

IDÉES EN VRAC

RÉALISATION

BIRCHLOG
LOGICUBE

TYPE

GÉNÉRAL

BUT

REGROUPER UNE MULTITUDE
D'IDÉES À RÉALISER

RÉALISÉ EN NOVEMBRE 2016



DESRIPTIF RAPIDE DU PROJET

Document réalisé par des membres de l'équipe proposant une liste en vrac d'améliorations envisageables.

1/ PARTYGAMES

Certains jeux ne sont plus joués en arcade.

Le HangoverGames est trop compliqué à comprendre et donne la tête qui tourne perdant totalement le joueur.

Le Bomberman est de plus en plus bugé ce qui perd en partie le joueur et même parfois détruit la partie (par exemple je ne sais toujours pas à quoi servent les effets que je ramasse... qui sont symbolisés par des minerais sur mon jeu).

Le BurnThatChiken n'a pas une map adaptée et n'offre pas un GamePlay des plus intéressant (garder la tête en l'air donne le mal de mer).

Nous trouverons par la suite des solutions pour mettre en avant ces jeux et les rendre fonctionnels.

En attendant, au lieu d'être sous le nom «arcade» ou encore en séparant les jeux pour leur faire chacun une place bien précise, nous pouvons les rassembler en partyGames comme sur Hypixel.

Nous pouvons même proposer aux VIPs ou en payant à la boutique de choisir un jeu qui aura alors 10% de chance d'être joué.

Le principe est de rassembler les jeux et les faire jouer à la chaîne, à la fin de chaque jeu un classement est fait, à la fin de la chaîne de jeu un classement général est fait. Selon la place dans le classement le joueur reçoit une récompense plus ou moins élevée (avec un petit bonus jeu par jeu selon le classement).

Seulement les jeux sont totalement à revoir. C'est pourquoi je vous propose une liste de mini-jeux durant plus ou moins 1 minute.

Enclume

Des séries d'enclumes tombent du ciel, les joueurs doivent les esquiver (Interdit de sauter)

Elytras

Passez dans les anneaux avec vos Elytras, chaque anneau passé donne un point, chaque anneau loupé enlève un point. La mort enlève un point et arrête le score du joueur, arrivé au finish rapporte 2 points.

One shot

Dans un espace réduit (= nbr de joueurs x 10) les joueurs n'ont qu'un demi-cœur, un coup et ils meurent. A chaque meurtre la vitesse du joueur augmente de 5%.

Spleef / Avalanche

Le sol est composé de neige, chaque joueur a une pelle, le but est de faire tomber tous les joueurs, tous les x temps la map se rétrécit.

Bouclier

Des flèches sont tirées de tout côté, le joueur peut s'en protéger ou par les autres joueurs, ou par son bouclier, ou par l'esquive (variante : bouclier très abimé).

Chaises musicales

Les joueurs peuvent circuler dans la map avec une musique du hub au hasard, au bout de 10 et 25 secondes trois balises apparaissent, le but est d'aller dessus en premier, la balise s'éteint lorsqu'un joueur est allé dessus;

Timberman

Même jeu que l'actuel avec un classement

Course bateau

Chaque joueur est dans un bateau dont il ne peut sortir. Le but, arriver le premier à la fin (le sol est composé de glace et d'argile et de souldsand).

Loup touche-touche

Un ou plusieurs joueurs sont désigné, ils sont en skin de zombie avec speed I, blindness et/ou nausée.

TNTrun

Les joueurs doivent courir tout, derrière eux les blocs se dérobent. Le but est de faire tomber les autres pour être le dernier survivant.

Jump

Les joueurs sont lancés dans une série de jump avec Checkpoint, un score-board indique la position de joueurs en terme de blocs.

2/ STATS IN-GAME

Dans une politique de concurrence avec les autres, les joueurs peuvent comparer les stats des autres dans le /click [player]. Cela crée un esprit de compétition sans être trop imposant et créer une image de try-hard. De plus cela fait gagner du temps aux joueurs et les incite à aller sur le site pour avoir d'avantages de stats.

3/ RÉCAPITULATIF DES UHC

Toujours dans une politique de concurrence avec les autres joueurs, il est intéressant de pouvoir voir les parties qui ont été jouées avec qui a gagné. Ce système peut être considéré comme très appréciable par certains, mais intrusif pour d'autres.

4/ FAIRE ENTRER LES VIP 10 S. AVANT LE DÉBUT D'UNE PARTIE

Les VIP se plaignent souvent de ne pas avoir le temps de choisir une équipe, ou de trop bugger au début. Avec 10 secondes non seulement il y aura aussi moins de bugs pour les joueurs, mais les VIP auront aussi plus de temps pour eux.

