

Greed Island

Sommaire

Présentation serveur

Greed island

Adaptation sur minecraft

La Carte de Greed Island

Obtention des cartes d'emplacement fixe

Les cartes sorts

Règles serveur

Recrutements

Build

Modération

Développement

Présentation serveur

Greed island

Greed Island est un jeu vidéo apparaissant dans le manga Hunter x Hunter. Le but du jeu est simplement de collectionner 100 cartes dans un livre.

Ce livre à 3 parties:

- 000 à 099 : les emplacements Fixes (cartes à collectionner)
- 45 emplacements libres (cartes de sorts, objets, armes, utilitaires...)
- 1 interface.

Pour obtenir ces cartes il faut remplir des missions, ou résoudre des énigmes, ou encore battre des monstres... Si une personne Meurt dans le jeu, les cartes qu'il a en sa possession disparaissent. Enfin tout ce que l'on peut trouver dans un RPG.

Les types de cartes :

Nous avons 4 types de cartes:

- **Les cartes d'emplacement fixe** : qui n'ont pas de catégorie particulière (toutes sortes d'objets, mais sont caractérisées par leur numéro (000 à 099))
https://hunterxhunter.fandom.com/fr/wiki/Cartes_d%27emplacement_fixe
- **Les cartes de sort** : qui permet une interaction seigne entre les joueurs car les cartes de sorts ne peuvent pas blesser les joueurs.
https://hunterxhunter.fandom.com/fr/wiki/Cartes_%C3%A0_Sort
- **Les cartes d'administration** : généralement elles ont un numéro négatif... Elle sont utilisées pour régler les problèmes, et seul les Games-Masters y ont accès.
- **Les autres cartes** : comme dans ce jeu tout est transformable en cartes, il est possible d'avoir des cartes sur tout et n'importe quoi... (des pierres ...)

Les forces des cartes

Les cartes ont des puissances différentes, qui leur donne aussi un nombre différent de diffusion.

Plus la carte est dure à obtenir moins il y a d'exemplaire. il y a 9 difficultés des emplacements fixes:

- **Classe SS** : Niveau le plus dur et extrêmement rare (2 ou 3 exemplaires)
- **Classe S** : Monstres de niveaux élevés
- **Classe A** : Niveau moyen
- **Classe B** : Niveau intermédiaire
- **Classe C** : Niveau facile
- **Classe D** : Niveau faible
- **Classe E** : Niveau très faible
- **Classe F** : objet sans valeur (genre une pierre ramassée sur la route)

Le nombre de cartes d'emplacement fixe est limité, il n'est donc pas possible que tous les joueurs puissent remplir leur zone d'emplacement fixe, cela permet une interaction entre les joueurs.

Adaptation sur minecraft

Le nombre de joueur sera limité, reste à définir le nombre exact mais je pense à max 60 joueurs.
Le serveur aura un point de départ commun pour tout les joueurs.

Les cartes sorts seront aux nombres de 20 au lieu de 40.

Tous les objets/loots pourront être vendu contre des Jenis qui seront la monnaie du jeu. Des vendeurs se trouveront dans chaque villes mais tous n'accepterons que certaines marchandises.

Les alliances entre joueurs seront autorisées mais limitées en nombre.

Je pensais garder le principe du livre uniquement pour les 100 cartes. Pour les cartes de sorts il faudrait un deuxième livre qui servirai de stockage. Pour leur utilisation il faudrait juste les placer dans la barre d'inventaire et les activations se feraient directement via clique de souris comme pour attaquer, se défendre ou manger en fonction de l'utilisation du sort. Les cartes d'administration n'ont pas lieu d'être. Les autres cartes n'ont pas lieu d'exister cela détruira d'autant plus le vanilla de minecraft.

Pour l'obtention des 100 cartes je développerai plus loin dans le cahier des charges

Pour éviter que les serveurs soient orientés uniquement PvP il faudrait réussir à le régler. Je pensai limiter le PvP à 1 mort par joueur et par jour. Je m'explique le joueur A tue B il peut récupérer une carte d'emplacement fixe de son choix cependant il ne pourra pas le tuer avant que 24h ne se soit passé. Le joueur B ne pourra cependant pas se venger tant que les 24h ne sont pas passées.

La Carte de Greed Island

Les villes :

- 1 Antokiba (ville des prix) (carte 82 à 90)
- 2 Rubicuta (carte 24, 27, 34, 55, 56, 58, 59, 60 et 63)
- 3 Masadora (ville de la magie) (carte 14, 17, 33, 49 à 51 et 91)
- 4 Limeiro (capitale) (carte 11, 12, 20, 23, 39, 45, 92, 93, 97 et 98)
- 5 Aiai (ville de l'amour) (carte 10, 28, 38, 40, 41, 42, 44, 47, 48 et 77)
- 6 Dorias (ville du jeu d'argent) (carte 13, 19, 43 ,76 et 79)
- 7 Sofrabi (ville côtière) (carte 3, 29, 30, 36, 37, 57, 62 et 74)
- 8 Bunzen (carte 31, 61 et 64 à 72)

Les lieux importants :

- 1 Arbre de Shin (spawn)
- 2 Le pont (carte 81)
- 3 Château de Maiden (carte 46)
- 4 Village des bandits malades (carte 75)
- 5 Camps abandonnés (carte 21)
- 6 Bois secret d'un tsubo (carte 1 et 78)
- 7 Grotte engloutie (carte 2)
- 8 La source naturelle des belles peaux (carte 4)
- 9 Le lac du mystère (carte 8)
- 10 Grand arbre (carte 52, 53 et 54)

- 11 Grotte des esprits (carte 5)
- 12 Fontaine de jouvence à alcool (carte 6)
- 13 La pierre de grossesse (carte 7)
- 14 L'arbre de la bonne récolte (carte 9)
- 15 Cache du serpent clairvoyant (carte 96)
- 16 Arbre du roi des fées (carte 16)
- 17 Maison Maid Panda (carte 99)
- 18 Cache de l'espion de la capitale (carte 94 et 95)
- 19 Mine des 7 nains (carte 26)
- 20 Bateau du capitaine Perroquet (carte 32)
- 21 Terrier du Toreamon (carte 22)
- 22 L'accès du démon (carte 15, 18 et 73)
- 23 Cache du Chaméléon (carte 35)
- 24 Colline de la pierre flottante (carte 80)



Obtention des cartes d'emplacement fixe

000 : *Le bonheur du détenteur* (SS-1)

En récompense de la victoire au quiz, on reçoit un château. En supplément, les alentours du château avec 10000 habitants. Ils vivent selon les règles et les lois que l'on établit.

