

HUNGER GAMES

CONCEPT

AZRIX
REELWENS

TYPE

JEU PVP

BUT

ÊTRE LE DERNIER SURVIVANT

RÉALISÉ EN AVRIL 2016



INTRODUCTION

Hunger Games s'inspire de la très célèbre trilogie littéraire de Suzanne Collins, ayant connu un grand succès à sa sortie sur grand écran en 2012. Un nombre déterminé de joueurs s'affrontent à mort dans une grande arène et seul le dernier survivant est déclaré vainqueur.

Le principe des Hunger Games a très rapidement été adapté sur Minecraft, favorisant le combat PvP, et a connu une explosion médiatique dans le monde entier à travers différents serveurs.

On dissocie le principe des Hunger Games en deux catégories : Celui avec des coffres (~Dimensions), et celui sans coffres. Nous parlerons du jeu Hunger Games sans coffres.

De nombreux serveurs utilisant ce concept par le passé sont aujourd'hui fermés, par manque de communication et d'entretien. Il convient aujourd'hui de relancer ce concept à succès, qui on peut l'affirmer, possède des similitudes clé à l'UHCRun ayant eu un grand succès.

Effectif : 120 slots

Durée : Environ 30 minutes

Map : Génération améliorée + spawn avec constructions

Description rapide du jeu :

Jusqu'à 120 joueurs apparaissent au centre de la map et ont chacun un kit de survie avec quelques items. Le PvP est activé après 2 minutes de jeu. Les joueurs doivent alors fuir, se créer un équipement, puis réaliser des kills pour améliorer leur équipement et être le dernier survivant.

Ils disposent d'une boussole pour "tracker" l'adversaire le plus proche. Des événements interviennent en cours de jeu pour permettre de rassembler les joueurs, via l'appât du gain. Le jeu s'arrête lorsqu'il n'y a plus qu'un seul joueur en vie.



Création d'une partie

Un Hunger Games n'est intéressant qu'à partir d'un certain nombre de joueurs dans la partie. SamaGames ne présente pas suffisamment de joueurs constant pour héberger ce type de jeu. De ce fait, nous souhaitons lancer seulement deux parties pré-programmées chaque jour en semaine.

Cela aura le double avantage de créer de la rareté et ainsi faire venir plus de joueurs qu'il n'y en aurait en temps normal.

Emploi du temps des parties

Lundi :	18:00 SOLO	20:30 TEAM DE 2
Mardi :	18:00 SOLO	20:30 TEAM DE 2
Mercredi :	15:00 SOLO 18:00 SOLO	20:30 TEAM DE 2
Jeudi :	18:00 SOLO	20:30 TEAM DE 2
Vendredi :	18:00 SOLO	20:30 TEAM DE 2
Samedi :	15:00 SOLO 18:00 SOLO	20:30 TEAM DE 2
Dimanche :	15:00 SOLO 18:00 SOLO	20:30 TEAM DE 2

Déroulement d'un lancement de partie

M -30 :

Un message s'affiche sur tout le serveur d'une couleur différente du /glob :
"[EVENT] Le Hunger Games de XX:XX démarre dans 30 minutes."

M -15 :

Un message s'affiche sur tout le serveur d'une couleur différente du /glob :
"[EVENT] Rejoignez dès maintenant le Hunger Games de XX:XX en cliquant [ICI]."

Le panneau apparaît dans une zone à proximité du spawn.

M -5 :

Un message s'affiche sur tout le serveur d'une couleur différente du /glob :
"[EVENT] Rejoignez dès maintenant le Hunger Games de XX:XX en cliquant [ICI]."

Note

Si la demande est très élevée, nous pourrions créer des serveurs Hunger-Games constants.



Génération

La génération de la carte du Hunger Games se base sur une génération Minecraft modifiée. Tout comme les jeux UHC, la génération peut se faire via de nombreuses cartes pré-générées.

La carte possède une taille 1000x1000.

Il n'y a pas d'océan.

Il n'y a pas de diamants.

Le Fer est présent en très grande quantité.

Les grottes sont présentes en très très grande quantité (encore beaucoup plus élevé que le double runner).

Préparation du jeu

La partie possède 120 slots dont 10 réservés aux VIP.

Le joueur est téléporté à une plateforme de spawn (schematic) en 0 0.

Il possède une plume dans le slot 1 qui lui permettra de choisir son kit avec une gui. La commande /kit <nom> fonctionnera aussi.

Si le joueur n'a pas choisi de kit, son dernier kit lui sera attribué, et si en plus de ne pas avoir choisi de kit, c'est sa première partie, un kit aléatoire lui sera attribué.

Dans le cas d'une partie en team de 2, créer un système de choix de team (il peut y avoir jusqu'à 60 teams, il faut donc réfléchir à un meilleur moyen qu'en jeu UHC).

Le décompte se déroule normalement.

La partie est annulée si moins de 20 joueurs sont connectés. Un message d'explication s'affiche alors et le serveur se ferme 15 secondes après.

Kits

// A rédiger

Particularités de jeu

// A rédiger

Evenements de jeu

0 minute : TP de tous les joueurs en 0 0.

2 minutes : Fin de l'invulnérabilité.

// A terminer



Boussole (Tracker)

// A rédiger

Feast

// A rédiger

Victoire et fin de jeu

// A rédiger

NOTE :

Logo du jeu réalisé par LeMaitreMouton.