

REFONTE COSMETICS

RÉALISATION

NOPOZA973

LOGICUBE

VINDICT

TYPE

GÉNÉRAL

BUT

DYNAMISER LES HUBS

RÉALISÉ EN FÉVRIER 2016



DESCRIPTIF RAPIDE DU PROJET

Pour créer un certain renouveau et activité sur le serveur, la mise ou remise en place d'un bon nombre de cosmétiques est envisagée.

Ils doivent être originaux et développés, à l'image du serveur.

Ainsi le projet fait apparaître un système de hasard similaire à celui de Hypixel par le système de mystery box.

SOMMAIRE

Introduction

I) Cosmétiques déjà existants

- Humeur
- Monture
- Jukebox
- Déguisements
- Gadgets

II) Nouveaux cosmétiques

- Particule
- Monture
- Jukebox
- Déguisements
- Gadgets
- Habits
- Les différents ensembles
- Les Hats
- Mascottes

III) Le coffre et les clefs magiques

- Les différentes clés
- Que pouvons-nous avoir avec ces clés ?

Notes

INTRODUCTION

Une refonte totale des cosmétiques/gadgets de SamaGames est nécessaire pour la nouveauté à venir. Une nouveauté consistant à faire apparaître un système de hasard similaire à celui d'Hypixel. Nous reprendrons le principe général de la mystery box.

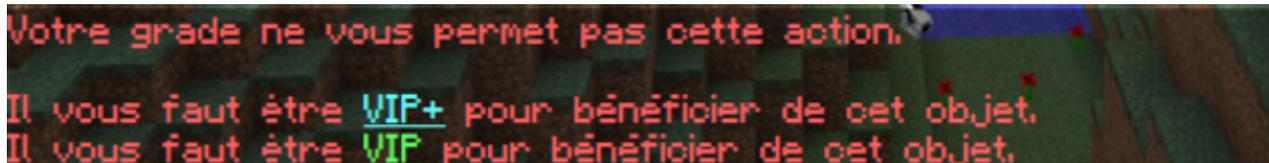
Les joueurs gagneront, aléatoirement, des clés de différentes valeurs permettant d'ouvrir un coffre magique.

Ce coffre pourra délivrer aux joueurs des cosmétiques, gadgets, montures, habits, etc.

Les cosmétiques seront classés dans différentes catégories. Et bien évidemment, plus une clé sera d'un niveau élevé, plus la chance d'avoir un cosmétique de catégorie élevée sera grande.

Notes :

Changement de message (Avant -> Après) :



Les grades sont en réalité des liens Hypertexte vers la boutique.

C	Commun	
R	Rare	
E	Epic	
L	Légendaire	

I) COSMÉTICS DÉJÀ EXISTANTS

Humeurs

Nom	Anciennement réservé	Ancien prix [étoile]	Désormais réservé	Nouveau prix [étoile]	Rareté
Pluvieux	VIP/VIP+	Aucun	VIP/VIP+	500	
Neigeux	VIP/VIP+	Aucun	VIP/VIP+	700	R
Fulminant	VIP/VIP+	Aucun	VIP+	900	E
Empreintes	VIP/VIP+	Aucun	VIP/VIP+	500	

Bilan	2	1	1	0
--------------	---	---	---	---

Montures

Nom de la monture	Anciennement réservé	Ancien prix [étoile]	Désormais réservé	Nouveau prix [étoile]	Nouvelle rareté
Cheval Squelette	aux VIP/VIP+	Aucun	aux VIP+	700	R
Magma Cube	aux VIP/VIP+	Aucun	aux VIP+	500	
Slime	aux VIP/VIP+	Aucun	aux VIP/VIP+	500	
Cheval Zombie	aux VIP/VIP+	Aucun	aux VIP/VIP+	700	R
Poulet	aux joueurs	900	aux joueurs	1500	
Loup	aux joueurs	750	aux joueurs	700	R
Cheval marron	aux joueurs	1400	aux joueurs	500	
Vache	aux joueurs	330	aux joueurs	500	
Cochon	aux joueurs	50 000 pièces*	aux joueurs	500	
Cheval blanc	aux joueurs	2100	aux joueurs	1000	E
Lapin	aux joueurs	1500	aux joueurs	1500	
Golem de fer	aux joueurs	5000	aux joueurs	1500	
Mouton blanc	aux joueurs	1000	aux joueurs	500	
Enderman	aux joueurs	1500	aux joueurs	1500	