Gagné lors du quiz à l'occasion de la réunification des 99 cartes

001 : *Le bois secret d'un Tsubo* (SS-3)

Entrée d'une forêt gigantesque que l'on surnomme "Le jardin du dieu de la montagne". Seules les espèces propres à cette forêt y vivent en grand nombre. De nombreux animaux et hommes s'y attachent.

Trouvez la stèle du bois secret d'un tsubo

002 : *La côte d'un Tsubo* (SS-3)

Entrée d'une grotte engloutie surnommée "La demeure du dieu des mers". A chaque fois qu'on entre dans cette grotte, son apparence intérieure change, et les intrus s'y perdent facilement.

Réussir le labyrinthe de Sofrabi

003 : *Le vase de la fontaine* (A-17)

Un vase dont s'écoule de l'eau pure en permanence. Il déverse 1440 litres d'eau par jour.

Plongez dans le puits de Sofrabi et atteindre son point d'eau (grotte dans laquelle se trouve le vase)

004 : *La source naturelle des belles peaux* (A-15)

Source d'eau chaude qui résout tous les problèmes de peau. Avec 30 minutes de bain par jour, on obtient une peau aussi lisse et belle que celle d'un bébé.

Restez 30 minutes dans la source d'eau

005 : *La grotte des esprits* (S-8)

Lorsque l'on entre et ressort de cette grotte, on est transporté vers un lieu de passage réputé.

Uniquement valable à l'intérieur du pays. Quel que soit l'endroit où l'on est transporté, on peut revenir au point de départ sans avoir à dépenser le moindre argent.

Trouvez et traversez la grotte des esprits

006 : *La fontaine de jouvence à alcool* (A-15)

Si l'on garde une semaine entière l'eau puisée dans cette fontaine, elle se change en alcool. On ne peut choisir le type d'alcool mais c'est toujours un grand cru.

Remplir une fioles d'eau de cette fontaine et la garder pendant 1 journée

007 : *La pierre de grossesse* (S-10)

Pierre pesant 3Kg qui provoque la grossesse chez l'homme ou la femme qui la gardera contre son corps un mois durant. Une semaine plus tard, deux pierres, l'une mâle, l'autre femelle, apparaîtront.

On garde la pierre du sexe auquel on veut donner naissance.

Trouver la pierre

008 : *Le lac du mystère* (S-10)

Lorsque l'on relâche un poisson dans ce lac, le lendemain, il y a un poisson de plus. Quelles que soient la provenance du poisson, sa race, la qualité de l'eau dont il provient, il peut y vivre sans problèmes.

Relâcher un poisson dans le lac et revenir le lendemain

009 : *L'arbre de la bonne récolte* (S-10)

Un arbre sur lequel peuvent pousser tous les fruits. Quelle que soit la quantité de fruits récoltés, le lendemain, l'arbre sera toujours plein de fruits. Le nombre et le type de fruits sur les branches sont indéterminés.

Trouvez et grimpez en haut de l'arbre.

010 : *Le rurubu d'or* (A-20)

Guide d'informations divertissantes. Celui qui le possède a à sa disposition une grande quantité d'informations pour rencontrer celui ou celle qu'il désire, à l'heure et au lieu souhaités.

Ramenez 64 lingots d'or à la bibliothécaire de Aiai.

011 : *La balance d'or* (B-30)

Lorsque l'on a une hésitation sur un choix à faire entre plusieurs possibilités, cette balance pèsera le pour et le contre en tenant compte de l'avenir et fera le choix le plus judicieux.

Trouvez le juge et survivez à son questionnaire.

012 : *Le dictionnaire d'or* (S-10)

Un dictionnaire qui apprendra à son possesseur tous les mots qui pourront lui être utiles. Ouvrir le dictionnaire, trouver les mots qui brillent en doré, et en apprendre les définitions. Le lendemain, ils seront très utiles.

Trouvez l'institutrice de la ville et retrouvez son élève perdu.

013 : *Le carnet du bonheur* (A-20)

Si l'on note les petites chances quotidiennes que l'on a pas utilisées, ce carnet les changera en argent dont on pourra disposer à son gré.

Aidez le joueur tête en l'air à retrouver son carnet.

014 : *Les ciseaux coupe-liens* (B-22)

Si l'on coupe les photos des gens que l'on a pas envie de rencontrer grâce à ces ciseaux, on ne les revoit pas deux fois. Cela s'applique à tous les gens apparaissant sur la photo (utilisateur non compris). La prudence est donc de rigueur.

Trouvez les ciseaux perdus dans un buisson de Masadora

015 : *Le diable capricieux* (S-10)

Un diable qui réalise trois souhaits. Cependant, il faut lui donner 1000 souhaits différents et le diable en choisit trois lui-même (il est impossible de faire des souhaits dont seul le montant changerait. Ex : Donne-moi 100 millions, Donne-moi 101 millions, etc.).

Trouvez l'entrée des enfers et parlez au démon. 10 % de chance de débloquent le couloir des décisions impossibles.

016 : *L'avertissement du maître des fées* (S-6)

Il donne à son possesseur de précieux conseils avec gentillesse pour parvenir à acquérir des traits de caractère qui lui font défaut. Même s'il n'appelle pas, il arrive qu'il apparaisse de lui-même. Il est donc un peu "lourd".

Trouvez l'arbre du maître des fées, l'escaladez, et réalisez le conseil qu'il vous donne.
Cependant le maître des fées à 20 % de chance d'apparaître par jour.
Conseil se jeter dans le lac de lave qui se trouve derrière son arbre.

017 : *Le souffle du grand ange* (SS-3)

Blessures mortelles, maladies incurables, cet ange peut tout guérir avec son souffle. Cependant, il n'apparaît qu'une seule fois.

Échanger toutes les cartes sorts contre le souffle du grand ange à Masadora

018 : *Le petit clin d'œil du démon* (A-18)

Celui qui reçoit son clin d'œil est parcouru d'une sensation inoubliable et unique. On peut le recevoir autant de fois que l'on veut mais il faut prendre garde à l'accoutumance néfaste.

Trouvez l'entrée des enfers et parlez au démon. 15 % de chance de débloquent le jump récompense la carte.

019 : *L'oreiller de l'esprit joueur* (A-13)

Si l'on utilise cet oreiller pour dormir, on peut s'échapper de son corps et devenir un esprit. Cependant, si l'on ne regagne pas son enveloppe sous 24 heures, on devient réellement un esprit.

Retrouvez le joueur endormi puis retrouvez son esprit perdu à Dorias

020 : *Horloges d'humeur* (B-30)

Un horloge qui permet de mesurer la situation mentale actuelle de son possesseur. Si on la maintient à 12 heures, on obtient un mental équilibré. En l'alignant sur les critères de temps, lieu et événement, on peut maîtriser ses émotions.

