

Accueil

FAQ Cobblemon >> Pokérayou Académie <<

(Faite par la commu de >> Brybry <<)

Ce document regroupe une liste non exhaustive d'aides en lien avec le modpack Cobblemon version Star Academy et autres mods ou informations trouvées par la communauté pendant l'évènement.

Pour les tutoriels et aides liées à l'installation et configuration du Modpack :

► [Onglet « Installations / Configurations »](#) 

Pour les aides liées au gameplay avec le Modpack :

► [Onglet « Gameplay / FAQ »](#) 

Pour toutes questions ou données plus récentes, rejoignez ce discord :

► [Discord communautaire](#) 

Document réalisé par :

[R1, Dezarey et Johnny84_](#)

Merci aux contributeurs et à tous les bénévoles qui ont participé ♥ :

Brybry / Signori / Shoboshi / Pizza / Pimpus / BlackLotus / Keraloon / Meliocean / Ash / VelNewt / Temevu / Riz / Strapus / Mimstar / shinobeei / Chibi / Mouchi / Shiemfyre / Kurikawa / Sharp / Tellsanguid / Foxeek / Flooo / Le Père Noël / IncQz / Kaisol / MoonCake / Draken / Koquo / Azerkiller / maxigregreze / Stapz / Celmax / Amkré / Hexakil (liste non exhaustive)

Aucune demande pour devenir éditeur du document ne sera acceptée.

Installations / Configurations

Sommaire

Sommaire	1
Installation Modpack	3
Ajouter la carte en solo	3
Ajouter la carte sur un serveur	4
Ajouter les datapacks	5
Comment ajouter / installer les datapacks	5
Installation Serveur	6
Installation Serveur local (Windows / Linux)	6
Installation Docker	6
Modifications & Configurations	8
Changer le spawn rate (apparition) des pokémons	8
Changer le spawn rate des structures	8
Changer le taux des objets des légendaires	9
Augmenter le niveau des pokémons par rapport à la distance du spawn	9
Enlever les animaux	9
Modifier les récompenses de capture	10
Ajouter les récompenses manquantes ! (630+ pokémons)	10
Voice chat (chat vocal)	11
Comment ajouter des starters	11
Comment pré-générer le monde (pre gen chunk)	11
Flying in not enabled in this server	11
Autres installations	12
Ajouter les modèles 3D (textures / ressources pack)	12
Fix pokemon icons minimap (textures / ressources pack)	13
Pouvoir monter + de pokémon	16
Pour les différentes formes	17
Scoreboard, classement, leaderboard (with image)	17
Scoreboard, classement, leaderboard (in game, via script)	18
Scoreboard, classement, leaderboard (in game, via mod)	21
Protéger le spawn	21
Comment changer le crosshair (pointeur de souris)	21
Ajouter les droits à tout le monde pour une commande	21
Autoriser la création de team pour tout le monde	22
Ajouter le spawn de 160 nouveaux pokémons (V4)	22
Voir tous les pokémons dans son pokédex (V6)	22
Modifier le taux des contenu des lunes	23
Augmenter le taux d'apparition des Pokémons, des Shiny et des Ultra-rares sur Cobblemon	23
Ajouter un pokémon sur votre épaule	23
Changer la taille des pokémons	23
Avoir les formes de motisma	23

Grosse mise à jour de mods et de resource pack streamers	24
Comment ajouter vos propres dresseurs (NPC) / badges customs	25
Gestion des dresseurs & ajout de musiques custom	26
Changer le nombre maximum de méga (5 maximum)	26
Problèmes récurrents	27
Loot vanilla	27
Crash serveur	27
Les lunes n'apparaissent pas	28
Structures & loot manquants	28
Bug chest / barrel taiga	28
Bug S + Touches	28
Bug affichage pokémon (Poké Costume)	29
Affichage des pokémons sur la mini map	29
Légendaires qui n'apparaissent pas	30
Crash oeufs de Monsieur Glaquette	30
Oeufs éclos non ajouté au Pokédex	31
Problème de texture, vous avez des bulbizarres et/ou des clones ?	31
Mettre à jour automatiquement le cobbledex (datapack)	31
Réparer les Shiny Incense sans mise à jour (Star Academy 1.5.2 UNIQUEMENT)	31
Commandes utiles	32

Installation Modpack

(written by R1)

Installez [>> CurseForge <<](#) (pas besoin d'overwolf) et vous pourrez jouer en installant le [>> modpack <<](#) depuis l'application.

Si vous voulez jouer sur la même [>> map <<](#) que les streamers, et n'hésitez pas à regarder le tutoriel qui suit pour son installation.

Si vous avez la flemme voici [>> un tuto vidéo <<](#) (uniquement en solo) qui contient :

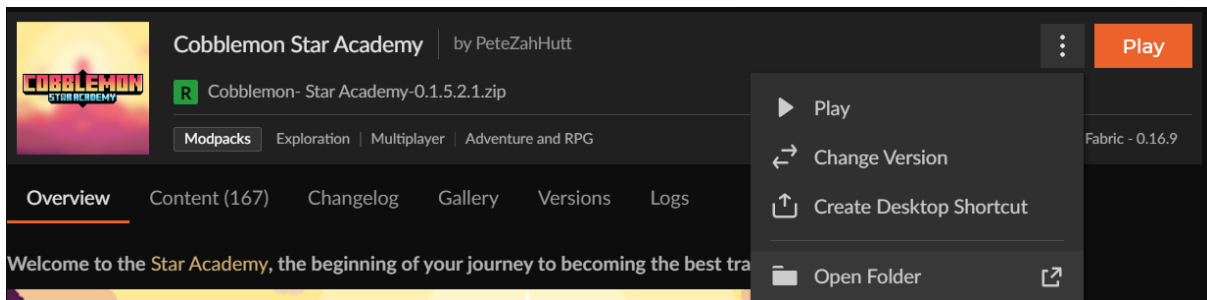
- L'installation du modpack, de la map, des datapacks, des pokémons montables, du ressources pack des pokémons 3D, mode peaceful, keepInventory, augmentation de la barrière,

Pour toutes informations supplémentaires lisez bien tout ici 👍

Ajouter la carte en solo

(written by R1)

Allez dans le dossier de votre instance CurseForge (dans le profil curseforge du modpack, à côté de PLAY, cliquez sur les 3 points, faites open folder)



- Dans le dossier **saves**
- Téléchargez la map (lien dans le message épinglé)
- Déplacez le .zip que vous venez de télécharger dans le dossier **saves**
- Extraire la map (clic droit, extraire)
- 2 possibilités s'offrent à vous :
 - Soit vous avez directement le dossier **Star Academy**
 - Soit vous avez le dossier **Star Academy World**, dans ce cas suivez ces étapes supplémentaires
- Dans le dossier **Star Academy World**, copiez le dossier **saves**
- Et collez-le dans le dossier **saves**
- Supprimez **Star Academy World**

Vous devez avoir :

curseforge > minecraft > Instances > Cobblemon Star Academy > saves > Star Academy > DIM1

Ajouter la carte sur un serveur

(written by R1)

Dans votre dossier de serveur

- Si vous avez le dossier `world` vous pouvez le supprimer (attention cela supprime votre carte actuelle)
- Téléchargez la [>> map <<](#)
- Déplacez le .zip que vous venez de télécharger dans le dossier de votre serveur
- Extraire la map (clic droit, extraire vers `Star Academy World`)
- 2 possibilités s'offrent à vous :
 - Soit vous avez directement le dossier `Star Academy`
 - Soit vous avez le dossier `Star Academy World`, dans ce cas suivez ces étapes supplémentaires
- Dans le dossier `Star Academy World`, coupez le dossier `Star Academy`
- Et collez-le au même endroit que `Star Academy World`
- Renommez `Star Academy` en `world`
- Supprimez `Star Academy World`

Vous devez avoir :

`minecraft/world/DIM1`

Ajouter les datapacks

(written by R1)

3 datapacks supplémentaires >> [linked by Brybry](#) <<

- >> [Cobblemons Additions](#) <<

- >> [CobbleTowns](#) <<

- >> [Poké Costume](#) << (si vous ne le voyez pas dans le `/datapack list`, renommez-le sans l'accent)

Si vous n'avez pas les structures ou les loots Cobblemon c'est sûrement parce que vous ne les avez pas installées avant la génération de la carte.

Sinon voir ici : >> [Structure & loot manquants](#) <<

Ce data pack vous permet d'avoir les particules des shiny et le son (trouvé par shinobeei)

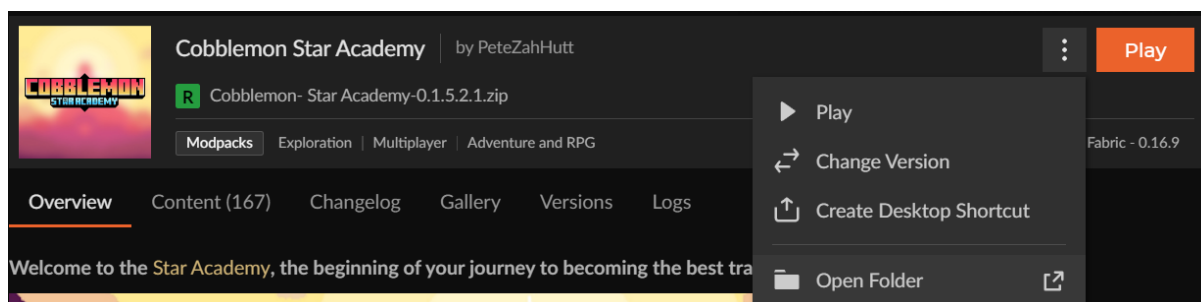
- >> [Cobblemon Shiny Effects](#) <<

Comment ajouter / installer les datapacks

Attention les datapacks doivent être installés avant d'avoir lancé le jeu et généré la map.