Bilan	6	3	1	4
--------------	---	---	---	---

Jukebox

Nom de la musique	Ancien prix [étoile]	Nouveau prix [étoile]	Nouvelle rareté
Guil's theme	500	300	
Ryu's theme	500	300	
Ken's theme	500	300	
Route 1	500	400	R
Pokemon center theme	500	500	E
Gym battle	500	400	R
Gerudo valley	500	400	R
Wind mill	500	400	R
Lost woods	500	400	R

Bilan	3	7	1	0
--------------	----------	----------	----------	----------

Déguisements

Nom du déguisement	Anciennement réservé	Ancien prix [étoile]	Désormais réservé	Nouveau prix [étoile]	Nouvelle rareté
Zombie	VIP/VIP+	Aucun	VIP/VIP+	600	
Géant	aux joueurs	8000	aux VIP+	2000	
Pigman	VIP/VIP+	Aucun	VIP/VIP+	800	R
Creeper	VIP/VIP+	Aucun	VIP/VIP+	600	
Poulet	Joueurs	1500	Joueurs	1000	E
Villageois	Joueurs	2500	Joueurs	800	R
Cochon	Joueurs	50 000 pièces*	Joueurs	600	
Golem de fer	Joueurs	5000	Joueurs	2000	
Lapin	Joueurs	1500	Joueurs	1000	E
Sorcière	Joueurs	1000	Joueurs	600	
Poulpe	Joueurs	2500	Joueurs	1000	E
Mouton	Joueurs	1100	Joueurs	800	R
Araignée bleue	Joueurs	2000	Joueurs	600	

Ajouter des déguisements en ArmorStand

Bilan	5	3	3	2
--------------	----------	----------	----------	----------

Gadgets

Nom du gadget	Anciennement réservé	Ancien prix [étoile]	Désormais réservé	Nouveau prix [étoile]	Nouvelle rareté
Bombe atomique	aux administrateurs	Aucun	aux administrateurs	Aucun	Aucune
Stargate	au staff	Aucun	au staff	Aucun	Aucune
Coffre super secret	aux joueurs	2500	aux VIP+	500	
Chat perché	aux joueurs	7500	aux VIP+	1100	
Ender swap	VIP/VIP+	Aucun	VIP/VIP+	500	
Bombe disco	aux joueurs	2500	aux joueurs	700	R
Tramposlime	aux joueurs	2000	aux joueurs	900	E
Moutmout2000	aux joueurs	2500	aux joueurs	900	E
Gâteau fantôme	aux joueurs	2500	aux joueurs	500	
Mon ami le creeper	aux joueurs	1500	aux joueurs	500	
Apprenti botaniste	aux joueurs	2500	aux joueurs	700	R

Bilan	4	2	2	1
--------------	----------	----------	----------	----------

Bilan total partie	20	14	8	7
---------------------------	-----------	-----------	----------	----------

II) NOUVEAUX COSMETICS (IDÉES ET INSPIRATIONS)

Particules

Nom de particule	Réservé	Prix [étoile]	Rareté	Description	SCREEN
Amoureuse	VIP+	900	R	Petits coeurs autour du joueur	NOPE
Nerveux	VIP/VIP+	500	R	Nuages avec des petits éclairs autour du joueur	NOPE
Musicale	VIP/VIP+	500	R	Des notes de musique apparaissent autour du joueur	NOPE
Enchantée	Joueurs	700	R	Des lettres apparaissent autour du joueur. Celles de la table d'enchant.	NOPE
Ange	Joueurs	500	R	Auréole blanche comme les anges * _ *	NOPE
Diabolique	Joueurs	500	R	Flamme au dessus de la tête formant des cornes	NOPE
Bouclier Magique	VIP/VIP+	900	R	Bouclier magique de particules (comme Morrowind)	Screen
Frosty Cloak Cape Givrée	Joueurs	700	R	Cape en particules gris-clair tombantes, avec des particules de sharpness marron tournant autour.	Screen
Cape d'invocation	VIP/VIP+	700	R	Une tornade de particules tourne autour du joueur, cette tornade a une forme de cône.	Screen
Cape nuage	VIP/VIP+	700	R	Un petit nuage de particules apparaît sous les pieds du joueur, et une cape de particules rouge apparaît elle aussi dans le dos du joueur.	Screen
Ailes de feu	VIP/VIP+	1100	R	Fait apparaître des ailes de fée/de papillon dans le dos du joueur en particules de feu.	Screen
Cape d'enchanteur	VIP/VIP+	700	R	Même animation que la "Frosty Cloak" mais avec des couleurs différente.	Screen
Ailes de Glace	VIP/VIP+	1100	R	Même animation que le "firewings Cloak" mais avec des couleurs différente.	NOPE
Couronne de slime	VIP/VIP+	500	R	Une couronne de particules de slime apparaît au dessus de la tête du joueur.	Screen
Maître de la pluie	Joueurs	500	R	Une couronne de particules d'eau apparaît au dessus de la tête de joueur.	Screen
Couronne musicale	Joueurs	700	R	Des particules de Notes de musique tourne au dessus de la tête du joueur et forme une couronne.	Screen
Villageois content	VIP/VIP+	500	R	Une couronne de particules d'étoiles verte apparaît au dessus de la tête du joueur.	Screen
Villageois énervé	VIP/VIP+	500	R	Des particules de nuages tourne au dessus de la tête du joueur et forme une couronne	Screen
Wither	VIP/VIP+	900	R	3 têtes de wither tourment autour du joueur.	Screen

