

WASTELAND

CONCEPT

KAONAKU (JOUEUR)
NOPOZA973

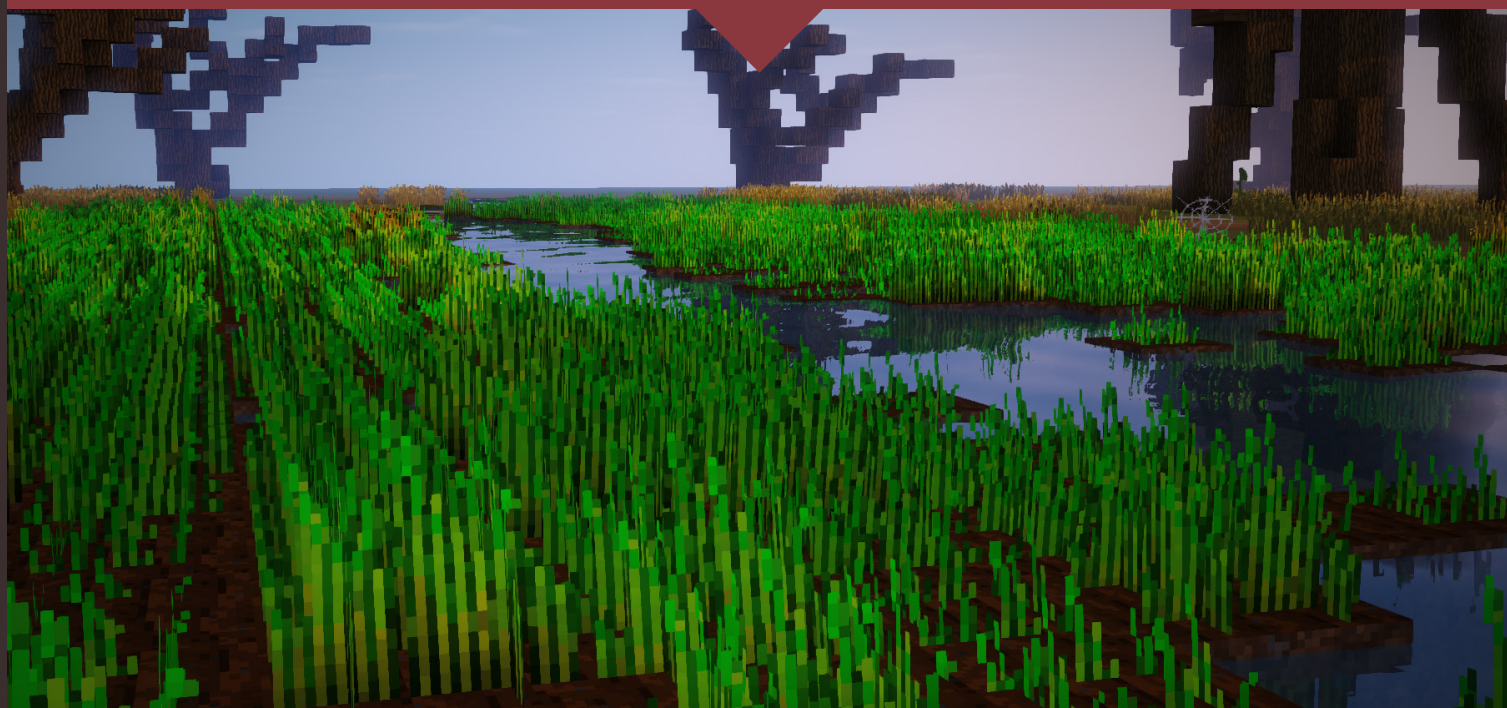
TYPE

PVP EN ÉQUIPE

BUT

AVOIR PLUS DE RESSOURCES QUE
L'ÉQUIPE ADVERSE EN 15 MINUTES

RÉALISÉ EN AOÛT 2016



PRINCIPE DE BASE DU JEU

Tous les joueurs sont **répartis** et téléportés dans **deux camps** distincts avec un **équipement de base** et les **ajouts conférés par la classe choisie**.

