

Cahiers des charges :

Général :

- Cacher le gamertag
- Chat de proximité ?
- Une journée doit durer 10 minute

Le système d'équipe :

* Généralités :

8 équipe , avec chacune une couleur attribuée , dans chaque équipe , maximum 4 personnes.

Les commandes peuvent être changés , c'est juste des exemple de ce que je voudrais.

Le système de vote est un message qui envoie une question seulement visible a l'équipe qui doit voter , avec deux choix : Oui ou Non , les membres cliquent une fois sur « Oui » Ou sur « Non » pour voter. Le résultat du vote décideras de l'action a faire.

* Commandes :

- Une commande pour attribuer les membres a chaque équipe, créer des équipes , supprimer des équipes , virer des gens des équipes (*commande administrateur*)

(commandes : /createteam [couleur] ; /addteam [joueur] [équipe] ; /delteam [équipe] ; /kickteam [equipe] [joueur])

- Une Commande pour Vote kick une personne de l'équipe, ce qui , si 2 votes ou + sont récoltés : (*commande joueurs*)

- * Kick le joueur

- * Donne une période d'invicibilité au joueur de 20 secondes (durant laquelle il ne pourras pas prendre de dégats

- * Tout les joueurs de l'équipe prennent 2 coeurs de dégats .

(Commande : /votekick [joueur])

Attention : Une fois le joueur kick , il ne peut plus revenir dans cette équipe !

- Une commande pour changer d'équipe et pour demander a un joueur de rejoindre son équipe :

Si une équipe est incomplete (3 membres ou -) ou si un joueur viens d'être exclus de l'équipe, cette équipe peut demander a un autre joueur d'une autre équipe de rejoindre la sienne ! (*commande joueurs*)

- * Envoie un message dans le chat : « [joueur] a rejoins l'équipe [team] » (message de la couleur de l'équipe

- * Inflige 2 coeurs de dégats a tout les membres de la nouvelle équipe et donne l'effet regeneration II pendant 1 minute a l'équipe qui perd un membre.

- * Un membre qui a trahis son équipe ne peut plus rejoindre d'autres équipes si il se fait exclure .

(Commandes : /invite [joueur] ; /join [équipe] ← Cette commande envoie un message a toute l'équipe adverse , et ils doivent voter pour décider si oui ou non le joueur peut intégrer l'équipe)

- Une commande pour activer / désactiver le PvP entre joueurs d'une même équipe
(*Commande administrateur*)

(Commande : pvp [On/off] [équipe])

Système de packs de soutiens :

→ **Généralités :**

Grâce a des commandes , faire apparaître un pack de soutien au dessus de la tête d'un joueur défini
Le pack de soutien se materialise par un coffre qui ne peut pas se casser .
Les items dedants doivent être configurable : soit par commande , soit par un GUI.

→ **Commandes :**

- Créer un pack de soutien : (*commande administrateur*)

- * Faire apparaître un coffre a 5 blocs de la surface au dessus du joueur selectionné
- * Le contenu doit pouvoir être configurable avec des objets renommés (*par exemple une shulker renommée « sac a dos »*)
 - * Le coffre doit être incassable
 - * C'est un admin qui doit faire apparaître le pack.
- * Quand un pack arrive , envoie un message dans le chat du style « Le public a envoyé un pack de soutien a l'équipe [equipe du joueur qui reçoit le pack]

(*Commande : /packdesoutiens create [joueur] [contenu (ex : minecraft:diamond 1 ; minecraft:sword 1 ; minecraft:shulker_box [name : « sac a dos »])])*)

Système de mort :

Généralités:

Quand une personne meurt , son skin doit apparaître en mode fantome (visible , mais transparent a 60 % environ) dans le ciel en grand a la fin du jour , avec un bruit d'ender dragon (le « Roushhhhhhhhh ») et leur gamertag au dessus .

Un message dans le chat résume les morts du jour (du style « La journée se terminent... [joueurs] Sont morts au combat , l'équipe [équipe] a été éliminé(seulement si une équipe a perdu tout ses membres))

→ Système d'événements

Généralités :

Des événements doivent pouvoir être déclenchés par commandes ou par GUI . Un événement est une zone où il se passe un événement particulier .