Atome de feu	Joueurs	900		Des particules de flamme tourne autour du joueur formant une atome.	Screen
Aura légendaire	VIP+	1100		Un oeil de l'ender explose et crée un tauran de particules de portail en cercle autour du joueur et crée une impression de vortex.	http://prntscr.com/cnugu4 http://prntscr.com/cnuh2w
Sataniste	Joueurs	1100		Etoile de feu à 5 branches sous les pieds. A chaque pointe des particules de feu vont vers le haut. Tout autour des particules de fumée noire montent autour du joueur.	NOPE



Montures

Nom de la monture	Réservé	Prix [étoile]	Rareté	Description
Mouton orange	Joueurs	700	R	...
Mouton violet	Joueurs	900	E	...
Mouton rose	Joueurs	1500		...
Mouton rouge	Joueurs	900	E	...
Mouton noir	Joueurs	500		...
Mouton jaune	Joueurs	700	R	...
Vache mushroom	Joueurs	500		...
Âne	Joueurs	500		...
Esclave	Joueurs	1500		Le joueur se fait porter sur les épaules d'un villageois



Jukebox

Partie non terminée, attente de musiques de la part des développeurs concernés.

Titre	Prix	Rareté
Gammes et arpèges	400	

Déguisements

Nom du déguisement	Réservé	Prix [étoile]	Rareté
Blaze	Joueurs	1000	
Wither squelette	Joueurs	1500	
Chauve-souris	Joueurs	800	R

Bilan	2	2	2	2
--------------	---	---	---	---

Gadgets

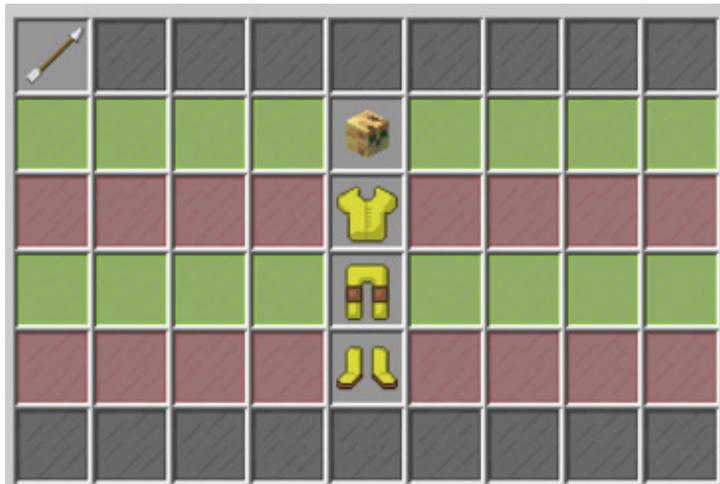
Nom du gadget	Réservé	Prix [étoile]	Rareté	Description
L'oeuf ou la poule?	aux joueurs	700	R	Une poule apparaît, pond un oeuf, l'oeuf devient une poule, pond un oeuf. Ainsi de suite pendant 10 secondes. Les poules disparaissent au fur et à mesure.
Paintball	aux joueurs	500		Le joueur tire une boule de neige avec une arme et change la couleur de quelque blocs temporairement.
Marche colorée	aux joueurs	500		La couleur des blocs sous les pieds du joueur changent
Arc en ciel	aux joueurs	1100		Un grand arc en ciel de particule apparaît autour du joueur [POUR CET ITEM FAIRE EN SORTE QUE LA CLAY CHANGE DE COULEUR !]
Base de lancement	aux joueurs	1100		Un compte à rebours de 5 secondes apparaît dans le chat du joueur. Une fois le temps écoulé il est propulsé dans les airs avec des flammes et de la fumée derrière lui.
Lance-poulet	aux joueurs	700	R	Le joueur tire un poulet explosif par seconde pendant 10 secondes.
Pyramide	aux joueurs	900		Une grande pyramide d'animaux apparaît avec les plus petits en bas et les plus grands en haut. Par exemple : Poulet, chat, loup, cochon, mouton, vache, cheval

