

GILDES

RÉALISATION

LOGICUBE

TYPE

GÉNÉRAL

BUT

PROPOSER UN SYSTÈME COMPLET
ET INNOVANT DE GILDES

RÉALISÉ EN 2016 SUR UNE LONGUE PÉRIODE



SOMMAIRE

Introduction : Présentation générale

I. Notes pratiques

- A. Intégration physique des guildes
- B. Permissions

II. Exposition des guildes

- A. Information de guildes
- B. Créer une guildes
- C. Communication interne/externe

III. P.N.J.s (page 12)

- A. Sel Dawa
- B. Fred Austère

IV. Niveaux des guildes

- A. Fonctionnement

V. Ressources de guildes

- A. Bois
- B. Nourriture
- C. Point d'expérience
- D. Guild Coins

VI. Les bâtiments

- A. Gestion des bâtiments
- B. Construction
- C. Placement
- D. Esthétisme
- E. Evolution

VII. L'île

- A. Visiter une île
- B. Environnement
- C. Agrandissement
- D. Décoration

VIII. Fonctions des bâtiments

- A. Hall de Guildes
- B. Banque
- C. Centre des opérations
- D. Maison Citadine
- E. Scierie
- F. Poulailleur
- G. Bibliothèque



H. Dojo
I. Parcours de Jump
J. Jardins Royaux
K. Taverne
L. Laboratoire
M. Temple
N. Matrice
O. Statue Magistrale

IX. Documents finaux

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Définition et gestion

Une guildes est une association de joueurs sur une longue durée, réunis par un intérêt commun sous une même bannière. En plus de l'entraide naturelle entre les membres de la guildes, l'appartenance à une guildes peut procurer des bonus ou avantages divers, surtout en ce qui concerne les outils permettant de créer un groupe soudé et officiel sur le serveur.

Une guildes à aussi une grande importance en ce qui concerne les moyens de se démarquer des autres joueurs, se faire une réputation, montrer l'union d'un groupe, son talent ou encore sa force. Pour cela les guildes peuvent être mises en compétition afin d'observer quelles sont celle qui sont le plus impliquées dans la communauté de SamaGames.

Une guildes, c'est un endroit à part, dès sa création vous allez pouvoir y inviter vos amis. Au niveau 4 de celle-ci vous allez même pouvoir posséder une île volante pour y héberger ses membres. En effet, en créant une guildes, SamaGames vous offre la possibilité, à l'avenir, d'avoir une zone où vous pourrez retrouver vos bâtiments de guildes, accueillir vos membres ainsi que vos amis pour partager de bons moments, ou encore défier des amis !

L'île de guildes procurera différents avantages à votre guildes. Votre premier bâtiment central sera votre « Hall de Guildes ». C'est le bâtiment le plus important. C'est dans ce "Hall" que vous pourrez gérer l'organisation et le fonctionnement de votre guildes. La création de ce bâtiment n'est faisable qu'à partir du niveau 4 de la guildes.

Les villageois Sel Dawa et Fred Austère seront là pour vous accueillir. Ils vous accompagneront dans la gestion de la guildes.

Sel Dawa vous permettra d'acquérir gratuitement une île, vous tiendra au courant du prix de construction d'un bâtiment, ainsi que tout ce qui concerne la modification de votre île. Comme vous l'aurez compris, vous avez la possibilité d'avoir d'autres bâtiments en plus de votre "hall de guildes". Les détails sur les fonction et la "construction des bâtiments" se trouvent plus loin dans ce document.

Fred Austère est là pour vous aider à administrer les membres de votre guildes. Vous pourrez par exemple modifier le grade d'un membre, créer, supprimer ou modifier les permissions d'un grade.

C'est également Fred Austère qui vous indiquera le niveau de la guilde ainsi que ses points d'expérience. Il faut atteindre le montant indiqué en point d'expérience pour passer au niveau suivant.

Vous allez aussi voir un PNJ nommé Guide qui lui accueille et référence les guildes. En lui parlant il vous permettra de visiter l'île d'une autre guilde ou encore avoir certaines informations sur celles-ci.

Les niveaux de guilde vous permettent d'augmenter le nombre de membre que vous pouvez accueillir ainsi que le nombre de terrain que vous pouvez acquérir, et donc le nombre de bâtiments que vous pouvez construire. Le niveau maximum de guilde est de 100 niveaux. Au niveau maximum vous pouvez accueillir 50 membres.

Pour gagner de l'expérience de guilde, rien de bien compliqué. Il suffit de jouer aux jeux proposés sur SamaGames.

Un système d'économie est aussi mis en place pour améliorer la guilde, principalement en ce qui concerne les bâtiments. A chaque fin de partie vous allez gagner de l'xp de guild et des guild coins qui seront directement reversés à votre guilde pour qu'elle s'achète des bâtiments ou qu'elle évolue. Vous pouvez aussi donner des stars qui sont, au même titre que les guild coins, une monnaie pour la guilde, attention, si vous donnez des stars, elles ne seront plus récupérables.

Il est possible de personnaliser bâtiments de l'île de votre guilde. Il suffit de vous rendre dans le bâtiment choisi, cliquez sur le panneau à l'entrée et choisir le skin de votre construction, mais attention le changer est payant ! Il vous faudra donc économiser pour avoir les dernières créations de la communauté et des builders ! Si vous répondez aux conditions du skin (tel que le prix d'un bâtiment ou le niveau de votre guilde), il s'applique instantanément. Vous pouvez également contribuer au développement des listes de personnalisation par le biais d'un Workshop !

L'évolution et la construction des bâtiments

Pour construire un bâtiment vous devez parler à Sel Dawa qui vous indiquera la marche à suivre, en ce qui concerne la modification de bâtiment vous avez aussi la possibilité d'aller directement sur votre bâtiment et cliquer sur une pancarte qui sera à l'entrée.

Suite à un achat la construction du bâtiment se fera bloc après bloc comme s'il était construit au fur et à mesure. Une construction dure un certain temps comme dans les jeux tel que Castel Clash ou Clash of Clan.

L'utilité majeure de la guildes est d'avoir des avantages inédits tel que des boosters de coin, du PVP ou encore des potions au hub.

Pour se rendre sur les parcelles des guildes allez voir Guide qui va vous proposer un menu exposant toutes les guildes, si vous voulez chercher une guildes particulière, la commande /guild is [nom_de_la_guilde]

Vous pouvez faire évoluer les bâtiments de votre île afin d'améliorer les spécialités de ceux-ci. Seulement il vous faudra regrouper certaines ressources selon le bâtiment ! La première est l'or donc vous allez avoir besoin afin de payer des constructeurs (vous ne pensiez tout de même pas que la construction aller se faire toute seule), ces constructeurs ont besoin de certaines ressources tel que du bois et de la nourriture que vous devrez obtenir dans les jeux arcades ou à l'aide de bâtiments qui le font automatiquement tel que la scierie ou le poulailler.

Nous rappelons que le système de bâtiment n'est pas obligatoire dans une guildes, ainsi vous pouvez décider de faire la course aux ressources, ou simplement jouer aux jeux comme bon vous semble, ou encore en ne prenant que le niveau de votre guildes en valeur, c'est à vous de décider votre mode de jeu, vous êtes libre.

Si toutefois vous voulez jouer jusqu'au bout le jeu des guildes, vous pouvez améliorer des bâtiments afin qu'ils soient plus productifs et procurent plus d'avantages, vous pouvez même agrandir votre île !

Un autre aspect intéressant est que vous qu'il vous faudra améliorer votre Hall de Guildes avant d'avoir accès à tous les bâtiments et toutes les améliorations possibles. De plus il existe des bâtiments et items afin de faire de votre île la plus belle ! Vous allez aussi pouvoir étendre votre île afin d'y mettre plus de bâtiments et la rendre plus belle.

Condition de création de guildes

Créer une guildes n'est pas à la portée de tout le monde. En effet, pour avoir la chance de créer une guildes, il faut posséder 50 000 coins. Si vous répondez à cette condition, il ne vous reste plus qu'à écrire la commande /guild create <guildes>. 50 000.

Création d'une bannière

Dès lors où vous serez enregistré, vous allez pouvoir commencer à créer votre bannière. Les deux premiers motifs sont gratuits, il vous faudra payer 1000 stars pour en avoir un nouveau. Votre bannière pourra être présent sur les différents bâtiments de votre guildes.

Condition pour rejoindre une guild

Il n'y a aucune condition spécifique, il suffit qu'un membre agréé de la guild vous invite.

Vous pouvez vous aider du forum afin de présenter votre candidature dans la section dédiée. Si votre candidature est acceptée, un officier de la Guild ou le Chef vous enverra une invitation à la rejoindre grâce à la commande /guild invite <player> et il vous suffira d'accepter cette invitation en tapant /guild join <guild>.

I. NOTES PRATIQUES

[Note : mettre une limite de caractères aux descriptions de guild]

Les mondes de guild doivent avoir une limite et invisible pour éviter que les joueurs génèrent inutilement des chunks, même vide ils sont enregistrés dans la base de données.

Pour chaque commande du type /guild [action] il faut créer une commande diminuée du type : /g [action]

A. Intégration des Guildes physiquement

Un emplacement au hub est réservé aux guildes, les 5 meilleures guildes y sont mises en avant par leur bannière et un tp à leur île. C'est aussi à cet endroit que se trouvent les PNJ : Sel Dawa, Fred Austère et Guide

B. Les Permissions

Liste des permissions :

/fly sur les îles

Donner le fly à d'autres personnes sur l'île (si possible en différenciant membre et non membre de la guild pour créer deux permissions)

Donner des permissions

Kick

Invitation

Construire un bâtiment

Déplacer un bâtiment

Détruire un bâtiment

Améliorer un bâtiment

Déplacer un bâtiment

Décorer l'île par des blocs décoratifs/normaux

Décorer l'île avec menu déco

Modifier les présets de PVP Dojo

Dissoudre la guild

Les permissions, comme vous verrez par la suite, seront distribuables aux différents membres grades de la guild. Seulement certaines règles seront à respecter. Il doit y avoir quatre grades dans la guild : Membre, Gestionnaire, Administrateur, Fondateur (créateur de la guild, il n'y a qu'une place de Fondateur).