En solo

- Allez dans votre dossier de l'instance (Dans votre profile curseforge, sur les trois points à côté de play, open folder)



- Allez dans le dossier `saves`
- Puis allez dans le dossier de votre monde (`Star Academy` si vous installez la même map que les streamers)
- Allez dans le dossier `datapacks` (ou alors créez le dossier)
- Copiez les 3 datapacks téléchargés précédemment

(Pas besoin d'extraire les .zip)

Sur serveur

- Dans le dossier de votre serveur
- Dans le dossier de votre monde (souvent `world`)
- Dans le dossier `datapacks` (s'il n'y est pas créez le)
- Copiez les 3 datapacks téléchargés précédemment

(Pas besoin d'extraire les .zip)

Installation Serveur

Installation Serveur local (Windows / Linux)

(linked by Signori)

Tutoriel vidéo : [>> Minecraft Cobblemon Star Academy Server Setup Tutorial <<](#)

Installation Docker

Docker-compose by Shoboshi & modified by R1

```
# SETUP
#
=====
# Create a "downloads" directory next to this compose file
# Download the map and the modpacks in the "downloads" directory
# If not already, set CF_API_KEY in a .env file next to this compose
file
# Refer to
https://docker-minecraft-server.readthedocs.io/en/latest/types-and-platf
orms/mod-platforms/auto-curseforge/#api-key

services:
  mc:
    image: itzg/minecraft-server
    environment:
      EULA: true
      MODPACK_PLATFORM: AUTO_CURSEFORGE
      # Set CF_API_KEY=... in a .env file
      CF_API_KEY: ${CF_API_KEY}
      CF_MODPACK_ZIP: /downloads/Cobblemon- Star Academy-0.1.5.2.1.zip
      # even with zip given, the slug is needed as an identifier
      CF_SLUG: cobblemon-star-academy
      WORLD: /downloads/Star Academy World.zip
      MODRINTH_PROJECTS: |
        datapack:cobblemon-additions
        datapack:cobbletowns
        datapack:poke-costume
      MEMORY: 8G
      #RESOURCE_PACK: #voir tuto en dessous
      #RESOURCE_PACK_SHA1: # voir tuto en dessous
    volumes:
      - ./downloads:/downloads:ro
      # or replace mc-data with a host directory, such as the relative
path ./data
      - mc-data:/data
    ports:
      - "25565:25565"
```

```
volumes:  
  mc-data:
```

Pour accéder au container :

```
docker exec -i <container name> rcon-cli
```

Si vous voulez plus de config de serveurs minecraft sous docker :

[>> Github : Docker minecraft server <<](#)

Pour l'installation d'un resource pack par défaut (dans les variables d'environnement) :

Tutoriel vidéo : [>> Add A Resource Pack To Your Minecraft Server <<](#)

Une fois dans Minecraft, les personnes qui ajouteront le serveur devront activer le téléchargement des ressources pack dans leurs paramètres du serveur (là où il faut saisir l'ip etc du serveur pour pouvoir le rejoindre).

Modifications & Configurations

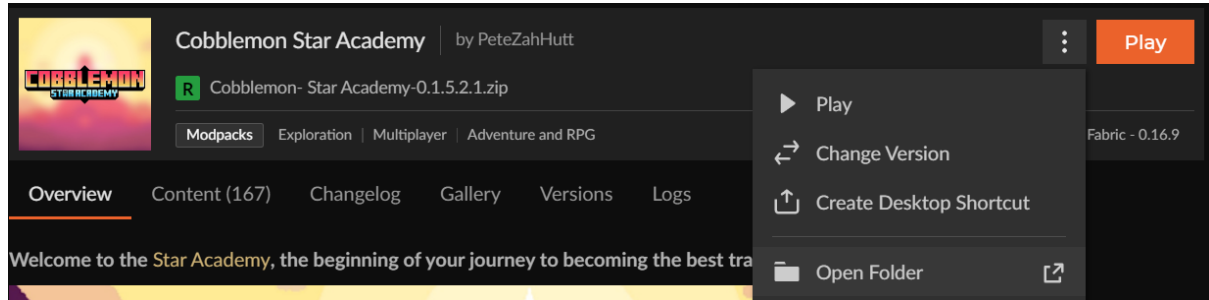
Changer le spawn rate (apparition) des pokémons

(written by R1)

Le serveur des streamers ne possède pas cette modification

En solo

Dans les dossiers de votre instance curseforge



Sur serveur

Allez dans votre dossier racine de serveur

- Allez dans le dossier `config > cobblemon`
- Ensuite ouvrez le fichier `main.json`
- Vous pouvez changer la valeur de `minimumDistanceBetweenEntities` qui défini la distance de spawn entre 2 pokemons
- Vous pouvez aussi changer la valeur de `ticksBetweenSpawnAttempts` qui défini le temps entre chaque spawn (20 ticks = 1 seconde)

Pour les shiny vous avez la valeur : `shinyRate`

Plus le nombre sera bas, plus vous aurez de shiny (ça se comprend en 1 shiny sur X pokémons)

X = 2048 par défaut

Si vous faites cette modification sur votre serveur, vous aurez uniquement besoin de changer ces valeurs sur les fichiers serveurs. Les joueurs n'auront aucune modification à faire.

Changer le spawn rate des structures

(linked by Pizza)

Le serveur des streamers ne possède pas cette modification

Tutoriel vidéo : [>> Augmenter le nombre d'apparition des structures <<](#)

Changer le taux des objets des légendaires

Le serveur des streamers ne possède pas cette modification

Ce taux concerne uniquement les loots des structures vanilla, chaque mod a son propre `loot_tables_config.json`

Allez dans le fichier `config/MythsAndLegends/loot_tables_config.json` et modifiez les valeurs 0.002 (qui correspondent au poids, plus c'est élevé, plus les items apparaîtront) MoonCake a écrit une grande explication sur [>> Le discord de Brybry <<](#).

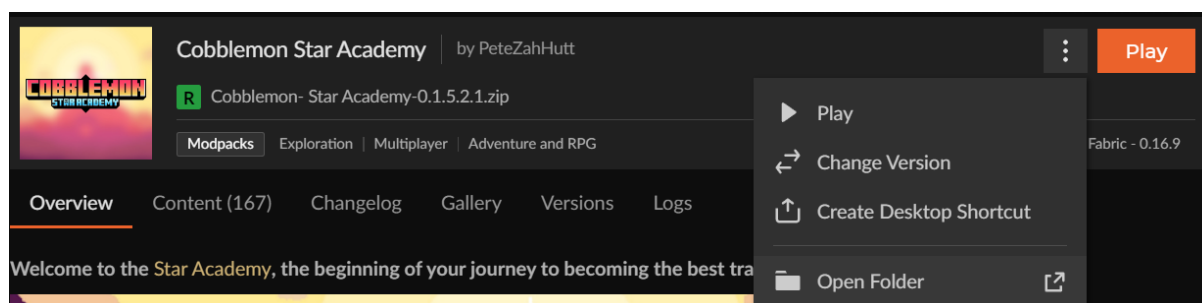
Augmenter le niveau des pokémons par rapport à la distance du spawn

Le serveur des streamers ne possède pas cette modification

(Merci à Pimpus pour l'info - modified by R1)

Dans votre fichier d'instance

En solo



Sur serveur

(c'est votre dossier serveur)

Dans le fichier `/config/academy/pokemon_spawn.json`

Vous pouvez modifier les valeurs que vous voulez en fonction de la distance.

Enlever les animaux

(Merci à MoonCake)

En solo

Vous êtes obligé d'installer un mod en local.

- Dans votre dossier d'instance minecraft,
 - Dans le dossier mods mettez le mod [>> You Shall Not Spawn <<](#) dedans.
 - Lancez votre jeu, puis fermez-le.
 - Allez dans le dossier `config/ysns`
 - Remplacez le fichier `disabled_entities.json5` par le fichier accessible sur [>> ce lien <<](#)

Sur serveur

- Dans votre fichier `server.properties`

- mettre `spawn-animals=false`

Modifier les récompenses de capture

(written by Brybry)

Sur serveur ou en solo

Dans le fichier : `config/cobbledex/rewards.json`

```
{
  "id": "1",    // Identifiant de la récompense. Doit être UNIQUE
  "pokemonCaught": 1, // Palier/Nombre de Pokémon attrapés
  "itemId": "cobblemon:master_ball", // Objet donné
  "quantity": 1 // Quantité donnée
}
```

Ajouter les récompenses manquantes ! (630+ pokémons)

(written by R1)

Le 600ème pokémon ne donnera pas de récompense.

Par défaut le fichier des récompenses s'arrêtent à 630, je sais pas pourquoi

Voici le fichier que j'ai ajouté et les récompense associées

(+ j'ai modifié les récompenses des multiples de 100 pour avoir les mêmes que les multiples de 10) >> [Lien du fichier](#) <<

Que ce soit sur serveur ou en solo : Remplacez le fichier `config/cobbledex/rewards.json`

Attention sur serveur il faudra restart et pas seulement reload

Informations :

Plage de Pokémon	Valeur par défaut	Valeur pour les multiples de 10
1 - 100	10 bronze coin	1 silver coin
100 - 200	30 bronze coin	5 silver coin
200 - 300	80 bronze coin	12 silver coin
300 - 400	3 silver coin	20 silver coin
400 - 500	8 silver coin	50 silver coin
500 - 600	30 silver coin	2 gold coin
600 - 700	50 silver coin	3 gold coin
700 - 800	80 silver coin 75 silver coin	5 gold coin 5 gold coin
800 - 900	1 gold coin 1 gold coin	8 gold coin 6 gold coin
900 - 1000	2 gold coin 2 gold coin	12 gold coin 8 gold coin
1000 - 1100	8 gold coin 3 gold coin	20 gold coin 10 gold coin

Les valeurs en rouges sont celles des streamers et c'est à vous de les modifier

>> [voici le .json des streamers donné par Draken](#) <<

Voice chat (chat vocal)

(written by R1)

Ouvrir un port (protocole UDP)

- de votre box si vous hébergez votre serveur chez vous
- de la machine
- du firewall

Sur votre serveur, dans le fichier `config/voicechat/voicechat-server.properties`

Remplacer la ligne 9 par le port que vous avez ouvert

Comment ajouter des starters

(written by R1)

Editez le fichier `/config/cobblemon/starters.json`

Dans l'objet:

```
"pokemon": [  
  "Pikachu level=5",  
  "Eevee level=5",  
  "Magikarp level=5",  
  "Rattata level=5",  
  "Ekans level=5",  
  "Pidgey level=5",  
  "Abra level=5",  
  "Luvdisc level=5",  
  "Fletchling level=5"  
]
```

Vous pouvez ajouter le pokémon que vous voulez à la suite

(important de mettre une virgule à la fin de chaque ligne sauf pour la dernière)

Comment pré-générer le monde (pre gen chunk)

(written by R1)

Vous avez le mod `chunky` qui est dans le modpack

Vous pouvez utiliser la commande :

```
/chunky start minecraft:overworld circle 0 0 4000 1000
```

la commande s'exécute pour l'`overworld`, pour faire un cercle, autour du `0 0`, pour un rayon de `4000` blocs de large pour `1000` blocs de haut (ses valeurs sont modifiables)

pour mettre pause c'est `/chunky pause`

Flying in not enabled in this server

Pensez à regarder dans la configuration de votre serveur, plusieurs hébergeur proposent une option pour le désactiver.

