**altCrafting**

altCrafting é um plugin que possibilita os jogadores a criarem itens únicos no Minecraft, com Níveis de Item que são definidos a partir da coleta de recursos ‘Melhorados’, como por exemplo Diamante 1.0, Diamante 2.0 e etc. Além de incluir Qualidades nos itens que variam desde Comum até Obra-Prima; Essas qualidades são definidas através de chances que aumentam, dependendo do nível do jogador na habilidade principal e na sua especialização.

Os jogadores agora terão diversas Habilidades e especializações, sendo elas as responsáveis pela evolução do jogador. Essas habilidades serão evoluídas através da criação dos itens específicos para tais habilidades, por exemplo, a cada Arco que o jogador criar, ele ganhará ‘X’ de experiência na área de Arcos/Bestas.

Cada habilidade contará com sua especialização, ou seja, além de chegar ao nível máximo no Bower (que é responsável pela criação de Arcos e Bestas) ele poderá chegar ao nível máximo na especialização de Arco e também nas Bestas; quanto maior o nível da habilidade e de sua especialização, maior será a chance de qualidades melhores.

Capítulo 1 – Recursos

Minérios:

O plugin deverá adicionar uma variação a cada minério já existente dentro do Minecraft e também deverá guardar espaço para futuros novos minérios para novas criações de itens.

Para explicar melhor, todos os minérios terão o minério vanilla + 5 tiers e sua respectiva barra. Vou listar todos os minérios e suas novas variações:

Minério de Cobre + Barra de Cobre (Vanilla + 1.0/2.0/3.0/4.0/5.0)  
Minério de Ferro + Barra de Ferro (Vanilla + 1.0/2.0/3.0/4.0/5.0)  
Minério de Ouro + Barra de Ouro (Vanilla + 1.0/2.0/3.0/4.0/5.0)  
Minério de Diamante + Barra de Diamante (Vanilla + 1.0/2.0/3.0/4.0/5.0)  
Minério de Esmeralda + Barra de Esmeralda (Vanilla + 1.0/2.0/3.0/4.0/5.0)  
Minério de Netherita + Barra de Netherita (Vanilla + 1.0/2.0/3.0/4.0/5.0)

Repare que, a barra de esmeralda não existe e deve ser adicionada, assim como as barras 1.0+; Além disso, abaixo você vai ver a cor da partícula do minério, e os ícones dos minérios e das barras devem ser da cor da partícula. Por exemplo, se a partícula do minério 1.0 é verde, o fundo do ícone dele deve ser verde, se for 2.0, deve ser azul e assim por diante. A barra segue a mesma lógica. Não é necessário novos modelos de barras nem nada do tipo, apenas o fundo para diferenciar uma das outras.

Já que não existe armadura e ferramentas de cobre/esmeralda elas deverão ser inseridas no jogo, mas fique tranquilo pois os modelos 3d nós podemos comprar, segue exemplo:   
<https://mcmodels.net/products/12536/emerald-weapons-and-tools-set>

E com relação as barras e minérios, também podemos encontrar alguns modelos novos, como esse exemplo: <https://mcmodels.net/products/12716/ores-pack-volume-1>

Quando se referimos a minérios, esses minérios terão partículas que ficarão em volta do minério, como por exemplo partículas de cor verde, amarelo e etc. para distingui-los dos minérios Vanilla (do próprio Minecraft). Essa partícula servirá para diferenciar por exemplo do minério de cobre normal, para o minério de cobre 1.0/2.0 e etc. As cores das partículas, serão definidas pelo encantamento do minério, sendo:

Minério 1.0 = partícula Verde  
Minério 2.0 = partícula Azul  
Minério 3.0 = partícula Rosa ou Roxa  
Minério 4.0 = Partícula Vermelha  
Minério 5.0 = Partícula Amarela

Essas partículas, serão vistas da mesma distância que o minério é visto.

