

Entretien Helper

→ Les 4 étapes d'un entretien

1. *Présentation Orale*

Présentation à faire sans relire la candidature

2. *Question Générale sur le serveur*

Plusieurs questions sur les différents serveur

3. *Question de mise en situation*

Plusieurs questions en partant du principe que la personne est prise en tant qu'helper

4. *Dictée*

Une dictée plus ou moins longue et dure

Présentation Orale ::

- Présentation IRL (vraie vie)
- Présentation In Game (en jeu)
- Horaires
- Motivations
- Pourquoi lui et pas un autre
- Durée 2mns à 5mns
- Poser des questions complémentaire si besoin
- Ne pas mettre de malus si ça dure plus de 5 mns mais y mettre fin

Question générale sur le serveur

Voici une liste non exhaustive de question générale sur le serveur.

Vert = Facile

Orange = Moyen

Rouge = Difficile

Faction :

1. Quelle est la première chose que tu vois en arrivant au spawn du faction ? Un hologramme/texte
2. Qu'est ce qu'il y a d'écrit sur cette hologramme ? /shop, /warp tuto, /warp et /regles
3. Quels sont les portails au spawn du faction ? End, Nether, Minage, RTP et l'Event (KOTH)
4. Quels sont les différents hologrammes au spawn ? Temps de jeu, top monnaie, top claim et top kill
5. Est ce que le tp kill autorisé ? Et le spawn kill ? Non et oui
6. Pourrait tu me dire les commandes basiques d'une faction ? (5 minimum)
7. Quelle est la commande pour mettre une prime ? /p set pseudo montant
8. Quelle est la commande pour augmenter une prime déjà existante ? /p add pseudo montant
9. Quelle est la commande pour ouvrir le marché ? Et le marché des joueurs ? /shop, /ah
Quelle est la commande pour ajouter un item au marché des joueurs ? /ah sell prix

10. Que se passe t-il tous les dimanches ? Et à quelle heure ? Il y a un KOTH à 17h
11. Tout les combien de temps reçois-tu une récompense pour être rester connecté ? 30 minutes
12. Quelle est la distance du random tp ? 5 000 blocs autour du spawn
13. Cite moi dans l'ordre les différents kit du faction. Valkyrie, Jarl, Seigneur, Roi, Légende, Immortel et Dieu.
14. Combien de temps dure le grade Dieu ? 1 mois
15. Est ce que tu peux acheter le dernier directement ? Non
16. As tu le droit de piéger ton f home ? Oui
17. Y a t-il des quêtes pour des items rares au spawn ? Quels sont ses items ? Oui, elytra et beacon
18. Combien d'argent reçois tu en tant que guerrier toutes les 30 minutes ? 500 \$
19. Pourrait tu me dire la commande pour gérer les rôles d'une faction ? /f perm (inaccessible)

Survie

Vert = Facile

Orange = Moyen

Rouge = Difficile

1. Quelle est la première chose que tu vois en arrivant au spawn du survie ? Un hologramme/texte
2. Qu'est ce qu'il y a d'écrit sur cette hologramme ? /warp tuto
3. Quelles sont les kits de base ? /kit starter, bouffe et paysan
4. Quels sont les portails au spawn du survie ? End, Nether, Minage et Propriété
Combien de temps y a t-il entre chaque utilisation des portails ? 5 minutes
5. Quelle est la commande pour ouvrir le marché ? Et le marché des joueurs ? /shop, /ah
6. Quelle est la commande pour ajouter un item au marché des joueurs ? /ah sell prix
7. Combien de claim peut avoir un joueur ? 18 claims
8. Combien de personnes un joueurs peut-il ajouter sur sa propriété ? 2 joueurs
9. Combien de propriété un joueur peut-il avoir accès ? 2
10. A quoi sert le coeur dans le scoreboard ?
11. Qu'apporte ce mariage ? tp direct, un home commun, un backpack commun
12. Combien coûte le mariage ? 5 000 \$
13. Combien coûte le marry sethome ? Et pour s'y tp ? 1 000\$ et 250\$
14. Comment fonctionne le /market ? /market create (nombre d'item) (prix d'achat) (prix de vente)

Skyblock

Vert = Facile

Orange = Moyen

Rouge = Difficile

1. A quoi a accès un joueur au spawn ? End, Nether, Minage, Shop, Zone Farm, Mine Event
2. Quelles sont les 3 pnj au spawn et l'hologramme ? Top 10 des îles, Maître des challenges, Maître des quêtes et Liens utiles
3. Où se trouve l'enderchest pour récupérer les votes au spawn ? A gauche quand on spawn
4. Quelles sont les commandes basiques du skyblock ?
5. Est ce que les mobs peuvent spawn sur les îles sans spawner ? Non
6. Y a t-il des challenges qui sont refesable ? Combien de fois ? Cite moi en une. Oui, 100 fois, challenge boulanger
7. Est ce que l'on perd son stuff si on tombe de son île ? Non
8. Quelles sont les différentes clés obtenable ? Iron et Mega
9. Combien de temps dure le fly avec ces clés ? 15 et 30 minutes
10. Combien de temps dure l'hyperfarm avec la clé iron ? 5 minutes
11. Quelle est la taille d'une île ? 100x100
12. Quelle est la commande pour modifier les paramètres de son île ? /is settings
13. Quelle est la commande pour voir les bordures de son île ? /isborder
14. Comment voir le niveau d'un bloc ? /is value ou /blockvalue