Il faut **récolter les ressources** apparaissant toutes les **30 secondes** au nombre de **100 blés/territoire** dans les trois territoires au centre de la map et les **amener jusqu'à notre base**. Si **on amène** les ressources à notre base alors **le nombre de ressources de notre camp augmente**.

On peut aussi **voler** les ressources dans le **camp adverse**. Si **on vole** les ressources adverse alors **le nombre de ressource du camp adverse diminue**.

Si **notre équipe a plus de ressources que l'équipe adverse** alors **on gagne**, sinon **on perd**.

Infos

Durée max : 15 minutes

Effectif : 8 à 24 joueurs

Map : Couloirs

Particularités : Régénération naturelle désactivée. Saturation maximum.

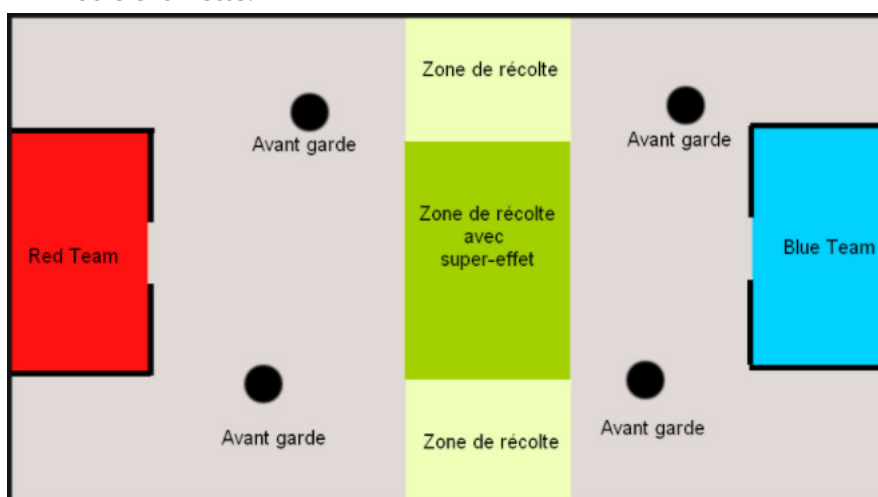
Background

Dans des temps rudes où la majorité de la surface du globe a vu sa terre se dessécher, infertile à la culture d'un quelconque aliment, les hommes se regroupèrent en groupe dans le but de survivre. Vous êtes l'un des membres protagonistes d'un de ces groupes et il se trouve que, tandis que la plupart de l'humanité s'est éteint par manque de nourriture dû aux terres arides, vous êtes tomber sur des terres fertiles et propice à la vie. Néanmoins, rien n'est simple... Un autre groupe de survivants a découvert ces terres. Chaque groupe a déployé une unité spéciale pour aller chercher le plus de nourritures pour nourrir l'ensemble de son groupe. Vous êtes l'un des leurs.

Description du jeu

Axé particulièrement sur la coopération, la stratégie et la collecte de ressources, Wasteland est un jeu post-apocalyptique fantastique se voulant être une alternative au simple combat où il suffit de s'y jeter la tête la première dans le combat pour gagner. Au contraire, il est ici conseillé de faire usage de sa tête. En outre, si le but est d'aller collecter des ressources sur des territoires fertiles, cela n'en est pas pour autant facile. En effet, entre les territoires fertiles et la charrette permettant de conserver vos ressources, il y a une trotte (~ 120 blocs), entre temps l'équipe adverse peut vous avoir tuer pour reprendre les ressources que vous avez dérobé.