Achetez une montre et l'échangez à l'horloger de Limeiro

021 : *Les lunettes squelettes* (B-27)

Lunettes qui permettent de voir à travers les objets. Avec sa mémoire, on peut ajuster la précision. La seule chose que l'on ne peut pas voir, ce sont les cartes à sort de Masadora.,

Trouvez les lunettes squelettes caché au fond d'un tunnel caché dans le camps abandonné

022 : *Toraemon* (A-22)

Espèce en voie de disparition. Très rare, elle peut mettre des objets dans une poche placée sur le ventre. Il est fréquent qu'elle en sorte des objets d'une extrême rareté.

Trouvez le terrier du Toraemon et donnez lui 1 diamant

023 : *Le livre infini* (B-30)

Un livre qui raconte des histoires amusantes toujours différentes. Si l'on interrompt sa lecture sans mettre de marque-page, l'histoire change complètement. Aussi faut-il être prudent.

Parlez et écoutez 2 histoires d'affilé raconté par l'orateur de Limeiro

024 : TV hypnotique (A-20)

Saisissez une situation hypothétique avec la télécommande incluse, et ce téléviseur vous montrera un documentaire de 30 heures sur les possibilités. Vous pouvez également enregistrer.

Trouvez la seule maison du village à posséder une télé et trouvez la télécommande

025 : Le dé du risque (B-30)

Dé à 20 faces. 19 d'entre elles portent le sigle : Bonne fortune, une seule face porte le sigle : Mauvaise fortune. S'il tombe sur "Bonne fortune", il ne vous arrivera que des bonnes choses. Par contre, s'il tombe sur "mauvaise fortune", vous aurez autant de malheurs que ce que vous avez eu de chance jusqu'alors.

Dépensez 2500 Jennis à Dorias et allez trouvez le joueur de dé.

026 : Les sept nains au travail (A-20)

Nains qui travaillent pendant que leur maître dort. Cependant, ils ne peuvent accomplir des choses qui dépassent la capacité de leur maître.

Trouvez la mine et parlez au 7 nains.

027 : Livret de pass VIP (B-25)

Tickets qui permettent d'accéder à n'importe quel lieu. Livret de 1000 tickets.

Accepter le transport du charretier de Rubicuta. Il vous téléportera à l'arbre de Shin.

028 : La télécommande à sentiments (B-27)

Une tierce personne peut commander à une autre tierce personne de ressentir dix sortes de sentiments différents dans dix degrés différents. (Il n'est pas possible de se commander des sentiments à soi-même)

Trouvez les 10 villageois surexcités de Aiai.

029 : Coupon de réservation forcée (A-20)

En inscrivant le nom d'un produit dessus, on est sûr de pouvoir se l'approprier. Ne marche que sur les produits mis en vente. Obligation de payer en liquide. Contient mille coupons.

Trouvez le papi amnésique de Sofrabi et livrez le coupon à sa petite fille à Limeiro. Il donnera le nom de Limeiro et Rubicuta et Dorias comme ville potentiel.

030 : Coussin connexion (B-21)

Celui que l'on fait assoir sur ce coussin devra accomplir une chose qu'on lui commandera. Les demandes dépassant les capacités de la personne assise ne peuvent être réalisées.

Trouvez le coussin et réalisez ce que vous demande le jeune homme. Trouvez sa petite copine et quittez la pour lui.

031 : Carte postale aller-retour pour les morts (S-13)

Si l'on écrit le nom d'un défunt sur la carte avec un message et qu'on la met de côté, le lendemain, on reçoit une réponse par carte. Contient 1000 cartes.

Posez une carte postale sur la tombe d'un inconnu ayant une dernière parole à dire à Bunzen

032 : *Le bonbon de perroquet* (B-30)

Lorsque l'on suce ce bonbon, on est capable de prendre n'importe quelle voix jusqu'au prochain repas. 50 bonbons par paquet. 10 paquets.

Trouvez le bateau du capitaine Perroquet et volez lui ses bonbons.

033 : *Cookie aux hormones* (S-13)

Si on mange ce cookie, on peut changer de sexe pendant 24 heures. 20 cookies par paquet. 10 paquets

Offert par le vendeur des cartes sorts après 50 achat

034 : *Enquête sur tout* (B-30)

Si l'on pose des questions sur soi-même sur le formulaire, celui qui l'a reçu est obligé d'y répondre franchement. Utilisable indéfiniment.

Trouvez l'homme des sondages à Rubicuta et répondez à toutes ces questions (prévoir 50 questions sans intérêt)

035 : *chaméléon* (S-6)

Espèce en voie de disparition. Très peu de spécimens restants. Lorsqu'on l'apprivoise, il peut se changer en toute sorte d'animaux. Cependant, comme il ne peut changer sa taille, il devient un gros hamster ou un petit éléphant...

Trouvez le Chaméléon dans sa cache

036 : *La salle de recyclage* (S-10)

Lorsque l'on place un objet cassé pendant 24 heures dans cette salle, il se répare et redevient comme neuf. Cependant, il ne faut pas ouvrir la porte tant que le temps n'est pas écoulé.

Trouvez le forgeron de Sofrabi et offrez lui 10 enclumes

037 : *L'œuf du sportif de niveau extra-super* (B-30)

Réchauffez cet œuf magique dans votre main pendant trois heures par jour pendant un à dix ans, et vous deviendrez un athlète de haut niveau lorsqu'il éclot. Plus votre désir est fort pendant l'incubation, plus tôt il éclora.

Trouvez le sportif de Sofrabi et battez son record en course. De Sofrabi à Aiai (temps encore à déterminer)

038 : *L'œuf de l'artiste de niveau extra-super* (B-30)

Réchauffez cet œuf magique dans votre main pendant trois heures par jour pendant un à dix ans, et vous deviendrez un artiste de premier plan lorsqu'il éclora. Plus votre désir est fort pendant l'incubation, plus tôt il éclora.

Parlez à l'artiste de l'Aiai et retrouvez ses toiles éparpillées dans la ville

039 : *L'œuf du politicien de niveau extra-super* (B-30)

Réchauffez cet œuf magique dans votre main pendant trois heures par jour pendant un à dix ans, et vous deviendrez un grand politicien quand il éclora. Plus votre désir est fort pendant l'incubation, plus tôt il éclora.

Trouvez le politicien de Limeiro et parlez au villageois qui ne souhaite pas voter pour lui.

040 : *L'œuf du musicien de niveau extra-super* (B-30)

Réchauffez cet œuf magique dans votre main pendant trois heures par jour pendant un à dix ans, et vous deviendrez un musicien de premier plan lorsqu'il éclora. Plus votre désir est fort pendant l'incubation, plus tôt il éclora.

Répondez au quizz du musicien de Aiai.