Bilan	2	2	2	2
--------------	---	---	---	---

Le joueur devra cliquer sur une tête pour regarder l'ensemble de plus près en cliquant sur la tête de chat :

Vert = Objet possédé

Rouge = Objet non-possédé



Exemple de la tête de chat possédant deux pièces d'armure : Casque et Jambières

2) Que faire avec les habits et les chapeaux/têtes?

Le joueur pourra porter les armures et les chapeaux/têtes dans le lobby. Il pourra bien entendu mélanger les ensembles quand il les portera.

Il est aussi prévu que lorsqu'un joueur meurt en Uhc, Uhc run et DoubleRunner, un armorstand apparaisse pour symboliser son cadavre. Ce cadavre porte l'armure que le joueur avait lorsqu'il était au Hub.

Grade	Effet
Joueur	Pas de cadavre en jeu
VIP	Cadavre avec le stuff possédé précédemment au hub
VIP+	Cadavre avec un stuff sélectionné parmi les ensemble du hub débloqués

Dans le choix des équipement du hub, les VIP+ ont la possibilité de choisir le stuff ou pour se balader, et pour leur mort en jeu. (Si aucun choix fait pour les mort en jeu, le cadavre prend le stuff précédemment utilisé sur le hub).

3) Les différents ensembles

Ensemble cochounou

Nom de la pièce	Réservé	Prix [étoile]	Rareté	Description
Bottes cochounou	aux joueurs	200		bottes en cuir rose
Jambières cochounou	aux joueurs	250		pantalon en cuir rose
Plastron cochounou	aux joueurs	300		plastron en cuir rose
Tête cochounou	aux joueurs	450	R	tête de cochon

Ensemble du suceur de sang

Bottes du suceur de sang	aux joueurs	200		bottes en cuir noir
Jambières du suceur de sang	aux joueurs	300	R	pantalon en cuir noir
Plastron du suceur de sang	aux joueurs	400	E	plastron en cuir noir
Tête du suceur de sang	aux joueurs	600	E	tête de vampire

Ensemble de Link

Bottes de Link	aux joueurs	250	R	bottes en cuir vert clair
Jambières de Link	aux joueurs	300	R	pantalon en cuir vert clair
Plastron de Link	aux joueurs	400	E	plastron en cuir vert clair
Tête de Link	aux joueurs	750		tête de Link

Ensemble Boom

Bottes boom	aux joueurs	300	E	bottes en cuir orange
Jambières boom	aux joueurs	350	E	pantalon en cuir orange
Plastron boom	aux joueurs	400	E	plastron en cuir orange
Tête boom	aux joueurs	750		tête de TNT

Ensemble putréfié

Bottes putréfiées	aux joueurs	200		bottes en cuir vert foncé
Jambières putréfiées	aux joueurs	250		pantalon en cuir vert foncé
Plastron putréfiée	aux joueurs	300		plastron en cuir vert foncé
Tête putréfiée	aux joueurs	450	R	tête de zombie

Ensemble Meuh Meuh

Bottes meuh meuh	aux joueurs	200		bottes en cuir marron
Jambières meuh meuh	aux joueurs	250		pantalon en cuir marron
Plastron meuh meuh	aux joueurs	300		plastron en cuir marron
Tête meuh meuh	aux joueurs	450	R	tête de vache