Sinon dans votre `server.properties`, changer `allow-flight` et mettre `true` à la place de `false`

Autres installations

Ajouter les modèles 3D (textures / ressources pack)

C'est la même méthode pour ajouter un resource pack en règle général

Merci à Blacklotus pour le pack et l'explication (modified by R1)

Salut, voilà le Texture Pack officiel. (Mis a jour) et uniquement le texture pack (ressource pack) pour l'obtention des pokemons pour le moment.

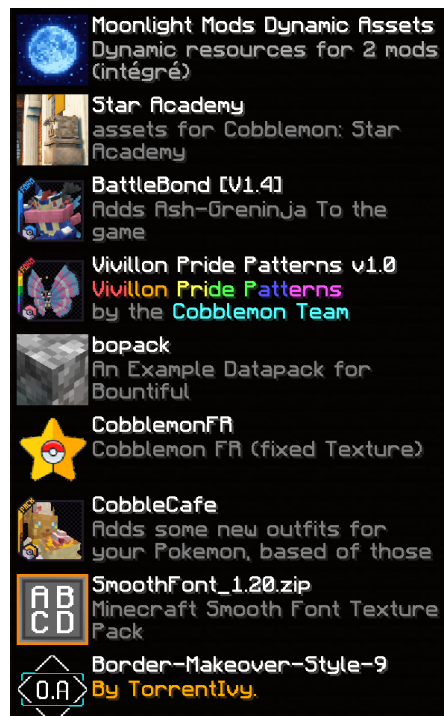
Pour installer le texture pack vous aurez juste à :

- Lancer votre modpack, puis aller dans les paramètres en jeu pour les ressources pack (**options > resource pack**)
- Ouvrir le dossier des pack de ressources
- Glisser le fichier >> **CobblemonFR.rar** <<, puis l'extraire dans votre dossier ressource pack (clic droit extraire vers CobblemonFR)

(Lien vers le fichier CobblemonFR.rar retiré à cause d'un bug important repéré)

Une fois extrait, vérifiez que vous avez bien le dossier CobblemonFR avec le dossier **assets**, le fichier **pack.mcmeta** et le fichier **pack.png** dedans

- Retournez sur minecraft
- Toujours dans la liste des ressources pack
- Enlever les ressources pack **AlltheMon** et **MissingLegends** (en les mettant à gauche) et ensuite mettre le **CobblemonFR** entre **CobbleCafe** et **Bopack**



Si vous ne faites pas de la bonne manière vous aurez des **crashes** à cause des pokémons, que ce soit dans le menu, dans le pc ou dans la nature.

Fix pokemon icons minimap (textures / ressources pack)

CobbleIcons Pokerayou Corrected v14.1 pour Journey Map :

Voici le lien du texture pack [présent sur le serveur des streamers](#) utilisé avec le mod journey map (Merci à Keraloon et johnny84_)

Ce pack a été fait par la commu de JimmyBoyyy

À télécharger ici : [.>> lien .zip V14.1 <<](#)

À dézipper et une fois en jeu, à placer après CobblemonCafe et CobblemonFR comme le screen qui suit :



Voici la page des ajouts de pokémon selon la version [.>> ici <<](#)

(Il se peut que certains pokémons ne soient pas implémentés.)

Le pack était régulièrement mis à jour par Keraloon et johnny84_ , n'hésitez pas à regarder la page [Changelog](#) pour être sûr de ne pas être en retard sur la version.

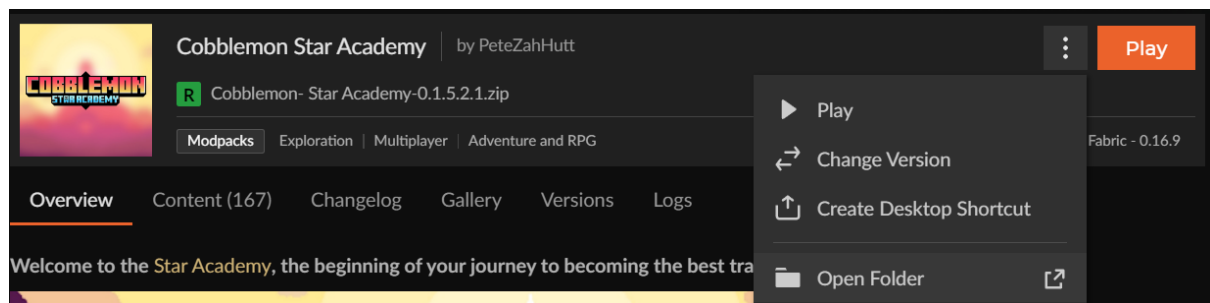
Xaero Minimap :

Disclaimer !

Ce tuto nécessite de remplacer le mod journey map par le mod xaero map, si vous avez déjà une partie en cours avec une mini-map, vous perdrez toute votre avancée sur cette dite mini-map (toutes les explorations, et tous les waypoints) donc notez au minimum vos waypoints et toutes informations qui vous semble nécessaire.

Ce tuto est client side (aucune manipulation à faire côté serveur), vous n'êtes pas obligé de supprimer le mod journey map sur votre serveur.

Ouvrir le dossier du modpacks



- Allez dans le dossier **mods**

Ajoutez ces 2 mods

- [>> XaeroMiniMap <<](#) & [>> XaeroWorldMap <<](#)
- Supprimez JourneyMap (`journeymap-1.20.1-5.10.3-fabric.jar`)
- Lancer le jeu, une fois dans le jeu :

En ce qui concerne les Ressource pack

Je vous mets 2 textures pack à disposition, un avec **NameFR**, l'autre sans.

Choisissez l'un ou l'autre le **NameFR** vous permet de jouer avec les noms FR des pokémons même si votre jeux est en anglais, sinon pas besoin de prendre le **NameFR**

[>> XaeroMapCobblemonIcons3Dmodels.zip <<](#)

ou

[>> XaeroMapCobblemonIcons3DmodelsNameFr.zip <<](#)

Important

Si vous avez déjà téléchargé le resource pack **CobblemonFR** pour les modèles 3D, alors vous pouvez le supprimer (ou le mettre à gauche) et le remplacer par celui que vous choisirez.

- Allez dans option > resource pack
- Mettez **AllTheMons** et **Missing Legends** à gauche
- Faites ouvrir le dossier
- Mettez le resource pack que vous venez de télécharger dans le dossier
- Retournez en jeu

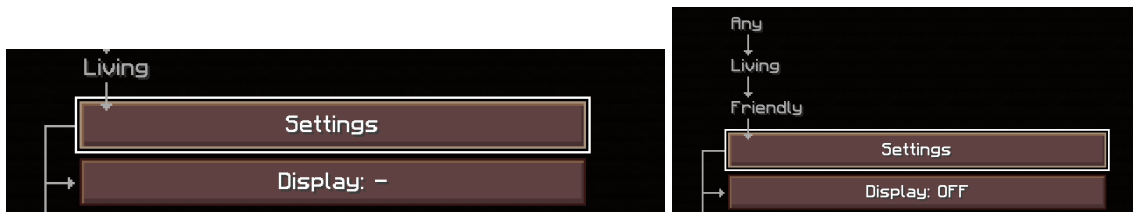
- Mettez le ressource pack (celui avec une étoile et un onix en bas à droite) tout en haut

Entrez en game (serveur ou solo)

Configuration de la minimap Xaero

Si vous ne suivez pas cette configuration vous ne verrez pas les pokémons

- Une fois en game (dans votre monde en jeu)
- Ouvrez la map Xaero (la touche , par défaut) > paramètre > Minimap Settings > EntityRadarr > Entity Category
- Dans Any, le settings, vous mettez display à ON (Oui)
- Et dans le include List vous mettez cobblemon:pokemon
- Dans Item vous mettez display OFF (Non)
- Dans Other vous mettez display OFF (Non)
- Dans Living (cliquez sur living pas sur settings) **Ne rien toucher dans living**
- Cliquez ensuite sur **Friendly** puis settings :
 - Display OFF (Non)
 - Exclude List : ajouter cobblemon:pokemon



Afficher les pokémons :

- Toujours dans EntityRadarr (nom en haut)
- DisplayIcons : Always

Après libre à vous de changer les tailles de tout ce que vous voulez dans les paramètres

- Minimap settings > Change (position et la mettre à droite, c'est mieux)

Si après toutes les étapes vous ne voyez toujours pas les pokémons, alors allez dans **Entity Category**, cliquez sur le bouton **Reset defaults configuration**, et refaites toutes les étapes.

Pokémons connus qui n'ont pas d'icônes

Ils ont juste un point avec le nom du pokémon, donc techniquement on les voit toujours

Ash Pikachu (pikachu de sacha) / Ash Greninja (Amphinobi de sacha) / Corayon / Ceriflor / Cheniti / Cheniselle / Blizzi / Barguantua (forme blanche) / Keldeo / Plumeline / Cancrelove / Silvalié / Amovénus

Pouvoir monter + de pokémon

Merci à @blacklotus1247 pour les explications (modified by R1)

Le fichier qui est pris en compte pour les montures dans le jeu, c'est le fichier qui est dans **votre dossier de monde**, pas celui dans le dossier config.