041 : *L'œuf du pilote de niveau extra-super* (B-30)

Réchauffez cet œuf magique dans votre main pendant trois heures par jour pendant un à dix ans, et vous deviendrez un pilote de haut niveau lorsqu'il éclora. Plus votre désir est fort pendant l'incubation, plus tôt il éclora.

Trouvez le pilote de L'Aiai et retrouvez sa voiture volée.

042 : *L'œuf du romancier de niveau extra-super* (B-30)

Réchauffez cet œuf magique dans votre main pendant trois heures par jour pendant un à dix ans, et vous deviendrez un romancier de premier plan lorsqu'il éclora. Plus votre désir est fort pendant l'incubation, plus tôt il éclora.

Aidez le romancier de l'Aiai à finir son roman.

043 : *L'œuf du grand gambler* (B-30)

Réchauffez cet œuf magique dans votre main pendant trois heures par jour pendant un à dix ans, et vous deviendrez un joueur de premier ordre lorsqu'il éclora. Plus votre désir est fort pendant l'incubation, plus tôt il éclora.

Pariez contre le grand gambler de Dorias et gagnez (reste à définir montant et % de victoire)

044 : *L'œuf du grand acteur* (B-30)

Réchauffez cet œuf magique dans votre main pendant trois heures par jour pendant un à dix ans, et vous deviendrez un acteur de premier plan quand il éclora. Plus votre désir est fort pendant l'incubation, plus tôt il éclora.

Répondre au quizz de l'acteur d'Aiai

045 : *L'œuf du grand patron* (B-30)

Réchauffez cet œuf magique dans votre main pendant trois heures par jour pendant un à dix ans, et vous deviendrez un chef de la direction lorsqu'il éclora. Plus votre désir est fort pendant l'incubation, plus tôt il éclora.

Rachetez la boutique du grand patron de Limeiro (reste à définir le prix)

046 : *La jeune fille à la poudre d'or* (A-13)

Jeune fille dont le corps tout entier dégage une poudre d'or. Avec un bain, on peut récolter près de 500g d'or par jour. Elle est très timide et ne sort jamais de la maison. Pour obtenir cette carte, le joueur doit trouver la pièce secrète où réside *La jeune fille à la poudre d'or*, cachée derrière de nombreux pièges.

Trouvez le château de Maiden et survivez au piège du labyrinthe qui mène à la jeune fille

047 : *La jeune fille endormie* (A-11)

Jeune fille qui peut dormir à votre place. Vous permet ainsi de rester éveillé 24h/24.

Trouvez la jeune fille endormie à l'Aiai

048 : *La jeune fille parfumée* (A-15)

Jeune fille qui dégage le parfum qui vous convient le mieux. En se tenant à côté d'elle, vous éliminez votre stress et vous retrouvez la forme.

Trouvez la jeune fille parfumée à l'Aiai

049 : *La sirène miniature* (B-23)

Sirène qui tient dans la main en raison de sa petite taille. Lorsqu'elle se sent bien où elle est, elle se met parfois à chanter d'une très belle voix.

Récompense d'un salon de machine à sous « Miniature » de Dorias 15 %

050 : *Le zaurus miniature* (A-11)

Petit dinosaure qui tient dans la main en raison de sa petite taille. Il grandit très vite et adapte son apparence à l'époque et à l'environnement dans lequel il se trouve.

Récompense d'un salon de machine à sous « Miniature» de Dorias 5 %

051 : *Le dragon miniature* (S-10)

Petit dragon qui tient dans la main en raison de sa petite taille. Il écoute ce que lui dit son maître. Si on l'élève avec beaucoup d'amour, il peut se mettre à parler.

Récompense d'un salon de machine à sous « Miniature» de Dorias 1 %

052 : *Le criquet perlier* (B-30)

Sauterelle qui porte une perle dans son ventre. On n'en voit qu'une tous les dix ans et plus.

Trouvez l'arbre géant et escaladez le chance d'apparition quotidienne 33%.

053 : *King white ookuwagata* (A-30)

Un insecte légendaire. Il attire les autres insectes à l'aide d'une hormone odorante très particulière et les fait travailler. Il leur fait construire un trou pour s'y loger et n'en sort qu'à la fin de journée pour faire sa promenade.

Trouvez l'arbre géant et escaladez le chance d'apparition quotidienne 15%.

054 : *Le papillon millénaire* (A-25)

Un insecte légendaire. Ceux qui ont réussi à l'attraper l'ont fait prospérer de génération en génération. C'est grâce à cela qu'il porte ce nom.

Trouvez l'arbre géant et escaladez le chance d'apparition quotidienne 20%.

055 : *La boutique des vengeances* (A-20)

Signalez vos rancunes au directeur et il exercera des représailles pour vous proportionnellement à votre grief. Payez un supplément pour demander des représailles plus sévères.

Mourrez du PVP et parlez au gérant de la boutique des vengeances à Rubicuta.

056 : *Le studio de mémoire parfait* (B-25)

Spécifiez une heure et une date pour avoir une photo de vous-même dans le passé. Vous pouvez également demander une séquence de photographies.

Trouvez 10 photo à Rubicuta et allez parler au photographe.

057 : L'agent immobilier de maisons cachées (A-11)

Construit une maison cachée pour vous à l'endroit que vous souhaitez. Les conditions : personne d'autre ne peut y entrer et ne parler de son existence à personne.

Parlez à l'agent immobilier et trouver sa maison caché sur une des îles au nord

058 : Le vidéo club secret (A-13)

Vidéo club qui permet de voir les secrets des autres personnes. Condition : ne jamais montrer ces cassettes à d'autres et ne jamais parler à personne de leur contenu.

Trouver le vidéo club secret à Rubicuta

059 : L'école des langues étrangères instantanées (A-20)

Les heures d'études passées dans cette école sont comptabilisées sur un timer. Lorsqu'on appuie dessus, on devient capable de parler les langues étudiées.

Répondre au QCM de la prof de langues. 1 essaies par jour.

060 : Le livreur d'objets perdus (B-30)

En composant un numéro de téléphone spécial, on peut expliquer quel est l'objet que l'on a perdu et le lendemain, il nous est livré. Il faut cependant que cet objet ait été perdu depuis plus d'un mois.

Ramenez l'objet perdu récupérer sur un cadavre de joueur.

061 : Vérification de la vente (A-20)

Un scan médical complet du corps pour seulement 500 . Cependant, les seuls résultats sont «All Clear» ou «Anomaly Detected», auquel cas il est recommandé de consulter un médecin.

Parlez au médecin de Bunzen après 18h si vous n'avez pas subit de dégâts de la journée vous gagnez la carte

062 : Le roi des clubs (B-20)

Tout le monde dans le club fera vos enchères pendant que vous y êtes. Cependant, une heure dans le club équivaut à une journée à l'extérieur.