Ensemble Champimeuh

Bottes champimeuh	aux joueurs	200		bottes en cuir rouge
Jambières champimeuh	aux joueurs	250		pantalon en cuir rouge
Plastron champimeuh	aux joueurs	350	R	plastron en cuir rouge
Tête champimeuh	aux joueurs	450	R	tête de vache mushroom

Ensemble Croc blanc

Bottes croc blanc	aux joueurs	200		bottes en cuir gris
Jambières croc blanc	aux joueurs	300	R	pantalon en cuir gris
Plastron croc blanc	aux joueurs	350	R	plastron en cuir gris
Tête croc blanc	aux joueurs	600	E	tête de loup

Ensemble du Moutmout

Bottes moutmout	aux joueurs	250	R	bottes en cuir violet
Jambières moutmout	aux joueurs	300	R	jambières en cuir violet
Plastron moutmout	aux joueurs	400	E	plastron en cuir violet
Tête moutmout	aux joueurs	600	E	tête de mouton violette

Ensemble Meow

Bottes meow	aux joueurs	200		bottes en cuir jaune
Jambières meow	aux joueurs	250		pantalon en cuir jaune
Plastron meow	aux joueurs	350	R	plastron en cuir jaune
Tête meow	aux joueurs	600		tête d'ocelot jaune

Ensemble de M.Carotte

Bottes de M.Carotte	aux joueurs	200		bottes en cuir beige
Jambières de M.Carotte	aux joueurs	250		pantalon en cuir beige
Plastron de M.Carotte	aux joueurs	300		plastron en cuir beige
Tête de M.Carotte	aux joueurs	450	R	chapeau avec l'item carotte

Ensemble KFC

Bottes KFC	aux joueurs	250	R	bottes en cuir blanc
Jambières KFC	aux joueurs	300	R	pantalon en cuir blanc
Plastron KFC	aux joueurs	400		plastron en cuir blanc
Tête KFC	aux joueurs	750		tête de bucket KFC

Ensemble Popstar

Bottes disco	VIP	350		Items qui changent de couleur de manière fluide
Jambières Disco	VIP	400		
Plastron Disco	VIP	750		
Tête	VIP	1000		Tête boule disco qui change

Bilan	18	16	11	7
--------------	-----------	-----------	-----------	----------

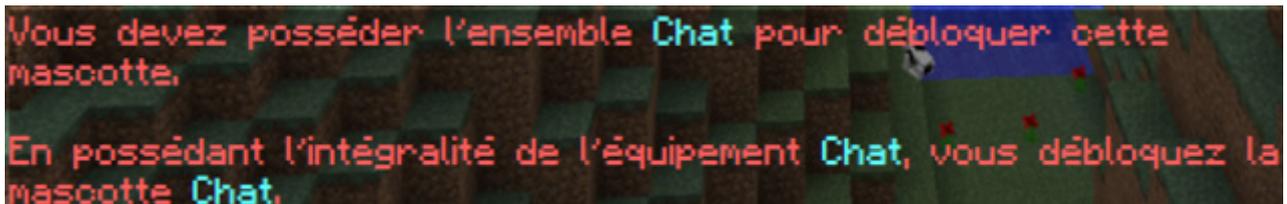
Mascottes

1) Présentation du système :

Les mascottes entretiennent une relation avec les ensembles d'habits. Il faut avoir un ensemble complet pour pouvoir utiliser la mascotte reliée à cet ensemble.



Un menu de ce type rassemblera toutes les mascottes. Le joueur passera sa souris sur les items pour voir si il a débloqué ou non les mascottes.



Quand une mascotte est active, elle aura un aspect enchantée. Elles sont GRATUITES. Il suffit de débloquer un ensemble complet d'habits pour pouvoir en avoir une.

Les joueurs pourront avoir la mascotte avec eux sur les lobbies et sur les jeux.

Elle devra disparaître quand le joueur est en sneak.

Le joueur pourra choisir l'emplacement de sa mascotte.

Il aura 4 choix :

- Epaule droite
- Epaule gauche
- Sur la tête
- Qui suit le joueur à pied.

Il faudra mettre un cooldown quand le joueur change la position de sa mascotte pour pas qu'il en abuse et que ça fasse buger.

Note :

Il est possible de masquer la mascotte en allant dans le choix des mascottes et en sélectionnant le bloc barrier qui signifie : Aucune mascotte sélectionnée.

La commande /mascotte est aussi mise en place pour pouvoir supprimer ou mettre sa mascotte en jeu (si le joueur n'en a pas sélectionné, ce sera sa dernière choisie).