15. Quel bloc est le plus rentable à farmer ? Bloc de redstone
16. Quel bloc rapporte le plus de points ? Oeuf de dragon
17. Comment mettre un warp sur son île ? Poser un panneau avec marqué [WELCOME] en première ligne et être lvl 100
18. Est ce que l'île Nether rapporte des points pour l'île principal ? Non
19. Quand on fait pousser un arbre dans le nether de ton île, en quoi est il fait ? Gravier et Glowstone
20. Cite moi une des dernières quêtes ajoutés ? Quête de ViVi, Flofy
21. Quel est la commande pour afficher tous les warps des JOUEURS (/is warpS)? En quoi est colorée le texte d'un warp inaccessible? (rouge)

Freebuild

Vert = Facile

Orange = Moyen

Rouge = Difficile

1. Comment un ami peut nous ajouter sur sa parcelle ? /plot trust pseudo
2. Comment créer sa parcelle ? /plot claim sur une parcelle appartenant à personne
3. Comment supprimer son plot ? /plot reset
4. Est ce que schématica est autorisé ? Oui
5. A quoi servent les flags ? A modifier certains paramètres de sa parcelle
6. Comment fusionner deux parcelles ? /plot merge
7. Quelle est la taille d'une parcelle ? 256
8. Quelles sont les plugins ajoutés au freebuild ? World Edit, Go Brush, Go Paint et Voxel
9. Quelle outil doit-on utiliser pour les différents plugins ?
Voxel = silex, Go Brush = flèche, Go Paint = plume et WE = Hache en bois
10. Quelle est la commande pour modifier les armor stand ? /ast

Question de mise en situation

1. Cite moi les différents grade de la modération en partant du plus bas au plus haut.
2. De ton point de vue, combien de temps de mute mettrais tu à une personne qui insulte ?
3. De ton point de vue, combien de temps de mute mettrais tu à une personne qui fait de l'homophobie, discrimination ?
4. De ton point de vue, combien de temps de mute mettrais tu à une personne qui insulte un membre du staff ?
5. De ton point de vue, combien de temps de mute mettrais tu à une personne qui insulte le serveur ?
6. Deux joueurs discutent de politique/religion, que fais tu ?
7. Un joueur te demande de l'aide car dans sa partie une personne fait de l'anti jeu/spawn kill, que fais tu ?
8. Un joueur te demande de l'aide car dans sa partie une personne est soupçonné de cheat, que fais tu ?
9. Un joueur te demande de l'aide sur le skyblock (ou autre) mais tu n'es pas capable de répondre à sa question, que fais tu ?
10. Tu soupçonnes un joueur de cheat dans une partie de tower ou autre, que fais tu ?
11. Tu soupçonnes un staff de cheat dans une partie de tower ou autre, que fais tu ?
12. Un staff te propose d'utiliser un cheat sans risque de ban et en toute impunité, que fais tu ?

13. Je suis un joueur turbulent, je me suis fait mute IG et je viens sur TS pour continuer mes conneries, tu me move en support, vas-y engueule moi. (Question piège, le candidat ne doit pas vous engueuler !)
14. En considérant ton grade, quelle serait ta relation avec les joueurs? (justification attendue)
15. En étant un membre du staff, te considères tu Helper ou joueur? (justification attendue) (Helper mais joueur)
16. Imaginons un staff viens te demander de changer de serveur pour le découvrir, irais tu sur un autre serveur ou resterais tu sur le serveur où tu es ?
17. Pourquoi toi et pas un autre ?

Dictée

1. Je m'adresse à vous pour vous faire part d'un événement intéressant mais bouleversant : la voiture, accidentée dans un champ de maïs, que j'ai aperçue cette nuit dans mon cauchemar était la vôtre! Or, malgré quelques troubles psychologiques, je fais encore partie des gens lucides. Mais je n'ai pas sorti ma plume pour développer ce point.
2. Grâce à mon excellente expérience, je sais, que parmi mes rêves, certains sont prémonitoires, quoique mon imagination et le hasard y soient souvent pour beaucoup. Donc quant à vous, prêtez-leur une grande attention quoi que vous fassiez. Ne vous faites pas attraper, prenez parti pour la sécurité, et restez philosophe.
3. Pour en arriver là, notre facteur avait dû travailler dur. En effet, même s'il trouvait intéressant de développer ses connaissances, il ne savait jamais comment écrire certains termes : philosophie, psychologie, étymologie, une vache dans un champ.
4. Ce dernier s'adressait à lui, pour lui faire part d'un événement bouleversant : il faisait partie des excellents finalistes des championnats de France d'orthographe ! Quelle joie ! Enfin ! Quoi que les autres puissent dire, et même s'ils le prenaient quelquefois à partie, il savait malgré tout qu'il deviendrait le héros du langage et qu'il réussirait sa dictée.
5. Elisabeth tourna le commutateur. Une lumière vive l'éblouit. Elle allait s'avancer vers l'armoire, quand son coeur se crispa, et ses jambes fléchirent. Muette d'horreur, elle considérait fixement le mur, en face d'elle.