5/ FILES D'ATTENTE

Les files d'attente spamment le tchat de manière excessive, pour éviter cela deux solutions sont possibles, bien que la deuxième est bien mieux (elle a d'ailleurs été proposée sur le forum [LIEN](#))

Paramétrer les files

Via le panel de contrôle nous pouvons choisir de faire afficher le message toutes les x secondes, voire désactiver tout court (bien que le joueur ne puisse plus savoir où la partie en est).

Dans tous les cas il faut limiter le nombre de message par défaut !

Au dessus de la barre d'action

Le message s'affiche au dessus de la barre d'action.

6/ BLOQUER MP

Pour éviter le spam et quand même pouvoir écouter les joueurs amis, il serait bien de pouvoir voir uniquement les messages privés des amis.
Très rapide (- 2min), Rapide (- 5min), Long (- 15min), et Très long (- 30min).

7/ LES FONCTIONNALITÉS DE LA ZONE VIP

La zone VIP ne présente aucun intérêt, que ce soit pour les joueurs que pour les VIP.

Pour les joueurs il faudrait qu'elle soit facilement visible mais inaccessible (cela peut se faire avec une île joueur à côté où l'on pourrait par exemple avoir la salle des têtes / ou encore à travers l'idée du dés à coudre)

Pour les VIP certains ajouts ou modifications seraient appréciables :

Elytras

Les VIP ont accès aux Elytras, il est dommage qu'il n'y ai pas de parcours exprès pour eux.

Jeux

Comme mentionné plus haut, certains jeux devraient être réservés aux VIP, les joueurs pourraient y jouer en étant dans le groupe d'un VIP.

Dès à coudre

Les VIP peuvent jouer à un dé-à-coudre à l'aide d'un panneau (2 joueurs max), la partie se fait directement sur l'île VIP (inviter les joueurs à voir ?)

BTC

Mettre un tir à l'arc en jeu instant (Cahier des charges à faire)

8/ LA LISTE D'AMI

Bien que très pratique, la liste d'ami devient vite grande, et comme chaque ami prend une ligne, on se retrouve très rapidement débordé, pour palier à ce problème voici certains systèmes :

1. Les amis connectés en premier
2. On met en colonne les amis connectés, en lignes ceux déconnectés
3. On met un système de pages
4. On choisi d'afficher les amis connectés et ceux déconnectés et comment on les affiche.

Si la commande /friend est faite, le message suivant s'affiche : «Faites /friend on pour voir vos amis connectés, /friend off pour voir vos amis déconnectés et /friend all pour voir tous vos amis.

9/ AMÉLIORATIONS RUN4FLAG

1. Map avec + d'arbres autour du drapeau. (spawn des joueurs)
2. Expliquer les règles pendant la partie en Run4flag (ex : Impossible de déposer le drapeau car le drapeau ennemi est déjà pris)
3. Stopper l'anti-jeu du type cacher le drapeau ou s'enterrer.
4. Bloquer l'utilisation de l'arc (et épée) pendant le respawn)
5. Rajouter un "/title" de quelques secondes lors que la capture de notre drapeau par le camps adverse. (Exemple : " Votre drapeau vient d'être capturé ! ")
6. Eviter la prise de dégât de chute au respawn.
7. Changer le drapeau pour qu' il ait une base carrée.

1/ Génération sans arbres

La base de l'UHC est la pomme d'or, elle est obligatoire, tout comme le bois pour se faire des outils.

Sachant que les Run4Flag sont de fausses générations aléatoires il faut qu'il y ai des arbres autour des drapeaux, quitte à faire un /forest autour des spawns.

Sans arbres le jeu de certains joueurs peut être gâché, en DoubleRunner on peut fuir par la déconnexion, en Run4Flag un joueur en moins peut gâcher la partie de nombreux joueurs.