Les permissions

Liste non exhaustive des permissions :

/fly

Mettre les autres en /fly

Kick

Ban

Déclarer la guerre

Construire des bâtiments

Déplacer des bâtiments

Détruire des bâtiments

Améliorer des bâtiments

Décorer (Menu GameMode Fleur)

Décorer (Menu GameMode Block)

Gérer le Dojo

Dissoudre la guild

Il existe 4 postes dans une guild {Fondateur, Administrateur, Gestionnaire, Membre}

Les permissions sont distribuables entre ces postes.

Tableau récapitulatif des perms :

Autorisé	
Peut-être autorisé supérieur	
Refusé	

Perm	Membre	Gestio	Admin	Fonda	Icône
fly	Yellow	Light Green	Light Green	Light Green	
Décorer Fleur	Yellow	Yellow	Light Green	Light Green	
Décorer Bloc	Yellow	Yellow	Light Green	Light Green	
Donner perms	Red	Light Green	Light Green	Light Green	
Préset Dojo	Red	Light Green	Light Green	Light Green	
Donner fly	Red	Yellow	Light Green	Light Green	
Invitation	Red	Yellow	Light Green	Light Green	
Kick	Red	Yellow	Light Green	Light Green	
Modif HDV	Red	Red	Yellow	Light Green	
Acheter déco	Red	Red	Yellow	Light Green	
Construire B	Red	Red	Yellow	Light Green	
Déplacer B	Red	Red	Yellow	Light Green	
Améliorer B	Red	Red	Yellow	Light Green	
Détruire B	Red	Red	Yellow	Light Green	
Stars	Red	Red	Yellow	Light Green	
Dissoudre G	Red	Red	Red	Light Green	

Pour donner une permission :

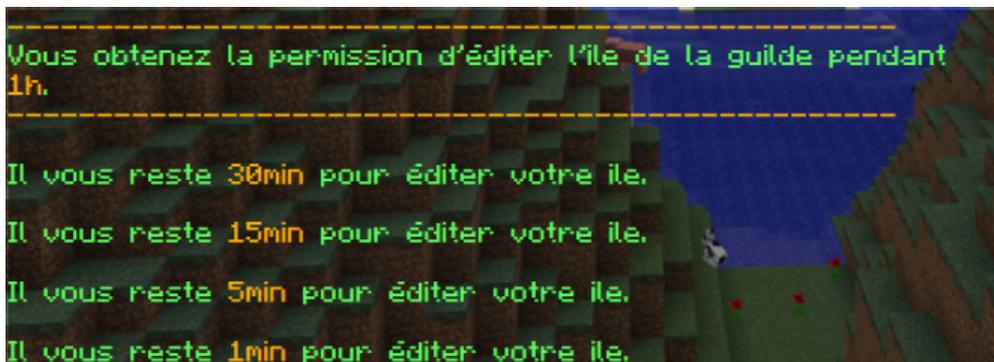
- Avoir un grade supérieur à ce dernier
- Avoir la permission en question
- Avoir la permission d'attribuer des permissions

Les permissions se font par groupe, les admins (selon le tableau) peuvent changer les cases orange des gestionnaires et membres en cases vertes, mais cela se fait pour tout le groupe.

A cela s'ajoute deux options personnalisées, c'est à dire que le fondateur, s'il n'a pas voulu donner toutes les permissions des bâtiments aux admin, peut les donner à un admin pour 1h avec la commande /guild build [player]. Cela ne s'applique que pour les admins.

Le même système est mis en place pour la décoration, c'est à dire que les membres gradés ayant la permissions de décorer peuvent donner la permission d'une heure aux membres par la commande /guild deco [player].

Pour le fly la commande /fly est instaurée et permet à tout gradé de donner le fly à une personne sur l'île, membre ou non. Lorsque la personne quitte l'île, elle perd son fly.



Pour donner une permission un menu s'affiche avec en dessous de chaque objet représentant la perm une vitre Verte si la perm est attribuée, Orange si elle est attribuable et Rouge si non présente.



Vous avez bien attribué la permission fly aux membres de la
guilde.

Vous ne pouvez pas modifier cette permission aux
gestionnaires.

Vous n'avez pas le rang nécessaire pour modifier cette
permission.

II. EXPOSITION DE LA GUILDE

A. Information de Guilde

/guild info - le joueur voit affiché dans son chat ses infos de guilde

/guild info [player] - pour voir celles d'une autre guilde

Nom

Niveau

XP total

XP actuel (par rapport au niveau) / XP pour up

nbr de joueurs connectés / tot membres

Guild Coin (visible uniquement pour membres)

Nombre Stars (visible uniquement pour membres)

Liste membres de la guilde en mettant en valeur ceux qui sont connectés (on peut aussi, et c'est conseillé, mettre en avant le chef, les admin et gestionnaires de la guilde en faisant des lignes spécialement pour eux)



Screen représentant le rendu du /guild info

Note : Les joueurs connectés doivent être notés en premier (voir screen).

Note : Si possible, enlever les "s" quand il le faut (par exemple s'il n'y a qu'un admin).

Info : Pour le motif : » le code est : Alt + 175.

B. Créer une guilde

Pour créer une guilde

/guild create [Nom_de_la_gilde]

Un message dans le tchat lui dit qu'il devra déboursier 50 000 coins

/guild confirm [Nom_de_la_Guille]

La guilde est créée

Il faut bien mettre en valeur le nom de la guilde dans tous les messages de confirmation, pour pas que le joueur n'ait fait de faute de frappe dans son nom.



C. Inviter et communication interne

Pour inviter un membre :

- Membre applique la commande : /guild invite [joueur]

Conditions :

Joueur Connecté & existe

Sans Guild

Place dans la Guild

Membre à la perm d'inviter (cf perms au début du doc)

- Joueur visé applique la commande : /guild join [joueur/nom_de_la_Gilde]

Conditions :

Être invité

Ne pas avoir de Guild

- Le joueur est intégré dans la guild en Membre

Pour parler entre membre de guild il faut mettre un % avant le message, le message sera donc affiché aux autres membres de la guild avec le préfixe [guild] et un texte dans une couleur défini.

Note : Aucune censure n'est appliquée sur ce tchat, et donc aucune plainte possible en cas de message injurieux dans ce canal de, sauf en cas de menace sérieuse et confirmée pour le serveur ou un joueur. Aucune commande ne permet d'espionner ces messages.

III LES PNJS

Code :

Menu = Menu inventaire (un inventaire ouvert)

Barre d'action/tâche = Barre permettant d'utiliser des objets sans ouvrir l'inventaire

Menu Confirmation = Pour confirmer une action, l'item sélectionné faisant l'action est mis dans un menu avec une boule de slime pour confirmer, et un barrier bloc [bloc invisible] pour refuser.

Premier Menu

- Sous-menu 1

 Sous-menu 1.1

 Sous-menu 1.2

- Sous-menu 1

Premier Menu

- Sous-menu 1

A. Sel Dawa

En cliquant sur le PNJ Sel Dawa :



Le titre "grand coffre" doit bien entendu être changé en Sel Dawa. La tête de skin doit être modifiée par un Armor Stand !

Terre : Créer une île

Sapling : Choix du biome parmi Jungle (avec léopard qui spawnent), Plaine, Taïga (sans neige), autre ? [ces modifications influent la couleur de l'herbe et la végétation]

Bloc de Terre : Créer une île (un joueur ne peut en créer qu'une)

Pousse d'arbre chêne : Choix du décors parmi : Jungle, Plaine, Taiga (sans neige), autre ? [ces modifications influent la couleur de l'herbe, la végétation et les builds]

Pousse d'arbre : Changer de décor

Menu Info de L'île, en cliquant sur la vitre elle change de couleur entre vert et rouge, vert pour ouvert :



Bloc d'herbe : Information sur l'île

Bloc Brique : Bâtiments dessus avec leur niveau

Vitre verte/rouge : L'île est ouverte/fermée aux visiteurs [mettre un cool-down]

Menu Workshop :



Emeraude : Workshop

Œil du Néant : Voir les types de bâtiments existants

Enclume : Créer un bâtiment

Liste des bâtiments

Menu Construction, chaque item représente un bâtiment, pour l'exemple j'ai pris des objets correspondant à des bâtiments fictifs



hache en Bois : Construire

Une liste des bâtiments non construit est dressée, en passant la souris dessus nous voyons son prix, son temps de construction, la place qu'il prend, sa forme (rectangle ou cercle), si il est faisable

Clic droit : Choisir un skin de bâtiment parmi ceux proposés dans le workshop

Menu Bâtiment en construction rangé du plus gros au plus petit pourcentage



Brique : Bâtiments en construction

Un objet pour chaque bâtiment avec en description son pourcentage de création

Menu Evolution. Bien sur il doit être fait sur plusieurs lignes comme précisé par la suite dans le document



Menu Destruction



TnT : Détruire un bâtiment

Liste des bâtiments construits, la description montre que le bâtiment n'est pas remboursé.

Un autre menu s'affiche s'il existe plusieurs exemplaires de ce bâtiment, ce menu montre l'ensemble des exemplaires de ce bâtiment daté de leur création

Menu déplacement



Minecart : Déplacer un bâtiment

Liste des bâtiments

Menus décoration / décoration bloc / décoration fleur :



- Fleur bleue : Décoration de l'île
 - Poppi : Décoration « fleur »
 - Hache en bois : Décorer
 - Emeraude : Acheter
 - Brique : Bloc Décoration bloc
 - Hache en bois : Décorer
 - Emeraude : Acheter

- Armor Stand Changer de skin d'île
 - Choisir un skin d'île principale
 - Choisir un skin de décor

Chaque représentation d'un bâtiment par un objet est notée sous le paragraphe du bâtiment en question.

Note :

- Avant chaque exécution d'action un menu confirmation est nécessaire.
- En bas à droite de chaque menu se trouve une flèche pour revenir en arrière.
- Le nom « Grand coffre » doit être modifié en fonction du menu.