Trouvez la boutique qui échange le prix des loots de mobs *1,5 leur valeurs et vendre un loot de chaque

063 : Le restaurant virtuel (B-30)

Restaurant où l'on peut commander n'importe quel plat. On s'y rassasie et on n'a plus faim mais en réalité, on n'a rien avalé. A la fin du repas, on nous donne des compléments nutritifs.

Achetez toutes les nourritures du restaurant de Rubicuta au moins 1 fois.

064 : Potion d'amour de sorcière (B-30)

Embrassez une pilule et faites-la boire à votre intention, et il ou elle tombera amoureux de vous. Un comprimé dure une semaine; un flacon contient 500 comprimés.

Parlez à la sorcière de Bunzen et complétez la recette une par jour max. 15 %

065 : Potion de rajeunissement de sorcière (S-10)

Chaque pastille avalée fait rajeunir d'un an. Seul le corps rajeunit, intelligence et mémoire ne changent pas. Si l'on en prend plus que son âge réel, on meurt. 100 pastilles dans le flacon.

Parlez à la sorcière de Bunzen et complétez la recette une par jour max. 4 %

066 : Pilules *amaigrissantes de sorcière* (B-28)

Chaque pastille avalée fait perdre 1Kg. 200 pastilles par flacon. Si l'on en prend plus que son poids réel, on meurt.

Parlez à la sorcière de Bunzen et complétez la recette une par jour max. 15 %

067 : Pilules de *croissance* de sorcières (B-30)

Médicament qui permet de grandir d'un centimètre par cachet pris. 100 cachets dans un pot. Très recherché par les plus de 20 ans.

Parlez à la sorcière de Bunzen et complétez la recette une par jour max. 9 %

068 : Pilules de *virilité de sorcière* (A-20)

Une certaine partie de votre anatomie deviendra très fringante. L'endurance et la fréquence sont améliorées. Un flacon contient 500 comprimés

Parlez à la sorcière de Bunzen et complétez la recette une par jour max. 15 %

069 : Restaurateurs de *cheveux de sorcière* (B-30)

Les cheveux luxueux pousseront partout où ils seront appliqués. Utilisez des gants, sinon les cheveux pousseront sur les doigts et les paumes. Un flacon contient 200 ml (suffisamment pour couvrir dix têtes).

Parlez à la sorcière de Bunzen et complétez la recette une par jour max. 15 %

070 : Stéroïdes de *sorcière* (A-16)

Obtenez tous les muscles que vous voulez sans exercice. Vous devez boire un litre par jour pendant une semaine et cela a un goût horrible. Un ensemble de sept boîtes, avec dix bouteilles d'un litre par boîte.

Parlez à la sorcière de Bunzen et complétez la recette une par jour max. 9 %

071 : *Phéromones de sorcière* (A-20)

Vaporisez sur votre corps pour attirer le sexe opposé. Cependant, vous ne pouvez pas ajuster la force de son effet, alors soyez prudent car cela peut provoquer une prolifération de harceleurs.

Parlez à la sorcière de Bunzen et complétez la recette une par jour max. 9 %

072 : *Chirurgie plastique de sorcière* (A-15)

Lorsqu'on y insère une photo de ce que l'on veut devenir, elle nous remodèle à cette image. Nombre d'opérations illimité mais 5% d'échec dans les opérations et 1% de chance que la machine elle-même se casse.

Parlez à la sorcière de Bunzen et complétez la recette une par jour max. 9 %

073 : *Le jade des ténèbres* (A-15)

Pierre précieuse qui a reçu la protection du diable. Lorsque son possesseur est soumis à un danger, la pierre déplace ce danger sur une autre personne.

Trouvez l'entrée des enfers et parler au démon. 15 % de chance de débloquent la piscine de lave plongez et trouvé une sortie avant la fin de l'immunité au feu.

074 : Aigue-marine de sage (A-15)

Son propriétaire aura de nombreux amis intelligents et conservera ces amitiés toute leur vie.

Trouvez le sage du village et aidez le à trouver sa pierre.

075 : L'alexandrite de la chance (A-20)

Permet à celui qui la porte de vivre une expérience unique que personne d'autre ne connaîtra jamais. Cependant, on ne peut pas choisir entre une expérience heureuse ou malheureuse. Trouver le collier du paladin carte 84 est se rendre au village des bandits

Obtenez le collier de paladin et rendez vous au camp des bandits malades

076 : Rubis itinérant (B-30)

Le propriétaire de ce rubis gagnera une immense richesse, mais ne pourra jamais rester au même endroit plus d'une semaine.

Récompense d'un salon de machine à sous «Précieux » de Dorias 10 %

077 : Aimant de beauté émeraude (S-10)

Pierre qui attire autour du possesseur des modèles de beauté qui se feront aspirer. Le possesseur de cette pierre devient alors très beau, au point d'être méconnaissable.

Trouver l'émeraude à L'Aiai

078 : Le saphir solitaire (B-30)

Le possesseur de cette pierre, en échange d'une immense fortune, doit passer sa vie seul. Amis, famille, amoureux, tous s'éloignent de lui.

Trouvez la pierre dans une caverne de la forêt d'un Tsubo.

079 : Diamant arc-en-ciel (A-20)

Un diamant qui brille dans un arc-en-ciel de couleurs. Proposez avec ce diamant et elle est garantie de dire «oui».

Récompense d'un salon de machine à sous « Miniature » de Dorias 2 %

080 : Pierre de l'évitation (S-10)

Comme son nom l'indique, c'est une pierre qui flotte dans l'air. Pierre d'un carat, elle peut faire flotter un humain. A besoin de la lumière du soleil pour fonctionner.

Trouvez une pierre en lévitation

081 : Blue planet (SS-5)

Pierre précieuse qui ne brille comme aucune autre. Faite dans une matière inconnue, on lui a attribué ce nom.

Trouvez l'entrée de la grotte sous-marine pour trouver blue planet

082 : Bâton du jugement (A-15)

Élevez ce bâton en l'air tout en criant le nom de quelqu'un que vous voulez punir, et la calamité s'abattra sur celui d'entre vous qui a commis le plus de mauvaises actions, la cible ou vous-même.

Gagnez l'évènement de lutte d'Antokiba

083 : *L'épée de la vérité* (B-22)

Se divise en deux tout et toute personne trompeuse. Dans les procès, c'est le pire cauchemar d'un criminel. L'épée se brisera lorsqu'elle sera utilisée pour couper quelque chose de vrai, mais se régénérera si elle est stockée dans son fourreau pendant un jour.

Gagnez l'évènement de pierre feuilles ciseaux d'Antokiba

084 : *Collier de paladin* (D-60)

Un joueur portant ceci reflétera les malédictions lancées sur lui, et pourra annuler les malédictions placées sur les cartes qu'il touche.

