

FLYRINGS

CONCEPT

LORDFINN
REELWENS
RIGNER

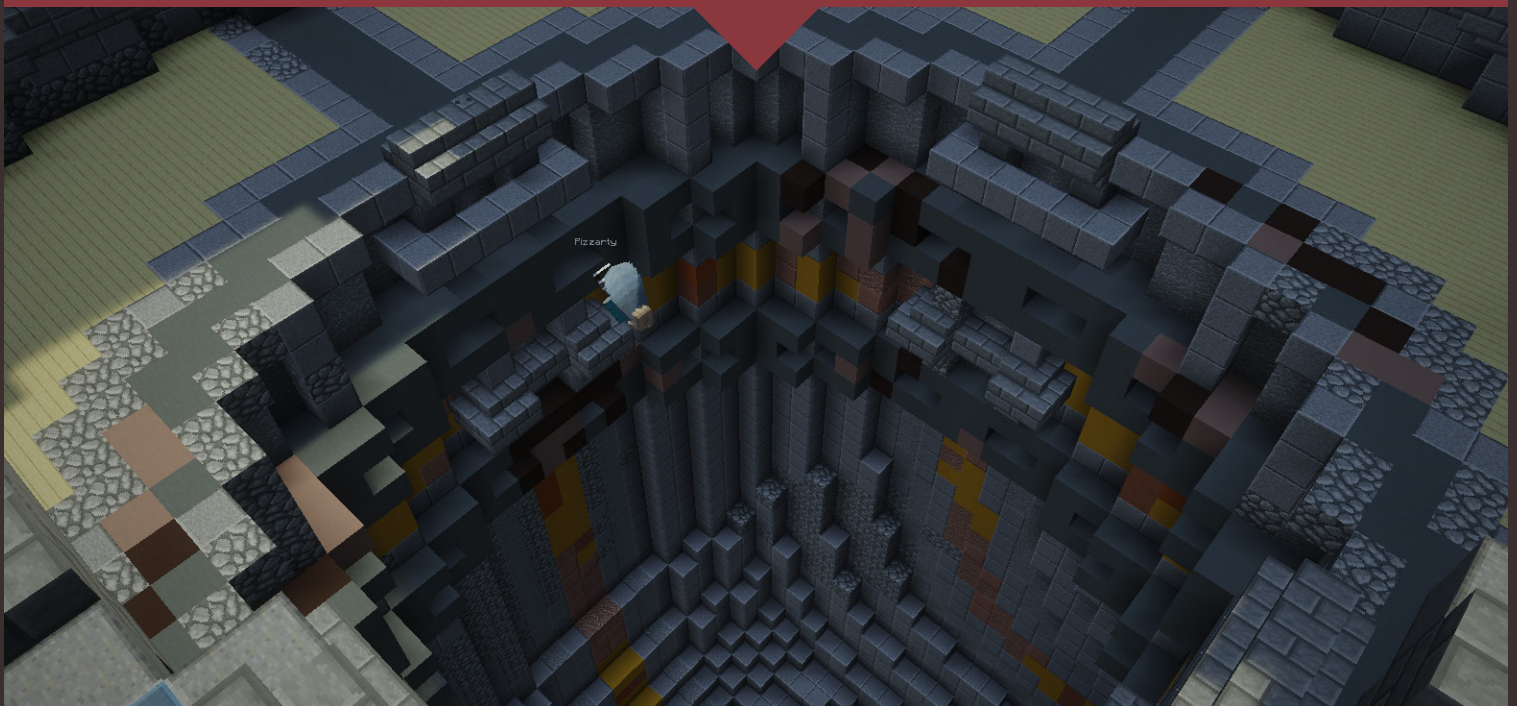
TYPE

PARCOURS ELYTRA & PVP

BUT

ALLER LE PLUS LOIN POSSIBLE,
PUIS ETRE LE DERNIER EN VIE

RÉALISÉ EN NOVEMBRE 2016



PRINCIPE DE BASE DU JEU

Le jeu se déroule en deux parties :

- Parcours en elytra dans des tuyaux :

Les joueurs sont munis d'elytras. Leur but est d'aller le plus loin possible en franchissant un maximum de tuyaux avant la fin du temps imparti, ou des lorsqu'un joueur franchit la ligne d'arrivée. A chaque nouveau checkpoint franchi, du stuff de plus en plus intéressant, est donné au joueur.

- PvP :

Les joueurs sont téléportés dans une arène où ils ont 30 secondes pour arranger leur stuff précédemment obtenu. Tout le monde possède 2 vies. Le premier à franchir la ligne d'arrivée dispose d'une vie supplémentaire. Le stuff n'est pas loot lors d'un kill, mais le meurtrier récupère 2 nouveaux coeurs et un effet d'instant heal.

Informations de base :

Map : Tuyaux à génération aléatoire

Durée : 5 à 10 minutes

Base du jeu :

Ressource pack facultatif contenant :

- Une musique entraînante pendant le gameplay
- Une musique d'attente
- Une texture différente pour les élytres

Une carte composée de 12 tuyaux assemblés et légèrement inclinés.

Il est impossible de retirer ses élytres en phase 1.

ETAPE 1 : PARCOURS EN ELYTRA DANS DES TUYAUX.

1) Départ

Les joueurs sont disposés en ligne sur un module de départ, elytras dans leur dos, une épée en bois et 16 steaks dans l'inventaire. Le pvp est alors désactivé et les joueurs ne peuvent pas loots leurs items.