B. Fred Austère

En cliquant sur le PNJ Fred Austère :

Livre enchanté : Information sur la guilde

- Bottle d'xp : Niveau de la guilde
- Diamant : Classement de la guilde
- Tête de wither : Nombre de membres
 - Tête de chaque membre : Liste des membres avec leur grade
- Bottle d'XP : XP actuel et pour passer au niveau suivant
- Bloc de brique : Bâtiments
 - Item de chaque bâtiment : Liste des bâtiments

Table d'enchantement : Gérer les grades

- Lingot d'or : Grade Admin
 - Papier : Liste des admin
 - Lingot d'or : Promouvoir un membre admin
 - Tête des gestionnaires : liste des gestionnaires
- Lingot de fer : Grade Gestionnaire
 - Papier : Liste des gestionnaires
 - Lingot de fer : Promouvoir un membre gestionnaire

**Casque diamant** : Gérer les permissions

Têtes de chaque joueur : classées selon leur rang puis par ordre alphabétique. Liste de joueurs

CF : objet donné à chaque perm au début du doc. Liste des permissions avec une vitre rouge ou verte illustrant si le joueur a la perm en question ou non

Porte : Expulser un membre

Tête de tous les membres sauf supérieur ou égal au grade de la personne en question : Liste des joueurs

Star : Donner des stars

Star : ayant pour description la commande pour donner un nombre précis de stars

5 stars : pour donner 5

10 stars : pour donner 10

Etc

Diamant : Donner le lead

Tête des administrateurs : Liste des joueurs

Bloc Barrier : Dissoudre la guilde

IV. LVLING GUILDE

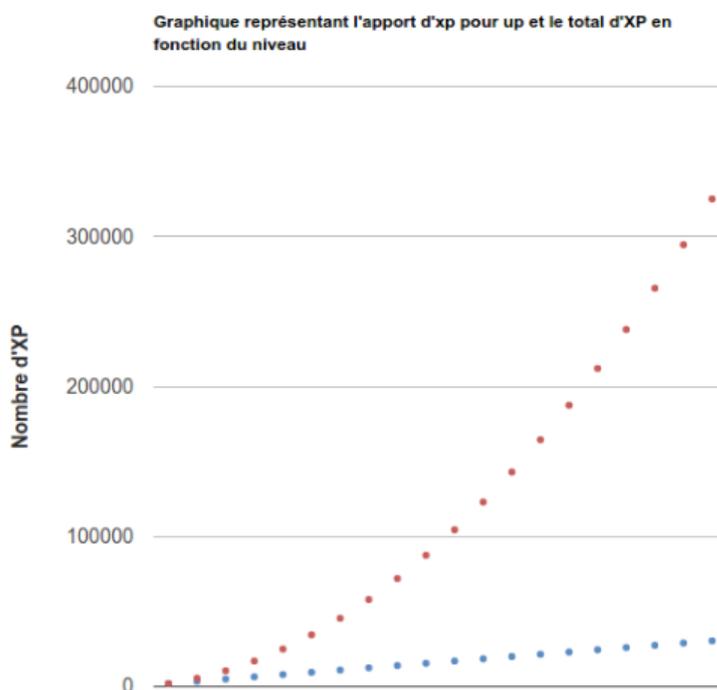
A. Apport pour UP

Niveau 1. Apport pour up : 2000. XP total : 2000

Niveau 2. Apport pour up : 1500. XP total : 3500

Niveau 3. Apport pour up : 1500. XP total : 5000

Puis encore 1500 d'apport jusqu'à 100 level



Niveau	Apport pour up	XP TOTAL
0	0	0
1	2000	2000
2	3500	5500
3	5000	10500
4	6500	17000
5	8000	25000
6	9500	34500
7	11000	45500
8	12500	58000
9	14000	72000
10	15500	87500
11	17000	104500
12	18500	123000
13	20000	143000
14	21500	164500
15	23000	187500
16	24500	212000
17	26000	238000
18	27500	265500
19	29000	294500
20	30500	325000

V - RESSOURCES

Code :

SamaCoin = argent normal

Guild Coin / GCoin = Argent de Guilde

Dans la barre d'action est affiché une star, une bûche, un poulet. La quantité d'objet représente la monnaie disponible. Cela est valable pour tous les menus

Exemple :

Si dans la barre d'action figure 231 bûches, cela signifie que la guilde a 231 bûches pour ses achats. Et Si il y en a 39 c'est que la guilde en a 39



La ressource (XP, GuildCoins, Bois, etc ...) de guilde gagné va directement sur le compte de la guilde sans passer par le joueur.

Dans le cas où le joueur, pour X raison, quitte la guilde ou la guilde est dissoute, aucun gain fait préalablement par le joueur lors de jeux n'est remboursé.

En rejoignant de nouveau une guilde le joueur perd son score d'apport d'XP de guilde dans les statistiques liées à la guilde, même si il revient par la suite dans l'une de ses précédentes Guildes.

La guilde qu'il a quitté gardera tous ses apports mais ne comptabilise plus le joueur dans ses statistiques.

A. XP de guilde

Pour un jeu donné, l'équivalent de 20% de SamaCoin remporté sans Bonus quelconque (ce qui comprend les bonus de grade) est ajouté au compte d'xp de la guilde du joueur.

Exemple : Je gagne 100 SamaCoins après un Uppervoid, je gagne 20 XP de guilde en plus.

Condition : Avoir une Guilde.

Objectif : L'XP de guilde permet d'améliorer sa guilde afin de jouir d'avantages de guildes supplémentaires.

Note : Il est impossible d'acheter, booster (sauf si commun à tous les joueurs) ou échanger cette ressource.

B. Guild Coins

Pour un jeu donné, l'équivalent d'XP de guildes est attribué en Guild Coin.

Exemple : Je gagne 20 XP de Guildes après un Uppervoid, je gagne 20 Guild Coins.

Condition : Avoir une Guilde

Objectif : Permettre d'effectuer certains achats propres à la Guilde.

Note : Il est impossible d'acheter, échanger cette ressource ou encore payer un booster.

C. Bois

Cette ressource ne peut être obtenue qu'en Timberman ou avec une Scierie.

La scierie génère automatiquement du bois en fonction du temps.

Pour le Timberman, chaque bûche coupée apporte 1 Bois.

Exemple : A la fin d'une partie j'ai coupé 100 bûches, 100 Bois sera ajouté au compte de ma guilde.

Condition : Avoir une Guilde lvl3.

Objectifs :

Apporter une ressource pour gérer ses bâtiments.

Orienter les joueurs vers les jeux Arcade, dans le cas présent Timberman Game-Play plus réaliste

Demande aux joueurs de s'impliquer directement dans la guildes, la faire Vivre (rejoint en partie l'idée de « Réalisme »).

Modification du jeu Timberman :

Il faut modifier le jeu pour éviter :

- Le farm en Full team de Guilde

Qu'il soit « infini » pour ne pas avoir un revenu « fixe » de Bois, mais aussi limiter les plus forts à ce jeu

Afin d'équilibrer j'ajoute une manière supplémentaire de perdre.

La mécanique de Game Play reste inchangée.

Pour Perdre : Le joueur doit couper un certain nombre de bûche par seconde, si il ne le respect pas il est éliminé.

La partie se divise en Rounds sans pause entre chacun. A chaque Round un nombre de bûche est nécessaire, si il n'est pas respecté le joueur passe au round suivant, si encore une fois il ne le respect pas, il est éliminé, quel que soit son nombre de bûche.

Voici le tableau représentant le nombre de bûches nécessaires selon le temps.

Round	Temps du Round	Nbr Bûches/Temps
1	5sec	3B/sec _ 6B/2sec
2	5sec	4B/sec _ 8B/2sec
3	5sec	5B/sec _ 10B/2sec
4	15sec	6B/sec _ 12B/2sec
5	Xsec	7B/sec _ 14B/2sec

Todo : Trouver une fonction modélisant la difficulté

La barre d'XP représente 100 points. Chaque bûche de bois accorde 5 points. Les points (modélisé par le vert de la barre d'XP) sont consommé de plus en plus rapidement. La difficulté maximal doit représenter un peu moins que le record du meilleur joueur.

Note sur le Game Play : Ce n'est plus celui qui a le plus de bûche qui gagne forcément. C'est au joueur de jouer la sécurité et maîtriser son clic. Le nombre de bûche influe l'apport en bûche à la Guilde et devrait influencer l'apport en monnaie [UP]

Note : Prendre en compte dans le comptage des bûches que certains joueurs peuvent avoir de léger Freezes (d'où ma proposition de comptage toute les deux secondes)



D. Nourriture

Code :

BTC = BurnThatChicken

Cette ressource ne peut être obtenue qu'en BurnThatChicken ou avec un poulailler.

Le poulailler génère automatiquement de la nourriture en fonction du temps.

Pour le BTC, chaque poulet tué apporte 1 Nourriture.

Exemple : A la fin d'une partie j'ai tué 132 poulet, 132 nourriture sera ajouté au compte de ma Guilde.

Condition : Avoir une guilde lvl3.

Objectifs : Idem que pour la ressource bois mais avec le BTC

Note : Il faudrait déterminer combien de poulet, en moyenne, sont tués lors d'une partie par un joueur pour se donner une idée des prix des bâtiments en cette ressource.

VI : LES BÂTIMENTS (GESTION)

Note : Les caractéristiques des bâtiments avec leur prix seront données dans la suite du document.

Code :

BPancarte/BPanneau = Pancarte permettant d'ouvrir le menu du bâtiment.