- Allez dans votre dossier de l'instance (curseforge, trois points à côté de play, open folder)
- Allez dans le dossier **config**
- Copiez le fichier **pokemonRideConfig.json**
- Revenez dans le dossier de l'instance

En solo

- Allez dans le dossier **saves**
- Allez dossier de votre monde (**Star Academy** si vous avez pris la map des streamers)
- Collez pour remplacer le fichier **pokemonRideConfig.json**

Sur serveur

- Allez dans le dossier **world** (ou le nom de votre monde)
- Collez pour remplacer le fichier **pokemonRideConfig.json** déjà existant

Si vous voulez ajouter un pokémon spécifique :

(Explications by Ash)

Si vous n'arrivez pas à ajouter un pokémon spécifique,

Koquo a écrit un gros fichier avec le plus de monture utile possible sur **le discord de brybry** dans [->> ce fil <<](#) (si le lien ne fonctionne pas -> cherchez le thread (dans la bobine de fil sur discord "[UPDATE] Fichier pokemonRideConfig")

```
"dragapult": { //Nom du pokémon (en anglais)
  "formName": "primal", //ligne à mettre uniquement si c'est une
forme spécifique (alola, primal, galarian...)
  "mountType": [
    "WALK", //Tu peux le monter pour qu'il marche
    "FLY" // Pour qu'il vole // Il y'a aussi SWIM et LAVA_SWIM
  ],
  "ridingOffset": [ //La position du joueur sur le pokémon
    0.0, // Si tu veux reculer sur le pokémon tu mettra "-1.0" et si
tu veux avancer "1.0"
    0.0, // Si tu es dans le pokémon, tu met "1.0" pour remonter un
peu
    0.0 // Gère la position à gauche et à droite
  ],
  // Après à vous de faire des tests en changeant les valeurs de position
pour trouver celle qui vous convient le mieux (ça reste souvent entre 0
et 2 je crois, pareil dans le négatif)
  "speedModifier": 1.2, //Permet de gérer la vitesse du pokémon
  "stamina": 600 // Permet de gérer l'endurance
},
```

Pour les différentes formes

written by R1, merci à Foxeek & Ash

Il faut rajouter la valeur formName:

```
"Rayquaza":{  
  "formName": "MegaRayquaza",
```

Vous pouvez trouver cette formName soit dans votre dossier

```
global_packs/required_data/AllTheMons Release 1.8.2  
V129/data/cobblemon/species/generation
```

soit directement dans le mod `Cobblemon-fabric.jar` de votre dossier mod (à ouvrir avec 7zip ou WinRAR)

Dans la définition de votre pokémon vous aurez form et c'est cette **forme** qu'il faudra mettre dans formName

Si votre pokémon, ici rayquaza, est déjà présent dans votre fichier en minuscule, mettez une majuscule au Rayquaza. (et inversement, il ne faut pas que le nom principal soit écrit de la même manière 2 fois)

Scoreboard, classement, leaderboard (with image)

(written by VelNewt)

Évitez de vous lancer dans les scoreboard si vous ne connaissez rien à python et aux configurations en général - [->> Lien vers Repo Github <<](#)

Je (R1) vous conseille personnellement de supprimer la ligne 14 et de remplacer la ligne 19 par ces lignes la :

```
ftpserver.cwd('../..//Minecraft')  
filenames_user = ftpserver.nlst()  
usercache_path = 'usercache.json'  
if 'usercache.json' in filenames_user:  
    with open('usercache.json', 'wb') as f:  
        ftpserver.retrbinary(f'RETR {usercache_path}', f.write)  
  
    with open('usercache.json', 'r') as f:  
        usercache = json.load(f)  
        names = pd.DataFrame(usercache)  
  
ftpserver.cwd(ftppath)
```

Ce remplacement vous permet de récupérer les données utilisateurs automatiquement dans le fichier `usercache.json` de votre serveur.

Une fois votre `.xlsx` généré il vous reste 3 étapes

- Transformer votre `.xlsx` en image (auto uniquement sur windows grâce à [->> ce lien <<](#))
- Héberger l'image en ligne (Sur un service comme imgbb ou imgur)
- Copier le lien de l'image dans un projecteur slideshow dans le jeu

Si vous n'y arrivez toujours pas, Flooo a fait une video : [->> Tutoriel vidéo <<](#)

Scoreboard, classement, leaderboard (in game, via script)

(written by R1)

Evitez de vous lancer dans les scoreboard si vous ne connaissez rien à python et aux configurations en général (R1 : en tout cas si je le vois je ne vous aiderez pas)

Je vous conseille d'utiliser cette méthode pour un maximum de 20 joueurs (sinon ça commence à prendre de la place)

Rendu



```
import os
import json
from mcrccon import MCRcon

# server.properties file
RCON_HOST = "localhost"
RCON_PORT = 25575
RCON_PASS = "yourpassword"

base_path = '/your/path/to/server/folder/'
usercache_path = os.path.join(base_path, 'usercache.json')
playerdata_path = os.path.join(base_path, 'world',
'cobblemonplayerdata') # world doit être le nom de votre monde

with open(usercache_path, 'r', encoding='utf-8') as f:
    usercache = json.load(f)
uuid_to_name = {entry['uuid']: entry['name'] for entry in usercache}

def count_caught_in_playerdata(filepath):
    with open(filepath, 'r', encoding='utf-8') as f:
        data = json.load(f)
    try:
        registers =
data['extraData']['cobbledex_discovery']['registers']
        caught_count = 0
        for pokemon, forms in registers.items():
            for form, details in forms.items():
                if details.get('status') == 'CAUGHT':
                    caught_count += 1
        return caught_count
    except KeyError:
```

```

        return 0

def count_shiny_in_playerdata(filepath):
    with open(filepath, 'r', encoding='utf-8') as f:
        data = json.load(f)
    try:
        return data['advancementData']['totalShinyCaptureCount']
    except KeyError:
        return 0

def send_rcon_command(command):
    with MCRcon(RCON_HOST, RCON_PASS, port=RCON_PORT) as mcr:
        response = mcr.command(command)
        print(f"[RCON] {command} -> {response}")

scoreboard_name = "pokemonsCaught"
scoreboard_shiny_name = "pokemonsShinyCaught"

def update_scoreboard():
    send_rcon_command(f"scoreboard objectives add {scoreboard_name} dummy \"Pokemons Caught\")
    send_rcon_command(f"scoreboard objectives add {scoreboard_shiny_name} dummy \"Shiny Hunter\")

    for root, _, files in os.walk(playerdata_path):
        for filename in files:
            if filename.endswith('.json'):
                uuid = filename.replace('.json', '')
                pseudo = uuid_to_name.get(uuid, None)

                if not pseudo:
                    print(f"UUID {uuid} not found, Ignored")
                    continue

                filepath = os.path.join(root, filename)
                caught_count = count_caught_in_playerdata(filepath)
                shiny_count = count_shiny_in_playerdata(filepath)

                send_rcon_command(f"scoreboard players set {pseudo} {scoreboard_name} {caught_count}")
                send_rcon_command(f"scoreboard players set {pseudo} {scoreboard_shiny_name} {shiny_count}")

if __name__ == '__main__':
    update_scoreboard()

```

Explications

Il faut avoir installé `python` et `pip install mcrcon` avant

Ce script doit être exécuté dans le dossier de votre serveur (indice, vous devez voir le fichier usercache.json) ou alors changez les paths selon votre besoin.

Ce script va se connecter avec rcon à votre serveur et va donc mettre à jour le nombre de pokémon découvert.

Pour information le pokédex n'aura pas le même nombre parce qu'il ne prend pas en compte les formes spéciales (alola, galar...) tant que vous n'avez pas capturé la forme originale.

Niveau automatisation, j'ai utilisé un cron job (`crontab -e`) (je suis sous linux)

Pour ceux sur windows, soit vous faites une exécution manuelle quand vous voulez, vous pouvez aussi faire une boucle while (3600 secondes) :

Ajoutez `import time` au début de votre fichier. et remplacez :

```
if __name__ == '__main__':  
    while True:  
        update_scoreboard()  
        time.sleep(3600)
```

Automatisation sur linux avec cron

- Faire `crontab e`
- Ajouter la ligne `*/5 * * * * python3 /path/server/folder/pokemonCaught.py >> /var/log/pokemonCaught.log 2>&1`

Cette ligne va exécuter le fichier `pokemonCaught.py` toutes les 5min (valeur modifiable) et mettre tous les logs d'exécution dans le fichier `pokemonCaught.log` (vérifiez que le fichier `pokemonCaught.log` est bien créé en amont et à vos droits utilisateurs)

Configuration Dans le jeu

Pour éviter d'être spam en tant qu'admin

```
/gamerule sendCommandFeedback false
```

Pour afficher le scoreboard, que ce soit dans la liste tab, ou dans un menu à droite.

```
/scoreboard objectives setdisplay sidebar pokemonsCaught
```

Si vous avez besoin j'ai aussi fait la même chose pour le total de shiny (les 2 scoreboards alternent tous les X temps)

Scoreboard, classement, leaderboard (in game, via mod)

(Merci à Le Père Noël)

[N'hésitez pas à aller sur son document personnel](#)

Protéger le spawn

Merci à IncQz, written by R1

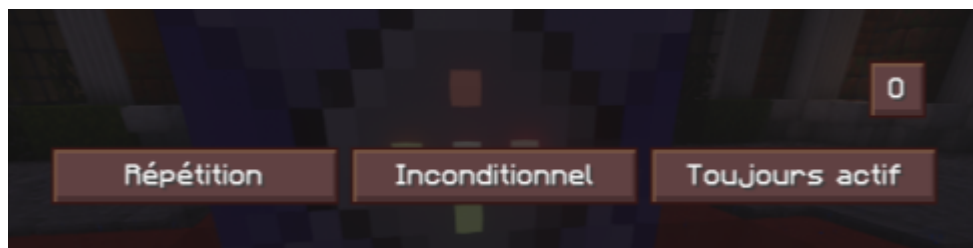
[Le serveur des streamers ne possède pas cette modification](#)

Sans avoir besoin de mod ou de plugins : [>>> Tutoriel vidéo <<](#)

Sur server, dans le fichier `server.properties`

Mettre `enable-command-block=true` pour activer les commandes blocks.