Além da textura/partículas, os minérios serão divididos em porcentagens de aparecimento baseados na taxa padrão de cada minério, segue tabela:

**Não achei a tabela da quantidade de aparecimento de cada minério, então vamos ter de testar, mas a lógica é a seguinte:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Minério** | **Taxa de aparecimento:** |
| **Minério de Cobre Vanilla** | **1%** |
| **Minério de Cobre 1.0** | **0.7%** |
| **Minério de Cobre 2.0** | **0.4%** |
| **Minério de Cobre 3.0** | **0.1%** |
| **Minério de Cobre 4.0** | **0.05%** |
| **Minério de Cobre 5.0** | **0.001%** |

**Essa tabela é apenas um exemplo, pois eu não encontrei a taxa de aparecimento natural de cada minério**

Quando minerados, esses minérios responderão aos Encantamentos de Fortuna e também da habilidade de Mineração do MCMMO, fazendo com que mesmo os Minérios .5 poderão ter múltiplos drops.

A barra desses minérios, será feita única e exclusivamente através de um NPC no Spawn que abrirá um GUI/MENU semelhante a esse: [CLIQUE AQUI](https://mcmodels.net/products/12073/gems-forge-gui) Que forjará a barra através dos matérias que o jogador possuir no inventário. (Esse menu é apenas um exemplo, você pode criar um ou podemos encomendar um do jeito que quisermos). Além de forjar a barra que será usada na criação, teremos outro NPC que será responsável pela criação de todos os itens desse plugin. Funcionará da seguinte forma, a partir do momento que o jogador tiver os itens no inventário, ele abrirá o menu do NPC e selecionará o tipo de item que ele quer fazer(espada), o material(diamante), o nível do encantamento (5.0) e após fazer essa seleção, mostrará alguns dados interessantes ao jogador, como, Chance de cada qualidade, o material que ele está fundindo, o nível do encantamento, o tempo de fabricação e o bônus da poção de foco.

Ainda falando de NPC’s, acredito que o último, mas não menos importante, será o NPC que será responsável por engastar as gemas nas ferramentas/armas que já estão criadas. Esse NPC receberá o item do jogador e a gema que o jogador quiser colocar. Para engastar as gemas não será requerido nenhum nível. O processo para engastar a gema, será instantâneo, custará apenas moedas e qualquer jogador em qualquer nível poderá engastar qualquer gema.

[**Clique aqui e acesse o GITHUB, e vá para o arquivo Gemas**](https://github.com/TamiozzoFPS/Minecraft)

As gemas tem a função de aprimorar ainda mais os atributos do equipamento e elas só poderão ser engastadas/colocadas em itens únicos, ou seja, não poderá ser colocada em uma simples espada de diamante mas sim, em uma espada de diamante 1.0 ou qualquer outro item que já tenha sido feito no NPC citado acima.

Essas gemas são a cereja do bolo, apenas uma gema pode ser anexada por item e uma vez anexada aos itens, não podem ser retiradas

As gemas só podem ser obtidas através de baús da sorte (é um plugin que alguém vai ter que criar chamado altCrates), através de bosses, dungeons e da pesca.

Capitulo 2 – Habilidades

As habilidades serão divididas por item e dentro dessas habilidades haverá especializações por criar determinado item. Tanto a habilidade quanto a especialização, terão o nível máximo de 0 a 100

O nível máximo tanto da habilidade principal quanto de suas especializações é 100.

Fabricar qualquer espada concede xp na habilidade principal e na sua especialização, até a habilidade principal chegar no nível 100, o xp será divido entre a especialização e a habilidade principal.

Por exemplo:

Jogador fabricou o item de netherita que concede 100 de xp, 50 de xp vai para a habilidade principal e 50xp vai para a especialização. Caso já tenha a habilidade principal no nível 100, os 100 de xp irá totalmente para a especialização.

Para evoluir a habilidade principal, como por exemplo Forjador de Espadas, você pode criar qualquer espada que você receberá experiência na habilidade principal, porém, para receber experiência na especialização, que por exemplo, será Espada de Ferro, o jogador precisará criar exclusivamente espadas de ferro. De modo geral, upar a habilidade principal será relativamente fácil, mas o difícil será chegar ao nível máximo na especialização.