WS = WorkShop

A. Gestion par Bâtiment

Sur chaque bâtisse nous trouverons un Bpanneau présentant les caractéristiques :

Nomme le bâtiment sur lequel il est

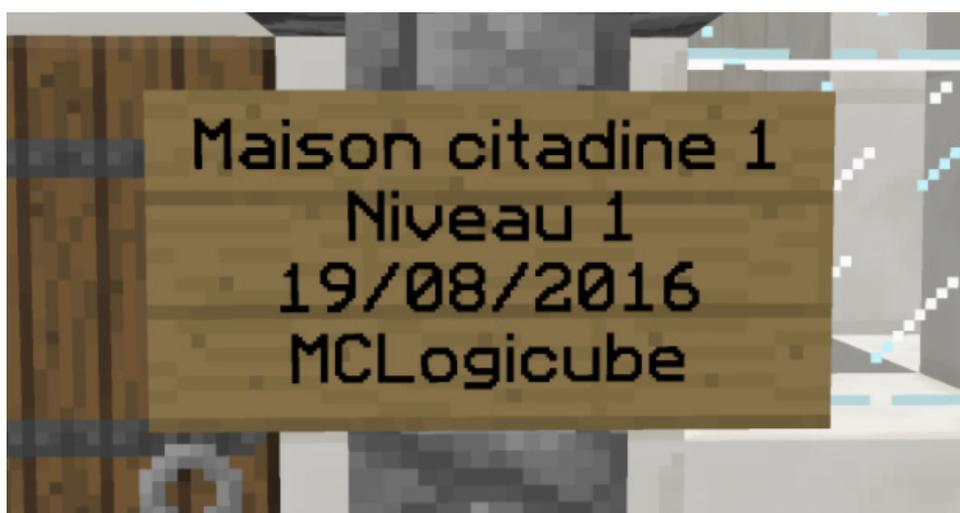
Donne le niveau du bâtiment et son numéro s'il y en a plusieurs identiques

Permet d'ouvrir un menu lorsque l'on clic dessus

Note : Le joueur doit être en mode « normal » et faire partie de la Guilde pour l'activer, par exemple il est désactivé lorsque l'on veut placer un bâtiment.

Présentation :

- Nom du bâtiment
- Niveau du bâtiment
- Date de création
- Auteur



Voici le menu du Bpanneau qui s'ouvre lorsque l'on fait clic droit dessus :

- Informations sur le bâtiment (en description)
- Améliorer le bâtiment (Voir Sel Dawa)
- Détruire le bâtiment (Voir Sel Dawa)
- Changer le skin du bâtiment (voir : paragraphe WorkShop)



B. Construction d'un bâtiment

Information importante pour la suite :

Lorsqu'un joueur construit un bâtiment, la zone qui définit le bâtiment est constituée de la surface de son sol en largeur et longueur, en profondeur le bâtiment est défini de la couche 64 à 254 (sommet du monde). Cette zone ne va pas sous la couche 64 !

Déroulement de la construction :

Lorsqu'un bâtiment est en construction, le temps restant est noté sur un panneau devant la parcelle du bâtiment, avec un pourcentage.

La construction se déroule bloc par bloc selon le pourcentage de construction

Exemple : Mon bâtiment fait 600 blocs et doit être construit en 1h. Toute les minutes est ajouté 10 blocs à la construction. Nous pouvons aussi faire bloc par bloc avec 1 bloc toute les 6 secondes. La construction se fait de bas en haut.

Construire un bâtiment :

- Clic Sel Dawa
- Sélectionner le type de bâtiment
 - > Avoir la permission de construire (type : rang)
 - > Avoir la permission de construire (type : lvl HDV)
- Avoir les ressources dans la guilde
- Choisi un skin parmi une liste dans le WS
- TP au dessus de l'île en fly
- Sélectionne l'emplacement de son bâtiment
 - > Doit se trouver à deux blocs de tout autre bâtiment
 - > Ne doit pas avoir de bloc d'air sur la couche sous le bâtiment

Avec Sel Dawa dans le menu des construction en cours nous voyons :

- Nom du bâtiment
- Temps restant
- Pourcentage de construction

Note :

- Ce n'est qu'une fois la bâtiment placé que le joueur paye l'action
- Qu'une personne à la fois peut lancer une demande de construction

C. Placement d'un bâtiment

Le placement se fait après avoir sélectionné une construction.

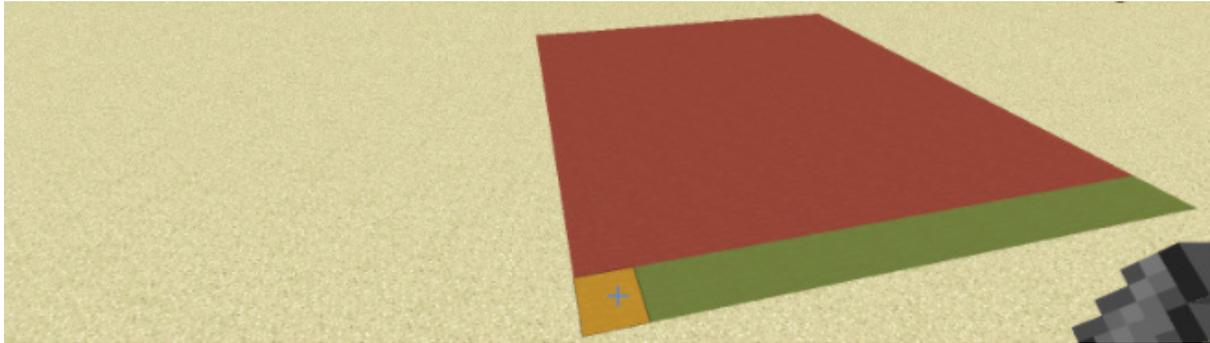
Placement :

- Clic sur le sol (en hauteur 64 obligatoire)
- Le sol se change comme sur le screen : jaune = Lieu du clic / Vert = Avant du bâtiment / Rouge = Reste du bâtiment
- Orienté par défaut vers le Nord
- Point Jaune = "en bas à droite"
- Cooldown de 0.5 secondes entre deux placements

Avantages : Mieux se rendre compte de la place prise par le bâtiment & moins de blocs à déplacer et donc moins de lags.

Conditions :

- N'empiète pas sur un autre bâtiment
- Ne dépasse pas de l'île
- Avoir l'argent



Déroulement :

Après que le joueur ai sélectionné son bâtiment il lui est présenté différents objets dans sa Barre d'action :



Flèche : Permet de choisir où l'on place le bâtiment

Minekart : Fait tourner le bâtiment de 90° dans le sens-horaire

Boule de slime : Confirme la construction

Item représentant le bâtiment : Changer le skin

Porte : Quitte le placement des bâtiments

Oeil de l'end (à droite de la flèche) : Avoir un aperçu

Aperçu :

L'aperçu se fait en 30 sec blocs par blocs, sa lenteur permet d'éviter les lags et le spam de cette commande.

Validation :

Afin de confirmer la construction un menu de validation s'affiche avec en description de l'objet central (représentant l'achat):

- Nom du bâtiment
- Demande en Ressource du bâtiment (entre 1 et 4 lignes)
- Numéro d'identification du bâtiment

Particularités :

- La construction d'un bâtiment ne prend pas compte des éventuelles décorations au milieu et les détruits (dont les blocs)
- Le bâtiment ne doit pas pénétrer le décor de base de l'île
- Le bâtiment peut-être "dans le vide" tant qu'il ne dépasse pas l'île

Note :

- Pour les bâtiments rectangulaires le point de copie est l'angle inférieur gauche, le bâtiment est par défaut orienté vers le Nord. Pour les cercles c'est un des côtés plat du cercle [J'ai du mal à concevoir que je viens d'écrire qu'un cercle ai des côtés...]

- Qu'une personne à la fois peut éditer l'île sur ses constructions, et donc placer un bâtiment.

- Aucun item n'est droppable et doit disparaître de la main du joueur tant qu'il est en train d'éditer son île.

L'argile ne doit pas faire "sauter" les fleurs qui ne seront alors plus sur de l'herbe

D. Choisir un Skin

Pour VOIR les choix de skin de bâtiment voici la marche à suivre :

- Ouvrir Menu de Sel Dawa
- Workshop
- Clic sur Choix bâtiment (Banque, Scierie, Dojo...)
- TP dans le monde WS devant un grand carré représentant tous les bâtiments selon son classement et sa date d'intégration au WS

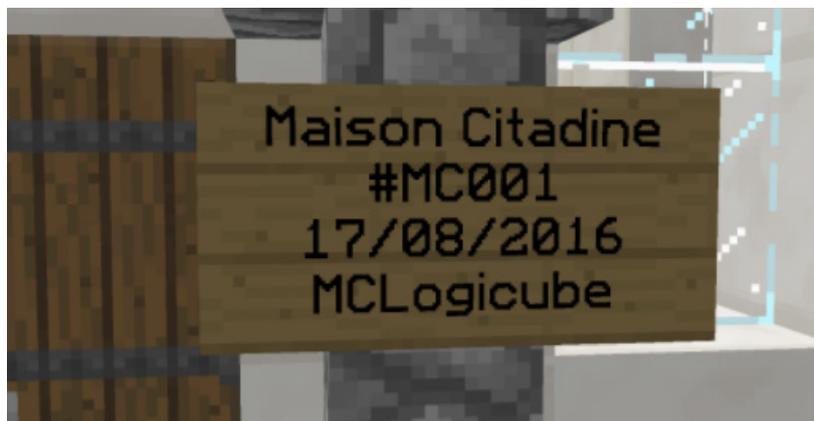
Disposition du WS :

Chaque bâtiment est rangé à un endroit différent dans le monde selon son type (les banques avec les banques, dojo avec dojo...)

Les bâtiments sont espacés de 10 blocs et sont tous orienté vers le Nord. Le côté Rayon est censé rappeler les Super-Marché laissant un large choix aux joueurs.

Etiquetage des bâtiments :

La BPancarte (sans menu) indique les informations suivantes :



Dans le code le MC signifie « Maison citadine » et 001 que c'est la première maison

- Type de Bâtiment
- Numéro du bâtiment (bien visible)
- Date de création
- Créateur

Chaque bâtiment à son arrivée est numéroté en ordre croissant, le 112ème arrivant sera donc noté 112.

Pour CHOISIR un skin de bâtiment :

Que ce soit lors de la construction ou par la BPancarte la procédure est la même :

- Clic sur Bpancarte (ou pas en cas de construction)
- Choisir un skin

Suite à cela un menu s'affiche avec en haut milieu le bâtiment choisi, il a en description :

- Son Nom (son numéro de série)
- Son Prix (en ressource)
- Sa Taille

À gauche un oeil du néant pour visualiser les bâtiments dans le WS, à droite une porte pour quitter le menu et une flèche de chaque côté pour tourner les pages.

Dans les autres cases figure des papiers avec en description le numéro de bâtiment, en le sélectionnant, le bâtiment du WS correspondant au numéro est sélectionné.





Ensuite la démarche classique, par la BPancarte le skin est directement appliqué (après validation) au bâtiment. Pour une construction, lors de la confirmation de construction le skin est affiché et construit comme demandé.