Gagnez l'évènement de pvp d'Antokiba

085 : *Armure de sacrifice* (S-8)

Armure qui rend inefficace toute attaque portée avec un objet dont la transformation en carte a été annulée. Cependant, le nombre d'attaques parables varie entre 1 et 100, et elle peut donc se briser soudainement.

Gagnez l'évènement de battle royal d'Antokiba

086 : Carquois de la frustration (A-11)

Vous pourrez lancer autant de "Feuilles" que de flèches. Il est livré avec 10 flèches, et une sera utilisée chaque fois que vous lancerez "Quitter".

Gagnez l'évènement de tire à l'arc d'Antokiba

087 : *Bouclier de foi* (S-15)

Si l'on se trouve dans un rayon de 20 mètres autour du joueur qui le porte, les sorts de "relégation", "départ", "dérive" et "collision" deviennent inefficaces.

Gagnez l'évènement du cache-cache d'Antokiba

088 : *Marteau éternel* (A-15)

Toute personne touchée avec ce marteau sera affectée par un sort d'attaque aléatoire et ne pourra pas se défendre avec un sort défensif. Cependant, cela ne fonctionnera pas sur quelqu'un utilisant "Forteresse" ou Collier de Paladin.

Gagnez l'évènement du Marteau à coudre d'Antokiba

089 : *Le petit panier du contrôleur des impôts* (A-20)

Lorsqu'on le porte, on peut alors utiliser le sort de "collection". Mais à chaque fois qu'on l'utilise, une des cartes des emplacements libres disparaît au hasard. (s'il n'y a aucune carte dans les emplacements libres, on ne peut utiliser "collection".)

Gagnez l'évènement de la course d'Antokiba

090 : *Le casque de mémoire* (A-20)

Lorsqu'on le porte, on est certain de ne rien oublier de tout ce qu'on a entendu. Il est très lourd et très gros et fait mal à la tête.

Gagnez l'évènement du blind test d'Antokiba

091 : Roi en plastique (A-20)

Jeu de maquette qui permet de construire n'importe quel engin de transport. Bien entendu, la conduite se maîtrise en une minute. Cependant, le carburant est vendu séparément.

Echangez 20 cartes accompagnements à Masadora

092 : Le ticket de kagemusha (S-7)

Si on donne la moitié de ce ticket à une personne, on peut occuper ses fonctions pendant 24H. Carnet de 1000 tickets.

Retrouvez la 1ere moitié du ticket à Libeiro puis recherchez son 2nd propriétaire. Il se trouve à Libeiro mais aucune indication le précisera.

093 : L'encyclopédie de la vie (B-28)

Une encyclopédie sur laquelle apparaissent tous les gens que l'on a rencontrés dans sa vie.

Événements importants, discussions souvenirs, tout y est enregistré. Il n'est pas rare qu'elle atteigne plusieurs dizaines de milliers de pages.

Echanger 20 cartes contact avec l'homme au encyclopédie à Libeiro

094 : Lame de bandit (S-10)

Si l'attaque portée avec cette épée réussit, celui qui a reçu le coup subit au hasard les conséquences d'un des trois sorts suivants : "dérober", "pickpocket", "vol". Cependant, inefficace si le joueur utilise "le collier du chevalier" ou "solidité".

Trouvez le repère du bandit et parlez lui. 10 % de chance qui vous demande d'aller récupérer sa lame à la caserne de Limeiro

095 : Cape secrete (A-20)

Celui qui le porte a les effets du "rideau noir" sans limite de temps.

Trouvez le repère du bandit et parlez lui. 20 % de chance qui vous demande d'aller récupérer sa cape à la caserne de Limeiro

096 : Le serpent aux yeux de mille miles (A-12)

Lorsqu'on donne une carte de rang C à ce serpent, il crache une carte de "sup'vision".

Trouvez son repère puis lui donnez une cartes sort de rang C

097 : Caméra 3D (B-30)

Caméra qui projette une image en 3D des images qu'elle a filmées. On peut également ajuster le format des images 3D. Sensation très réelle.

Trouvez la caméra à Limeiro

098 : Silver dog (S-8)

Une espèce en voie de disparition à fourrure argentée. Mélangez 5 g d'or dans sa nourriture chaque jour et il excrétera un kg de matières fécales en argent massif.

Retrouvez le chien d'argent dans la capitale.

099 : *Maid panda* (S-6)

Animal rare en voie d'extinction. Il raffole de la propreté et son passe-temps est la cuisine. Il peut également arriver qu'il pratique la couture ou le jardinage mais c'est pour le baby-sitting qu'il est le plus doué.

Trouvez la cabane du Maid panda parlez lui puis recherchez son bébé panda

Les cartes sorts

les cartes sorts peuvent uniquement être acheter à Masadora et sont fournies aléatoirement. Le prix reste à définir.

1000 : *Clairvoyance* (F-150)

Permet de voir le contenu des emplacements fixes du joueur ciblé (limité aux joueurs rencontrés dans le jeu).

- Longue distance
- Sort normal

1001 : *Mur défensif* (G-400)

Permet de parer une fois seulement un sort offensif.

- Sort défensif
- Approprié contre les sorts offensifs

1003 : *Réflexion* (E-120)

Permet de retourner un sort d'attaque contre son utilisateur. L'utilisateur est alors victime de son sort.

- Sort défensif
- Approprié contre les sorts offensifs

1004 : *Force magnétique* (C-50)

Permet de se transporter vers un lieu désigné où se trouve un autre joueur (limité aux lieux qu'on a déjà visités).

- Longue distance
- Sort normal

1005 : *Vol* (C-50)

Permet de voler au hasard une carte située dans un emplacement fixe du joueur ciblé.

- Proximité
- Sort offensif

1006 : *Retour* (G-380)

Permet de retourner vers un emplacement désigné (limité aux villes que l'on a déjà visitées).

- Longue distance
- Sort normal

1007 : Clonage (D-70)

Une carte d'un emplacement fixe du joueur désigné est choisie au hasard et transformée (dans le cas où aucune carte ne figure dans les emplacements fixes ou dans le cas où le nombre maximum de transformations a atteint son maximum, la transformation est annulée et le sort est brisé).

- Proximité
- Sort normal

1008 : Relégation (F-140)

Permet de projeter le joueur ciblé dans un endroit de l'île.

- Proximité
- Sort normal

1009 : Contact (F-200)

Permet de discuter avec un autre joueur par l'intermédiaire du classeur (limité aux joueurs que l'on a rencontrés dans le jeu). Discussion limitée à trois minutes. Seul le joueur qui a engagé la conversation a la possibilité d'y mettre fin.