2/ Expliquer les règles

Lors de la partie les joueurs ne sont pas guidés, il faudrait certains messages pour qu'ils puissent comprendre le jeu, le joueur peut décider, au spawn, de faire afficher ou non ces messages durant sa partie. Voici une liste ordonnée des messages possibles :

- (0min) La partie commence, vous devez obtenir des ressources de base telle que le bois, les pommes d'or. Les livres seront utiles par la suite, tuez des animaux et couper de la canne à sucre pour en avoir. Si vous avez besoin de vous téléporter à votre drapeau, faites /flag.
- (1min) Préparez vous un équipement pour, par la suite, combattre. Vous trouverez tous les minerais en caverne. Si jamais vous mourrez vous serez téléporté à votre drapeau sans perte d'inventaire.
- (4min) Ramassez bien le quartz qui vous donne des potions ainsi que un bloc d'obsidienne pour vous préparer à faire une table d'enchantement.
- (8min) Dans 4 minutes vous allez être téléporté au drapeau, n'oubliez pas de vous enchanter et vous préparer au combat.
- (10min) Vous avez 10min pour aller dans le camp ennemi cliquer sur leur drapeau pour le récupérer et le ramener au vôtre. La première équipe à 5points ou à la fin du temps, l'équipe avec le plus de captures a gagné.

- (11min) Vous pouvez combattre, la perte de stuff est désactivée et vous pouvez ressusciter à votre drapeau.
- (20min) Les deux équipes ont le même score, vous devez vous battre dans un match à mort contre l'autre équipe. Les morts sont définitives.

3/ Antijeu

Nous allons traiter le cas de l'antijeu dans les trois phases de jeu :

Préparation :

Tout joueur cherchant à se rapprocher à moins de 20 blocs du drapeau ennemi se verra repoussé d'une petite dizaine de blocs avec le message : «Vous ne pouvez pas approcher le drapeau ennemi pendant la phase de préparation»

Capture de Drapeau :

Les joueurs voient en message au dessus de la barre d'action le nom du joueur ennemi ayant capturé le drapeau et la distance où il se trouve.

DeathMatch :

Tous les joueurs obtiennent une boussole indiquant où se trouve l'ennemi le plus proche. Si l'inventaire du joueur est plein, l'item est drop au sol. Les boussoles ne sont pas actives avant le DeathMatch.

4/ Arc au respawn

Au respawn les joueurs peuvent infliger des dégâts. Dans l'esprit du jeu on n'est censé être hors-jeu un certain temps pour laisser l'ennemie reprendre du terrain.

Nous pouvons, si possible, empêcher le joueur de tirer à l'arc ou donner des coups d'épée (attention, en annulant les dégâts le fireaspect peut quand même faire des dégâts).

Nous pouvons aussi mettre un gros Blindness au joueur pour qu'il ne puisse pas voir les ennemis.

10/ AMÉLIORATIONS DOUBLERUNNER

Avant d'aller en grotte, il est obligatoire d'avoir au moins un livre pour faire une table d'enchantement. C'est pourquoi il faut plus de mobs passifs dans les endroits où il y en a peu voire pas du tout, c'est-à-dire les grandes plaines et les grands déserts (sans canne à sucre).

Note : Je ne vois que deux biomes, mais il y en a peut-être davantage à modifier.

11/ RÈGLES

1/ Ecriture et mise en avant des règles

Ecriture :

Qu'un seul jeu encore existant possède des règles. Poser les règles permet aux joueurs d'être indépendant et apprécier dès la première partie la finesse des jeux proposés.

Les livres de règles ont commencé à être créés (voir la fin du document).

Mise en avant :

À la MAJ BM de SG les principales règles seront affichées. Il faut ajouter un panneau pour avoir le livre complet des règles. En cliquant sur le panneau le livre va dans la main du joueur pour 10 secondes avant de disparaître. Ainsi le joueur peut lire facilement et rapidement les règles.

Dans tous les spawn de jeu il faut que les joueurs puissent lire les règles et donc être en possession du livre.

2/ Charte Graphique

Les livres sont actuellement monochrome et très peu attrayants, en modifiant les couleurs et la mise en forme cela pourrait rendre la lecture plus agréable.

3/ Proposition



Page 4 of 7

III Attaque

Vous avez **10min** pour aller dans le camp ennemie cliquer sur leur drapeau pour le récupérer et le ramener au vôtre. A la fin du temps, l'équipe avec le plus de captures a gagné.

Page 5 of 7

IV DeathMatch

En cas d'égalité, les deux équipes sont téléportées pour un match à mort. Si vous mourez, la partie est finie pour vous, l'équipe survivante gagne.

Page 6 of 7

Notes

La régen se fait comme en UHC.
Avant le deatchmatch, une mort n'est pas définitive.
En phase de préparation les ressources s'obtiennent comme en Double runner.

Page 7 of 7

Règles Principales**Interdictions :**

- Anti-jeu
- Spawn-kill
- Troller ses alliés
- Détruire le camp adverse durant la préparation
- Utiliser l'arc pendant le respawn