E. Evoluer un bâtiment

Pour faire évoluer un bâtiment, il y a deux possibilités, parler à Sel Dawa ou cliquer sur la Bpancarte et sélectionner que l'on désire évoluer son bâtiment.

Un menu confirmation est nécessaire.

Pour pouvoir évoluer un bâtiment il faut :

- Etre membre de la guilde
- Avoir la permission de guilde d'effectuer l'action
- Que la guilde ait suffisamment de ressources

Pour mettre en évidence le niveau 2 du bâtiment :

- Le niveau est inscrit sur la BPancarte
- (bannière spécifique ?)

VII : L'ÎLE

A. Visiter une île

Dans l'espace des Guildes au Hub se trouve Guide, un PNJ. (volontairement non mentionné III)

En cliquant sur Guide vous avez un menu qui s'ouvre vous proposant différentes possibilités de recherche de guildes à partir du niveau 4:

- Chercher par niveau de guildes
- Chercher par niveau de Hall de Guildes
- Chercher par nombre de membres
- Chercher par ordre alphabétique

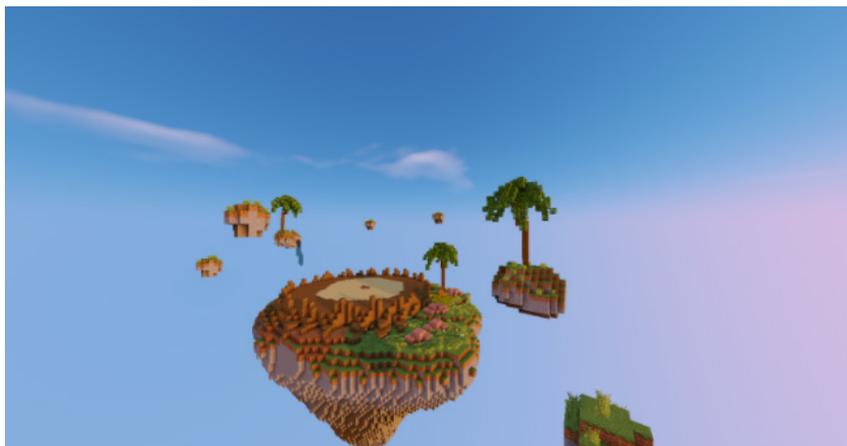
Pour interdire la visite d'une personne sur son île le fondateur peut faire la commande /guild ban [joueur] et /guild unban/pardon [joueur] pour débanné.

Un membre d'une guildes ne peut pas être banni de l'île de sa guildes. Si il en été ban avant d'intégrer la guildes, il ne l'est plus.

Les guildes n'ayant pas apporté d'xp de guildes depuis 15 jours ne sont pas notées ici.

En cliquant sur une guildes le joueur se téléporte sur l'île de la guildes en question

B. Son Environnement



Le builder précise que c'est un brouillon (qu'il a fait très rapidement), merci de ne pas juger la qualité du build mais plutôt la forme que je lui ai imposé [note perso : il n'a pas voulu signer car pas satisfait de son travail]

Le décor :

Sel Dawa propose dans son menu de changer le décors, voici sa composition :

- île centrale abritant les bâtiments, elle est grande et plate
- îles volantes autour ou décorations (non-modifiables)

L'île centrale est :

- ronde
- plate
- aucun bâtiment sur ses bords qui sont arrondies
- épaisse d'au moins 5 blocs sur tout l'espace où les bâtiments sont construits (plus un de rayon)
- Modifiable sur 4 épaisseur sous l'espace des bâtiments (uniquement)

Les décorations :

- Variées
- Dans un même thème
- Recyclées à chaque agrandissement de l'île

Les joueurs pourront choisir de manière apparié de changer le skin de leur île centrale ou du décors.

Les styles de base (île centrale) :

Jungle : La surface constructible est sur le haut d'une forêt d'acajou

Jurassic : Composé de sable, d'argile et de grosses roches, on peut ressentir un environnement qui pourrait être propice à des dinosaures

Void : Ile ronde, le contours de l'île est très proche de la surface de construction et est composé d'herbe et de pierre.

Plaine : La surface de construction est posée sur une étendue d'herbe avec peu de décorations pour laisser l'imagination travailler

Ice Pick : Dans un milieu froid la surface de construction est entourée d'un biome Ice pick avec un petit peu de neige. (l'eau ne fond pas et ne gèle pas)

C. Agrandissement de l'île

L'agrandissement de l'île se fait selon des modèles établies par les builders, les îles ont une forme ronde. Il faut payer pour l'agrandir, le paiement se fait en [étoiles U Guild coin], et permet d'intégrer plus de bâtiments. L'agrandissement de l'île se fait par l'agrandissement de son rayon.

La construction et l'amélioration du Hall de guildes fournit automatiquement un agrandissement de l'île.

Important : L'agrandissement de l'île n'affecte pas la partie retouchée de l'île par les joueurs. C'est à dire qu'elle s'agrandit par les côtés sans être remplacée par une autre île plus grande.

Pour pouvoir améliorer les joueurs devront avoir un HDV suffisamment évolué, les paliers sont présents dans le tableau ci-dessous.

Les tailles sont (en rayon) :

Amélioration	Ajout de Rayon	Prix
0	20	0
1	25	HDV1
2	35	5000
3	45	5000
4	55	5000
5	65	HDV2
6	75	10000
7	85	10000
8	95	HDV3
9	105	15000
10	115	15000
11	125	HDV4

Particularités :

L'île n'est pas tout à fait ronde, seul l'espace des bâtiments l'est, les builders sont libre de supprimer un petit peu d'espace ou en ajouter tant que le cercle constructible reste.

Dans cette même lignée les builders devront faire plusieurs styles sur la base des même « cercles », ces styles seront selon le biome choisi par le joueur.

WorkShop :

Comme des bâtiments les joueurs pourront voir le rendu des îles dans le Workshop, chaque ligne d'île pour un thème différent.

Note aux builders :

Le contour de l'espace constructible doit être marqué

l'espace constructible peut-être agrandi en gardant la même île

Les îles devront impérativement changer suite au 1, 5, 8 et 11ème agrandissement.

D. Décoration de l'île

Décor = Contour de l'île fait par les builders

Menu Fleur :



Les joueurs vont s'ennuyer sur leur île toute plate sans décoration. D'où l'idée de leur laisser un moyen précis de personnalisation de leur île à leur image, mais aussi se démarquer des autres îles.

Le deuxième but de cette manœuvre est de diminuer les ressources des guildes, notamment les stars (qui peuvent être achetées à la boutique).

Le processus de décoration se divise en trois points :

- Achat de la décoration
- Placement décoration "florale"
- Placement décoration "bloc"

Ajout : Les bâtiments seront dotés de la bannière de la guilde

Achat de décoration :

Pour acheter une décoration le joueur doit :

- Parler à Sel Dawa
- Décoration
- Fleur
- Fleur/Bloc
- Emeraude

Suite à cela un menu créatif composé uniquement du menu décoration et bloc est exposé au joueur, le joueur peut alors cliquer sur les items qu'il veut acheter, lorsqu'il passe la souris sur un bloc il voit :

- Nom
- Prix [UP] [1étoile ?]
- Quantité déjà achetée

Lorsque le joueur clic sur le bloc il est directement acheté sans menu de confirmation et les ressources qui ont été nécessaires à l'achat sont déduites du compte de la guildes.

Conditions :

- Avoir une île
- Avoir la permission de guildes d'effectuer cette action
- Avoir les ressources nécessaires pour payer

Pour placer de la décoration du menu décoration le joueur doit suivre le menu de Sel Dawa jusqu'au menu des fleurs.

Après cela le joueur est téléporté dans son Hall de Guildes avec affiché devant lui un menu créatif avec les décorations préalablement achetées, les autres n'apparaissent pas. Le joueur met dans son inventaire les items qui ont été achetés et qu'il veut utiliser.

Note : Rien ne pousse, aucune poudre d'os dispo.

Dans ce mode là le joueur peut casser tout ce qui est fleur sur l'île (partout sauf décor), à savoir le joueur peut :

- Placer des fleurs partout où il y a de l'herbe sur l'île principale (uniquement)
- Placer des fleurs dans tous les pots de l'île
- Détruire toutes les fleurs et blocs (Perm de guildes)
- Looter une fois sur deux l'item qu'il détruit

Ajout : Attention aux bugs de duplication quand un joueur casse un mur dans une zone non cassable, le bloc se replace, mais il ne doit pas y avoir de loot.

Le joueur peut aussi placer des blocs du menu créatif des blocs, mais pour cela il doit respecter les mêmes conditions que pour le placement d'un bloc (voir la suite).

Note : Un joueur n'ayant pas la permission de modifier les blocs de l'île ne peut pas les casser à l'aide du menu fleur.

Note : Une fois en mode décoration « fleur » le joueur peut passer, par son menu créatif en mode « bloc » et mettre des blocs dans son inventaire. Si celui-ci n'a pas la permission de placer des blocs, le menu n'est même pas affiché.

Pour quitter le mode décoratif le joueur fait la commande /guilde deco/decoration off ou /hub.

Note :

Un joueur ne peut pas intégrer de jeu si il est en mode décoration
Lorsqu'un joueur quitte le menu décoration, tous les bloc qu'il avait dans son inventaire se remet dans le menu créatif de décoration de la guilde.

Placement bloc :

Après avoir sélectionné Bloc chez Sel Dawa le joueur est téléporté dans son Hall de Guilde avec affiché devant lui un menu "créatif" avec les blocs achetés préalablement. Le joueur sélectionne les items qui ont été achetés et qu'il veut utiliser.

Note : Seuls les items achetés sont affichés dans le menu créatif.

Le joueur ne peut pas placer ses bloc sur :

- bâtiment
- décors (contours de l'île centrale + décors volant

Le joueur peut placer des blocs sur :

- couche 60 à 68 (incluse)
- Sur le cercle de construction des bâtiments

Le joueur peut détruire les autres blocs sauf s'ils sont dans un bâtiment ou dans le décor.

En détruisant un bloc le joueur a une chance sur deux de le loot.

Le joueur peut casser des blocs du menu "floral" uniquement si celui-ci à la permission de guilde.