- Longue distance
- **Sort normal**

1010 : Dérive (F-200)

Permet de voler vers une ville inconnue (dans le cas où toutes les villes ont été visitées, le déplacement est annulé et le sort est brisé).

- Proximité
- Sort normal

1011 : Collection (B-25)

Permet au joueur qui l'utilise de dérober une carte à tous les joueurs qui se trouvent dans son périmètre (20 m).

- Proximité
- Sort spécial

1012 : Dérober (B-30)

Permet de dérober une carte au choix dans celles que possède le joueur ciblé.

- Proximité
- Sort offensif

1013 : Rideau noir (F-200)

Permet d'éviter une fois la clairvoyance et la voyance. (Avantage du "rideau noir" : lorsqu'on utilise une deuxième carte de rideau noir, ce n'est pas comptabilisé comme une deuxième utilisation).

- Sort de continuité
- Sort défensif
- Approprié contre "La clairvoyance" et "la voyance"

1014 : Eau bénite (A-20)

Permet d'éviter dix fois un sort offensif d'un autre joueur. (Avantage de "l'eau bénite" : lorsqu'elle est utilisée pendant que le sort agit encore, cela n'est pas comptabilisé comme une utilisation).

- Sort de continuité
- Sort défensif
- Approprié contre les sorts offensifs

1015 : Tir (B-25)

Permet de détruire au hasard une des cartes contenues dans les emplacements fixe du joueur ciblé (si aucune carte ne se trouve dans les emplacements, le sort est brisé).

- Proximité
- Sort offensif

1016 : Guide (E-120)

Permet de connaître le lieu où se trouve l'objet désigné par son numéro (exception : 000).

- Longue distance
- Sort normal

1017 : Analyse (G-400)

Permet de lire l'explication d'un objet désigné par son numéro (Exception : 000).

- Longue distance
- Sort normal

1018 : Solidité (S-10)

Permet de protéger contre le vol et la destruction les cartes contenues dans une page désignée d'emplacements, aussi longtemps qu'elle sont sur la page. (Choisir une page entre 1 et 11, on ne peut choisir une page d'emplacement libres).

- Sort de continuité
- Sort défensif
- Approprié contre les sorts offensifs

1019 : Liste (G-350)

Permet de savoir combien de personnes possèdent une carte désignée.

- Longue distance
- Sort normal

1020 : Accompagnement (F-130)

Le joueur qui prononce la formule ainsi que tous ceux qui se situent dans un rayon de 20 mètres autour de lui sont transportés ensemble vers un lieu indiqué (doit être un lieu déjà fréquenté par l'utilisateur - les joueurs transportés doivent avoir été rencontrés dans le jeu).

- Proximité
- Sort normal

Règles serveur

I – Vous êtes responsable de votre compte.

Vous êtes entièrement responsable de la sécurité de votre compte Minecraft. SamaGames ne prend aucune part de responsabilité si celui-ci venait à être piraté, ou utilisé par un membre tiers. Si une règle est enfreinte par un compte vous appartenant, celui-ci subira la punition adéquate, et ce, sans exception.

II – La publicité.

Tout partage d'adresse IP, adresse web dans le chat public, en message privé, ou sous quelque autre forme est strictement interdit. Toute forme de publicité est interdite, même si celle-ci n'a pas de lien à votre personne.

Il est formellement interdit de diffuser quelque *screamer*, ou lien vers des sites pornographiques.

III – L'usurpation d'identité.

Il est formellement interdit de prétendre être une personne que vous n'êtes pas. L'usurpation de l'identité d'un YouTuber, d'un membre du Staff doté de permissions particulières, ou d'un proche de ces derniers est fortement condamnable.

Chaque membre de l'Equipe possède un grade particulier, permettant de les différencier d'un joueur, quel que soit son grade, évitant ainsi tout problème de confusion.

IV – Le spam et les majuscules.

Tout type de spam est interdit. Il est de cette manière interdit de poster une série de messages dénués de sens et inutiles, ayant pour seul effet de flooder le chat et de gêner les autres joueurs. Les messages contenant un nombre trop important de majuscules sont considérés comme du spam, rendant le chat illisible. Le spam peut néanmoins être toléré dans certains cas particuliers tel qu'un moment événementiel, dans la limite du raisonnable.

V – Le langage.

Lorsque vous vous exprimez aux autres dans le chat, vous leur devez le respect. Tout langage de type offensant, insultant, incitant à la violence, à la haine est à proscrire, apportant une ambiance néfaste et dégradante.

VI – Respectez les joueurs.

Nous sommes tous des joueurs, cherchant à passer un bon moment en jouant sur SamaGames. Il vous est donc demandé d'être respectueux envers les autres, que ce soit en jeu ou dans les différents hubs. N'écrivez rien susceptible de blesser quelqu'un, d'impoli, ou d'incorrect, et ce, peu importe votre grade. Toute atteinte à la vie privée est punie. La discrimination sous quelque forme, le racisme, le sexisme, le sectarisme et le harcèlement sont formellement interdits.

VII – Les skins et capes inappropriés.

Tout skin ou cape inapproprié, c'est-à-dire pouvant potentiellement porter atteinte aux autres utilisateurs, étant offensants, ou à caractère sexuel, sont prohibés.

VIII – Les pseudonymes inappropriés.

Tout pseudonyme à caractère sexuel, dégradant, discriminatoire, ou insultant sera sanctionné par un bannissement définitif. Une demande de débannissement est possible sur notre forum si un changement de pseudo est effectué. Nous rappelons que l'équipe de SamaGames est seul juge quant à ce que nous considérons comme tel.

IV – Le hack et la modification du client.

Le hack et la modification du client sont interdits et punis d'un bannissement définitif. Toute modification du jeu susceptible d'aider un joueur en lui donnant un avantage certain face à ses adversaires jouant en version vanilla est donc à proscrire. Greed island est doté d'un anti-cheat capable de repérer un nombre de tricheurs important, les modérateurs surveillent minutieusement vos parties et les bannissements se font très fréquents pour ce type d'action.

Votre achat ne seront pas remboursé en cas de bannissement, et aucun transfert de monnaie, de grade ou quelconque autre avantage vers un éventuel nouveau compte ne sera effectué.

- Modifications autorisées :

- Les mods proposant une amélioration purement esthétique, tel que ShaderMod.
- Les mods permettant une amélioration des performances de jeu, tel que OptiFine.
- La modification du gamma depuis le fichier "options.txt" du \.minecraft.