Ne pensez pas que tout est fini si l'acheminement de vos ressources jusqu'à la charrette est réussi. Wasteland ne se veut pas être un jeu aussi simple que ça, c'est pourquoi il existe une autre possibilité au fait de se ruier vers les territoires pour obtenir les ressources et les ramener jusqu'à votre charrette.



GAMEPLAY

— Starter (équipement de base)

Voici l'équipement de base avec lequel le joueur **spawnera obligatoirement** et ce **sans amélioration**. Le drapeau devra prendre la couleur de l'équipe du joueur ainsi que son armure.



Objets standards	une épée en pierre (incassable)
	un arc (incassable)
	10 flèches
	une armure en cuir (Protection III)
	1 cobweb (cassable) (Kit du trappeur)
Bonus	0.5 coeur durant 30 secondes (Kit du démolisseur)
	2% de chance (Kit du chapardeur)
	2% de chance (Kit de l'herboriste)

— Déroulement

Préparation :



Au départ, le joueur **pourra décider** dans quelle équipe il souhaite aller à partir d'un objet dans son inventaire dans le lobby d'attente.

Évènements	Effets	Sorties
Si l' équipe A a <u>plus</u> de joueurs que l' équipe B	alors le joueur ne pourra pas accéder à l'équipe A.	Afficher : " Vous ne pouvez pas rejoindre cette équipe. "
Si l' équipe B a <u>plus</u> de joueurs que l'équipe A	alors le joueur ne pourra pas accéder à l'équipe B.	
Si le joueur ne choisit pas son équipe au début	alors il sera intégré dans l'équipe ayant le moins de joueurs afin d'équilibrer le nombre de joueurs dans chaque équipe.	Afficher : " Vous êtes dans l'équipe ... "



De même, s'il a acheté des améliorations, il aura la possibilité de sélectionner un kit à partir d'un objet dans son inventaire dans le lobby d'attente.

Évènements	Effets	Sorties
Si le joueur ne sélectionne aucun kit.	alors le joueur débute seulement avec l'équipement de base. (cf. Starter)	X
Si le joueur sélectionne le kit du défenseur (arc)	alors le joueur débute avec les spécificités de son kit et l'équipement de base. (cf. Améliorations)	Afficher : " Vous avez sélectionné le kit du défenseur "
Si le joueur sélectionne le kit du démolisseur (hache)		Afficher : " Vous avez sélectionné le kit du démolisseur "
Si le joueur sélectionne le kit du chapardeur (tournesol)		Afficher : " Vous avez sélectionné le kit du chapardeur "
Si le joueur sélectionne le kit de l'herboriste (herbe)		Afficher : " Vous avez sélectionné le kit de l'herboriste "
Si le joueur sélectionne le kit du trappeur (cobweb)		Afficher : " Vous avez sélectionné le kit du trappeur "

Finalement, le joueur sera **téléporté** dans le **camp de son équipe** avec son équipement après avoir attendu durant la phase d'attente de joueurs.

Avants gardes :

Au **nombre de 4**, les avant gardes se situent tout le long du chemin entre les bases et les champs. Ils permettent de fixer son point de spawn plus proche des champs.

L'avant garde au **Nord-Ouest** et l'avant garde au **Sud-Est** de la map sont les plus rapprochés des champs. La raison est simple, l'homme a tendance à se diriger vers la droite, ainsi la défense se doit d'être plus présente à la droite du camp bleu et à la droite du camp rouge. (~ **100 blocs de la base**)

L'avant garde au **Nord-Est** et l'avant garde au Sud-Ouest quant à eux les plus proches de la base. (~ **50 blocs de la base**)

Les avant gardes sont capables d'**attaquer** les joueurs de l'équipe adverse avec des flèches **uniquement si** ceux-ci se trouvent à l'**extérieur** de la tour. Néanmoins, si les joueurs de l'équipe adverse se trouvent à l'**intérieur** de la tour, les avant gardes seront **incapables** de les attaquer.