Dans ce désert de plâtre, une énorme araignée noire s'étalait comme une tache d'encre aux prolongements filiformes. Les poils même de ses pattes se détachaient avec une netteté affreuse sur le fond blanc. Accroupie sur ses huit membres pliés, elle était prête à trotter.

6. Quelques affres qu'il m'ait values, quelque apocalyptiques et fatigantes pour l'hypothalamus, que se soient avérées la plupart de ses heures, quels qu'aient pu être les échauffourées, les différends, les cyclones même qu'il a fait naître dans le microcosme familial, je regretterai l'an de grâce mille neuf cent quatre-vingt-cinq. Tout exorbitante que fut la tâche, si parsemée d'embûches que se révélât cette balade, obsolète et tatillonne au dire de beaucoup, parmi les chausse-trapes les plus ambiguës de notre capricieux idiome, quand bien même ladite balade nous eût dessillé les yeux, voire convaincus de notre peu de jugeote, tout valait mieux que l'ébouriffant anathème : hors concours !
7. Ces tenthredes aux élytres dorés que j'ai vues voleter par myriades, ces films que j'ai vu tourner nonobstant l'oppressante menace de cumulonimbus gris anthracite, ces agapes, sophistiquées s'il en fut; plus de profiteroles, dans les garde-manger de l'amphitryon, que d'échalotes et d'artichauts; et qui dégénéreront pourtant en un tohu-bohu ô combien infamant, tous ces événements qu'ingénument j'ai eu à subir, va-t'en, autrement qu'à contrecœur, les chasser de tes réminiscences !
8. L'Anglais fut déçu. Les années d'études, les symboles magiques, les mots difficiles à comprendre, les appareils de laboratoire, rien de tout cela n'avait impressionné le jeune garçon. "Il doit avoir une âme trop frustrée pour saisir ces choses-là", en vint-il à se dire. Il prit ses livres et les

remit dans les sacs accrochées à la selle du chameau.

9. Si une contraction cosmique amenait la fin du monde, le non-manifeste n'en subirait absolument aucune conséquence. Dans l'ouvrage un cours en miracles, cette vérité est énoncée avec éloquence : "rien ne menace ce qui est réel. Rien d'irréel ne peut exister. Voici ce en quoi consiste la paix divine."
10. Chez Gogol et chez Kafka, l'absurde personnage central appartient au monde absurde qui l'entoure, mais, pathétiquement et tragiquement, il essaie d'en sortir pour accéder à un monde d'humains, et il meurt de désespoir. Chez Stevenson, le personnage central, dépourvu de réalité, appartient à un type d'irréalité différent de l'irréalité du monde qui l'entoure. C'est un personnage gothique dans un univers dickensien, et lorsqu'il lutte et lorsqu'il meurt, son destin ne revêt qu'un pathétique de convention.
11. La première vérité dresse le constat de la non-satisfaction. C'est le symptôme de la maladie que le Bouddha énonce en sept expériences : la naissance est souffrance, la vieillesse est souffrance, la mort est souffrance, être uni à ce que l'on n'aime pas est souffrance, être séparé de ce que l'on aime est souffrance, ne pas savoir ce que l'on désire est souffrance, les cinq agrégats d'attachement sont souffrance. Autrement dit, la souffrance est omniprésente. Reconnaître le principe premier de la non-satisfaction, c'est admettre que l'on ne peut plier le monde à ses désirs. Ce constat lucide, objectif, est un premier pas sur la voie.

12. C'est par la méditation de l'analyse critique de l'erreur et de ses causes que Spinoza a établi sa doctrine unitaire et actualiste de l'esprit. C'était la démarche adoptée par Descartes pour établir sa doctrine de la volonté infinie. Mais chez Spinoza, la théorie de l'idée fausse repose sur une appréhension préalable de la vérité et de l'idée adéquate directement perçue comme activité et certitude. C'est pourquoi la connaissance de la vérité a une portée ontologique : l'homme qui connaît (en vérité) existe plus, à plus d'être, que l'homme qui est dans l'erreur ou dans l'ignorance. La vérité est positivité, et non pas simplement privation d'incertitude.