Ensuite au centre de votre spawn, mettre 2 commandes blocks l'un au-dessus de l'autre avec ces propriétés :



Puis mettre une commande dans chaque commande block

```
execute if entity @e[distance=..10] run gamemode adventure
@e[gamemode=survival,distance=..10]
```

```
execute if entity @e[distance=12..15] run gamemode survival
@e[gamemode=adventure,distance=12..15]
```

Vous pouvez changer la valeur de 10 (qui est le rayon en nombre de bloc autour du command block, et pareil pour 12 et 15)

Comment changer le crosshair (pointeur de souris)

En jeu faites `echap > mods > crosshair`, allez dans ses paramètres et vous pouvez modifier toutes les valeurs qui vous intéressent.

Ajouter les droits à tout le monde pour une commande

Il y a le fichier `config/roles.json` qui vient du mod [>>> player roles <<](#). Il est composé de différents rôles (ici admin et everyone) et dans le everyone, qui correspond à tout le monde, vous pouvez ajouter les commandes que vous voulez donner à tout le monde.

Exemple :

Je veux ajouter la commande `/enhancedcelestial lunarForecast` qui permet de voir la liste des prochaines lunes à venir, alors j'ajoute dans l'objet la commande sans le / :

```
"ftbteams": "allow",  
"ftbteams admins": "deny",  
"enhancedcelestialslunarForecast recompute": "deny",  
"enhancedcelestialslunarForecast": "allow"
```

Comme ça tout le monde pourra exécuter cette commande (vous pouvez éditer le fichier avec un bloc note c'est très bien).

Important : Mettre une virgule à la fin de chaque ligne sauf pour la dernière

Autoriser la création de team pour tout le monde

Merci à BlackLotus modified by R1

C'est la même chose que juste au-dessus, mais simplement mettre `allow` à la place de `deny` pour `ftbteams`

Ajouter le spawn de 160 nouveaux pokémons (V4)

(un grand merci à Kaisol pour l'écriture de tous les spawn, written by R1)

Voici [>> le fichier de configuration <<](#) qui résume tout ce qui a été ajouté

Que ce soit en solo ou sur serveur

Si vous n'avez pas le dossier `global_packs/required_data` installez le [>> le datapack AllTheMons <<](#). Allez sur [>> installer un datapack <<](#) si vous ne savez pas comment faire.

Ensuite vous aurez, dans le dossier `datapacks` de votre monde, les mêmes étapes suivantes à suivre dans votre dossier `AllTheMons Release 1.8.2 V129/data`

Une fois que vous avez accès à votre dossier data

Téléchargez l'archive [>> .zip <<](#) du spawn des 160 nouveaux de pokémons

Extraire et mettre tous les dossiers du `.zip` dans ce dossier :

`global_packs/required_data/AllTheMons Release 1.8.2 V129/data/`

Et remplacez bien les fichiers si on vous le demande

Redémarrez votre serveur ou déco / reco de votre partie solo (parfois un simple `/reLoad` fonctionne mais je préfère être sûr).

Voir tous les pokémons dans son pokédex (V6)

Si vous avez ~800-900 pokémons dans votre pokédex, alors suivez cette partie pour en avoir ~1050-1100.

[>> lien .zip <<](#)

Extraire tous les dossiers génération du `.zip` et tout remplacer dans ce dossier :

`global_packs/required_data/AllTheMons Release 1.8.2`

`V129/data/cobblemon/species/`

Modifier le taux d'apparition des lunes

Le serveur des streamers ne possède pas cette modification

Dans le dossier

`global_packs/required_data/Star Academy/data/enhancedcelestials/enhancedcelestials/lunar/event/`

Vous avez un fichier par type de lune, libre à vous de modifier les valeurs qui vous intéressent.

Modifier le taux des contenu des lunes

Dans le fichier `config/academy/ec_cobblemon.json` vous pouvez modifier les valeurs que vous voulez.

Augmenter le taux d'apparition des Pokémons, des Shiny et des Ultra-rares sur Cobblemon

(linked by Chibi)

[Le serveur des streamers ne possède pas cette modification](#)

[>> Tutoriel vidéo <<](#)

Ajouter un pokémon sur votre épaule

Dans votre dossier `global_packs/required_data/AllTheMons Release 1.8.2 V129/data/cobblemon/species`

- trouvez le nom de votre pokémon en anglais
- éditez le fichier, et mettez la valeur de `shoulderMountable` à : true

Si vous n'avez pas un ces pokémons sur votre épaule :

ashpikachu, greninja, mimikyup, rowlet, swagtle, sylveonz, turpinch, ashrowlet, greninjaz, pichu, squirtle, sylveon, trapinch

alors il faudra éditer le fichier correspondant dans le dossier du datapack `Poké Costume`

Si vous n'avez pas un ces pokémons sur votre épaule :

mew, pikachu, litten, fuecoco, sprigatito

alors il faudra éditer le fichier correspondant dans le dossier

`global_packs/required_data/CobbleCafe/data/cobblemon/species/`

Changer la taille des pokémons

Pour changer la taille de vos pokémons, vous pouvez ajouter le mod :

[>> cobblemon size change <<](#) (sur serveur, pas besoin de le mettre chez tout le monde)

La seule commande ajoutée est :

`/pokesize <player> <partyslot> <scale>`

- player = joueur,
- partyslot = slot du pokémon du joueur
- scale = taille (par défaut 1)

Avoir les formes de motisma

(écrit par johnny84_)

[Le serveur des streamers ne possède pas ce modpack.](#)

Pour avoir les formes de Motisma vous pouvez ajouter ce datapack : [>> SaltMons <<](#)

Prenez bien la version pour minecraft 1.20.1

Il suffit de dézipper le fichier et de l'ajouter dans : `global_packs/required_data/`

Pour changer la forme il suffit d'une pierre d'évolution.

- Motisma machine à laver : pierre eau
- Motisma four : pierre feu
- Motisma tondeuse : pierre plante
- Motisma ventilateur : pierre foudre

Il peut reprendre sa forme de base en cliquant sur évolution mais notez qu'il lui faudra une autre pierre pour le faire changer de forme à nouveau.

Grosse mise à jour de mods et de resource pack streamers

Mise à jour personnelle de Brybry, avec la participation des personnes de la communauté

Les informations seront communiquées lorsque toutes les parties prenantes auront donné leur accord.

Tout n'est donc pas public pour l'instant.

Mods ajoutés dans l'update :

- [OpenBlocks Elevator](#)

Le quatrième mod est mod qui va vous permettre d'utiliser 2 blocs (openblock) comme des ascenseurs

➡ Pour les utiliser, placez deux ou plusieurs ascenseurs **dans les mêmes coordonnées X et Z**, pour vous déplacer entre eux, **sautez** simplement pour aller à l'ascenseur du dessus ou **Sneak** pour aller à celui du dessous.

- [Waterframes](#)

Le second mod est un mod qui va vous permettre de pouvoir mettre :

➡ un item frame/une télévision (plusieurs taille) ou un projecteur avec l'opportunité de pouvoir mettre n'importe quel lien URL (pratique pour vos arènes), je laisse vos admins gérer ça pour avoir les items il vous suffit de faire `/waterframes give`

`<son_pseudo> [actuellement une commande admin]`

➡ une télécommande vous est donné afin de pouvoir utiliser l'objet à distance, **il faut le link avec SHIFT + clic droit**

- [CreativeCore](#)
- [WATERMeDIA: Multimedia API](#)
- [TrashSlot](#)

Le troisième mod est un mod qui va simplement vous mettre une poubelle dans votre inventaire afin de ne pas polluer le serveur ou simplement vous débarrasser d'items inutiles, **il vous suffit juste de mettre votre curseur sur l'items et appuyer sur la touche SUPPR de votre pc**

Ces 5 mods sont à installer côté serveur et côté client (donc chez tout le monde)

- [Cobblemon Challenge](#) modified by Brybry
 - Ce mod est à mettre uniquement côté serveur
 - Byrbry a fait en sorte que les pokémons de niveau 1 à 50 ne soit pas modifiés pour permettre de faire des FEAR

Le premier mod est un mod qui rajoute la fonction "challenge" :

➡ Vous allez pouvoir vous combattre entre vous mais à la différence des combats déjà présent en jeu vous allez pouvoir paramétrer vos combats

➡ Vous pouvez mettre le niveau du Pokémon de votre choix allant de 1 à 100 (par exemple, je veux combattre quelqu'un je vais faire `/challenge <son_pseudo> level 50 nopreview`

à noter qu'un Pokémon du niveau inférieur va monter au niveau prévu le temps du combat.

(Merci à Koquo pour les explications)

- [Mod Already Catch](#) MàJ custom de Cobbledex (Client uniquement)

Mods non publics ajoutés :

- BetterWaystonesMenu

Datapacks ajoutés (côté serveur seulement) :

- Datapack pour avoir Celebi sur son épaule

Ressource Packs ajoutés :

- Dernière MàJ de CobblemonFR (nouveaux modèles 3D)
- Ressource Pack FR pour les items de Myths and Legends

Autres MàJ rajoutées :

- Formes de Sylveroy
- Réduction de la Hitbox de Primo-Kyogre

Comment ajouter vos propres dresseurs (NPC) / badges customs

(Merci à Sharp)

[>> Tutoriel vidéo <<](#)

Téléchargement du ressources pack, par Sharp [>> sur le discord de brybry <<](#)

- PVE music c'est que côté client

Les deux autres sont liés :

- Musique Pokémon DP c'est un datapack à mettre côté serveur
- Musique Pokémon RP c'est resource pack côté client

Tous les champions d'arène, la ligue de Kanto et des dresseurs sont disponible [ici](#) pour xp tes poké.

