

PANEL COUPAING

RÉALISATION

AZRIX
REELWENS

TYPE

OUTIL

BUT

PROPOSER UN PANEL WEB
DE GESTION AUX COUPAINGS

RÉALISÉ EN AVRIL 2016



DESRIPTIF RAPIDE DU PROJET

Le panel coupaing est un outil qui se présentera sous la forme d'un site internet.

Sur ce dernier il s'agira de retrouver toutes les fonctionnalités pouvant s'avérer utiles aux youtubeurs dans le but de leur donner la meilleure expérience de jeu possible sur SamaGames.

VISUELS

Première maquette web présentant l'affichage présenté par le panel pendant la création d'une partie personnalisée.

Les jeux UHC sont regroupés en un seul jeu, sur lequel le youtubeur pourra greffer des modifications basiques tel que la modification du temps, mais d'autres plus complexes tel des scénarios, la modification de la génération.

Lui suffira ensuite de sauvegarder son template et de lancer sa partie en invitant ses abonnés à le rejoindre.

Le youtubeur peut se baser sur les règles de l'UHC, l'UHCRUN, le DoubleRunner, l'UHCRandom, ou le RunRandom puis les modifier.

The screenshot shows the SAMACUSTOM server control panel. The main header includes the SAMACUSTOM logo, the text 'PANNEL DE CONTRÔLE DE SERVEURS PERSONNALISÉS', a 'COUPAING' logo, the name 'AYPEIRRE', a settings gear icon, and a 'Se déconnecter' button with a back arrow.

The left sidebar contains navigation options: 'VUE D'ENSEMBLE' with an 'Accueil' link, 'GÉRER LES PARTIES EN COURS' with a 'Parties en cours' dropdown menu, 'CRÉATION DE TEMPLATE' with a 'Créer un jeu' dropdown menu, and 'CHARGER UN TEMPLATE' with a 'Templates sauvegardés' dropdown menu. Under 'GÉRER LES PARTIES EN COURS', there are links for 'Scénario Run hardcore' and 'Uppervoid 100 joueurs'. Under 'CRÉATION DE TEMPLATE', there are links for 'Jeux UHC', 'Uppervoid', 'Dimensions', 'Quakecraft', 'AgarMc', 'HeroBattle', 'Bomberman', and 'PacMan'. Under 'CHARGER UN TEMPLATE', there are links for 'Scénario Run hardcore', 'Uppervoid 100 joueurs', 'DoubleRun plus rapide', and 'Quakecraft cheaté'.

The main content area is titled 'CRÉER UN JEU : JEUX UHC' and includes the instruction 'Naviguez à travers les différents onglets pour configurer votre partie, puis sauvegardez votre template et lancez là !'. Below this are several tabs: 'BASES', 'VARIABLES', 'GÉNÉRATION', 'SCÉNARIOS', 'VARIABLES', and 'VARIABLES'. The 'GÉNÉRATION' tab is currently active.

The 'GÉNÉRATION' tab contains the following configuration options:

- Nom du template:** A text input field.
- Mode de jeu:** A set of buttons for 'UHC', 'UHCRUN', 'DOUBLERUNNER', 'UHCRANDOM', 'RUNRANDOM', and 'PERSONNALISÉ'. 'DOUBLERUNNER' is currently selected.
- Message de connexion:** Two text input fields for 'Titre (x caractères maximum)' and 'Sous-titre (x caractères maximum)'.
- Accessibilité:** Two buttons for 'PRIVÉ' and 'PUBLIQUE'. 'PUBLIQUE' is currently selected.
- Whitelist:** A text input field.
- Blacklist:** A text input field with a list of names: 'X Troller301', 'X MrStalkerPGM', and 'X StreamHackMaster'.
- Opérateurs:** A text input field with a list of names: 'X Siphano' and 'X Reelwens'.