Dans la zone d'un avant garde, un bonus et un malus peuvent apparaître. (cf. Items importants)

Le **temps de capture** d'un avant garde est de **10 secondes** où le joueur devra rester dans la zone de l'avant garde sans la quitter. Ainsi, l'avant garde prendra la couleur de l'équipe du joueur qui est resté durant 10 secondes.

Évènements	Effets	Sorties
Si un joueur de l'équipe A reste 6 secondes dans la zone de l'avant garde Nord-Ouest	alors l'avant garde prend les couleurs de l'équipe A.	Afficher : " L'équipe A vient de capturer l'avant garde Nord-Ouest "
Si un joueur de l'équipe A reste 6 secondes dans la zone de l'avant garde Nord-Est		Afficher : " L'équipe A vient de capturer l'avant garde Nord-Est "
Si un joueur de l'équipe A reste 6 secondes dans la zone de l'avant garde Sud-Ouest		Afficher : " L'équipe A vient de capturer l'avant garde Sud-Ouest "
Si un joueur de l'équipe A reste 6 secondes dans la zone de l'avant garde Sud-Est		Afficher : " L'équipe A vient de capturer l'avant garde Sud-Est "
Si un joueur de l'équipe B reste 6 secondes dans la zone de l'avant garde Nord-Ouest	alors l'avant garde prend les couleurs de l'équipe B.	Afficher : " L'équipe B vient de capturer l'avant garde Nord-Ouest "
Si un joueur de l'équipe B reste 6 secondes dans la zone de l'avant garde Nord-Est		Afficher : " L'équipe B vient de capturer l'avant garde Nord-Est "
Si un joueur de l'équipe B reste 6 secondes dans la zone de l'avant garde Sud-Ouest		Afficher : " L'équipe B vient de capturer l'avant garde Sud-Ouest "
Si un joueur de l'équipe B reste 6 secondes dans la zone de l'avant garde Sud-Est		Afficher : " L'équipe B vient de capturer l'avant garde Sud-Est "

Combat :

Les **combats** dans le jeu se déroulent comme dans le **vanilla**. Ce qui est affecté ici n'est rien de plus que la mort, les kills, le respawn, etc.

Si un joueur meurt avec du blé :

Évènements	Effets	Sorties
Si un joueur meurt avec du blé sur lui	alors le blé qui se trouve sur lui se retrouve au sol sous forme d'objet.	Loot au sol : " X blés du joueur "

Dans le cas où le joueur prend des dégâts, il **ne se régénère pas naturellement**.

Néanmoins, il existe le **kit de l'herboriste** afin de **looter des plantes en tuant des ennemis**. Cela permet d'utiliser l'aléatoire des plantes **sans devoir attendre que ces bonus/malus** apparaissent dans les avants gardes.

Si un joueur tue un ennemi :

Évènements	Effets	Sorties
Si un joueur sans le kit de l'herboriste tue un ennemi	alors le joueur à le pourcentage de chance de base pour looter une plante aléatoire (hormis le super-effet) sur le joueur.	X
Si un joueur avec le kit de l'herboriste tue un ennemi	alors le pourcentage de chance pour looter une plante aléatoire (hormis le super-effet) sur le joueur correspond au niveau du kit du joueur qui l'a tué .	X

Si le joueur loot une plante sur le joueur tué :

Évènements	Effets	Sorties
Si un joueur tue un joueur ennemi et loot une plante.	alors le joueur obtient une plante dans son inventaire.	Afficher : " Vous avez obtenu une plante sur votre adversaire. "

Si un joueur respawn :

Évènements	Effets	Sorties
Si un joueur sans le kit du démolisseur respawn	alors le joueur respawn avec le nombre de coeur supplémentaire de base.	X
Si un joueur avec le kit du démolisseur respawn	alors le joueur respawn avec le nombre de coeur supplémentaire lié au niveau de son kit.	X

Récolte des ressources :

Il existe trois plates-formes / territoires dans lesquelles **toutes les 30 secondes** du blé apparaîtra **sous la forme d'objet** au sol. Dans un territoire, le taux d'apparition est de **100 blés toutes les 30 secondes**, ceux-ci apparaîtront éparpiller aléatoirement dans le périmètre du territoire.