- Modifications interdites (liste non-exhaustive) :

- Les mods minimap.
- Les mods donnant un avantage au joueur dans ses agissements, voire les automatisant (ex: forcefield, autosneak...).
- Les mods et resourcepacks donnant au joueur des données supplémentaires qui ne sont pas visibles (ex: Xray, Radar Chest Mod).
- Les mods permettant au joueur de voler ou d'augmenter sa vitesse de marche.
- Les macros et mods macro donnant un avantage au joueur l'utilisant. Ils peuvent néanmoins être utilisés par le Staff, pour une utilisation dans le chat.
- Les mods permettant une gestion de l'inventaire jusqu'alors impossible pour un joueur vanilla.
- Les mods permettant de supprimer les dégâts de chute.
- Les mods donnant des informations quelconques sur son inventaire, alors que celui-ci n'est pas accessible (ex: BetterPvP).
- Tout mod donnant un quelconque avantage au PvP face à un joueur vanilla.

Un mod non présent dans cette liste, et ne servant pas à améliorer les performances ou graphismes est interdit. Dans le cas où vous souhaiteriez utiliser un mod n'étant dans aucune des deux listes, adressez-vous à l'équipe de modération.

X – Les escroqueries.

Toute tentative d'escroquerie est formellement interdite.

IX – L'exploitation de bug et l'occupation d'un jeu.

L'exploitation d'un bug présent sur le serveur est interdite et peut être sanctionnée. Il vous est demandé de nous informer des problèmes présents sur le serveur depuis notre forum, dans le but d'améliorer l'expérience de jeu de tous les joueurs. Il est également interdit d'occuper un jeu qui peut, suite à un problème, ne pas être amené à redémarrer. Des joueurs qui, en fin de partie, ne combattent pas pour occuper le serveur sur lequel ils se trouvent, peuvent se voir attribuer des sanctions.

XII – Sanctions applicables

Les sanctions appliquées sur le serveur (en jeu) sont susceptibles d'aboutir à une ou plusieurs sanctions sur le forum et/ou le serveur vocal si les fautes commises par le joueur sont jugées graves.

XIII - L'exploitation de failles

eL'exploitation de failles de sécurité dans le but de nuire au serveur ou à autrui est interdite et sévèrement punie.

Toute pratique nuisant au plaisir de jeu des joueurs par quelque manière est prohibée, et pourra être sanctionnée.

Tout joueur se connectant au serveur doit avoir pris connaissance du règlement.

Build

Si tu as reçu ce projet et que tu es encore là c'est que le projet t'intéresse et que tes qualités m'intéressent. Pour le recrutement je cherche 1 voir plusieurs responsables (builds) en fonction de la quantité de travail à faire. Le poste de responsable est provisoire il nous permettra de lancer le projet donc si tu te sent pas leader ou que tu préfère juste être builder tu pourras passer juste builder, après si le poste de responsable te va et que le travail fourni et de qualité le poste te reviendra définitivement.

Pour ce qui est de l'organisation du build il y aura un ou plusieurs maîtres du jeu architecte (responsable build). Il sera responsable de son staff ainsi que tu recrutement de se dernier avec approbation des autres maître du jeu (modération et développement) pour valider les recrues.

Pour commencer il faudra un terraformer pour mettre la map au goût du jour. Les emplacements des villes et des lieux importants sont déjà positionner sur la map qui se trouve plus haut dans le doc.

L'architecture des villes devra être le plus identiques possible à celui de l'anime des photos vous seront transmise pour vous aidez dans vos builds. Cependant très peu d'image sont disponibles donc libre à vos imaginations pour la suite.

Si il vous manque des informations pour la partie build que j'ai certainement oublié n'hésite pas à me demander.

Modération

Si tu as reçu ce projet et que tu es encore là c'est que le projet t'intéresse et que tes qualités m'intéressent. Pour le recrutement je cherche 1 voir plusieurs responsables (Modération) en fonction de la quantité de travail à faire. Le poste de responsable est provisoire il nous permettra de lancer le projet donc si tu te sent pas leader ou que tu préfère juste être modérateur tu pourras, après si le poste de responsable te va et que le travail fourni et de qualité le poste te reviendra définitivement.

Pour ce qui est de l'organisation de la modération il y aura un ou plusieurs maîtres du jeu modérateur (responsable modération). Il sera responsable de son staff ainsi que tu recrutement de se dernier avec approbation des autres maître du jeu (build et développement) pour valider les recrues.

Le rôles de la modération sera de faire respecter les règles du jeu, aider les joueurs dans les limites qui seront autorisées. Il sera responsable d'organisation des évènements. Il devra sanctionner les comportements abusives ou non autorisé par le règlements. Traité les requêtes des joueurs.

Si il vous manque des informations pour la partie modération que j'ai certainement oublié n'hésite pas à me demander.

Développement

Si tu as reçu ce projet et que tu es encore là c'est que le projet t'intéresse et que tes qualités m'intéressent. Pour le recrutement je cherche 1 voir plusieurs responsables (dév) en fonction de la quantité de travail à faire. Le poste de responsable est provisoire il nous permettra de lancer le projet donc si tu te sent pas leader ou que tu préfère juste être membre du développement tu pourras, après si le poste de responsable te va et que le travail fourni et de qualité le poste te reviendra définitivement.

Pour ce qui est de l'organisation du développement il y aura un ou plusieurs maîtres du jeu développement (responsable Dév). Il sera responsable de son staff ainsi que tu recrutement de se dernier avec approbation des autres maître du jeu (modération et build) pour valider les recrues.

Je m'excuse d'avance de mon manque de connaissance dans le domaine mais je vais essayer d'être le plus précis et compréhensible possible. Si il vous manque des informations pour la partie dév que j'ai certainement oublié ou mal expliqué n'hésite pas à me demander. Si des choses vous semble impossible n'hésite pas non plus

Pour commencer une configuration du futur discord du serveur devra être faite pour permettre au différente équipe de travailler dans de bonne condition.

Il faudra pouvoir intégré chaque carte d'emplacement fixe ainsi que les sorts. Pour faciliter leurs utilisation faudrait reprendre le principe du Book pour ranger les cartes d'emplacements (un inventaire de 100 emplacements) ainsi qu'un sac à sort pour faciliter leurs rangements et éviter le sur entassement dans l'inventaire de base. Il faudra crée les effets de chaque sorts

Il y aura aussi la gestion de la ville du jeu pour crée 2 loterie. En parlant de lotterie il faudra aussi crée les évènements aléatoire d'apparition des cartes d'emplacements fixes. Ainsi que la vente des cartes de sorts qui elle aussi et aléatoire.

Configurez des dialogues, des quiz, des énigmes et des indices. La gestion du PvP est aussi à mettre en place

Pour la partie serveur je m'arrête là. Je sais que j'ai certainement oublié pas mal de choses mais c'est plus pour te donner une idée du travail à réaliser

Il faudra voir aussi pour mettre en place un site internet

Je m'occupe bien évidemment des frais engendré pour le serveurs ainsi que le site internet si y a besoin