PROPOSITIONS DE PERSONNALISATION

Zone UHC

Règles de la partie :

- Nombre de joueurs : Entre 5 et 100 (à voir en fonction des capacités du serveur)
- Accessibilité :
 - > Sur invitation : Accès whitelist et possibilité de mettre quelqu'un opérateur
 - > Publique : Accès blacklist et possibilité de mettre quelqu'un opérateur qui pourra rejoindre la partie avant les joueurs
- Durée de la réduction : Entre 1 et 20 minutes
- Difficulté : Sans monstres, facile, moyen ou difficile
- Friendly fire : Avec ou sans
- Deux choix pour les scénarios : [Uniquement pour l'UHCRandom]
 - > Possibilité d'en ajouter/retirer
 - > Système aléatoire classique (+ activer/désactiver votes pour en retirer un)
- Cycle jour/nuit : Avec ou sans, possibilité de choisir uniquement jour ou uniquement nuit. [Uniquement pour les UHCs longs]
- Spectateurs : Avec ou sans

Génération de la carte :

- Taille : Entre 200x200 et 2500x2500 blocs
- Niveau de la mer (coordonnées Y) : Entre 1 et 255 blocs
- Biomes : Océan, plaine, désert, extreme hills, forêt, taïga, marais, plaines de glace, champignon, jungle, void, deep ocean, forêt de bouleaux, roofed forest, taïga enneigée, méga taïga, extreme hills +, savane, mesa, Ice Spikes,
- Grottes : Avec ou sans
- Structures naturelles (villages, temples etc.): Avec ou sans
- Océans et lacs de lave (remplace l'eau par de la lave) : Avec ou sans
- Donjons : Avec ou sans, quantité entre 1 et 100%
- Répartition des minerais (différent pour chaque minerai):
 - > Taille des filons : Entre 1 et 50 blocs
 - > Nombre par chunk : Entre 1 et 50
 - > Altitude des filons : Choix d'une échelle pouvant aller de 0 à 256 pour les extrêmes.



Uppervoid :

Règles de la partie :

- Nombre de joueurs : Entre 5 et 100 (à voir en fonction des capacités du serveur)
- Accessibilité :
 - > Sur invitation : Accès whitelist et possibilité de mettre quelqu'un opérateur
 - > Publique : Accès blacklist et possibilité de mettre quelqu'un opérateur qui pourra rejoindre la partie avant les joueurs
- Grenades : Activées ou désactivées
- Grappin : Activé ou désactivé
- Bonus/Malus : Avec ou sans
- Durabilité des blocs :
 - > Courte : 1 passage sur un bloc permet de le détruire
 - > Moyenne : 2 passages sur un bloc permettent de le détruire
 - > Longue : 3 passages sur un bloc permettent de le détruire (par défaut)
- Carte : Bees Paradise ou Jurassic ou Ice Pick

Dimensions :

Règles de la partie :

- Nombre de joueurs : Entre 5 et 100 (à voir en fonction des capacités du serveur)
- Accessibilité :
 - > Sur invitation : Accès whitelist et possibilité de mettre quelqu'un opérateur
 - > Publique : Accès blacklist et possibilité de mettre quelqu'un opérateur qui pourra rejoindre la partie avant les joueurs
- Phase d'invulnérabilité en début de partie : Avec ou sans
- Équipement des coffres :
 - > Possibilité de choisir plusieurs types d'items :
 - Potions
 - Armures
 - Outils & Armes
 - Nourriture
 - Livres enchantés
 - Ressources divers (lingots, bois, pierre etc.)
 - Objets spéciaux ("Sainte frite", Ender Pearl etc.)
 -
- Carte : Nisbhaja ou Hellfic ou IndustrialNatural



Quake :

Règles de la partie :

- Nombre de joueurs : Entre 5 et 100 (à voir en fonction des capacités du serveur)
- Accessibilité :
 - > Sur invitation : Accès whitelist et possibilité de mettre quelqu'un opérateur
 - > Publique : Accès blacklist et possibilité de mettre quelqu'un opérateur qui pourra rejoindre la partie avant les joueurs
- Nombre de points pour gagner : Entre 5 et 50
- Grenades : Activées ou désactivées
- Carte : Babylone ou Chinatown

NOTES

Ce cahier des charges ne décrit que l'aspect visuel et le contenu du panel. L'aspect technique n'a jamais été mis sur papier mais a été en partie réalisé.