

## BOUTIQUE DOUBLERUNNER

### RÉALISATION

LOGICUBE

### TYPE

BOUTIQUE

### BUT

INTÉGRER UNE BOUTIQUE EN  
DOUBLERUNNER

RÉALISÉ EN OCTOBRE 2016



## DESRIPTIF RAPIDE DU PROJET

Afin de dynamiser le jeu et créer un moyen de dépenser en DoubleRunner, l'apport d'une boutique peut être judicieux. Par la suite nous pourrions étendre ce système aux autres jeux UHC.

### I – COSMETIQUES

Commençons par les cosmétiques qui n'influencent pas sur le Gameplay. Elles sont sélectionnables via le hub ou directement au début du jeu et sont accessibles via les étoiles et les grades.

#### A. Cage de Spawn

Tel le premier serveur mondial, nous pouvons proposer différentes cages de spawn :

Spawner, feuillage, verre, glace, bloc invisible.

#### B. Animation de meurtre et de victoire

Victoire :

Feu d'artifice

Explosion de la map

Arc-en-ciel

Nom affiché en particule dans le ciel

Meurtre :

Explosion de particules

Tombe en particules (ou armor stand)

Tourbillon en flamme

Particules fines représentant l'envol de l'âme du joueur

### II – AMÉLIORATIONS

Les améliorations sont permanentes et indépendantes (comme en Quake). Elles sont achetables par tous en coins.

### A. Speed boost en préparation

- Niveau 0 : 125% — 0 coins
- Niveau 1 : 150% — 1000 coins
- Niveau 2 : 175% — 5000 coins
- Niveau 3 : 200% — 15000 coins
- Niveau 4 : 225% — 25000 coins

L'amélioration du speed permet aux joueurs de se préparer légèrement plus rapidement, les chiffres donnés n'ont pas été expérimentés.

## III – KITS :

**Attention :** Il faut faire attention à ce que ceux-ci ne soient pas utilisables en même temps. De plus veiller à bien suivre si le kit est pour la phase préparation ou de combat.

Le kit est un petit bonus, il ne doit pas donner un effet pay2win.

### A. Kit PVP

- Niveau 1 : Epee en fer (avant pvp)
- Niveau 2 : Stuff en fer + épée en fer (avant pvp)
- Niveau 3 : Stuff en fer + épée en fer (avant pvp). Potion de regen splash (lors du pvp).

**Note :** Le stuff donné est dans la barre d'action afin que le joueur puisse le jeter et le mettre facilement

### B. Kit Farmer

- Niveau 1 : Pelle + hache => Bois
- Niveau 2 : Pelle + hache => Pierre
- Niveau 3 : Pelle + pioche + hache => Fer

Proposition intéressante (boutique) :

Type Amélioration : 1 flèche/x enflammée

Type Amélioration : Plus de chance d'obtenir : des livres par les mobs + table d'enchant par le sucre + item par coffre (possible en 1.8?)

Notes complémentaires :

Si l'on ajoute des particules, il faut qu'elles soient facilement désactivables par le joueur.