Note : Une fois en mode décoration « bloc » le joueur peut passer, par son menu créatif en menu « fleure » et mettre des décorations dans son inventaire. Si celui-ci n'a pas la permission de placer des décorations, le menu n'est même pas affiché.

Supplément :

Il ne peut pas y avoir de joueur en mode création quand il y en a déjà un qui est en train d'éditer l'île.

Liste des bâtiments :

- Hall de guilde
- Banque
- Bibliothèque
- Dojo
- Maison citadine
- Scierie
- Poulailier
- Archerie
- Taverne
- Laboratoire
- Centre des Opérations
- Temple
- Jardins royaux
- La Matrice
- Parcours de Jump
- Statue magistrale

VIII LES BÂTIMENTS (FONCTION)

Sur chaque bâtiment se trouvera au moins un endroit où est intégré la bannière de la guilde.

A. Hall de Guilde

Hall de guilde :

Contenu :

- 1 pancarte « valeur de la guilde »
- 1 pancarte « libre affichage »

Lorsqu'un joueur fait clic droit dessus il reçoit un livre pour modifier la pancarte. Lorsqu'il signe le livre, la pancarte est modifiée.

Condition : Avoir la permission de Guilde

Au dessus de la pancarte modifiable se trouve une pancarte indiquant l'utilité de celle modifiable. Une troisième pancarte prévient d'une sanction en cas d'abus et non respect.



Rôle pour l'île :

Quand un HDV est construit ou il a fini d'être amélioré, l'île de la guilde s'agrandit.

Le bâtiment du Hall de guilde évolue, mais sa surface au sol reste la même : 24x24, la surface sans bâtiment peut-être un jardin. Quand le bâtiment est amélioré le bâtiment s'agrandit mais pas la parcelle, ainsi le niveau de l'HDV est représenté par sa taille.

Ajouts :

De manière personnelle, les membres de la guilde peuvent décider de poser leur spawn dans ce bâtiment au lieu du hub, grâce à la commande / guild setspawn.

Forme :

Le bâtiment ne peut-être construit que par des builders pour avoir des builds Made in SamaGames et représenter le serveur.

Build :

Les builds des Halls de guilde devront être fait par des builders dans différents styles pour plusieurs niveaux. (Moyen-âge, asiatique, naturel, chalet...)

En améliorant le Hall de Guilde le joueur a accès à d'avantages de bâtiments et à une île plus grande.

Workshop :

Non créable

B. Banque

(Proposition saugrenue : Intégrer un pourcentage de gain lorsque les joueurs épargnent ?)

Contenu :

PNJ nommé Gripsec propose le menu :



Star : Mettre des stars dans le coffre de la guilde => même menu

Livre enchanté : Voir les stats des membres

> Statistiques générales apport/ don de la guilde

Emeraude : Guild coins

> Aujourd'hui/cette semaine/ce mois

Star : Don de stars

> Aujourd'hui/cette semaine/ce mois

Pioche en diamant : Ressources apportées

> Aujourd'hui/cette semaine/ce mois avec trois lignes



Livre : Voir les stats par membre

Liste des têtes des membres :

> Stats par jour, mois, semaine



Edit : Les 30 papiers sont remplacés par une Emeraude



Edit : Le livre n'est pas enchanté

Ce bâtiment est améliorable deux fois (parcelle fixée à 18x18):

Workshop :

- Bpancarte / bannière
- PNJ

C. Centre des Opérations

Note : Bâtiment imposant

Contenu :

- Faits d'armes de la guilde et de ses membres
- Statistique des membres

Nous y trouvons un PNJ ou une pancarte proposant le menu suivant :

- Livre plume : Statistiques de la guilde
- Papier : Liste des jeux
 - > 1 papier/7papiers/30papiers Aujourd'hui/Cette semaine/Ce mois
 - % de gagné perdu, temps de jeu, nombre de parties gagnées/perdues

Livre : Statistique des membres

Tête de chaque membre classé : Liste des membres

- > Liste des jeux
 - > Aujourd'hui/Cette semaine/Ce mois ...

Récap Tournois et guerres de guilde

Evolution :

- Voir stats de parties jouées
- Voir stats de ratio perdu/gagné
- Voir les stats par jeu
- Comparaison entre les membres des stats

Pour réaliser une comparaison entre les membres, le menu dispose de nouveaux outils permettant de ranger les joueurs selon : Nbr de partie joué, nbr de victoire/défaites, Ratio win/lose.

Taille : 18x20

Workshop :

- Bpancarte
- PNJ

D. Maison Citadine

Bâtiment purement décoratif.

Contenu : Belles décorations

Particularité : Disponible en deux exemplaire chacune mais restent des bâtiments appariés.

Taille :

16x10 ou 22x15

Evolution :

Il en existe une petite et une grande. Il n'y a pas d'évolution. On peut en acheter une deuxième de chaque qui sont plus cher.

Workshop :

Bpancarte / Bannière

E. Scierie

Contenu :

PNJ qui travail le bois

Objectifs :

- Augmenter la capacité de stockage de la guilde
- Fournir un revenu passif en bois
- Renforcer le RP

Revenu passif :

Toutes les (1 à 10 selon ce qui arrange le développeur) minutes la scierie produit du bois pour arriver à un rendement de 70 bois/heure.

Les revenus sont semi-passif puisque le joueur doit aller chercher son bois au PNJ de la scierie.

La scierie ne peut cumuler que 140 bois au niveau 1, soit 2h de production.

Pour récupérer le bois, un membre de la guildes quelconque doit parler au PNJ qui lui ouvre un menu avec toutes les bûches qu'il a déjà traité.

Les bûches sont regroupées en quart de stack pour remplir l'espace. Le joueur n'aura qu'à cliquer une fois dessus pour qu'elles disparaissent et aillent directement dans les coffres de la guildes.



Lorsque les 140 bois sont atteints, la scierie arrête de produire jusqu'à ce qu'un joueur la vide.

Amélioration lvl2 :

- Au niveau 2 la guildes produit 90 bûches/heures
- La scierie a une autonomie de 3h, c'est-à-dire 270 bûches

Les chiffres :

- 70/90 par heure
- 2/3 heures de stock
- Taille : 18x12

Workshop

- Bpancarte / Bannière
- PNJ

F. Poulailier

Contenu :

- PNJ « Coq » qui garde ses poules

Objectifs :

- Augmenter la capacité de stockage de la guilde
- Fournir un revenu passif en nourriture
- Renforcer le RP

Revenu passif :

Toutes les minutes le poulailier produit des œufs et du poulet cuit avec un rendement de X par heure. [UP]

Les revenus sont semi-passif puisque le joueur doit aller chercher son bois au PNJ au poulailier.

Le poulailier ne peut cumuler que X bois au niveau 1. [UP]

Pour récupérer la nourriture, un membre quelconque doit parler à Coq qui lui ouvre un menu avec toute la nourriture qu'il a déjà traité.

La nourriture est regroupé par 16, pour l'obtenir le joueur clique dessus et la récupère, la nourriture va directement à la guilde.



Lorsque X nourriture est atteint, le poulailier arrête de produire jusqu'à ce qu'un joueur le vide. [UP]

Amélioration lvl 2 : [UP]

- X Nourriture par heure
- Capacité de stockage à X

Les chiffres :

- X par heure
- 2/3 heures de stock
- Taille : 18x12

Workshop :

- Bpancarte / bannière
- PNJ

Déterminer la limite de stockage des ressources + gain de nourriture. [UP]

G. Bibliothèque

Code rappel :

Guild Coin = argent de guild

SamaCoin = Argent « normal »

Contenu :

- Bâtiment de 12x18

Objectif :

- Fournir un booster de SamaCoins
- Donner une égalité entre les joueurs en laissant la possibilité à tous d'avoir un booster

Booster de SamaCoins, conditions :

- Avoir une guild avec une bibliothèque
- Être depuis plus d'une semaine dans la guild (au moins 3 jours)

Apport :

Niveau 1 = 5%

Niveau 2 = 10%

Particularité :

- Non cumulable avec d'autres bonus

Par exemple : si un joueur doit gagner 10 coins + 100% = 20 coins avec le bonus de 10% de guild il gagnera 21 coins, et non 22.

Note : Le bâtiment doit coûter beaucoup de stars, ce sera les gradés qui en ont beaucoup qui aideront indirectement par leur apport en star, ou bien les gros farmeurs qui ont déjà beaucoup d'argent.

Workshop :
Bpancarte / Bannière

H. Dojo

Code spécifique :
Inventaire/Composition = Ensemble d'item que le joueur pourra porter au PVP

Contenu :

- Taille : 20x20
- Grand espace vide à l'intérieur pour se battre
- PNJ nommé Syriol Forel qui est un maître d'arme
- Coffre double
- Enclumes incassables utilisables en mode PVP

Objectif :

- Permettre aux joueurs de s'affronter dans un PVP classique avec leurs règles
- Créer de l'activité dans les hubs et entre les guildes
- Donner envies aux autres joueurs de jouer et d'avoir une guilde
- Inciter les joueurs à se battre sur des jeux réglementés

PVP HUB :

Les joueurs ayant une guilde avec le bâtiment Dojo ont sur le hub une épée en fer dans leur barre de tâche qui quand ils font « attaque » avec ils obtiennent instantanément quelques potions, un arc, un stuff basique avec une épée en fer.

Ils peuvent taper tous les autres joueurs en mode PVP quelle que soit sa guilde (même un équipier donc).

Lorsqu'un joueur meurt il ne drop rien, mais son assassin se voit son stuff et ses items restaurés sans être déplacés.

Pour quitter le mode PVP le joueur fait /leave, un message interactif dans le tchat lui expose la commande toute les 2 minutes.

Note : Ce type de PVP est aussi actif sur le monde des îles.



Stuff : Début combat

GERER LES INVENTAIRES :

Dans ce bâtiment se trouve, sur un côté, un double coffre, derrière ce coffre Syriol Forel, lorsque l'on clic dessus il nous propose :



Plume : Information (donne les commandes en desc)

Coffre : Créer un inventaire

> CDs : Liste des compositions

JukeBox : Sélectionner une composition d'inventaire

> CD : Liste des compositions

Epée : Défi Custom

> 2 listes des compositions

Enregistrer un inventaire :

Pour enregistrer un inventaire :

- clic sur le coffre
- CDs Sélectionner quel inventaire à modifier
- Création de l'inventaire par un menu créatif
- Validation du choix

Quand le joueur est en menu créatif, il peut mettre les items qu'il veut dans son inventaire pour créer son inventaire.