Commandes :

→ La zone doit être pré-configurée à l'avance (en gros : on prévoiera les événements et les zones à l'avance ,et on rentrera les coordonnées dans le fichier de l'événement , et quand on exécutera la commande , l'événement se lancera à ces coordonnées .)

Par exemple , dans le fichier de l'événement tempête de feu, on rentre les coordonnées 1000 ; 1000 en 1ère position et 1100 ; 1100 en position 2 , et quand on exécute la commande « /event start firetempest » , l'événement se lance dans la zone

OU ALORS

On fait un fichier à part , avec 4 zones ou + pré-définies , et on a plus qu'à activer un événement dans une zone spécifique

Par exemple : on pré-définit la zone 1 avec les coordonnées 1000 ; 1000 en 1ère position et 1100 ; 1100 en position 2 , et quand on exécute la commande « /event start firetempest zone1 » , ça lance l'événement dans la zone 1

OU ALORS

on fait ça traditionnellement avec soit une hache (comme World-Edit) , soit en rentrant directement les coordonnées dans la commande.

Par exemple :

/event start tempetedefeu 1000 ; 1000 1100 ; 1100

(pas besoin de mettre le y vu que l'événement se lancera automatiquement à la surface.)

Listes d'événements :

→ Tempête de feu :

- * Des particules de feu apparaissent à la surface dans une zone pré-définie , Ils font 1/2 cœur de dégâts par secondes à toutes les entités et joueurs dans la zone . Elle dure le temps d'une journée.

→ L'attaque des monstres :

- * Fait apparaître 50 zombies dispersés dans la zone choisie . Si tous les zombies sont tués , un pack de soutiens apparaît quelque part dans la zone (à la surface) avec 32 stacks et un plastron en fer. Si ils sont tués ils ne donnent pas de loot.
- * À la fin du jour , les zombies restants disparaissent et le pack de soutien n'apparaît pas si ils n'ont pas été battus

- * Si tout les zombies ont été battus , un message apparaît dans le tchat du style « L'équipe [équipe] a battu l'attaque des monstres , un pack de soutien est apparu a coté d'eux ! »

→ Le grand gel :

- * Remplace tout les blocs a la surface par des blocs de glace (seuls les blocs du sol sont remplacés)
 - * fait tomber de la neige en grande quantité
 - * remplace certains blocs par des blocs de neige poudreuse
- * fait apparaître 10 bonhommes de neige dans la zone , qui attaque seulement les joueurs
 - * Donne un effet de faim 2 pour tout les joueurs dans la zone.
- * A la fin du jour , tout les blocs redeviennent normaux , et les bonhommes de neiges meurent.

→ La colere de zeus :

- * Quand l'événement commence , un message du style « La colere de zeus se déchaîne dans l'arene »
 - * Des éclairs s'abattent sur la zone (a raison de 1 toutes les 5 secondes environ)
 - * 10 squelettes apparaissent dans la zone , si ils sont tués ils ne donnent pas de loot.
 - * Il pleut a torrent dans toute l'arene (vraiment le max de pluie qu'on peut avoir)
 - * Les joueurs a l'interieur ont un effet de blindness 1 , Weakness 1 et Slowness 1
- * Si les joueurs abattent tout les squelettes , un pack de soutien apparaît avec une pomme en or et un arc avec 10 fleches dedans .
- * Si les squelettes sont battus , un message apparaît du style « Un pack de soutiens est apparu dans l'arene »
 - * A la fin de la journée , le temps redeviens ensoleillé .

→ Le combat final

- * Un géant apparaît quelque part dans l'arene , il a la même barre de vie que le wither et attaque les joueurs avec les dégats d'un zombie normal.
- * Tout les joueurs sont téléportés a 100 blocs autour du zombie (pas au même endroit évidemment)
 - * L'équipe qui mets le coup fatal au géant gagne une shulker box jaune renommée « Sac du vainqueur » , contenant un arc , une pomme dorée , un plastron en fer , 32 steacks , et un totem d'immortalité .