

ANIMATEURS

RÉALISATION

AZRIX
VINDICT

TYPE

JEU UHC

CONCEPT

UHCRUN PLUS RAPIDE ET NERVEUX

RÉALISÉ EN NOVEMBRE 2015



DESRIPTIF RAPIDE DU PROJET

Ce jeu reprend le concept de l'UHCRun, mais avec des modifications pour le rendre encore plus rapide.

Le jeu pourra se jouer en solo comme en team, et accueillant au maximum 10 à 15 joueurs.

Le jeu sera séparé en deux phases, la première étant la phase de préparation (durée de 7-8 minutes) et ensuite une phase de combat (durée 10 minutes).

Phase de préparation

Les joueurs spawnent aléatoirement sur une map de 500 sur 500. Les joueurs auront un speed 1 durant cette phase et auront la première minute de jeu dépourvu de dégât.

Toutes les potions citées ci-dessous seront de niveau 1 et rallongées. (Sauf potion de force nerf à 40%)

Les arbres se cassent en un seul coup. Au lieu de dropper des pommes simples, ils droppent directement des pommes en or.

- Quand nous craftons des objets avec du bois, nous obtenons directement des armes et outils en diamant.

Les mobs

- Mouton : Il drop de la nourriture cuite, des arcs et des livres.
- Vache : Nourriture cuite et livres
- Cochon : Nourriture cuite et livres
- Poulet : Nourriture cuite et demi stack de flèches.
- Poulpe : Nourriture cuite (poisson).
- Lapin : Nourriture cuite et 50% de chance de drop potion jump boost
- Araignée et archer : Drop arc power 1
- Sorcière : 50% de chance de drop potion de fire résistance
- Zombie et mini zombie: 50 % de chance de drop potion de force
- Creeper et autres mobs: Aucun drop particulier

Canne à sucre

50% de chance de drop une table d'enchantement et 50% de chance de drop une potion de speed.

Minerais

La génération des grottes sera augmentée considérablement, et le taux de minerais aussi.

- Charbon : Drop un demi stack de torches et 4 lvl d'xp.
- Fer : Drop un bloc de fer et 4 lvl d'xp
- Or : Inexistant
- Lapis : Inexistant (La table d'enchantement sera automatiquement équipée de 3 lapis)
- Diamant : Drop un bloc de diamant et 6 lvl d'xp.
- Redstone : Donne 5 d'xp.
- Gravier : 32 flèches
- Obsidienne : Elle ne spawn plus, mais si un joueur en trouve, elle ne lui donnera rien de particulier.

Champignon

Un champignon donne de une à trois soupes.

Biomes

- Biome neige et désert à désactiver de préférence.
- Sinon, le cactus devra donner du bois et des pommes en or.
- Autre solution : Réduire la taille des biomes. Comme ça au cas où un joueur tombe sur un biome qui ne l'intéresse pas, il pourra en trouver un autre très rapidement.

Phase de combat

Identique à celle des Uhc run.

Notes :

Ajout du staff :

- Poulpe drop canne à pêche (60% de chance ?)
- Drop des potions passe de 50% à 30%

Anecdote : La première proposition de nom était «UHCRunRun», ce qui a été changé !



N°	Gain	Utilisation
1	Attribue 50 coins.	Utilisable 1 fois toutes les 60 secondes .
2	Attribue 200 coins.	Utilisable 1 fois toutes les 20 minutes .
3	Attribue 1 perle.	Utilisable 1 fois toutes les 60 minutes .
4	Attribue 500 coins et 1 perle.	Utilisable 1 fois toutes les 12 heures .In
5	Attribue 2 000 coins et 3 perles.	Utilisable 1 fois tous les 5 jours .

/event

Informe l'animateur de ses lots disponibles via une GUI.

/event make <NomJeu_Map> <importance du gain allant de 1 à 5>

- 1) Commande au gestionnaire de serveur la map demandée
- 2) TP l'animateur dans la map dès qu'elle est chargée
- 3) Le met en gm 3 et en dehors de la partie
- 4) Ses messages sont tous en violet
- 5) Envoi ce message à tous les joueurs du hub + *ding* :

[Event] Une animation a débuté en **[JEU]**. Récompense : **[Récompense]**.
[\[Cliquez ici\]](#)

6) Attribue le gain au gagnant à la fin de la partie (en suivant les conditions de /event win).

Note :

/event make + tab -> Autocompletion avec proposition des choix de map.