En haut à droite de son inventaire une boule de slime permet, si on clic dessus, d'afficher un menu confirmation afin de valider l'inventaire. Juste en dessous se trouve un Bloc Barrier pour annuler l'édition.



Sélectionner un inventaire :

Nous faisons face à un menu avec tous les inventaires créés.



Sous la description se cache des CDs

Quand on clic sur un inventaire il se change en coffre dans le menu, celui qui était déjà en coffre se recharge en CD.



Lorsqu'un menu est représenté sous forme de coffre il est visible dans le double coffre du bâtiment, ça veut dire que l'inventaire est sélectionné.

DEFI :

Simple niveau 1/2:

A l'aide de la commande /guild defi [player] (cooldown de 15sec entre chaque proposition + option de hub pour désactiver les demandes de défi). Le joueur reçoit alors une demande par un lien cliquable dans le tchat (raccourci de la commande /guild défi [Player] accept). La demande expire au bout de 5min, entre temps aucune autre demande n'est faisable au joueur en question.

Une fois le défi accepté les deux joueurs sont tp dans le dojo et après un décompte de 15 sec ils peuvent se battre à mort sur toute l'île.

A la mort ou l'abandon (déco ou /hub) d'un des deux joueur, le combat s'arrête et le mode PVP se désactive.

Défi Custom Niveau 2 :

En allant au dojo, après avoir ouvert le menu PNJ et Défi Custom, le joueur fait fasse à deux lignes identiques de CDs, la première ligne correspond au choix du joueur défiant, et la deuxième du joueur défié (indiqué en description en début de ligne). Lorsqu'un kit est sélectionné, le CD le représentant devient un coffre. Bien sûr il ne peut pas y avoir deux coffres sur la même ligne.

La suite se passe de manière classique, seulement la commande est /guild customdefi [player].



Défi de groupe Niveau 2 :

Lorsque plusieurs personnes sont dans le dojo (nombre illimité) un membre de la guild peut faire la commande /guild dojo.

Toutes les personnes du dojo recevront une proposition dans leur tchat avec un lien cliquable raccourci de la commande /guild dojo accept.

A ce moment la personne pourra choisir un kit dans le coffre à l'aide du menu des inventaires dans le coffre de guild de la guild qui l'invite. En cliquant sur un CD il s'affiche l'inventaire avec au dessus une boule de slime pour le choisir et un Bloc barrier pour refuser. S'il est sélectionné, il servira pour le combat.



A partir de la demande les joueurs dans le dojo ont 2 minutes pour accepter et choisir leur kit, s'ils n'ont pas accepté il ne participe pas, et s'ils n'ont pas choisi de kit ils ont le 1 de la liste par défaut.

Si un joueur quitte le Dojo avant la fin de la préparation, il est éliminé.
A la fin des deux minutes les joueurs ont 15 secondes avant l'activation du PVP.

Le combat se termine quand il ne reste qu'un joueur qui est encore vivant ou qui n'a pas abandonné.

Note : Il ne peut pas y avoir deux combats en même temps

Note importante : Tout fly est désactivé lors des défi pvp [même flyHack :p]

Note Importante : En entrant en PVP un joueur perd tout effet de potion qu'il pouvait avoir.

Note : Aucune règle n'est fixée pour les combats, tous les coups bas sont autorisés, bien sûr les règles sur le cheat sont encore en vigueur.

Workshop :

- Bpancarte / Bannière
- PNJ
- Coffre double
- espace libre d'au moins 5x5

I. Parcours de Jump

Taille : 18x18

Le niveau du jump est défini par ses procédés, un jump simple ne sera que des blocs alignés avec quelques petites choses un peu plus complexes comme des échelles...

Max condition Jump facile :

- 1 saut de 4 max
- Pas de panel ou barrière
- Pas de jump multidirectionnel dans les airs
- 30 jumps max

Le niveau 2 est sans limite.

Workshop

- Bpancarte / Bannière

J. Jardins Royaux

C'est... un jardin... voilà voilà... C'est tout... C'est beau... [Heureusement qu'il y a un GD pour guider... x')]

Taille : 20x20

Au niveau deux le jardin peut contenir un abris de jardin voire une petite maison.

I. Taverne

Contenu :

- Taille 12x16
- PNJ « Tyrion »
- Piquette
- Panneau d'accès rapide au jeu Hangover (et Bomberman ?)

Tyrion :

Tyrion prétend avoir trouvé un tout nouvel alcool extrêmement rare et souhaite vous le faire goûter, une demande dans le tchat vous sera faite si oui ou non vous acceptez.

Lorsqu'un joueur quelconque accepte la proposition de Tyrion, sa vision s'obscurcit, il titube, un éclair lui tombe dessus avec à côté le bruit d'un netherportal et revient petit à petit peu à la normal au bout de 15 sec.

Piquette :

Lorsqu'un joueur est dans une guilde possédant une guilde, il obtient un nouveau gadget qu'est la piquette, il en a 5 par jour (non cumulable).

Le joueur peut lancer ses piquettes dans le hub.

Si un joueur drop une piquette sa main est directement dirigée vers elle. Il ne peut pas la drop à son tour (sinon elle disparaît).

Effet en buvant :

- 5% Speed I (120 secondes)
- 5% Speed II (120 secondes)
- 5% Jump I (120 secondes)
- 5% Jump II (120 secondes)
- 5% Speed III à V (60 secondes)
- 5% Jump III à V (60 secondes)
- 70% Nausée (7 secondes)

Attention : supprimer les effets de potions quand un joueur s'engage sur un jump au spawn.

Les effets sont cumulable mais pas additionnables.

Après avoir bu un petit message s'affiche dévoilant le propriétaire de cette fameuse potion.

Workshop :

- Bpancarte / Bannière
- Pancarte de jeu
- PNJ

K. Laboratoire

Contenu :

- Taille : Cercle 14 Diamètre
- PNJ « Merlin »
- Potions

Merlin :

Lorsqu'un joueur souhaite parler à Merlin, Merlin envoie promener le joueur puis le téléporte à un endroit aléatoire sur le hub. (un moyen de voir des angles différents.

Attention : Eviter de TP dans des Easter eggs, comme la salle de jump à la portal

Transformation :

Les membres d'une même guildes possédant ce bâtiment vont pouvoir se transformer en une transformation commune à tous les membres. Un objet (œuf) est ajouté dans la barre d'action de ce joueurs, au hub, permettant de se transformer à souhait avec un cooldown de 30 sec entre deux transformations.

Au milieu du bâtiment se trouve une sorcière (ou pancarte) permettant d'ouvrir un menu :

- Choisir une transformation (cooldown de 7j)
 - > Œuf Mob
 - > Papier : Liste des mobs
 - > Stuff fer/Main gauche Droite (épée, pioche, bloc) : Customisation du mob
 - > Bloc
 - > Choix du bloc
- Bloc Barrier Supprimer la transformation

Potions :

Dans les cosmétiques de tous les joueurs de la guilde se trouve des potions (rallongées) qui sont renouvelées tous les jours:

- 2 splash speed
- 2 splash Jump
- 2 Speed II
- 2 Jump II

Attention : supprimer les effets de potions quand un joueur s'engage sur un jump au spawn.

Workshop

- Bpancarte / Bannière
- Sorcière

L. Temple

Contenu :

- Armors stands aux noms des dirigeants
- Taille : 22x22

Contenu quand une guilde achète le bâtiment :

- Armor stand équipé d'une armure en diams et la tête du fondateur avec son nom au dessus.
- Amors stand équipés d'un full fer et la tête de chaque gestio avec leur nom au dessus.
- Mur d'environ 10 cases des membres notables.

A la construction et tous les jours le bâtiment se met à jour pour noter les nouveaux arrivants et gradés.

Le mur :

Dans la maison se trouve une pancarte avec noté dessus : [membres], si on l'ouvre un menu s'ouvre avec un menu confirmation :

Voulez vous modifier le mur des membres ?

Un menu de 4x2 s'affiche et dans l'inventaire toutes les têtes de la guildes. Le joueur peut les placer dans son inventaire. Une boule de slime en haut à droite pour confirmer, un bloc barrier pour annuler.

Note : Les têtes ne sont pas droppables.

Important :

- En passant la souris sur une tête (dans le jeu et non dans le menu), le nom du propriétaire de la tête s'affiche juste au dessus de celle-ci
- Si un membre est viré ou quitte la guildes et qu'il avait sa tête sur le panneau, sa tête se retire automatiquement.

Bien-sûr les têtes ne sont ni superposable à sa propre tête ni droppable.

Workshop

- Bpancarte / Bannière
- 4 assises pour les admins (fondateur compris) de la guildes
- mur de 4x2 => Panneau spécial à placer sur chaque emplacement

M. La Matrice

Contenu :

- Aucun (Cosmétique)

Cosmétique :

Sur les hubs le joueur peut activer un menu pour choisir sa vitesse entre lent / normal / rapide (speed I)

Un menu pour un jump entre : Normal / Jump I doit aussi être fait.

Pour la lévitation, celle-ci se fait par une potion que le joueur boit (sans que la potion disparaisse / item non-droppable) et lévite avec lévitation I pendant 6 secondes. Un Cooldown de 15 secondes est mis en place entre chaque potion.

Workshop :

- Bpancarte / Bannière

N. Statue Magistrale

Permet de choisir Trois effets max de potion constamment sur l'île.

Objectifs :

- Mieux circuler sur l'île
- Montrer la puissance d'une guildes
- Donner des effets pour le PVP du Dojo

Les effets :

- Speed
- Jump
- Night vision
- Regen
- Force
- Résistance
- Invulnérabilité au feu (pour les combats)
- No fall (pour les combats)

Activer les Effets :

Les effets fonctionnent comme une balise.

En haut se trouve les objets représentant différents effets, et en dessous les trois emplacements de la Balise pour donner un effet.

En faisant clic droit sur un item, il s'enchante et donne un effet II (une épée donne force I, une épée enchantée donne Force II).