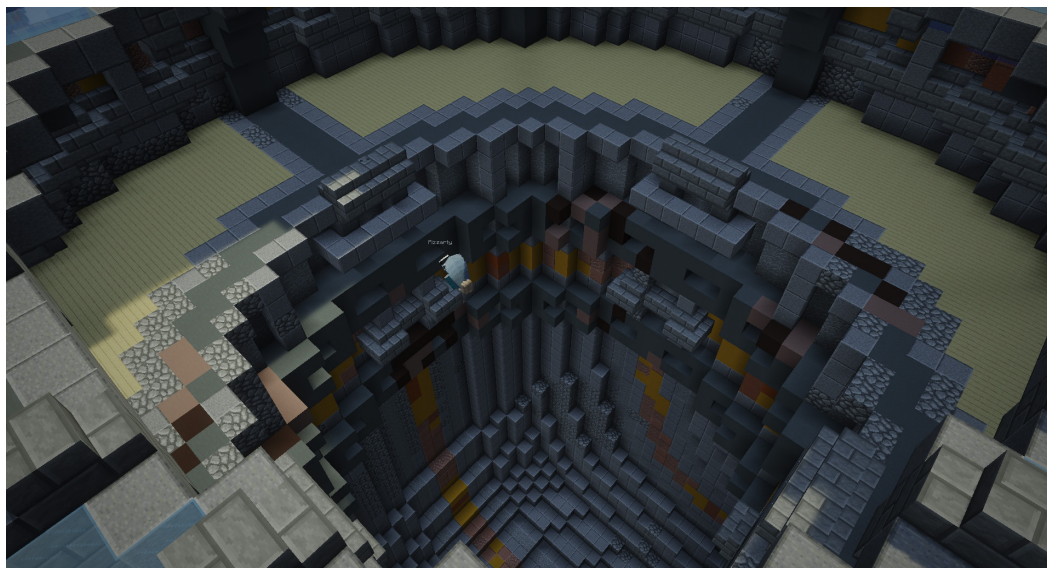


Ils ne peuvent pas sauter dans le trou grâce à des blocs invisibles prévus à cet effet.

Un compte à rebours de 10 secondes est annoncé en titre avec un son à chaque numéro (10, 5, 3, 2, 1, Planez !).

Pendant le compte à rebours, la musique devient différente, des bruitages peuvent être ajoutés, de la fumée (particules) sort des parois du cercle. Les blocs invisibles disparaissent dès lors que "Planez !" est affiché.

Les joueurs sautent alors dans le trou pour aller le plus loin possible.



2) Checkpoints

Entre chaque tuyaux, un anneau permettant une liaison propre est placé. A chaque fois qu'un joueur franchit un anneau, de la vélocité lui est conféré. Si cet anneau est franchi pour la première fois, au même moment, du stuff lui est donné plus ou moins bon en fonction de sa position dans le parcours.

Voici un schéma représentant la longueur total du parcours. Celui ci est alors découpé en 4 parts égales de façon fictive. Lors du give des items on prendra en compte la position du joueur, pour connaitre la zone dans laquelle il se situe. Ainsi si le joueur se situe dans la zone 2, du stuff de la zone 2 lui sera donné. Bien évidemment, le stuff de la zone 4 est bien plus intéressant que le stuff de la zone 2.



Liste des items lootables et leur pourcentage

Zone 1 :

5 : Epée en pierre
 20 : Botte en cuir
 10 : Plastron en cuir
 20 : Casque en cuir
 10 : Pantalon en cuir
 10 : Potion de speed
 5 : Sceau d'eau
 5 : Briquet
 5 : Potion de régénération I
 10 : Enderpearl

Zone 2 :

15 : Epée en pierre
 15 : Arc + 10 Fleches
 20 : Plastron en cuir
 10 : Casque en cuir
 20 : Pantalons en cuir
 10 : Bottes en cuir
 10 : Plastron en Chainmail

Zone 3 :

25 : Epée en pierre
 5 : Epée en fer
 10 : Arc + 15 Fleches
 8 : Casque en Chainmail
 8 : Plastron en Chainmail
 8 : Botte en Chainmail
 8 : Pantalon en Chainmail
 8 : Plastron en Fer
 10 : Sceau de lave

Zone 4 :

20 : Epée en Fer
 5 : Plastron en Chainmail
 5 : Casque en Chainmail
 5 : Pantalon en Chainmail
 5 : Bottes en Chainmail
 10 : Plastron en Fer
 10 : Bottes en Fer
 10 : Casque en Fer
 10 : Pantalon en Fer
 10 : 1 pomme en or
 10 : 5 steaks

Lorsqu'un joueur touche le sol, il est téléporté au début.

L'étape 1 se termine lorsque le chrono arrive à zéro ou qu'un joueur termine l'entièreté du parcours. Un titre s'affiche alors et informe les joueurs d'une téléportation à la zone PvP au bout de 10 secondes.

ETAPE 2 : PVP.

Non rédigé. À compléter.

NOTES.

La génération des tuyaux n'a pas été décrite dans le cahier des charges car était déjà développée lors de sa rédaction. Il faut simplement comprendre que la map est constituée d'une multitude de schematics de tuyaux légèrement penchés vers l'avant, qui sont assemblés (21 tuyaux à thème ont été réalisés).

Il y a des tuyaux droits, et des tuyaux arrondis en coude.