2) Les mascottes

Nom de la mascotte	Ensemble associé	Réservé	Type	Description
Bombinette	Ensemble Boom	VIP+	Armorstand	Petite bombe en Armorstand
Navi	Ensemble de Link	VIP/VIP+	Armorstand	Petite luciole en Armorstand
Tire-bouchon	Ensemble Cochonou	joueurs	mob passif vanilla	Bébé cochon
Draculette	Ensemble du Suceur de sang	joueurs	mob passif vanilla	Chauve-souris
Sanpabon	Ensemble Putréfié	joueurs	mob agressif vanilla	Bébé zombie
Vachette	Ensemble Meuh-meuh	joueurs	mob passif vanilla	Bébé vache
Champimeuh	Ensemble Champimeuh	joueurs	mob passif vanilla	Bébé vache mushroom
Loupio	Ensemble Croc blanc	joueurs	mob passif vanilla	Bébé loup
Kebab	Ensemble Moutmout	joueurs	mob passif vanilla	Bébé mouton violet
Ficelot	Ensemble Meow	joueurs	mob passif vanilla	Bébé ocelot
Bunny	Ensemble de Mr.Carotte	joueurs	mob passif vanilla	Bébé lapin beige
Bucket	Ensemble KFC	joueurs	mob passif vanilla	Bébé poulet

Ballons

Avec la 1.9, il sera plus facile de faire des ballons de baudruche.

Le joueur tiendra en laisse un mob qui aura l'effet de pesanteur.

Bilan total partie	45	36	25	15
---------------------------	-----------	-----------	-----------	-----------

(Non définitif, manque partie Jukebox et ballons)

III) LE COFFRE ET LES CLÉS MAGIQUES

1) Les différentes clés

Nous connaissons tous la mystery box avec sa rareté variante entre une et cinq étoiles.

SamaGames adoptera un système similaire, mais avec des clés.

Mystery box * = Clé en bois

Mystery box ** = Clé en pierre

Mystery box *** = Clé en fer

Mystery box **** = Clé en or

Mystery box ***** = Clé en diamant

Le joueur, une fois qu'il aura remporté une clé, devra l'insérer dans un coffre magique. (Il devra juste ouvrir le coffre et cliquer sur la clé.)

Une animation se produira, déjà réalisée en test, et le joueur verra le cosmétique qu'il a remporté.

Proba' d'obtention	Joueur VIP/VIP+	Joueur normal
Clé en bois	25%	20%
Clé en pierre	25%	25%
Clé en fer	25%	20%
Clé en or	15%	20%
Clé en diamant	10%	15%

Afin de limiter la frustration des joueurs tout en gardant un principe d'incitation à acheter un grade pour avoir les clefs utilisables, les clefs en diamant ont un cooldown pour les non gradés. Ce cooldown est sous la forme d'un nombre utilisable de clef par mois. Les possibilités d'utilisation de clef ne sont pas cumulables.

Ainsi on peut même proposer aux non-gradés d'acheter des clefs à la boutique.

Grade	Cooldown	Clef	Prix à la boutique (€)
Joueur	1 diamant & 2 or /mois	Diamant	
VIP	2 diamant & 4 or /mois	Or	
VIP+	Illimité	Fer	

2) Que pouvons nous avoir avec des clés?

Le joueur pourra insérer sa clé dans un coffre. Plus sa clé sera de haut rang, plus il pourra avoir quelque chose de rare.

Proba' d'obtention	Commun	Rare	Epic	Légendaire
Clé en bois	80%	19,85%	0,1%	0,05%
Clé en pierre	65%	29,9%	5%	0,1%
Clé en fer	33%	45%	20%	2%
Clé en or	2%	30%	53%	15%
Clé en diamant	0%	10%	80%	20%

Si un joueur possède déjà un objet, il ne l'a pas en doublon, mais un lot de consolation.

Le joueur possède déjà l'objet :

Commun = 100 coins

Rare = 1 star

Epic = 5 stars

Légendaire = 10 stars

NOTES

Une grande partie des cosmétiques listés dans ce document ont été réalisés depuis la création de ce cahier des charges. Peu ont hélas vu le jour à vue des joueurs. Certains aspects décrits dans ce cahier des charges ont été revus différemment dans le temps pour être plus adaptés et logiques.