

TIMBERMAN V2

CONCEPT

LOGICUBE

TYPE

JEU DE PHASE

BUT

REVOIR TIMBERMAN POUR L'ADAP-
TER AU SYSTÈME DE GUILDE

RÉALISÉ EN SEPTEMBRE 2016



EXPLICATION

Le document qui va suivre fait aussi partie du projet Guilde. D'ailleurs il faudrait qu'il soit réalisé avant la sortie des guildes.

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 consommées de plus en plus rapidement. La difficulté maximal doit représenter un peu moins que le record du meilleur joueur.

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)



Enfant sauvage : Choisit un joueur au début du jeu. S'il meurt, il devient loup et joue avec eux.

Ange : Doit mourir lors du 1er tour pour gagner. Sinon il devient un simple villageois.

Infecte Père des Loups : Même objectif que les loups. Une fois par partie il peut décider de transformer la victime des loups en loup, à noter que celui-ci conserve aussi des pouvoirs précédents.

Grand méchant loup : Même objectif que les loups, tant qu'aucun loup n'est mort, il peut dévorer une autre victime par nuit.

Soeur (x2) ou Frères (x3) : Peuvent se concerter la nuit pour décider de qui voter le jour, formant ainsi des alliances sur les témoignages

Montreur d'ours : Grogne au début du jour si sa maison est à côté de celle d'un loup. (sauf si le montreur est infecté par l'Infecte Père des Loups).

Le chevalier à l'épée rouillée : Lorsque les Loups-garous le dévorent il condamne le loup le plus proche de lui à mourir.

Le renard : Le renard va flairer un joueur et savoir si lui ou l'un de ses deux voisins sont dans le camps des loups. S'ils font parti du camps des loups il conserve son pouvoir au contraire s'ils sont innocent il perd son pouvoir

Chien-loup : Au début du jeu il choisit de rester dans le camps des villageois ou des loup si il rejoint les loups son objectif change

FONCTIONNEMENT

Loup-Garou : Les loups-garous se déplacent vers le joueur qu'ils veulent tuer et cliquent sur lui pour voter.

Cupidon : Cupidon tir une flèche sur les deux joueurs qu'il veut mettre en couple. (Ailes elytre model 3d)

Voleur : choisit un rôle dans la barre parmi ceux qui n'ont pas été distribué (à voir)

Voyante : La voyante lors de la nuit se déplace en direction du joueur dont elle veut savoir son rôle en cliquant dessus



Sorcière : La sorcière aura deux potions qu'elle devra lancer sur les joueurs qu'elle veut sauver et tuer

Petite fille : La petite fille verra le chat des Loups-garous mais sans voir les pseudos

Chasseur : Peut-faire un model 3d d'une carabine ou le chasseur aura une seule balle qu'il devra tirer sur le joueur qu'il veut.

Ancien : Plus au niveau dev

Salvateur : Le Salvateur durant la nuit va se déplacer en direction du joueur qu'il veut protéger en cliquant dessus

Idiot du village : Niveau dev

Bouc émissaire : Niveau dev

Joueur de flûte : Peut-être un model 3d d'une flûte ? ou le joueur de flûte joue de la flûte en direction du joueur à enchanter

Chaman : Pendant la nuit durant 20 secondes peut voir le chat des spectateurs

Loup-Garou Blanc : Durant une nuit sur deux le loup-garou blanc lorsque les loups-garous seront endormis pourra dévorer un loup

Corbeau : Au début de la nuit le corbeau choisira un joueur en cliquant dessus

Enfant sauvage : Niveau dev

Ange : Rien de spécial à faire

Infecte père des loups : Durant chaque nuit si l'infecte veut transformer sa victime il devra la mordre de nouveau

Grand méchant loup : Niveau dev

Soeur (x2) ou Frères (x3) : Durant la nuit les soeurs et frères auront un chat pour parler entre eux

Montreur d'ours : Au début du jour le montreur d'ours fera un groooooooooo dans le chat

Le chevalier à l'épée rouillée : Model 3d d'une épée ? le chevalier verra le loup le plus proche de lui grâce à un effet de surbrillance et sera tué

Renard : Le joueur se déplace en snik pour faire peu de bruit et vient cliquer sur un joueur et ses deux voisins

Chien-loup : Niveau dev

Liste encore longue avec l'extension :

https://fr.wikipedia.org/wiki/Les_Loups-garous_de_Thiercelieux#Extension_n.C2.B0_3:_Personnages

ANNEXE

Texte original

Coucou, je poste ici une idée de jeu qu'on a bien réfléchi hier soir après l'événement intra-staff, c'est un Loup Garou version Minecraft.

Je vais donc évoquer les points importants, ils sont bien sûr tous changeables ^^

Lobby d'attente : Le village, ou tout le monde peut se balader librement.
Sélection des rôles : Aléatoire, et pour ceux qui paient avec des coins ont un pourcentage de chance (20%) d'avoir ce qu'ils ont choisi.

Début du jeu : Affichage du rôle pendant quelques secondes, avec description (puis give d'un item si on veut se rappeler), et tp de tout le monde autour d'un feu de camp, la nuit tombe et hop tout le monde dans son lit, avec effet blindness pour rien voir. (affichage du pseudo de l'habitant devant sa maison, hologramme).

Nuit : Les différents joueurs font leur rôle, entités envoyés en packets pour les apparences (avantage des bruits de pas pour écouter, et pas de pseudo au dessus des têtes), sinon le chat plus ou moins comme le site <http://loups-garous-en-ligne.com/>.

Journée : Tout le monde au feu de camp, en cercle, chacun peut voter pour un autre en cliquant sur lui ou via l'inventaire de vote. Celui avec le max de votes meurt, si égalité 2e tour entre ceux qui ont le max de votes, et si encore égalité, aucune mort. La victime serait brûlée sur un bucher, pour le style, avec un effet pour lui de rouge sur les côtés (utilisation de la `worldborder`), particules de feu, etc...

Etc etc etc...



Exemple de nuit (Loup Garou) : Les loups vont dans les maisons, cliquent sur leur cible, si tout le monde est ok ou temps écoulé, pouf la victime est choisie.

Exemple de nuit (Sorcière) : Sorcière tp dans un endroit (sous la map ou à côté ?), une sorte de labo d'alchimie et elle peut choisir si elle veut tuer ou sauver quelqu'un. Je pensais à un alambic pour ça, avec les deux potions).

EXTRA BONUS (pour plus tard, car chaud à faire) : Interface vocale via web, sur laquelle tu te connectes, et tu join une game, ce qui te tp depuis In Game sur le serveur, et là pas de chat mais tout se fait en vocal. (Ceci peut aussi se faire via TS, avec un client serverquery, tu ne peux pas rentrer IG si tu est pas co (reconnaissance par pseudo exact), et ça créé un channel auto).

Enfin voilà, si vous avez des idées pourquoi pas, je pense que ça peut cartonner si cela est bien fait !

SamAmicalement,
Rigner