Un joueur peut transporter au **maximum 50 blés**.

Évènements	Effets	Sorties
Si un joueur a moins de 50 blés dans son inventaire	alors il peut encore ramasser du blés.	X
Si un joueur a plus de 50 blés dans son inventaire	alors il ne peut plus ramasser de blés.	Afficher : " Vous ne pouvez pas ramasser plus de ressources. "

Au total, il est possible d'amasser 300 blés toutes les 30 secondes.

Évènements	Effets	Sorties
Si un joueur ramène X blés dans le camp de son équipe	alors l'équipe aura X blés supplémentaires.	Scoreboard : " Nbr = Nbr + X blés "

Vol des ressources :

Un joueur a la possibilité d'aller dans le camp de l'équipe adverse afin de dérober les ressources de ceux-ci. Il est possible de **voler** une quantité de blés comprise entre **10 blés et 50 blés** selon la **chance** du joueur. Mais il faudra quand même que le voleur **retourne** à son camp pour que le blé **soit rajouté** dans les statistiques de son équipe présente dans le scoreboard. (cf. tableau ci-dessus)

Pour cela, il lui suffit de rester le **clic-droit** enfoncé sur un coffre présent dans le camp adverse durant **5 secondes**.

Évènements	Effets	Sorties
Si un joueur sans le kit du chapardeur vole les ressources	alors il aura uniquement le pourcentage de chance de base de voler plus de ressources.	
Si un joueur avec le kit du chapardeur vole les ressources	alors son pourcentage de chance de voler plus de ressources équivalait au niveau de son kit .	Afficher : " Vous avez volé X biés à l'équipe adverse. "

— Zone de jeu (map)

Afin de créer une map de Wasteland, voici pourquoi pas une aide des divers détails à connaître :

Climat / Ambiance	Dans la map en elle même : chaud et désertique ; inhospitalière
	Dans les champs : verdure ; hospitalière
Terrain	Plaines / Collines / Reliefs
Bordure	Non invisible Reliefs montagneux tout autour
Nombre de territoires/champs	3
Nombre de camps	2
Données annexes	Un seul chemin/couloir
	4 avants gardes sous forme de tours (voir plan + avants gardes)

— Items importants

Dans Wasteland, il existe des objets essentiels.




Ces objets sont soit des bonus, soit des malus. Néanmoins, il y a **une chance de 25%** que l'**effet bonus** soit à la fois **donné à notre équipe** mais aussi à l'**équipe adverse**. De même, pour un **effet malus**, il est **infligé à l'équipe adverse** mais a **une chance de 25%** pour qu'il soit aussi **infligé à notre équipe**.

Ces objets se situent dans la **zone des avants gardes**, toutes les **2 minutes**, une **plante avec un effet malus** et une **plante avec un effet bonus** apparaissent au sol. Néanmoins, il y a **une chance de 20%** pour qu'une **plante avec le super-effet** apparaisse de même.

Pour utiliser l'effet d'une plante, le joueur devra faire un clic-droit avec la plante en main.