Para ficar claro, a habilidade principal ele existe com o propósito de liberar aos poucos as fabricações de armas/ferramentas de alto nível e a possibilidade da inserção de gemas, ou seja, o jogador não poderá criar espadas de netherita no level 1. Essas restrições se devem a evitar que jogadores criem múltiplas contas ou se ajudem de forma rigorosa para evoluírem muito rapidamente, além disso, essa habilidade principal serve como base para toda a criação dos itens.

Quanto maior for o nível da habilidade principal e da sua especialização, maior será a chance do jogador forjar itens de qualidade Obra-Prima.

Qualquer jogador pode dominar ou se especializar em todas as habilidades e não há limitações para o mesmo.

Abaixo, segue exemplo de todas as habilidades, suas especializações, seus níveis mínimos para liberar a criação de itens superiores.

[**CLIQUE AQUI PARA ACESSAR O GITHUB**](https://github.com/TamiozzoFPS/Minecraft)

**Foco e Poções**

No Albion, o foco é utilizado para economizar recursos, mas aqui ele será usado para aumentar a qualidade e a velocidade de fabricação dos itens. Esse foco, será concedido de uma única forma que seriam através da criação de poções onde somente no nível 100 de Pocionista ela poderá ser criada.

**Tabela de Poções Abaixo:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Qualidade** | **Tempo de Duração (Segundos)** |
| **Comum** | **60** |
| **Incomum** | **80** |
| **Raro** | **120** |
| **Excepcional** | **150** |
| **Excelente** | **180** |
| **Obra-Prima** | **300** |

**Oque isso altera nas poções? Vamos supor que a poção normal de Força 2 tem 90 segundos de duração, agora com o jogador poderá criar uma poção de Força 2 Comum que adiciona mais 60 segundos no efeito da poção, totalizando 150 segundos.**

**Capitulo 4: Notificações**

Quando o jogador criar qualquer item desde, poções, machados ou qualquer item feito a partir do altCrafting e esse item for Obra-Prima, o servidor enviará uma mensagem global informando o nome do jogador, o item que foi criado e por fim, parabenizando-o pela conquista.

A mensagem seria algo como:

**Impressionante!**   
Tamiozzo fabricou **Machado de Netherita** 5.0 (**Obra-Prima**)

O jogador que alcançar o nível máximo tanto na Habilidade Principal quanto na Especialização, o servidor irá notificar todo mundo que ele conseguiu o nível máximo. A mensagem seria parecida com essa:

Habilidade Principal:

**Artesão Graduado!**  
**Tamiozzo** chegou ao nível máximo em **Forjador de Espadas**!

Especialização:

**Novo Especialista!**  
**Tamiozzo** se especializou ao máximo em **Espadas de Diamante**!

As mensagens serão enviadas uma única vez no chat global para todos verem.

**Capitulo 5: Layout do Item e suas especificações**

Quando o jogador criar um item, independente de qual seja esse item, ele deve estar bem especificado a sua qualidade, nível e por quem foi criado. Segue exemplo abaixo:

Texto

Descrição gerada automaticamente

Essas informações devem vir com qualquer item fabricado a partir do altCrafting, mesmo que não tenha Nível como é o caso das poções ou a qualidade seja Comum.

**Oque acontece quando o jogador fabrica um item através do altCrafting?**

Quando os itens são criados, esses itens ganham, dependendo do item, atributos como: Velocidade de Ataque, Dano por Golpe, Durabilidade, Pontos de Armadura, Pontos de Vida Extra, Resistência e muitos outros atributos. Isso depende de qual item, qual nível e qual qualidade.

[CLIQUE AQUI E ACESSO O GITHUB, E ABRA O ARQUIVO Itens Criados e Seus Atributos](https://github.com/TamiozzoFPS/Minecraft)

Esses atributos extras também deverão aparecer nas informações dos itens criados. Segue exemplo:

Texto

Descrição gerada automaticamente