Les npc auront un level cap à ne pas dépasser sinon tu peux pas les fights

```
/trainers setpartymaximumlevel <trainer> <maxLevel>
```

Gestion des dresseurs & ajout de musiques custom

(Merci à Pimpus)

Guide pour gérer les dresseurs et ajout des musiques des combats (Musique 1er Gen RBY & dernière Gen BSDP)

Dans un premier temps se référer à la vidéo de Sharp pour l'ajout des NPC, des trainers & des badges (juste au-dessus) :

[>> TUTO COBBLEMON #1 : COMMENT AJOUTER DES NPC ? <<](#)

[>> TUTO COBBLEMON #2 : COMMENT AJOUTER DES MUSIQUES POKEMON ? <<](#)

Pimpus Trainers

Qui sert à gérer les actions de vos trainers, victoire et défaite

Datapack (côté serveur uniquement): [Pimpus_trainers](#)

Pimpus Pokemusic Disc

Qui contient la musique de combat et de victoire de la 1ère et dernière génération

Resource Pack (côté client, chez tout le monde): [Pimpus_pokemusic_disc_rp](#)

Datapack (côté serveur uniquement): [Pimpus_pokemusic_disc_dp](#)

Pour l'installation et la configuration allez voir le [gdoc de Pimpus](#) ou le [fil dédié](#) dans le discord de Brybry.

Changer le nombre maximum de méga (5 maximum)

(Merci à Le Père Noël pour avoir modifié le mod)

Voici le .jar à télécharger >> [MegamonsFabric-1.2.1](#) <<

Le maximum de méga est augmenté à 5 sinon le mod crash.

Il suffit de supprimer l'ancien .jar dans le dossier mods puis de mettre le nouveau.jar dedans.

Problèmes récurrents

Loot vanilla

by Temevu modified by R1

Si vous n'avez que des loots vanilla

Solo

- Allez dans votre dossier d'instance
- Dans `global_packs` > `required_data` Copiez tous les dossiers
- Revenez dans le dossier principal
- Allez dans le dossier saves
- Puis allez dans le dossier de votre monde
- Collez tous dans le dossier `datapacks`

Serveur

- Allez dans votre dossier serveur
- Dans `global_packs` > `required_data` Copiez tous les dossiers
 - Si vous n'avez pas le dossier `global_pack`, récupérez les fichiers dans votre instance solo comme écrit juste au dessus pour ensuite les copier sur votre serveur
- Revenez dans le dossier principal
- Allez dans le dossier world (ou le nom de votre monde)
- Collez tous dans le dossier `datapacks`

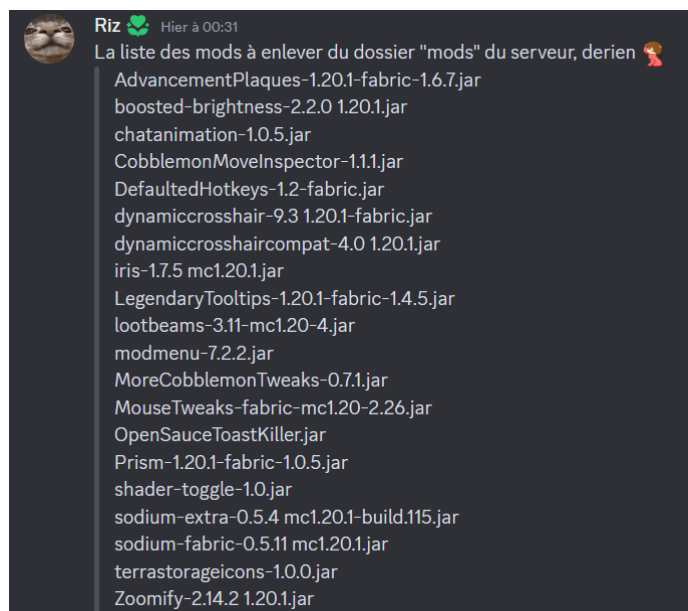
Crash serveur

Si votre serveur ne démarre pas, c'est sans doute à cause du mod des lunes (`enhanced celestials`) vous pouvez tenter de supprimer (ou de déplacer) le fichier `world/data/enhancedcelestials_lunar_event_data.dat`

Et relancer un cycle lunaire [>> voir section <<](#)

Si votre serveur ne démarre toujours pas, alors essayez d'enlever ces mods de votre dossier mods :

(by shinobeei)



Les lunes n'apparaissent pas

- Assurez vous d'avoir les droits
- Exécutez la commande `/ec lunarforecast recompute` pour redémarrer un cycle lunaire
- Vous pouvez avoir les informations des prochaines lunes avec `/ec lunarforecast`

Structures & loot manquants

(written by Strapus modified by R1)

Pour ceux qui n'ont pas les donjons et zones générées sur leurs maps,

- Il faut télécharger [>> les trois archives <<](#)
- Récupérer les zip
- Glisser les zip dans votre serveur `/global_packs/required_data/`
- Générer de nouvelles zones de votre carte et normalement vous les trouverez !

Bug chest / barrel taiga

Merci à Koquo

Dans le dossier : `global_packs/required_data/Star`

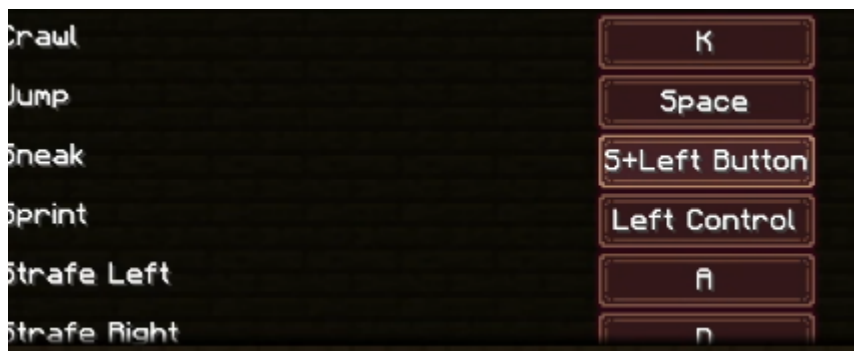
`Academy/data/minecraft/loot_tables/chests/village`

Renommer le fichier `village_taiga_house.json` par `village_tiaga_house.json`



Si vous avez un dossier `datapacks` dans votre dossier `required_data`, il faudra mettre tout son contenu dans le dossier `required_data` et le supprimer

Bug S + Touches



[>> Lien vers thread Reddit <<](#)

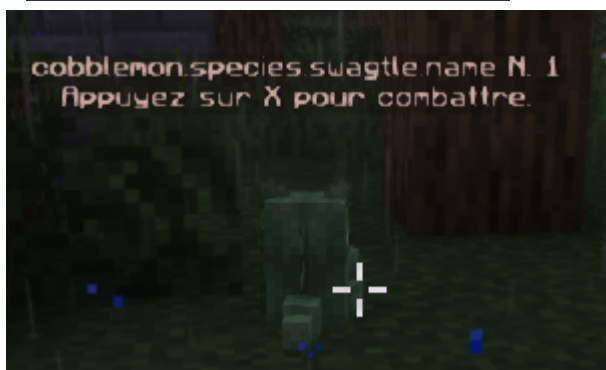
Bug affichage pokémon (Poké Costume)

(written by R1)

S'il y a des pokémons que vous ne voyez pas comme par exemple :

- ashpikachu
- ashrowlet
- greninja
- mimikyup
- pichus
- swagtle
- sylveonz
- turpinch

(`/spawnpokemon <nom_du_pokemon>` pour tester)



Il s'agit d'un problème du datapack de Poké Costume qui ne prend pas en compte les resource pack

La solution :

Choisissez un des deux resources pack

Le **FR** vous permet de jouer avec les noms FR des pokémons si votre jeu est en anglais, sinon pas besoin de prendre le **FR**

et mettez le dans votre dossier de ressources pack

- [>> Poké Costume \[2.0\] <<](#)
- [>> Poké Costume \[2.0\] FR <<](#)

Affichage des pokémons sur la mini map

Si vous ne voyez pas les pokémons sur votre mini map alors ça vient de vos textures / resources packs, relisez bien les sections qui en parlent et respectez bien l'ordre des ressources pack.

Légendaires qui n'apparaissent pas

Si vous êtes ici parce que vous avez eu un légendaire qui a spawn mais qui n'est pas sur votre mini map, c'est parce que les légendaires spawn dans un rayon de 100 blocs de large et de 50 blocs de haut, alors vous ne le verrez pas forcément, il faudra un peu vous déplacer.

Il y a une faute de frappe pour regice, mettez true au lieu de ttrue

En ce qui concerne les légendaires qui ne **peuvent pas** spawn

Voici la liste que j'ai des légendaires qui sont désactivés par défaut

- mythsandlegends-cobalion-1
- mythsandlegends-heatran-1
- mythsandlegends-keldeo-1
- mythsandlegends-enamorus-1
- mythsandlegends-raikou-1
- mythsandlegends-regice-1
- mythsandlegends-regidrago-1
- mythsandlegends-regieleki-1
- mythsandlegends-suicune-1
- mythsandlegends-terapagos-1
- mythsandlegends-terrakion-1
- mythsandlegends-typenull-1
- mythsandlegends-virizion-1
- mythsandlegends-zacian-1
- mythsandlegends-zamazenta-1
- mythsandlegends-zarude-1

Pour corriger ce problème, dans le dossier,

`global_packs/required_data/MythsandLegends-Datapack-v1.0.4/data/cobblemon/spawn_pool_world`

Remplacer tous les fichiers par les fichiers qui sont dans le `.zip` de [>>> ce lien <<](#) merci à Brybry pour le `.zip`

Impossible d'extraire les fichiers

Si vous ne pouvez pas extraire les `.zip` ou les `.rar` téléchargez et installez 7zip (ou WinRAR) sur votre PC.

Crash oeufs de Monsieur Glaquette

(merci à Azerkiller)

Si jamais pour le crash des oeufs de Mr Glaquette, mettre à jours le mod [>>> Cobbreeding en 1.7.4 <<](#) côté serveur corrige le soucis, pas besoin de le mettre à jour côté client si jamais.

Oeufs éclos non ajouté au Pokédex

Si vos éclosions d'œufs n'entrent pas dans votre pokédex et ne vous donnent pas de récompense, vous avez juste à mettre à jour le mod [>> Cobbreeding en 1.7.4 <<](#) côté serveur. Pas besoin de le mettre à jour côté client si jamais.

