

# Soul Spawner

## Résumé :

Faire un plugin pour gérer la manière d'obtenir des spawners pour les joueurs. Ils devront casser des spawners pour obtenir des fragments de spawner d'une part, et d'autre part, ils devront tuer des mobs pour obtenir des âmes d'un mob. Une fois tout ça réuni, ils pourront alors crafter un spawner.

Pour avoir un spawner, un joueur va casser des spawners naturels avec une pioche, obtenir des fragments, une fois qu'il a assez de fragment, il va faire une épée à spawner, tuer 1 type de mob avec pour avoir les âmes, pour finalement crafter son spawner.

## Détails :

*Nous nous occuperons des crafts, il n'est pas nécessaire de les faire pour le plugin  
Seulement les différents objets sont à gérer, **sauf 1 craft exceptionnel** (cf: épée)  
(Une commande reload serait cool aussi) <https://i.imgur.com/16K6pAM.png>*

EDIT : On s'est rendu compte qu'il y aurait eu besoin de faire 1 craft par type de spawner, il sera donc plus facile de gérer les crafts avec le plugin directement.

Exemple de craft : <https://i.imgur.com/W48u7bz.gif>

Le résultat du type du spawner dépendra du type d'âme de l'épée

Une blacklist des entités où ne serait pas possible d'obtenir l'âme est aussi nécessaire de ce fait.

## Objets & outils du plugin :

Il faudrait qu'on puisse changer le lore, le nom & l'id des outils/objets à chaque fois.

### Objets:

Fragment de spawner, obtenu en cassant les pioches (voir pioches)

### Outils:

#### Pioche en 3 tiers :

Tier 1 : Permet de récupérer 1 à 2 fragments en cassant un spawner

Tier 2 : Permet de récupérer 2 à 4 fragments en cassant un spawner

Tier 3 : Permet de récupérer 4 à 6 fragments en cassant un spawner

*Tout est configurable dans la config, ce qui il y a là sont les valeurs par défaut*

Tuer un ennemi avec l'épée ajoute 1 âme au compteur d'âme de celle-ci, les épées sont indestructibles, mais une fois le taux d'âme au maximum, elle est inutilisable (0 dégâts)

Placer une épée seul dans une table de craft reset ses âmes à 0, et le mob défini avec.

Le premier mob tué avec l'épée définit le type d'âme de l'épée

#### Épée en 3 tiers :

Tier 1 : 400 âmes sont nécessaire pour compléter l'épée

Tier 2 : 300 âmes sont nécessaire pour compléter l'épée

Tier 3 : 200 âmes sont nécessaire pour compléter l'épée

*Tout est configurable dans la config, ce qui il y a là sont les valeurs par défaut*

Exemple de config : <https://pastebin.com/UPpJBvTf>

(important à lire)