

Nalua Valley - ToDos

- [Unbreaking Tools & Armor](#)
- [ToDo](#)

Unbreaking Tools & Armor

- ☐ **separate vl_tools from mcl_tools**
- ☐ **add enchanted tools**
- ☐ **make armor unbreaking**
- ☐ **add copper tools**
- ☐ **remove crafting recipies for tools and armor (except wood/leather)**
- ☐ **add crafting recipies for upgrade vouchers**
- ☐ **add upgrade recipies for tools and armor**

Upgradesystem für Tools und Waffen.

Holz & Cobble & Deepslate = frei herstellbar. Damit können wir das Verzauberungssystem von Deepslatetools/waffen nutzen

Dann:

Deepslate > Kupfer > Eisen > Gold > Diamant

Diamant > Netherit > das gibt es ja nur im Nether u. ist selten > ev. frei lassen (Upgrade von Diamant-Tools/Waffen). Wir müssen dann unbedingt Speed + Härte der Tools kontrollieren, Gold ist ingame normalerweise sehr weich

Upgrade kostet jeweils 1 Upgrade-Edelstein + Minegeld + mind. 1 Variante Erzblock. Aus Upgrade-Edelstein + Minegeld + Erzblock macht man eine rohe Waffe, die noch die Eigenschaften der "tieferen" Variante hat. Diese muss anschliessend in der Upgradeforge zur neuen Waffe geschmiedet werden.

Deepslate > Kupfer	Rhodochrosit	200 MG	1 Kupferblock
Kupfer > Eisen	Tansanite	500 MG	5 Eisenblöcke
Eisen > Gold	Alexandrit	2000 MG	5 Goldblöcke
Gold > Diamant	Musgravite	5000 MG	10 Diamanten

Table of tool, weapon and armor values

punch intervall, dig_speed_class, enchantability, full_punch_interval, max_drop_level,
 damage_groups
 _mcl_diggroups {pickaxe, ... { speed, level}}

dsp = dig_speed_class

Item picks	groups	full_punch_ interval	max_drop_ level	damage_ groups	diggroups	
stone	dsp=3 ench=5	0.83	3	fleshy=3	pickaxe	speed=4 level=3
deepslate						
copper						
iron	dsp=4 ench=14	0.83	4	fleshy=4	pickaxe	speed=6 level=4
gold	dsp=6 ench=22	0.83	2	fleshy=2	pickaxe	speed=12 level=2
diamond	dsp=5 ench=10	0.83	5	fleshy=5	pickaxe	speed=8 level=5
netherite	dsp=6 ench=10	0.83	5	fleshy=6	pickaxe	speed=9.5 level=6

ToDo

Holzkübel für Wasser/Milch