Problème de texture, vous avez des bulbizarres et/ou des clones ?

Si vous voyez des pokémons avec bulbizarre en nom et/ou des clones en skin, vérifiez que vous avez bien le resource pack cobblemonFR ([voir ici](#)), et vous avez bien mis à jour le pokédex ([voir ici](#))

Par contre si vous avez des clones de pokémons de poké costume, allez voir la section qui en parle ([voir ici](#))

Mettre à jour automatiquement le cobbledex (datapack)

(Merci à Tellsanguis)

Cette section peut vous intéresser si vous avez des mega qui ne sont pas compté dans votre cobbledex et que vous l'avez dans votre équipe ou dans votre PC.

Vous avez juste à installer [ce datapack](#) sur votre serveur (ou votre monde si vous êtes en solo), si vous ne savez pas installer un datapack, cherchez dans ce document.

Réparer les Shiny Incense sans mise à jour (Star Academy 1.5.2 UNIQUEMENT)

(Merci à maxigregreze & Stapz)

Stapz a créé [un doc](#) pour tout vous expliquer.

Commandes utiles

(written by R1)

- Agrandir la barrière (limite, bordure, zone) bleue de la map :
(avant d'agrandir cette barrière, sachez que par défaut + vous capturez de pokémons + elle s'agrandit)
`/worldborder set 10000000`
- Passer la difficulté en peaceful (pas de faim et pas de monstres hostiles) :
`/difficulty peaceful`
- Liste des datapacks :
`/datapack list`
- Localiser les tours bleues vertes violettes :
`/locate structure mvs:houses/large_warped_tower`
- Ne pas limiter les starters à une seule personne :
`/academy starter mode DEFAULT`

Gameplay / FAQ

Sommaire

Sommaire	1
Wiki / Documentations	2
Wiki Pokérayou	2
Wiki Cobblemon	2
Mod Myths and Legends	2
Diancie	2
Mod Enhanced Celestials	3
Détail des lunes aléatoires	3
Mod Sophisticated Storage	3
Problèmes récurrents	4
Bug lors de l'utilisation d'outils	4
Ne faites pas d'oeuf de Mr. Glaquette (Mr. Rime)	4
Les megas evolutions ou les oeufs ne s'enregistre pas dans le cobbledex	4
Questions récurrentes	5
Trouver les endroits de spawn des pokémons	5
Faire un shop custom	5
Liste des shop custom sur pokerayou	6
Mettre des oeufs dans un shop	7
Trouver des loots (ender pearl / fils / blaze powder / etc)	7
Nether Star	7
Structures aux toits verts / bleus	7
Ordinateur / Coffres / Centraliser son stockage	7
Faire des oeufs de pokémons	8
Comment crafter un objet (item) dans le jeu	8
Fusionner Lunala et Necrozma	8
Différences Dex et Pokémons existants	8
Shiny incense	8
Scroll of Water / Scroll of Darkness	8
Mega évoluer Rayquaza	8
Comment utiliser le pokefinder/pokenav	8

Wiki / Documentations

Wiki Pokérayou

(by Celmax)

Un site communautaire a été créé pour l'évènement Pokérayou : [>>> Lien du site <<](#)

Wiki Cobblemon

Il existe un Wiki Cobblemon : [>>> Lien du site <<](#)

Mod Myths and Legends

(by Mouchi)

Document traduit du Wiki avec toutes les conditions de spawn : [>>> Lien du fichier <<](#)

Il existe un Wiki Myths and Legends détaillant les conditions pour le spawn de chaque pokémon légendaires : [>>> Lien du site <<](#)

Le pokémon pourra spawn dans les biomes listés sur le wiki.

Il peut y avoir des conditions supplémentaires à remplir (affichées dans le wiki après les biomes).

Faites de l'espace autour de vous pour que le pokémon puisse spawn.

Vous pouvez essayer de spammer l'item tout en vous baladant (ce n'est pas instantané).

Certains sont désactivés dans la configuration, pensez à vérifier si besoin. Vous pouvez les activer dans [>>> cette section <<](#)

Diancie

(by Brybry)

Par défaut la hauteur requise pour son spawn est de moins de -61.

Pour la changer, allez dans le dossier :

```
global_packs/required_data/MythsandLegends-Datapack-v1.0.4/data/cobblemon/  
spawn_pool_world
```

Vous trouverez le fichier `mythsandlegends-diancie.json`

Il est à remplacer par [>>> ce fichier <<](#)

Sinon vous pouvez juste remplacer tous les fichiers dans ce dossier par ceux des streamers, soit ceux présents dans ce .zip [>>> ce lien <<](#) (merci à Brybry pour le .zip)

Mod Enhanced Celestials

[>> Lien du mod sur Curseforge <<](#) / [>> Lien du mod sur Modrinth <<](#)

Les effets des lunes ne s'appliquent que dans l'overworld.

Détail des lunes aléatoires

(by Brybry)

- **Blue Moon** : augmente les chances de croiser des shiny ("Multiplicateur" de 1.4)
- **Blood Moon** : augmente les IV des Pokémon que tu attrapes ("Multiplicateur" de 2.0)
- **Harvest Moon** : augmente l'expérience obtenue par tes Pokémon ("Multiplicateur" de 2.0)
- **Aurora Moon** : augmente le spawn de Pokémon Rares ("Multiplicateur" de 2.0)

Les Super Blue/Blood/Harvest/Aurora Moon ont un multiplicateur plus élevé que leur version classique.

Les Super Moon (sans couleur) n'ont aucun effet.

Mod Sophisticated Storage

Vous pouvez retrouver les informations liées au mod Sophisticated Storage (pour les Backpack (sac à dos) / Upgrade de backpack / Coffres liés / Coffres infinis / etc) sur Curseforge, soit :

[>> Lien du mod sur Curseforge <<](#)

[>> Tutoriel vidéo <<](#)

Problèmes récurrents

Bug lors de l'utilisation d'outils

Si un outil ne fonctionne pas et fait apparaître un message violet de position.

Résolution :

Il ne faut pas utiliser les outils en bois.

Ne faites pas d'oeuf de Mr. Glaquette (Mr. Rime)

(Merci Shiemfyre / Kurikawa pour le report du bug)

Mr. Glaquette n'a pas de forme bébé, ce qui entraîne un crash lors de la détermination de l'oeuf. Aussi bien entre deux Mr. Glaquette que Metamorph + Mr. Glaquette. Il s'agit du **seul** Pokémon ayant une forme bébé qui provoque ce crash. Les Raichu d'Alola donnent bien des Pichu, sans crash.

Résolution :

Ne faites pas d'oeuf de Mr. Glaquette (Mr. Rime)

[>> Lien vers une autre résolution <<](#)

Les megas evolutions ou les oeufs ne s'enregistre pas dans le cobbledex

(Merci à Amkré pour avoir partagé l'astuce)

Si vos mégas évolutions ou vos oeufs qui ont éclos ne s'enregistrent pas dans le cobbledex, faites la commande `/cobbledex auto @p` (@p étant votre pseudo dans le jeu).

Cela mettra à jour tous vos Pokémon capturés dans le cobbledex, qu'ils soient dans votre équipe ou dans votre PC.

Questions récurrentes

Trouver les endroits de spawn des pokémons

Voici 3 wiki à consulter **si l'info n'est pas présente dans le pokédex en jeu.**

(utilisez le nom anglais des pokémons pour chercher)

- [>> Lien Cobblemon Spawns 1.6.1 <<](#)
- [>> Wiki CobbleLand <<](#) (moins fiable)
- [>> Wiki Cobblemon - Pokemon <<](#) (moins fiable)

Pour **Scalpion**, il spawn dans les jungles de bambou. Pour évoluer **Scalproie** en **Scalpereur**, il faut qu'il combatte et mette KO 3 Scalproie.

Pour **Sepiatop** et **Sepiatroce**, ni Cobblemon ni AllTheMons n'ajoute le spawn de ces Pokémons, il est donc impossible de le faire spawn autrement qu'en le faisant spawn par toi-même.

Si malgré tout ces points aucune info n'est trouvée même dans le channel discord, il se peut que le pokémon ne soit tout simplement pas implémenté (ex : Feu-Perçant / Gouging Fire)

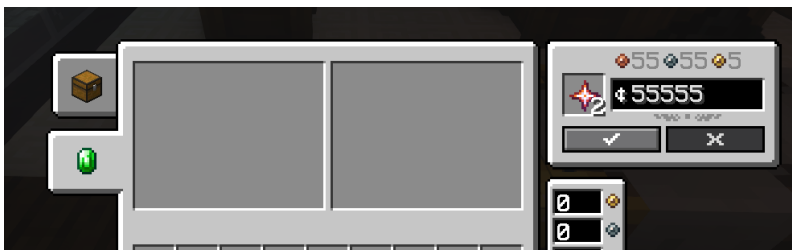
Faire un shop custom

Etape 1 : Prendre un inexhaustible shop (en gamemode créatif) ou un shop normal

Etape 2 : Définir un prix et l'item à échanger

Etape 3 : Mettre des objets dans le coffre si vous n'avez pas placé un inexhaustible shop

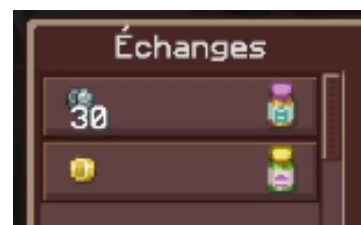
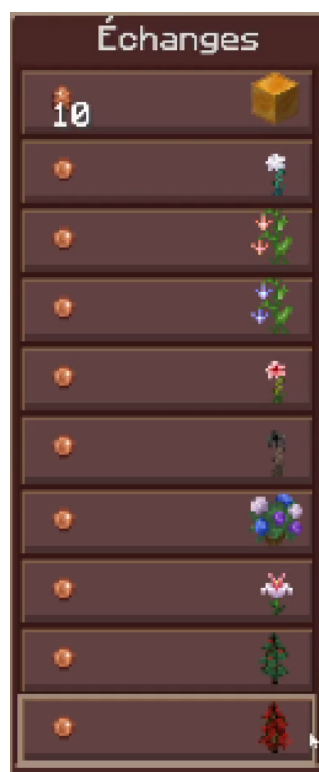
Si vous êtes le créateur du shop, faites shift + click (avec la main vide) pour pouvoir acheter dedans.



