

## BUILDING JUMP

### CONCEPT

AURELIEN\_SAMA  
REELWENS

### TYPE

JUMP / CONSTRUCTION

### BUT

CONSTRUIRE DES JUMPS,  
ACHEVER CEUX DES AUTRES

RÉALISÉ EN JANVIER 2016



## PRINCIPE DE BASE DU JEU

- Proposer son/ses parcours de jump à la communauté, accessible pour tous.
- Jouer aux jumps réalisés par les autres joueurs.
- Principe de notation du jump selon différents critères.
- Algorithme de tri selon les préférences de l'utilisateur.

### Inspirations :

JumpLeague, BuildingGame, King of Thieves.

### Communauté à toucher :

- Abonnés d'Aurelien\_Sama
- Fans de Jump
- Fans de construction de Jump et builders créatifs
- Joueurs classiques
- Joueurs attirés par le gain de coins / stars
- Joueur aimant jouer seul (jeu persistant)

### Principe de création de Jump :

- Le joueur se trouve dans un monde avec un tchat commun avec tous les joueurs du jeu.
- Possibilité de créer un jump dans une zone définie. ( 25x25, 50x50 ? 75x75 ou 100x100 )
- Tous les blocs sont disponibles.
- Le joueur est en créatif.
- Une information explicite lui rappelle que le but du jeu est de proposer des jumps amusants à faire pour les autres, dans une difficulté croissante, esthétique .. (on rappelle ici les critères de notation).
- Il a autant de temps que nécessaire.
- Il possède des commandes permettant de placer un début, une fin, et des checkpoints, ainsi qu'une possibilité de les supprimer simplement.
- Lorsque son jump est terminé, il doit quitter le mod de création, et réaliser son jump une fois pour le valider, et son temps est enregistré.
- En fonction du temps réalisé, son jump est automatiquement catégorisé comme Très rapide (- 2min), Rapide (- 5min), Long (- 15min), et Très long (- 30min).
- Au delà de 30 minutes, son jump ne peut être validé.

- Il doit attribuer un niveau de difficulté à son jump (entre 1 et 3 étoiles).
- Pendant la construction du jump, le joueur peut déjà, à tout moment passer en mode normal (quitter le mode création) et tester son début de jump.
- Il doit valider la mise en ligne de son jump à la communauté par un système de confirmation, et nommer sa map. Il a aussi un ID qui lui est attribué.
- Trackage des flyhack de validation avec un temps très court par les modérateurs. Ou de jump totalement impossible (possibilité de signaler un jump impossible validé ?).
- Possibilité de supprimer son jump pour le recommencer (supprimant ainsi tous les votes)
- Maps enlevées de l'algorithme si le joueur ne s'est pas co au serveur depuis plus d'un mois. Réactivation de sa map si il se reco.

### **Idées d'avantages VIP / pièces / étoiles :**

- Décors muraux, de l'ambiance générale (patterns personnalisables de salle créés par les builders)
- Zone de construction plus grande  
( de Base 25x25 ; X pièces : 50x50 ; X pièces : 75x75 ; X pièce : 100x00 )
- Possibilité de faire plusieurs jumps ( de Base : 3 ; VIP : 5 ; VIP+ : 10 )  
(à voir)
- Blocs avec des effets particuliers disponibles. (voir vidéo d'Auré sur une map particulière)
- Cosmétiques tel que des particules, des mobs fixes disponibles.
- Le joueur gagne des coins en fonction des votes des joueurs le testant. Plus les critères sont bien jugés, plus le créateur du jump gagne de coins. Il ne peut gagner de coins que si le jump a été attribué par l'algorithme de choix. (il ne gagne pas de coins si un ami va tester son jump via une commande détaillé plus bas)
- Maps VIP mieux référencées ?

### **Principe de test d'un jump :**

- Le joueur se trouve dans un monde avec un chat commun avec tous les joueurs du jeu, incluant ceux faisant un jump (hub).
- Le joueur possède un item, qui lui ouvre une Gui, qui lui sélectionnera un jump.
- Dans cette gui travaillée, il sélectionne les différents critères [Il a 20 points à attribuer dans chacun des critères] :
  - Décoration X/10
  - Difficulté croissante X/10
  - Originalité X/10
  - Types de jump variés tout le long du parcours X/10

- De plus, le joueur doit choisir trois autres éléments :
  - Niveau (3 étoiles, en sélectionner entre 1 à 3)
  - Temps (Très rapide (- 2min), Rapide (- 5min), Long (- 15min), et Très long (- 30min))
  - Inclure les maps déjà réalisées ? (de base décoché)
- Les informations sont envoyées à un algorithme badass qui regarde parmi les jumps qu'il n'a pas testé et lui donne le meilleur selon ses critères
- Possibilité de rechercher les maps par nom, par ID, ou via ses amis (mais aucun gain n'est possible pour le créateur, ou le joueur)
- En jeu, les secondes sont indiquées joliment et les scoreboards sont utilisés.
- Si le joueur n'arrive pas le jump, il peut laisser une remarque au créateur via un commande ou un menu. Le créateur pourra les consulter.
- Si le joueur réussi le jump, il devra noter la map avec 20 points à attribuer à chacun des critères (pas obligé de tous les utiliser si map nulle *[insister meme de mettre les 20 que si exceptionnel ?]*). Plus une map est jouée, réussie et update, mieux elle est référencée. Le joueur et le créateurs gagnent des coins (stars ?) lors du vote.
- Il faut essayer de développer un maximum l'algo de référencement. Peut être en mettant plus de valeur à un vote d'une personne déjà en top de classement ? Etc..
- Le joueur peut toujours laisser une remarque au créateur.
- Les infos de temps de jeu, et vote sont enregistrées. Ils alimentent l'algorithme de choix.
- Les temps les plus courts et flagrants sont indiqués aux modérateurs qui peuvent vérifier de leur véracité et bannir le joueur qui aurait flyhack.

### Statistiques

- Essai par jump
- Essais totaux
- Temps de jeu
- Nombre de jumps différents testés
- Nombre de jumps réussis
- Nombre de joueur ayant testé son (ses) propre jump
- Nombre de joueurs l'ayant réussi
- Notation moyenne de ses propres jumps

### Note

Pour donner l'exemple, les constructeurs réaliseront chacun une map parfaite, immersive, belle, qui se retrouvera dans un onglet mis en avant en compagnie des maps des youtubers.

Promotion visuelle du jeu lors de sa sortie :