L'effet s'applique à toute personne sur l'île membre ou non, idem pour les combats.

Workshop

- Bpancarte / Bannière
- Trois pancarte d'effet

IX. DOCUMENTS FINAUX

Les fonction des bâtiments avec leur nombre d'évolution et leur prix est résumé dans le tableau suivant :

Bâtiment	Général	Lvlng	nbr max	HDV	Prix	Niveau 1	Niveau 2	Niveau 3	Niveau 4
Hall de Guilde	Améliorer d'autres bâtiments Pancarte exposition Aggrandir île	4	1	0	Guild Coin Bois Nourriture Stars	9000	10000	2000	40000
Banque	Gestion des comptes Donner des stars Recap de la journée (Hors combat) Stokage	2	1	1	Guild Coin Bois Nourriture Stars	1000	3000		
Centre des opérations	Recap des faits d'arme	2 ou 3	1	1	Guild Coin Bois Nourriture Stars	900 3000 900	1200		
Maison citadine	Décoration	2	2	1	Guild Coin Bois Nourriture Stars	500/800	700/1000		
Scierie	Revenu par Minute en Bois Limite de production de Bois	2	1	1	Guild Coin Bois Nourriture Stars				
Poulailler	Revenu par minute en Nourriture Limite de production de nourriture	2	1	1	Guild Coin Bois Nourriture Stars				
Bibliothèque	Bonus Argent personnel	2	1	2	Guild Coin Bois Nourriture Stars	6000	15000		
Dojo	PvP Hub Invitation au combat dans le dojo	2	1	2	Guild Coin Bois Nourriture Stars	4000	5000		
Parcours de Jump	Proposer un défi :p	3	2	2	Guild Coin Bois Nourriture Stars	15000	15000		
Jardins Royaux	Décoration	2	2	3	Guild Coin Bois Nourriture Stars	10000	10000		
Taverne	Raccourci jeux arcade Picole Hub Picole forcée des membres de sa guilde	1	1	3	Guild Coin Bois Nourriture Stars	10000			
Laboratoire	Transformation Hub	1	1	3	Guild Coin Bois Nourriture Stars	15000			
Temple	Représenter les membres dirigeants de la guilde	1	1	4	Guild Coin Bois Nourriture Stars	GRATUIT			
La Matrice	Potion de speed hub	2	1	4	Guild Coin Bois Nourriture Stars				
Statue Magistrale	Montrer sa puissance Effet Jump et Speed définissables sur l'île	1	1 ou 2	4	Guild Coin Bois Nourriture Stars				

Condition de création de guilde

Aller voir Guide qui propose alors de dépenser 50 000 SamaCoins pour acheter une guilde. Il vous pré-saisira la commande /guild create [nom de la guilde] [nom de la guilde] dans le tchat.

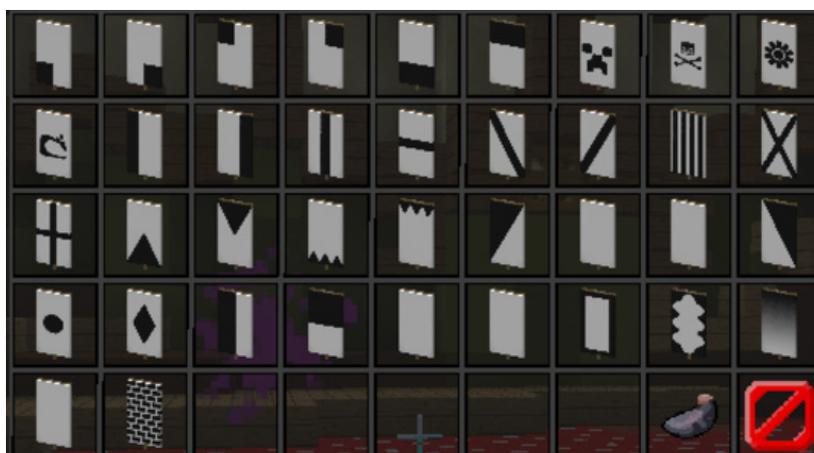
Possibilité aussi de faire directement la commande /guild create [nom de la guilde] [nom de la guilde].

Une confirmation sera alors demandée dans le chat, elle se fait par un message interactif.

Création d'une bannière

Quand un joueur crée une guilde, la guilde obtient automatiquement une bannière vierge. Pour la décorer le chef de guilde paye 1000 stars sur le compte de la guilde par modification de bannière.

Note : Quand un joueur crée une guilde, il reçoit trois motifs de bannière gratuit.



Inviter dans la guilde : /guild invite [player]

Intégrer une guilde : /Guild Join [player/gilde]

Note : Une invitation envoyée au joueur visé un message interactif pour rejoindre simplement.

Rappel : Impossible de rejoindre une guilde si l'on en a déjà une.

Référencement : PNJ Guide + section recrutement et présentation de guilde sur le forum

Ajout In-Game : Les membres d'une guilde auront leur bannière dans leur inventaire en début des jeux en zone UHC, ils pourront alors la mettre sur leur bouclier.

Liste des commandes :

`/guild create <guilde>`

Créer votre Guilde.

`/guild disband`

Supprime votre Guilde.

`/guild desc | description <description>`

Vous permet de définir une description pour votre Guilde.

`/guild invite <player>`

Invite un joueur à rejoindre votre Guilde

`/guild join <guilde>`

Accepte l'invitation.

`/guild kick <player>`

Exclu un membre de votre Guilde.

`/guild list`

Affiche la liste des membres de la Guilde.

`/guild leave` puis `/guild confirm`

Partir de la Guilde.

`/guild hall`

Vous téléporte dans le Hall de Guilde. (Il faudrait aussi un raccourci `/g` par exemple)

`/guild info`

Affiche les informations de votre Guilde.

`/guild promote <player> <chef/officer/member>`

Promut un membre de votre Guilde.

`/guild player [player]`

Voir la guilde d'un joueur

`/g`

Vous téléporte à votre Hall de Guilde

`/spec on/off`

Vous permet, lors de batailles avec en possession une statue magistrale, d'activer ou désactiver vos flèches spectrales

`/guild on/off`

Permet d'autoriser ou non les visiteurs sur votre île

`/guild help`

Vous permet d'afficher cette liste de commande

`/guild setspawn`

Vous permet de poser votre spawn directement dans votre île de guilde

`/guild ressource`

Vous permet de vérifier les ressources de votre guilde

`/verif guild [nom de joueur/guide]`

Commande modo pour se tp au Hall d'une guilde

Équilibrage & Fluidité

Afin de prévenir tout problème, voici certaines options d'équilibrages qui pourront être ajoutées par la suite en cas de besoin.

Les joueurs obtiennent trop rapidement du bois ou n'ont pas besoin de farmer pour avoir des ressources :

Solution : Faire en sorte que les ressources de Bois et nourriture baissent tout seul selon le nombre de membres dans la guilde. Cela éviterait les guildes aux coffres déjà complètement pleins, cela permettrait d'empêcher les joueurs de contourner les objectifs du farming in-game. Bien sûr cette baisse serait minime et compensé par les bâtiments scierie et Poulailler (s'ils ont été achetés).

Prétexte : Les membres de la guildes ont besoin de se nourrir et d'avoir du bois pour se chauffer et réparer ses bâtiments.

Solution : Obliger à faire régulièrement des améliorations pour améliorer leurs coffres.

Prétexte : Reprise de la mécanique de jeu de Clash of Clans

Les joueurs gagnent trop rapidement de l'xp et des Guilds coins :

Solution : Baisser les gains en GuildCoin et/ou xp à la fin de chaque partie.

Prétexte : Si au début il y avait un bon pourcentage de gain c'était pour inciter les joueurs à venir faire leur guilde. Maintenant nous retournons à un rythme "normal".

Le WS n'est pas suffisamment organisé :

Solution :

Les bâtiments appartenant à une même catégorie sont rangés par lignes avec en haut les mieux notés en bas les moins bien, à gauche les plus récents, à droite les plus vieux. Voici un tableau pour le représenter :

1	01/01	23/01	12/02	20/02	03/03	14/03	25/03	12/04	11/05
2	12/01	23/01	13/02	22/02	14/03	15/03	14/04		
3	21/01	08/02	23/02	30/03	12/04				
4	03/01	24/01	04/02	01/03					
5	01/01	01/01							

Ce tableau représente le rangement des banques, Dans la colonne de gauche nous avons la note du bâtiment, dans les autres case est donné la date d'intégration au WS

Note : Le WS se met à jour tous les jours à une heure précise.
Lors de la phase de contrôle des builders et staff agréés, le bâtiment est noté entre 1 et 5.

Des joueurs font de grands évènement sur leur île générant des lags :

Solution : Limiter le nombre de joueur par île.

Les Centre d'entraînement n'est pas suffisamment attractif :

Solution : Créer un outil plus puissant permettant de choisir une date précise ou une plage de temps qu'un membre voudrait étudier. (Exemple : Voir le nombre d'xp gagné du 01/01/2016 au 09/01/2016.)

Solution : Créer des stats par jeu "précises in-game"

Les îles manquent d'activité et ont besoin d'un boost :

Solution : Créer d'autres mini-jeux directement pour tous les joueurs => Invite les joueurs sur les îles ayant ce bâtiment. Dans ce cas l'amélioration offre d'avantages de mini-jeux. ce serait des jeux tel que du combat à l'épée ou l'arc en one shot.

Manque de Guild coins :

Solution : Rembourser les Guild coins lors d'une destruction.

Solution : Intégrer un système de mission de guildie permettant de faire gagner des guild coins.

Lors de défi entre guildie, ceux-ci ne sont pas équilibrés :

Solution : Créer des classes de guildie fonctionnant par nombre de joueur afin de pouvoir faire des défis équilibrés.



Classes de Guildes :

Les classes de guilde sont les suivantes :

- Classe A : 1 à 5 joueurs
- Classe B : 6 à 15 joueurs
- Classe C : 16 à 25 joueurs
- Classe D : 26 à 40 joueurs
- Classe E : 41 à 50 joueurs

Les classes de guilde se mettent à jour toutes les semaines, ainsi si un joueur entre pendant la semaine il ne peut pas faire changer la classe de sa guilde. En contrepartie il ne peut pas non plus participer aux guerres et défis de guilde.