie nécessitant des toiles d'araignées
- Fil de lin nécessitant des fibres de lin



Un rouet

Au-delà de leur utilité dans les crafts, les cubes permettent aussi de modifier l'arme dans la table de customisation.

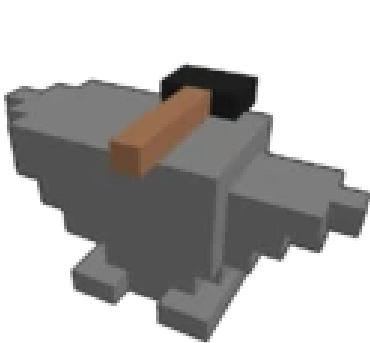
V. Craft des équipements

Les équipements permettent au joueur de devenir plus fort. D'avoir plus d'armure ou de faire plus de dégâts.

Les équipements se craftent dans l'onglet armes, dans l'onglet armure et dans l'onglet amulette.



Les équipements nécessitent beaucoup d'établis différents en fonction des matériaux nécessaires à leur création. Les armes et armures en métal se craft à l'enclume, les armures en tissus se craft au métier à tisser et les armes en bois se craft à l'établi (Workbench).



Enclume



Métier à tisser



Etabli (Workbench)



Les recettes des équipements s'obtiennent principalement en loot sur les boss et les monstres, dans les coffres de donjons ou chez les marchands.

Il est cependant très difficile de définir la totalité des recettes puisque le jeu n'a pas de limite de niveau, des recettes très haut niveau existent.

VI. Modification des armes



La modification des armes est la possibilité d'utiliser des cubes craftés ou trouvés sur des boss afin de modifier son arme et de lui ajouter des caractéristiques.

Les cubes de fer sont utilisés pour les armes en métal alors que les cubes de bois sont utilisés pour les armes en bois.

Le joueur peut également utiliser des "Spirit cubes" de type différents qui se dropent sur les boss ayant tous des effets différents. Les Spirit cubes s'utilisent sur n'importe quelle arme.

Il en existe 4 différents :

- Fire Spirit qui a pour effet d'augmenter les dégâts de l'arme
- Wind Spirit qui a pour effet d'augmenter la vitesse des attaques et des déplacements en fonction du combo en cours par le joueur. Une fois le combo terminé l'effet prend fin
- Ice Spirit qui a pour effet de ralentir les attaques et la vitesse de déplacement des ennemis
- Unholy Spirit qui a pour effet de voler la vie de l'adversaire afin de se soigner

Les armes ont une limite de 32 cubes posables sur eux. Cette limite permet d'empêcher qu'une seule arme soit utilisée pendant tout le jeu.

La modification des armes se fait à la table de customisation.