Listes des plantes & des effets :

Super-Effet	<div data-bbox="603 544 799 741"> </div> <div data-bbox="826 544 1321 880"> <p>Némésis Cet arbuste mort est spécial, son taux de drop étant rare, cet objet permet de corrompre la fertilité des territoires en changeant la terre en mycélium. Ainsi, plus rien n'y poussera pendant deux minutes et il n'y aura qu'au territoire du milieu que l'on pourra looter les ressources.</p> <p><u>Chance de drop dans le territoire : 20%</u></p> </div>
Effets Bonus	<div data-bbox="603 992 799 1189"> </div> <div data-bbox="826 992 1321 1160"> <p>Daem Avium Cette fleur donnera un effet de jump boost durant 3 secondes à votre équipe.</p> <p><u>Chance de drop dans le territoire : 1 sur 3</u></p> </div> <div data-bbox="603 1227 799 1424"> </div> <div data-bbox="826 1227 1321 1395"> <p>Plantae Cura Cette fleur donnera un effet de régénération II durant 2 secondes à votre équipe.</p> <p><u>Chance de drop dans le territoire : 1 sur 3</u></p> </div> <div data-bbox="603 1462 799 1659"> </div> <div data-bbox="826 1462 1321 1630"> <p>Vitae Lucidum Cette fleur donnera un effet de speed boost II durant 3 secondes votre équipe.</p> <p><u>Chance de drop dans le territoire : 1 sur 3</u></p> </div>

Effets Malus	
	 <p>Florus Vomitus Cette fleur donnera un effet de nausée durant 3 secondes à vos adversaires.</p> <p><u>Chance de drop dans le territoire : 1 sur 3</u></p>
	 <p>Albus Venenum Cette fleur donnera un effet de poison II durant 2 secondes à vos adversaires.</p> <p><u>Chance de drop dans le territoire : 1 sur 3</u></p>
	 <p>Magna Gravis Cette fleur donnera un effet de slowness II durant 3 secondes à vos adversaires.</p> <p><u>Chance de drop dans le territoire : 1 sur 3</u></p>

— Améliorations

Les améliorations permettent aux joueurs de choisir leur stratégie en choisissant un kit précis leur faisant bénéficier d'avantage.

Nom	Niveaux	Bonus	Prix
Kit du défenseur De quoi se défendre ! Par défaut : x0 flèches	Niveau 1	x6 flèches	850 coins
	Niveau 2	x8 flèches	2100 coins
	Niveau 3	x10 flèches	3600 coins
	Niveau 4	x14 flèches	4750 coins
	Niveau 5	x16 flèches	6000 coins
Kit du démolisseur Lorsque que le joueur ressuscite sa résistance est augmentée, il reçoit donc des coeurs d'absorptions pendant 30 secondes. Par défaut : 0.5 coeur	Niveau 1	1 coeur	850 coins
	Niveau 2	1.5 coeurs	2100 coins
	Niveau 3	2 coeurs	3600 coins
	Niveau 4	2.5 coeurs	4750 coins
	Niveau 5	3 coeurs	6000 coins

Kit du chapardeur Lorsque le joueur pille le camp adverse, la chance qu'il a de voler un plus grand nombre de ressource est augmenté. Par défaut : 2%	Niveau 1	4%	850 coins
	Niveau 2	6%	2100 coins
	Niveau 3	8%	3600 coins
	Niveau 4	9%	4750 coins
	Niveau 5	10%	6000 coins
Kit de l'herboriste Lorsqu'un joueur tue un ennemi, la chance qu'il a de recevoir des plantes dans son inventaire est augmenté. Par défaut : 2%	Niveau 1	4%	850 coins
	Niveau 2	6%	2100 coins
	Niveau 3	8%	3600 coins
	Niveau 4	8%	4750 coins
	Niveau 5	10%	6000 coins
Kit du trappeur Un accident est si vite arrivé ! Par défaut : x1 cobweb (cassable)	Niveau 1	x2 cobwebs	850 coins
	Niveau 2	x3 cobwebs	2100 coins
	Niveau 3	x5 cobwebs	3600 coins
	Niveau 4	x6 cobwebs	4750 coins
	Niveau 5	x8 cobwebs	6000 coins

NOTES

Post forum original :

<https://www.samagames.net/forum/threads/%E3%80%90id%C3%A9-de-jeu%E3%80%91wasteland.19643/>

Apparence de la map de test :