[>> Comment crafter un objet <<](#)

Liste des shop custom sur pokerayou

(Merci Hexakil pour les screenshots)



Mettre des oeufs dans un shop

Le timer d'éclosion de l'oeuf est pris en compte par le shop, un oeuf enregistré dans le shop avec un timer ne sera pas reconnu par le shop dès que son timer aura augmenté au moment où vous le reposez dans votre inventaire.

Résolution :

Il faut mettre un entonnoir au-dessus du shop, puis mettre l'oeuf dans la case de mise en vente et le lacher direct dans l'entonnoir sans le reposer dans l'inventaire.

Trouver des loots (ender pearl / fils / blaze powder / etc)

Vous trouverez les infos des loots possibles par Pokémon dans cette page du Wiki

Cobblemon : [>> Lien du site <<](#)

Nether Star

Zeraora drop des Nether star, sinon vous devez créer un shop custom [>> explications ici <<](#)

Structures aux toits verts / bleus

(by Mimstar)

Ces tours viennent du mod [>> MVS - Moog's Voyager Structure <<](#)

Les tours sont : `mvs:houses/large_warped_tour`

(si vous voulez les localiser allez dans les [>> commandes utiles <<](#))

L'un des meilleurs moyens d'obtenir des données sur la structure où la personne est, c'est de faire un `/data get block [les cos du block]` sur un coffre PAS OUVERT (car il contient la loot_table qui a souvent le même nom que la structure)

Certaines structures du mod MoogsVoyagerStructures / MoogsSoaringStructures ne se génèrent pas parce que j'ai l'impression que la génération est "corrompue".

[>> Lien MoogsVoyagerStructures <<](#) / [>> Lien MoogsSoaringStructures <<](#)

Ordinateur / Coffres / Centraliser son stockage

AE2 (applied energistics) alternative

Utilisez un inventory connector et un terminal (cf [>> Lien vers un des mods <<](#))

[>> Comment crafter un objet <<](#)

Pour accéder à votre stockage il vous faut un beacon à max 8 blocks de distance de votre ordinateur et que les chunk soit chargés (load)

Pour que les chunks du storage soient load et accessibles même depuis l'end ou autre, en plus d'un beacon activé au niveau requis, vous avez le mod FTB Chunks pour load la zone du stockage même lorsque vous n'êtes plus à proximité.

Faire des oeufs de pokémons

Utilisez un bloc de pâturage (craftable avec un PC)

[>> Comment crafter un objet <<](#)

Comment crafter un objet (item) dans le jeu

Regardez dans votre menu en jeu et recherchez, cliquez sur ce que vous voulez craft.

Fusionner Lunala et Necrozma

Cette fonctionnalité n'est pas disponible dans le modpack. Nous ne pouvons pas la développer. Pour toute question sur ce sujet, c'est aux devs de Cobblemon qu'il faut vous adresser.

Différences Dex et Pokémons existants

Tous les pokémons disponibles dans le jeu ne sont pas visibles dans le dex (les mods sont différents et n'ont pas forcément tout implémenté)

Si vous voulez pouvoir voir tous les pokémons dans le pokédex, suivez les étapes de :

[Débloquer le pokédex](#)

Shiny incense

L'objet n'est pas activé par défaut, si vous voulez les ajouter : [>> Explications ici <<](#)

Scroll of Water / Scroll of Darkness

Ces items existent mais ne sont pas implémentés dans le mod, ils n'ont donc aucun effet / aucune utilité.

Mega évoluer Rayquaza

Il doit apprendre Draco ascension et cela propose l'option d'évolution dans l'interface (à ouvrir avec "C" si touche non rebindé).

Comment utiliser le pokefinder/pokenav

Vous devez prendre votre pokenav en main puis choisir un pokémon dans le biome en cliquant sur la loupe en dessous de lui. Le pokenav va garder en mémoire ce pokémon afin que vous n'ayez pas à le rouvrir.

Il vous suffira désormais de prendre le pokefinder en main et de spam jusqu'à trouver le pokémon voulu. (Attention la distance de recherche est de courte portée)

Threads discord

Threads sur discord

Liste non exhaustive des threads [sur le discord de Brybry](#) pouvant apporter des aides supplémentaires.

Threads sur discord	1
Threads de tutoriels	1
Threads d'aide	1
Threads clôturés mais consultables	1



Threads de tutoriels

- [\[TUTO\] Enlever les mobs passifs en SOLO](#)
- [\[TUTO\] Leaderboard + image + autoupload](#)
- [\[TUTO\] Mod pour ajouter des NPC à combattre](#)
- [\[TUTO\] Ajouter un bot discord pour savoir les spawn des pokémons](#)
<https://github.com/Tellsanguis/wheresmycobblemon>
Un gros travail de la part de Tellsanguid, gg à lui

Threads d'aide

- [\[WIP\] Bloqueur de dimensions](#)
- [\[UPDATE\] Fichier pokemonRideConfig](#)

Threads clôturés mais consultables

- [\[CLOSED\] Aide fossiles fantomes](#)
- [\[CLOSED\] Image Leaderboard automatique](#)
- [\[CLOSED\] Bug pas de global_packs serveur](#)
- [\[CLOSED\] Aide config Xaero Map](#)
- [\[CLOSED\] Tuto Velocity pour serveur moddé](#)
- [\[CLOSED\] Aide scoreboard github](#)
- [\[CLOSED\] Augmenter taux items légendaires dans les coffres](#)

Changelog

Changelog

15 mars 2025

- Clôture de la FAQ - Il n'y aura plus de mises à jour.

14 mars 2025

- [Update de : Mettre à jour automatiquement le cobbledex \(datapack\)](#)
- [V14.1 icon pack minimap journeymap](#) les [ajouts ici](#)
- [Scoreboard 1.0.3, classement, leaderboard \(in game, via mod\)](#)

13 mars 2025

- [Scoreboard 1.0.2, classement, leaderboard \(in game, via mod\)](#)

12 mars 2025

- [Ajout du doc de Stapz](#)
- [Liste des shops custom sur pokérayou](#)

11 mars 2025

- [Changer le nombre maximum de méga \(5 maximum\)](#)
- [Ajout tuto video comment ajouter des musiques pokémons](#)
- [Update : Ajouter un bot discord pour savoir les spawn des pokémons](#)
- [Scoreboard, classement, leaderboard \(in game, via mod\)](#)
- [Réparer les Shiny Incense sans mise à jour](#)
- [Gestion des dresseurs & ajout de musiques custom](#)
- [Mettre à jour automatiquement le cobbledex \(datapack\)](#)

10 mars 2025

- Bug important concernant le CobblemonFR, .zip retiré pour le moment, Brybry est en train de fix, [merci de ne pas le partager](#)
- [Modifier le taux des contenus des lunes](#)
- [Ajouts dresseurs tous les champions d'arène, la ligue de Kanto](#)

9 mars 2025

- [Ajout de Cobblemon Challenge by Brybry](#)
- [Problème de texture, vous avez des bulbizarres et/ou des clones ?](#)
- [Oeufs éclos non ajoutés au Pokédex](#)

8 mars 2025

- [Ajout d'infos sur la mise à jour du modpack](#)

6 mars 2025

- [\[TUTO\] Ajouter un bot discord pour savoir les spawn des pokémons](#)
- [V14 icon pack minimap journeymap](#) les [ajouts ici](#)

- [V13.5 icon pack minimap journeymap](#) les [ajouts ici](#)

5 mars 2025

- [Crash oeufs de Monsieur Glaquette](#)
- [Comment ajouter vos propres dresseurs \(NPC\) / badges customs](#)
- [Pokédex V6](#) (fix cobblecafé)

4 mars 2025

- [Pokédex V5](#) (fix cobblecafé)
- [Pokédex V4](#) (fix evolution, osselait, Smogo, Insolourdo, Cheniti, mimejr, Grelaçon, Psystigri, Rocabot, Toxizap, Gourmelet)

3 mars 2025

- [V13.2 icon pack minimap journeymap](#) les [ajouts ici](#)
- [V13.1 icon pack minimap journeymap](#) les [ajouts ici](#)
- [V13 icon pack minimap journeymap](#) les [ajouts ici](#)
- [Changement du Pokédex \(V3\) \(fix 3 forces de la nature + furaiglou\)](#)
- [Ajout du spawn de 160 nouveaux pokémons \(V4\)](#) (changement rareté feu-perçant et vert-de-fer)
- [Ajout du spawn de 160 nouveaux pokémons \(V3\)](#)
- [V12.3 icon pack minimap journeymap](#) les [ajouts ici](#)

2 mars 2025

- [Ajouts d'un fichier google sheet qui résume les configurations du spawn des 160 pokémons qui ont été ajoutés](#)
- [V12.2 icon pack minimap journeymap](#) les [ajouts ici](#)
- [Ajout d'un datapack pour avoir les formes de motisma](#)

28 févr. 2025

- [V12.1 icon pack minimap journeymap](#)
- [V12 icon pack minimap journeymap](#)

27 févr. 2025

- [V11 icon pack minimap journeymap](#)
- [V10 icon pack minimap journeymap](#)
- [Ajout d'un onglet avec les threads discord d'aide et autre](#)
- [V9 icon pack minimap journeymap](#)
- [V8 icon pack minimap journeymap](#)
- [Petite update des infos de spawn des pokémons](#)
- [Ajout info Mega évo Rayquaza](#)
- [Ajout info sur les Scroll of Water / Darkness](#)
- [Mise à jour des infos des Super Moon](#)
- [V7 icon pack minimap journeymap](#)

26 févr. 2025

- [V5 icon pack minimap journeymap](#)
- Grosse mise à jour de mods et de resource pack streamers

25 févr. 2025

- [Augmenter la taille des pokémons](#)
- [Ajouter un pokémon sur votre épaule](#)
- Ajout de la page Changelog
- Ajouts V2 pokedex & V2 nouveaux pokémons